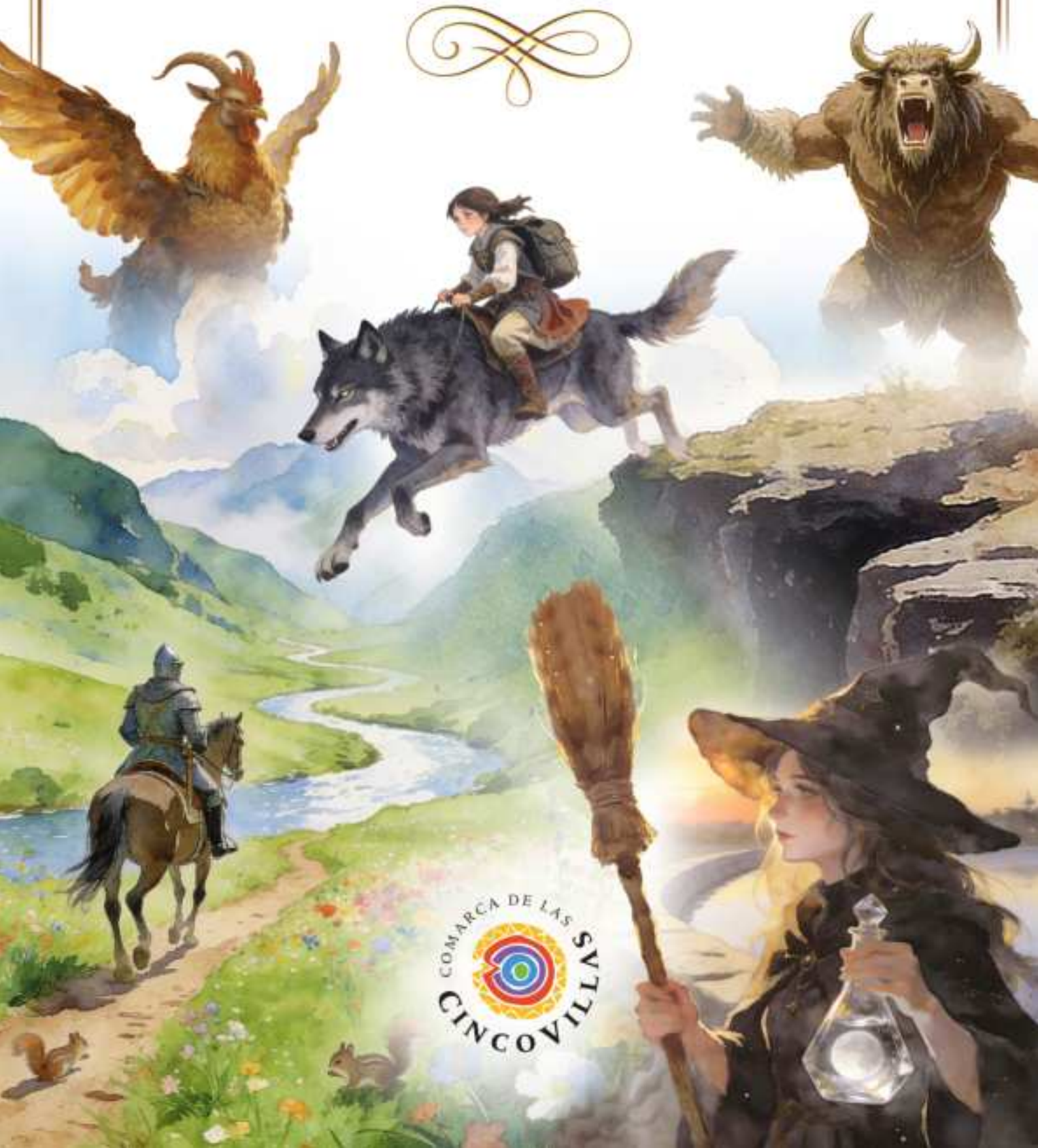
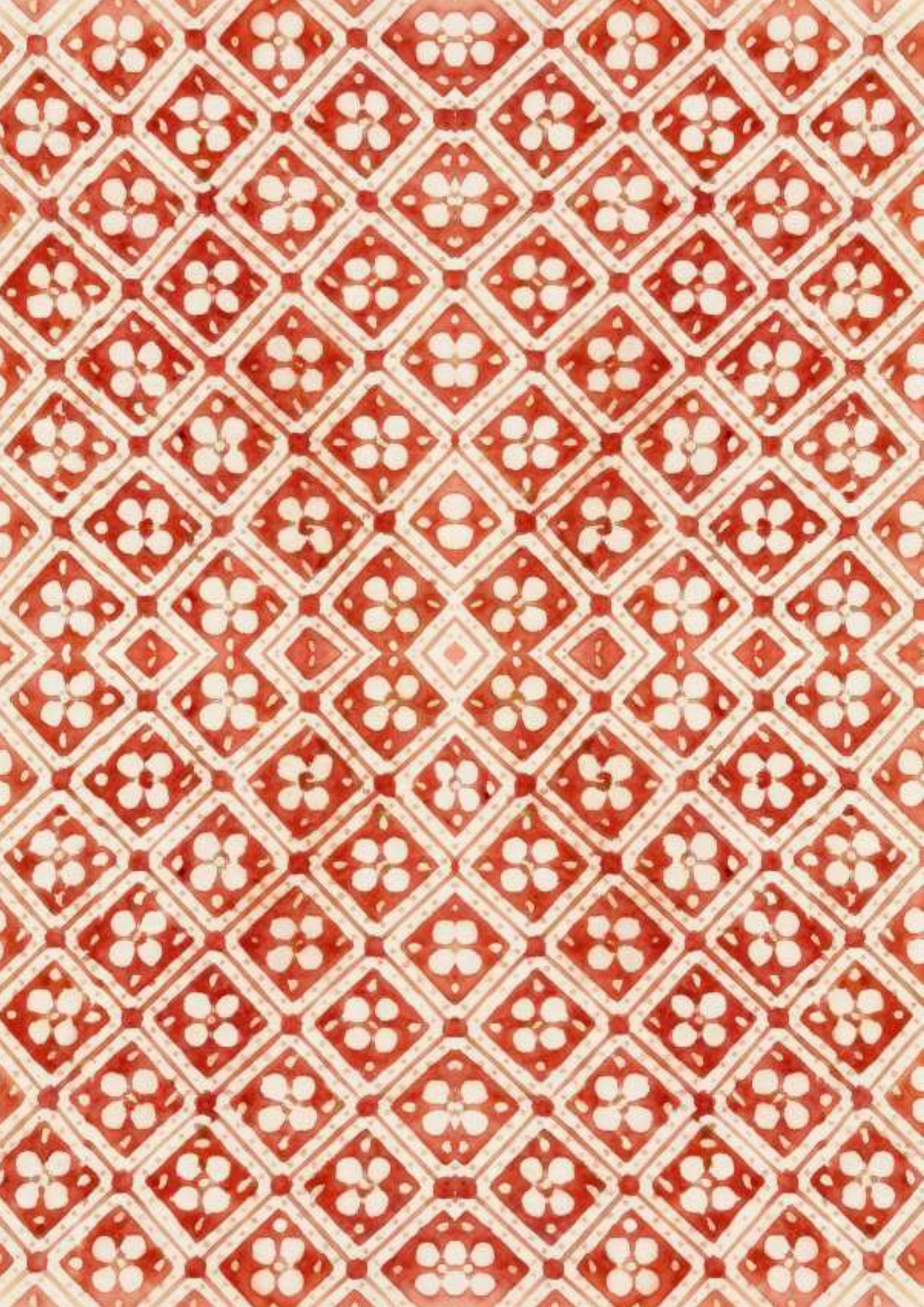


LOS CUENTOS DE LAS CINCO VILLAS





LOS CUENTOS DE LAS CINCO VILLAS



www.turismocincovillas.com



**Dicen que hay lugares donde la magia
no se ha ido del todo... solo se ha escondido.**

La Comarca de las Cinco Villas con sus 31 municipios, situada al noroeste de la provincia de Zaragoza, es uno de ellos. Un territorio lleno de paisajes, pueblos con historia... y secretos que parecen sacados de un cuento.

Entre sus montes, ríos, bosques y caminos no solo hay naturaleza: hay aventuras. Duendes que excavan túneles secretos, gigantes que parecen montañas, sirenas que susurran desde el agua o dragones que dejan huellas invisibles forman parte de sus historias.

A primera vista, todo puede parecer normal: casas, iglesias, campos... pero si observas bien y dejas volar la imaginación, descubrirás que aquí, cada rincón, tiene algo que contar... Solo necesitas curiosidad y ganas de explorar para encontrarlas.

Este libro es una invitación a recorrer la Comarca de las Cinco Villas de una forma diferente, a descubrir la magia que esconde cada lugar... y a convertirte en parte de la historia.

Porque aquí, cada paso puede ser el comienzo de una nueva aventura. Y ahora... te toca a ti empezar la tuya.



ÍNDICE

PÁG 09	CAPÍTULO I · ARDISA EN BUSCA DE LAS MINAS DE COBRE
PÁG 11	CAPÍTULO II · BIOTA EL CENTINELA DE BIOTA
PÁG 13	CAPÍTULO III · CASTEJÓN DE VALDEJASA LA RUTA DE LA ATALAYA SOBRE EL VALLE
PÁG 15	CAPÍTULO IV · EL FRAGO LA RUTA DEL SUSURRO DE LA SIRENA
PÁG 17	CAPÍTULO V · FUENDECALDERAS LOS GIGANTES DE FUENCALDERAS
PÁG 19	CAPÍTULO VI · LOBERA DE ONSELLA LA RUTA DEL BOSQUE SAGRADO
PÁG 21	CAPÍTULO VII · MARRACOS EL SENDERO DEL SALTO DEL LOBO
PÁG 23	CAPÍTULO VIII · SIERRA DE LUNA TRAS LAS HUELLAS DEL DRAGÓN
PÁG 25	CAPÍTULO IX · VALPALMAS RUTA DE LAS HADAS
PÁG 27	CAPÍTULO X · ERLA EL SENDERO DE LA FUENTE DE LA TEJA
PÁG 29	CAPÍTULO XI · LUESIA EL SECRETO DEL DRUIDA
PÁG 31	CAPÍTULO XII · TAUSTE EL SENDERO LUNAR DEL SANTUARIO
PÁG 33	CAPÍTULO XIII · NAVARDÚN EL CAMINO DE LAS ESTRELLAS
PÁG 35	CAPÍTULO XIV · LUNA LA RUTA DE LOS LAGARES RUPESTRES
PÁG 37	CAPÍTULO XV · ASÍN EL SENDERO DE LA LUNA
PÁG 39	CAPÍTULO XVI · BAGÜÉS EL MISTERIO DEL MOCO DE BRUJA DE BAGÜÉS
PÁG 41	TABLERO DEL JUEGO LOS CUENTOS DE LAS CINCO VILLAS

ÍNDICE

PÁG 43	CAPÍTULO XVII · BIEL LA BRUJA DE PEÑA LENGUA
PÁG 45	CAPÍTULO XVIII · CASTILISCAR LA DAMA DE AGUA DE CASTILISCAR
PÁG 47	CAPÍTULO XIX · EJEA DE LOS CABALLEROS ATAEGINA Y EL SECRETO DE LA PEÑA NEGRA
PÁG 49	CAPÍTULO XX · PIEDRATAJADA EL HADA DE PIEDRATAJADA
PÁG 51	CAPÍTULO XXI · ISUERRE LA LEYENDA DE LA OSA MAYOR Y LA OSA MENOR
PÁG 53	CAPÍTULO XXII · LAS PEDROSAS LA REINA ESQUILO
PÁG 55	CAPÍTULO XXIII · LAYANA EL TABLERO MÁGICO DE LAYANA
PÁG 57	CAPÍTULO XXIV · LONGÁS EL ORO DE LONGÁS
PÁG 59	CAPÍTULO XXV · LOS PINTANOS EL CABALLERO DEL VALLE
PÁG 61	CAPÍTULO XXVI · ORÉS EL JARDÍN DE LAS HESPÉRIDES Y EL FESTIVAL DE MAGIA DE ORÉS
PÁG 63	CAPÍTULO XXVII · PUENDELUNA EL REFLEJO DE LOS SUEÑOS
PÁG 65	CAPÍTULO XXVIII · SÁDABA EL CISNE DE SÁDABA
PÁG 67	CAPÍTULO XXIX · SOFUENTES LUCÍA Y EL SECRETO DE CABEZA LADRERO
PÁG 69	CAPÍTULO XXX · SOS DEL REY CATÓLICO EL NUDO DE LA LENGUA
PÁG 71	CAPÍTULO XXXI · UNCASTILLO LA GUARDIANA DEL ARBA
PÁG 73	CAPÍTULO XXXII · UNDUÉS DE LERDA LUIS, EL ESPÍRITU DEL BOSQUE DE UNDUÉS DE LERDA
PÁG 75	CAPÍTULO XXXIII · URRIÉS EL TRIÁNGULO DE URRIÉS
PÁG 77	LAS RUTAS MÁGICAS DE LAS CINCO VILLAS



EN BUSCA DE LAS MINAS DE COBRE

Unos esperpénticos duendes excavadores descubren gemas brillantes y despiertan la codicia del Conde Arcipreste, que los esclaviza en minas oscuras. Solo Frick escapa. Aún vive oculto en túneles, protegiendo tesoros que jamás debes tocar.

En Ardisa, donde las sirenas tornasoladas cantaban en el río y un dragón camaleónico surcaba cielo y agua sin ser visto, había otras criaturas menos famosas pero igual de mágicas: los duendes.

Eran pequeños, parlanchines, con dientes puntiagudos y dedos ágiles. Primos lejanos de los enanos, compartían con ellos una cosa: la codicia brillante. Todo lo que brillase, reluciese o hiciese “ting-ting” les volvía locos.

Pero estos duendes de Ardisa no eran especialmente hábiles. No sabían estarse quietos.

Decidían hacer una verja y acababan excavando. Iban a cocinar, y terminaban cavando.

Querían dormir, y debían descender siete pisos por su casa agujereada. Nadie sabía si eran duendes o topos con sombrero.

Un día, cavando por cavar, uno de ellos encontró unas piedras preciosas: verdes, azules, iridiscentes... ¡Maravilla! Les brillaron los ojos. Olvidaron la verja, la comida y hasta sus camas. Comenzó la locura de las piedras.

Excavaron sin control, llenando Ardisa de pozos. El pueblo parecía un queso.

Hasta que llegó él: El Conde Arcipreste de Trabuquete.

El mismo que quemó el Bosque Sagrado. El que atrapó a los gigantes. El que odia la magia... y ama el poder. Vio a los duendes, vio su talento para excavar, y pensó:

—Perfectos esclavos mineros.

Los capturó y los condenó a trabajar bajo tierra, sin luz, sin risas, sin colorines. Los duendes, que eran todo alegría y caos, se marchitaron en la oscuridad. Fueron muriendo, uno tras otro. Salvo Frick.

Frick, más astuto que el resto, rompió sus cadenas con una roca mágica y comenzó a excavar. Excavó como nunca. Y apareció en otro pueblo. Nadie sabe exactamente dónde... pero dicen que Casas de Esper está lleno de túneles subterráneos, y que él los usa para moverse sin ser visto.

Frick no confía en los humanos. Pero si encuentras su portal secreto, tal vez —solo tal vez— te enseñe sus tesoros: piedras preciosas, objetos perdidos, algún que otro caramelo de fresa de 1992.

Eso sí: Míralos, pero no los toques. Porque si lo haces, sentirás algo mucho peor que un hechizo. Sentirás los dientecillos de un duende indignado. Y créeme: Frick muerde fuerte.



EL CENTINELA DE BIOTA

**Poyaz, un cíclope gigante de ojo único, protege Biota desde las alturas.
Enamorado de una bruja que se ocultó como cocinera,
vigila en silencio. Si encuentras el portal,
quizá te guiñe su ojo mágico.**

En los días en que la magia aún susurraba entre los árboles y las estrellas eran aliadas de los magos, Biota era, al igual que hoy, una tierra fértil y poderosa. Sus campos dorados daban alimento a humanos y criaturas por igual, y su aire olía a manzanas, hechizos suaves y tierra recién arada.

Allí, en un rincón del paisaje, vivía Poyaz, un medio gigante de cuerpo inmenso y corazón aún mayor. Aunque no era tan colosal como sus parientes los gigantes de Fuencalderas, que caminaban entre montañas y hacían que el suelo temblase, Poyaz tenía algo que ningún otro ser mágico poseía: un solo ojo... y una mirada que lo veía todo.

Con ese gran ojo en el centro de su frente, Poyaz no solo veía lo que ocurría a su alrededor. No. Su ojo tenía el don de mirar más allá: leía las intenciones, los pensamientos, la esencia misma de quien se cruzaba en su camino. Una sola mirada de Poyaz y ya sabías que no podías ocultarle nada.

Como sus hermanos, Poyaz vivía en armonía con la gente de Biota. Pero entre ellos, había una joven bruja campesina, hábil con las pocimas, los ungüentos y las recetas de hierbas sabias. Su risa era como el tintineo del agua en la fuente y sus manos, capaces de curar el alma más dolida. Poyaz se enamoró hasta las trancas.

Y la bruja también lo quería. Paseaban juntos por los bancales al atardecer, intercambiaban secretos mágicos y compartían meriendas encantadas. Pero el mundo estaba cambiando... La sombra del Conde Arcipreste de Trabuquete se cernía sobre las Cinco Villas. Su cruzada contra la magia se intensificó, y los gigantes —por su tamaño y poder— fueron los primeros en ser cazados y expulsados.

Poyaz suplicó a su amada que huyeran, que partieran hacia las montañas de Pyrene, donde la magia aún respiraba libre. Pero la bruja, tozuda como la tierra misma, se negó.

—Esta es mi casa —le dijo—. Y si tengo que esconder mi magia, lo haré entre cazuelas. Pero no pienso irme.

Usó su arte para disfrazarse: se convirtió en cocinera del pueblo, tan buena con los guisos como antes con las pocimas. Y Poyaz, incapaz de abandonar a quien amaba, se convirtió en su guardián eterno.

Desde entonces, vigila Biota, camuflado, inmóvil para los que no saben mirar... pero siempre despierto. Es el Centinela.

Cuando subas hasta su cabeza ten cuidado de no tropezar con sus orejas. Habitualmente tiene su ojo cerrado, pero si el ojo se abre mientras lo miras, no tengas miedo: te está evaluando. Está leyendo quién eres, si vienes con el alma limpia o con la ambición del Conde.

Dicen los ancianos que desde el portal mágico escondido en lo alto, puedes hablar con él. Solo quienes creen en la magia y respetan su ley pueden encontrarlo.

Si lo haces bien, Poyaz te responderá con un guiño lento de su ojo inmenso, como si te dijera: “Te veo. Te creo.”

Y tras eso... tal vez escuches una voz lejana, como el sonido de un caldero hirviendo con estrellas, y sabrás que la bruja sigue allí, en su cocina encantada, y que el amor verdadero —como la buena magia— nunca desaparece. Solo se oculta para sobrevivir.



LA RUTA DE LA ATALAYA SOBRE EL VALLE

Cuando la magia fue perseguida, los grifones —mitad cabra, mitad gallina— defendieron la Atalaya de Castejón. Astutos y valientes, aún vigilan el paso, ocultos. Si hallas su portal, podrían premiarte... si creen que lo mereces.



Hubo un tiempo, cuando la gran guerra mágica asolaba las Cinco Villas, en que la esperanza parecía pender de un hilo. El Conde Arcipreste de Trabuquete, cegado por su odio a lo maravilloso y ayudado por el temido Néstor del Valle —señor de ejércitos, oro y malas artes—, extendía su sombra sobre todo lo mágico.

Pero los pueblos mágicos no estaban dispuestos a rendirse tan fácilmente. Unidos por un pacto ancestral, los guardianes del norte, las criaturas del este y los sabios del bosque levantaron una última defensa: la Gran Atalaya. Una torre secreta, construida entre riscos y pinares, desde donde se vigila, aún hoy, el paso entre el Valle y las Cinco Villas.

Y fue entonces cuando ocurrió lo insólito.

Mientras todos esperaban que grandes dragones, poderosos centauros o lechuzas gigantes tomaran la custodia de tan importante enclave... aparecieron los grifones de Castejón de Valdejasa.

—¿Los qué? —preguntó más de uno, boquiabierto.

Porque, claro, los grifones eran una raza poco común y, según decían los más burlones, una broma de la evolución mágica: mitad gallina, mitad cabra. Ni nobles como los grifos, ni fieros como los dragones. Más bien obstinados, ruidosos, con picos torpes y pezuñas inquietas. Pero lo que nadie sabía es que también eran leales, tenaces y absolutamente imposibles de despistar.

Organizados como ningún ejército, los grifones tomaron la atalaya. Día y noche vigilaban el horizonte, sacudiendo sus plumas y aguzando sus balidos ante cualquier movimiento sospechoso. Los enemigos del Conde no lograron cruzar el paso sin ser detectados, y más de una vez se perdieron en el bosque por culpa de las trampas que estos curiosos seres preparaban.

Pero, como en toda guerra, también llegó la tragedia. En la última gran batalla, casi todos los grifones fueron abatidos. Su sacrificio fue tal, que muchos incluso olvidaron que alguna vez existieron.

Solo unos pocos permanecen. Ocultos. Silenciosos. Maestros del disfraz y del mimetismo. Si algún día pasas por la ruta que sube desde Castejón de Valdejasa hacia la vieja Atalaya, tal vez sientas que algo te observa. Quizás escuches un balido o un cacareo entre los matorrales. Y si tienes la suerte —o la necesidad— de encontrar su portal mágico, no olvides comportarte con respeto.

Puede que te dejen pasar. O, si te has portado bien, hasta te regalen un huevo brillante o unas bolitas de cabra con propiedades misteriosas... Quién sabe.

Después de todo, la magia sigue viva, aunque a veces se disfraza de lo más inesperado.



LA RUTA DEL SUSURRO DE LA SIRENA

**Cuentan los viejos libros de agua que las Cinco Villas
eran hogar de muchas sirenas. No vivían en mares salados,
sino en lagos, pozos y estanques que para ellas eran
océanos en miniatura.**



El pantano de Ardisa, el pozo Pígallo, la estanca de Ejea... todos bullían de melodías sumergidas y peines de nácar. Entre las más legendarias se encontraba Amanda, la sirena de dos colas que custodiaba un castillo hundido, y las hermanas de Ardisa, famosas por sus cabellos tornasolados que brillaban bajo la luna.

En esa era dorada nació Claudina.

Y fue... una decepción.

Su cabello era castaño oscuro, sus ojos marrones, y su transformación apenas cambiaba su aspecto humano. A diferencia de sus parientes, Claudina parecía... normal. Ni una sola escama iridiscente, ni una voz melodiosa que hipnotizara. Por años vivió con un complejo creciente, deseando ser como su prima Alodia, que vivía feliz y luminosa en el pozo Pígallo, o como Amanda, la majestuosa, a la que incluso retrataron en la Iglesia de Santa María de Uncastillo.

Pero entonces vino la oscuridad.

El Conde Arcipreste de Trabuquete, un hombre temido por su cruzada contra la magia, llegó a las Cinco Villas con fuego, decretos y espejos que delataban a los seres mágicos. Una a una, las sirenas fueron cayendo, huyendo o desapareciendo bajo el lodo. Fue entonces cuando Claudina, con su “normalidad”, resultó invisible a los ojos del Conde. Y con un valor que no había sabido que tenía, se convirtió en la última protectora de las aguas.

Desde entonces vive escondida en un rincón del río Arba de Luesia, en un pozo profundo cuyo nombre original fue olvidado. La gente de El Frago empezó a llamarlo “el Pozo de Zarrampullo”, por el eco que resuena cada vez que ella se lanza al agua, un sonido tan peculiar que ningún otro ser podría imitar.

Dicen que si te acercas en silencio, muy temprano por la mañana o justo cuando el sol se despide, puedes verla en su forma humana. Es de mediana estatura, cabello castaño, ojos marrones. La reconocerás por su mirada antigua, por la forma en que el viento parece rodearla sin tocarla. Si eres muy afortunado, oirás el susurro antes del chapoteo: el sonido de una promesa mágica que aún vive bajo las aguas.

Muchos han buscado a Claudina. Pocos la han visto. Pero todos, absolutamente todos los que han recorrido la ruta, han oído el susurro de la sirena.



LOS GIGANTES DE FUENCALDERAS

En Fuencalderas vivían Trin y Tran, gemelos gigantes, constructores y juguetones. Cuando su familia fue capturada, lloraron una riada y se ocultaron como montes, esperando. Si te acercas, tal vez encuentres la piedra que los hace bailar.



Entre montañas y pinares, allí donde el cielo se despeina entre nubes juguetonas, se alza Fuencalderas, un pueblo aparentemente tranquilo... salvo por un detalle: el suelo tiembla. No por volcanes ni dragones ocultos, sino por algo aún más extraordinario: gigantes.

Durante siglos, Fuencalderas fue hogar de una familia entera de gigantes. Sus pasos hacían vibrar la tierra como si el mundo tuviera hipo. Pero el pueblo ya estaba acostumbrado. Se decía entre los viejos del lugar que “si no tiembla, no es Fuencalderas”.

Los más famosos eran los gemelos Trin y Tran, dos gigantes risueños, con piernas como torres y corazones blanditos como pan recién hecho. Cuando eran pequeños —apenas unos cien años— jugaban a la comba con cuerdas hechas de nubes. Pero claro, cada salto suyo era como un terremoto. Una vez, derribaron media plaza con solo tropezar.

Sus pobres padres vivían agotados, reconstruyendo tejados y recomponiendo muros. Pero no se quejaban: los gigantes, contrariamente a lo que piensa la gente, no eran torpes ni brutos.

Tenían manos hábiles, dedos ágiles como agujas de bordado y un gusto por la arquitectura que ya quisieran muchos humanos. Con sus propias herramientas —pinzas del tamaño de un carro— colocaban teja a teja con una precisión milimétrica. Ellos construyeron el tejado de la mítica Torre de Biel, y varios palacios de Uncastillo, aún hoy en pie gracias a su magia constructora.

Pero cuando nacieron los gemelos, sus padres apenas tenían tiempo de levantar muros ajenos. Lo suyo era más bien reparar travesuras. Así que, por bien del pueblo y del patrimonio, Trin y Tran fueron enviados a jugar a las afueras, en Liso, donde había espacio de sobra y nadie gritaba si pateaban una piedra... o una iglesia.

Todo iba bien. Hasta aquel día. El día en que los hombres del Conde Arcipreste de Trabuquete llegaron a Fuencalderas.

Vinieron con antorchas, cadenas y órdenes frías. La caza de seres mágicos se intensificaba, y los gigantes, por su tamaño y nobleza, eran los primeros en ser capturados. Los padres de Trin y Tran fueron apresados sin apenas poder defenderse.

Los gemelos, tumbados boca arriba mirando las nubes, no fueron vistos. Pero cuando lo supieron... lloraron.

Y no como lloran los niños humanos. No. Las lágrimas de un gigante son como pozos profundos, calientes y saladas como el mar. Lloraron tanto que el curso entero del río Gállego se desbordó, y la riada casi llegó hasta Zuera.

Nadie sabía cómo consolarlos. Hasta que el abuelo Miguel, un anciano del pueblo, les habló con calma.

—No hagáis ruido. Vuestros padres volverán. Pero tenéis que ser listos... y pacientes.

Desde entonces, Trin y Tran permanecen casi inmóviles, vigilando desde la distancia, convertidos en montes, en colinas, en rocas que parecen no moverse jamás. Pero si observas bien... si subes por un sendero escondido y prestas atención... verás que los gigantes aún respiran.

Dicen que si un escalador sube por su “espalda”, ellos se contienen para no estallar de risa. Pero a veces no lo logran, se mueven un poco, y claro, alguien cae rodando entre carcajadas de montaña. Y si encuentras el portal mágico, ese que se abre cuando hay cielo limpio, puede que los veas bailar.

Sí. Bailar. Porque aunque están tristes y esperan el regreso de sus padres, Trin y Tran nunca dejaron de ser niños. Y un niño que cree en la magia, nunca se queda quieto del todo.

Así que, si alguna vez ves una colina que parece tener rodillas... o una roca con forma de nariz gigante... No corras. No grites. Haz una reverencia. Y escucha con atención, porque los gigantes pueden contarte cosas que los adultos han olvidado.



LA RUTA DEL BOSQUE SAGRADO

En Lobera de Onsella los sabios Ents bendecían a los recién nacidos con sus consejos. Tras un terrible incendio, tres jóvenes Ents renacieron y susurran secretos si los sabes escuchar.



i alguna vez dudas de que exista la magia, camina en silencio por los senderos de Lobera de Onsella. Deja atrás los ruidos, apaga el móvil y escucha. Quizá oigas una voz grave, pausada, que no viene de un humano ni de un animal. Tal vez sea un Ent.

Los Ents eran los guardianes sabios del mundo natural. Antiguos como los montes, pacientes como la tierra misma. Desde lejos parecían árboles, pero al adentrarte en el bosque... los oías. Conversaban. Pensaban en voz alta. Daban consejos. No eran rápidos, no, pero su sabiduría era tan profunda como las raíces que les unían al suelo.

Durante siglos, el Bosque Sagrado fue un refugio de sabiduría. Vecinos de Lobera, de pueblos cercanos y lejanos, acudían a ellos. Les pedían ayuda para saber cuándo plantar, cómo curar enfermedades o qué palabras usar para conquistar un corazón. Pero lo más esperado del año era la noche del solsticio de verano, cuando se presentaban ante los Ents los recién nacidos del pueblo.

Los Ents los observaban, con mirada lenta y corazón sereno, y ofrecían una especie de diagnóstico mágico:

—Este niño tendrá los pulmones frágiles, cuidadlo del frío.

—Esta niña ha nacido con la música en la sangre.

—Cuidado con el flan, Cipriano.

Aquel momento era sagrado. Los padres lo llamaban con cariño “la bendición”. Porque así lo sentían.

Pero un año llegó alguien distinto: el Conde Arcipreste de Trabuquete. Un hombre cruel, de corazón seco que llevó a su propio hijo al bosque. Pero lo que los Ents le dijeron lo llenó de furia.

—Su hijo es bueno, sensible, amante del arte... —dijeron—. Dejadlo crecer en paz, no es para la guerra.

El Conde no toleraba la bondad. Así que ordenó quemar el bosque.

Los Ents no podían huir. Sus raíces, su alma, pertenecían a la tierra. El Bosque Sagrado ardió durante días. Las llamas devoraron troncos centenarios, la tierra se llenó de cenizas, y los gritos de los seres mágicos resonaron en todo el reino.

Pero antes de morir, una joven Ent, nacida cerca del pueblo, hizo un acto de amor desesperado. En su último suspiro, cuando las nubes se reunían como dolientes en el cielo, lanzó sus semillas, cubriéndolas con sus propias cenizas. Y justo entonces... llovió.

No todas germinaron. Pero tres sí. Pasaron décadas. Y los vecinos de Lobera, que nunca olvidaron, cuidaron aquellos brotes con devoción. Los nuevos Ents crecieron en aquel monte calcinado. No volvieron a hablar tanto, pero cada noche de San Juan, cuando el velo entre los mundos es más fino, vuelven a ofrecer su “bendición” a los recién nacidos. Una tradición mágica que ha resistido al tiempo, al fuego y al olvido.

Si encuentras su portal —una piedra tallada con símbolos antiguos— y te atreves a preguntar, te responderán. Pero no con voz humana. Sus sonidos son lentos, profundos, y hay que aprender a escucharlos con el alma, no solo con los oídos.

Tal vez su consejo no te guste, pero hazles caso porque los Ents no pierden el tiempo con consejos vacíos. Tal vez te digan que tu, que tienes piernas, dejes el sofá y te pongas a caminar.



EL SENDERO DEL SALTO DEL LOBO

Un lobito mágico apareció en Marracos, Graciela lo encontró y protegió del Conde Arcipreste de Trabuquete. Al ser descubierto, creció hasta volverse gigantesco y escaparon saltando el Gállego. Si comes sano, podrías verlo... si no, mejor corre.

En Marracos, hace muchos, muchos años, apareció un lobito diminuto como una pelota y peludo como una alfombra recién tejida. Tan achuchable era, que la pequeña Graciela, una niña con más valor que años, lo adoptó sin pensarlo. Lo llevaba a todas partes, como quien pasea a un perrito. Nadie podía imaginar que aquel bicho adorable escondía un secreto antiguo... hasta que llegaron las tropas del Conde Arcipreste de Trabuquete. Un rastreador olisqueó el aire y susurró con voz grave:

—Huelo magia... y huargo.

Graciela se quedó de piedra. ¿Huargo? ¿Como los de las leyendas, los que vivían en el bosque sagrado de Lobera de Onsella? ¿Era posible que su lobito viniera de allí?

Pero no había tiempo para preguntas. Solo para actuar. Graciela preparó su mochila: jamón, pan, una muda limpia, agua... y un corazón decidido. Al alba, cuando el sol apenas había despertado, huyó con su amigo rumbo al este.

El lobito pronto empezó a empujarla con la nariz: debían ir más rápido. Graciela no entendía por qué tanta prisa... hasta que escuchó los cascos. Las tropas del Conde los habían alcanzado.

Y entonces, ocurrió lo insólito. El lobito se escondió en su mochila. Graciela pensó: “¡Qué cobarde! ¡Y encima se come el jamón del almuerzo!” Pero cada bocado parecía hacerlo crecer. Más y más. Hasta que la mochila reventó.

Y allí, tras ella, surgió un lobo gigantesco, del tamaño de un autobús, con ojos que centelleaban como lunas llenas.

Los soldados no dieron crédito. El lobo gruñó, feroz, y con delicadeza subió a Graciela a su lomo. Galopó hasta un acantilado. Parecían acorralados... pero saltó.

Atravesaron el aire como un rayo, cayeron al otro lado del río Gállego, y así escaparon del dominio del Conde.

El lobo, exhausto pero feliz, volvió a su tamaño habitual: una bolita peluda con mirada pícaro. Desde entonces, cuenta la leyenda que nada cada día de Ardisa a Marracos, entrenando en secreto.

Dicen que si encuentras el portal mágico del río, podrás hablar con él. Pero cuidado: el lobo huele lo que llevas en la barriga. Si llevas fruta y cosas sanas, puede que se te aparezca como un tierno cachorrito. Pero si vas lleno de chuches, refrescos y chokolatinas... prepárate para conocer al Huargo del Autobús.

¿Y Graciela? Volvió a su casa. Tal vez aún viva allí. Quizás la veas y no la reconozcas, porque el tiempo vuela. O tal vez sí... Porque, cuando come chocolate, dicen que sus ojos vuelven a brillar como cuando era niña.



TRAS LAS HUELLAS DEL DRAGÓN

Orno, un dragón amable pero tragón, ayudaba a Ejea calentando el pueblo con su fuego. Para que el Conde no diera con él, se volvió invisible y se ocultó en Sierra de Luna. Si miras bien aún podrás ver sus huellas.

Hubo un tiempo en las Cinco Villas en que la magia no era extraña... y tampoco lo era Orno, el dragón. Aunque su tamaño hacía temblar los campos, su corazón era grande y su carácter, sorprendentemente amable.

No era de esos dragones feroces que asolan aldeas y roban princesas. No. Orno era juguetón, un poco despistado, y a veces hambriento en exceso. Se comía una vaca de vez en cuando —solo las que se le cruzaban— o se bebía un lago entero para calmar la sed. Por suerte, en aquellos días, los lagos sobraban.

Eso sí: si accidentalmente se tragaba una sirena, no tardaba en escupirla... en un lago nuevo. Las sirenas, aunque algo mareadas, no solían quejarse. Pero vacas, peces, ganaderos y sirenas ya empezaban a hartarse del “entrañable” dragón.

Lo que muchos olvidaban era lo mucho que Orno había ayudado al pueblo de Ejea. Soplabla fuego por unos antiguos túneles subterráneos y calentaba todo el pueblo en los inviernos más fríos. Pero claro, la memoria humana es corta.

Todo estalló cuando, en una portada de la iglesia de San Salvador, esculpieron a Orno. No al Conde Arcipreste de Trabuquete. No. ¡Un dragón! ¡En piedra!

El Conde, que odiaba la magia y aún más los dragones con protagonismo, lo declaró una ofensa. —¡Que desaparezca! —bramó con voz de trueno.

Los ejeanos, que eran listos y no querían líos, buscaron una solución. Acudieron a un druida sabio de la Sierra de Santo Domingo. Este preparó una poción muy especial:

Invisibilia Draconis. Unas gotas sobre la lengua, y el dragón se volvió completamente invisible... aunque seguía gruñendo, comiendo y, por supuesto, dejando huellas.

Montaron sobre él y cabalaron por las Cinco Villas en busca de un nuevo hogar. Finalmente, encontraron el lugar perfecto en los montes de Sierra de Luna, apartado, tranquilo y lleno de jabalies, que a Orno le encantaban.

Desde entonces, nadie lo ha visto... aunque muchos aseguran haber encontrado huellas enormes, humeantes, marcadas en la roca como si un pie gigante se hubiera posado allí hace apenas un instante.

La leyenda cuenta que si recorres el sendero de las huellas del dragón y encuentras una piedra con runas talladas y llevas los dientes limpios y brillantes como perlas, entonces el hechizo podría romperse. Y Orno, el dragón invisible, podría volver a dejarse ver. Solo unos segundos. Solo si sonríes. Solo si crees.

Y si no lo ves... no te preocupes.

Cepíllate bien los dientes.

Quizás mañana, te cruce volando sobre tu cabeza, envuelto en viento y magia.



RUTA DE LAS HADAS

Mucho antes de que los mapas mágicos incluyeran Hogwarts o el Callejón Diagon, existía un pequeño rincón encantado en las Cinco Villas: Valpalmas, el pueblo de las hadas.



í, sí, hadas de verdad, con alas relucientes, falditas de pétalo, y ese confeti mágico que sueltan al volar, como si fuera el cumpleaños de todo el mundo. Pero no eran hadas comunes. No, estas hadas eran canteras, picapedreras de élite, auténticas maestras del cincel. ¿Cómo te quedas?

La líder del grupo se llamaba Magdalena, un hada que estudió escultura con el mismísimo Maestro de Agüero —el mismo que talló bailarinas, grifos y dragones. Magdalena, que tenía las uñas más afiladas que Rosalía, volvió a Valpalmas con una pasión desbordada por la piedra. Y como buena hermana mayor, enseñó a sus hermanas: Rosquilla (la perfeccionista), Fullatre (la innovadora) y Empanadica (la... bueno, digamos que cocinaba más de lo que picaba, pero también tallaba cuando le apetecía).

Gracias a ellas, las fachadas de Valpalmas parecían sacadas de una galería de arte en miniatura. Rombos, case- tones, dragones tallados comiendo melocotones. Las gentes del pueblo estaban encantadas. “¿Qué cuesta una chimenea con relieves de estrellas?” preguntaban. “Una rama de almendro y un árbol donde vivir”, respondían las hadas. Negocio redondo.

Pero, ay, siempre hay un malo en estas historias. En este caso, el Conde Arcipreste de Trabuquete, un aristócrata con más anillos que dedos y el gusto arquitectónico de una cabra con delirio. Quería construir un mega-cas- tillo en medio de las Cinco Villas. Algo “grande, potente y con gárgolas que guiñen el ojo”. Contactó con las hadas, ellas pasaron presupuesto: “Cien frutales plantados en Valpalmas.” El conde se desmayó del susto. “¡Eso es un robo con confeti armado!” , chilló.

Así que, sin más, capturó a Magdalena en una higuera mientras tomaba el sol, la metió en una mazmorra-can- tería y la puso a trabajar de sol a sol. La pobre fue perdiendo brillo, y un día, simplemente... desapareció entre polvo de hada.

Devastadas y furiosas, las hermanas decidieron abandonar Valpalmas. Un vecino les sopló: “Por los Aguarales de Valpalmas, no hay nadie. Ni siquiera moscas”. Y allí se fueron, valientes y con alas caídas, a colonizar —sí, como los vaqueros de las pelis que tu abuelo ve los domingos.

El problema: ni un solo árbol a la vista. Ni una ramita para colgar un gorro. Solo barro. Mucho barro. Pero ¿se rindieron? ¡Jamás! Si las hadas de Valpalmas eran algo, era resilientes y cabezonas. Así que cambiaron el cincel por el molde, y levantaron sus casitas de barro cocido. Como no tenían flores para alimentarse, aprendieron a cocinar. Y vaya si cocinaban. Empanadica, que hasta entonces solo sabía preparar sopa de pétalo, inventó las croquetas de flor al horno y la mermelada de sombra. Pura delicia. Y la chimenea que proyectaron, alta y flamante, hacía muy bien su labor y en la casa no había ni una gota de humo.

Y ahí siguen, en los Aguarales, dejando rastros de confeti por si se pierden, como una versión muy decorativa de Hansel y Gretel. Si te atreves a ir, busca piedras con runas talladas. Y puede que veas una chimenea encendi- da, si logras verla, acércate con respeto, no hagas ruido, y tal vez, solo tal vez, veas un hada con botas de trabajo y alas rebozadas en polvo.

Y recuerda: si alguna te lanza un zarpazo por cotilla, no te enfades. Solo están marcando su terreno. Como artistas que son.



EL SENDERO DE LA FUENTE DE LA TEJA

Enamorados de una hermosa lavandera, dos nobles de Erla compiten por su amor. Al descubrir su naturaleza mágica, el Conde Arcipreste de Trabuquete desata su odio y comienza a perseguirla. Ella huye, escondiéndose, pero su magia aún perdura.

Hubo un tiempo, hace ya más de mil años, en que la magia no se escondía. Las fuentes hablaban, los sauces curaban fiebres con canciones, y en cada pueblo de las Cinco Villas vivía, al menos, un secreto encantado. Pero ningún secreto fue tan amargo —ni tan jugoso— como el de Valentia, la lamia del lavadero de Erla.

Porque en Erla, la gente ya sospechaba que el Conde Arcipreste de Trabuquete no perseguía la magia por temor o noble deber. No. Lo suyo era despecho puro y duro. Y todo empezó por una mujer.

Valentia no era una mujer cualquiera. Alta, delgada, etérea, con el cabello tan negro como el cielo sin luna y una piel tan blanca que hacía palidecer a las nieves de enero. Lavaba en la fuente desde el alba hasta bien entrada la tarde, canturreando melodías que ponían nerviosas a las lavanderas y hechizaban a los caballeros. Nadie sabía dónde vivía. Nadie la había visto comer. Pero todos estaban de acuerdo: Valentia no era de este mundo.

El Conde la observaba cada día desde su torre. El Barón de Santía, desde su balcón. Y como ocurre siempre en estas historias, ambos se enamoraron perdidamente. Intentaron conquistarla con joyas, con poemas, con pájaros entrenados que le llevaban sonetos. Pero Valentia no se rendía. Solo lavaba, como si los trapos tuvieran secretos más importantes. Hasta que llegó un día de junio, caluroso, rojo como una cereza recién cogida.

Fue entonces cuando el Barón de Santía, se acercó a Valentia con una cestita de cerezas. Sin decir una palabra, le ofreció una. Ella la tomó, la mordió lentamente y, por primera vez, sonrió. Luego, aceptó su invitación para pasear.

Caminaron todo el día por Erla. Rieron, cantaron, incluso bailaron con los pies descalzos sobre la hierba fresca. El Barón parecía volar. Lo que no sabía era que estaban siendo espiados.

A distancia, el Conde Arcipreste les pisaba los talones. Vio las huellas del Barón... pero no las de Valentia. Solo marcas de ave. De garza, para ser precisos. Extrañado, siguió rastreando hasta que, al llegar al Arba de Biel, los vio besándose dentro del río.

Y allí el Conde descubrió un oscuro secreto: ¡Valentia no tenía pies! ¡Tenía patas de garza! El Conde sintió cómo el amor se le congelaba en el pecho y se le derretía en rabia.

—¡Es una lamia! ¡Una criatura maldita del agua! —gritó, y desenvainó su espada queriendo matarla.

Pero el Barón se interpuso. Malherido, cayó en los brazos de su amada. Valentia, con un grito que hizo temblar los sauces del río, conjuró una corriente de agua mágica y se lo llevó consigo, río abajo, hasta la Fuente de la Teja. Allí Valentia intentó salvarlo. Pero no bastó. El Barón murió con una sonrisa, y Valentia lloró por primera vez en mil años.

Desde ese día, juró proteger el mundo mágico. Sabía que el Conde no se detendría.

Se refugió en la Fuente de la Teja, donde duerme, canta y ve el futuro.

Se dice que si vas a esa fuente en silencio, y dejas una cereza sobre una piedra con runas, ella puede aparecer. Mitad pájaro, mitad mujer, sus ojos son como estanques oscuros y sus palabras, profecías. Al Barón de Santía le predijo que su hacienda sería destruida por amor. Y vaya si acertó.



EL SECRETO DEL DRUIDA

En las Cinco Villas, un druida de Luesia creó una pócima que hacía volar alfombras. Para protegerla, escondió su receta con el código 3+6+9+18. Sigue la ruta mágica... y quizás descubras cómo volar.



ace muchos años, cuando los médicos aún no existían en las Cinco Villas y la ciencia se medía en lunas y estrellas, los sabios del lugar confiaban su salud y sus secretos a los druidas. Sí, los druidas: aquellos guardianes del bosque que vestían hábitos claros, hablaban con los árboles y preparaban sus pociones con plantas recolectadas en los bosques cercanos.

El más poderoso de todos ellos vivía en lo alto de las montañas, en el encantador pueblo de Luesia. Este druida, cuyos conocimientos superaban incluso los del Consejo de Magia de Occidente, poseía una farmacia ancestral: la propia Sierra y su flora.

Un día, mientras experimentaba con helechos cantores, geniatas scorpio y madreselvas, el druida dio con una poción extraordinaria. ¡Una mezcla que hacía flotar los objetos inanimados! Al principio, nadie entendía para qué serviría tal cosa. ¿De qué servía una silla flotante? Pero el destino, siempre curioso, quiso que unas gotas de aquella pócima cayeran sobre una alfombra tejida en Luesia... y esta comenzó a elevarse.

¡Una alfombra voladora!

Al principio, las gentes de Europa no mostraron gran interés, pero en el lejano Oriente, el invento causó furor. Luesia se convirtió en la capital mundial de las alfombras voladoras, y durante décadas, estas surcaron los cielos entre pinos y estrellas.

Pero el éxito no tardó en despertar la envidia. Miles de comerciantes de Beirut, Samarkanda y Petra vinieron a Luesia para ver cómo podrían copiar ese invento. Pero el que causaba más terror era el Conde Arcipreste de Trabuquete, que pensó que desde el aire vería mucho mejor a todas las criaturas mágicas. Pensaron si era el tejido mágico, que si los dibujos llevaban runas, que si era cosa del aire de Luesia... hasta que un día, un saboteador lanzó la verdad al viento:

—¡Es por la pócima!

El druida, previendo que su receta corría peligro, decidió ocultarla. Codificó su conocimiento y lo escondió en su bosque. Diseñó un código mágico: 3 + 6 + 9 + 18, un enigma que sólo los verdaderos herederos del saber podrían descifrar.

Dicen los sabios que, si recorres los caminos de los montes de Luesia y sigues las pistas del código, descubrirás un portal. Un umbral entre lo real y lo mágico. Y si logras encontrarlo, podrías ser digno de elaborar nuevamente la legendaria pócima:

Leviosa Felicitatis

La pócima que hace volar...

Y, con ella, también tus sueños.



EL SENDERO LUNAR DEL SANTUARIO

El Santuario protegía a seres mágicos con ayuda de elfos nocturnos y minotauros. Algunos minotauros los traicionaron, pero los elfos alertaron a Tauste. Gracias a su enseñanza, el pueblo venció. El Santuario aún guarda su magia.



Hubo un tiempo en que la oscuridad no venía sola. Venía organizada, armada... y con nombre: el Conde Arcipreste de Trabuquete. Su odio hacia lo mágico era tan profundo como su ambición. Pero él no estaba solo. Desde las Bardenas hasta los bosques de Lobera de Onsella, otros señores humanos se unían a su causa, deseando someter la magia a su voluntad.

Para resistir, el mundo mágico trazó un plan antiguo como los bosques: erigir lugares de defensa, enclaves donde la magia pudiera descansar y prepararse. Así nació el Santuario.

Escondido entre las colinas del sur de las Cinco Villas, el Santuario era más que un refugio. Era una fortaleza viviente. Un ejército de minotauros errantes custodiaba sus flancos, y junto a ellos, una estirpe de elfos nocturnos tan veloces como el pensamiento.

Los elfos recorrían los límites del territorio durante la noche, guiándose por un sendero invisible que solo podía verse a la luz de la luna. Protegían a las criaturas perseguidas, lanzaban conjuros de ocultamiento y cantaban a las estrellas para pedir consejo. El Santuario no solo era piedra. Era hogar. Curaba heridas físicas y también heridas del alma.

Pero el Conde Trabuquete tramaba algo. Había robado una pócima al druida de Luesia, capaz de subyugar voluntades. Quería esclavizar a los minotauros. No necesitó usarla. Les prometió poder, tierras, gloria... y algunos aceptaron. Fue entonces cuando los elfos lo supieron: el Santuario caería... a menos que hicieran algo.

Sin esperar órdenes, partieron en secreto hacia Tauste. Allí, en la oscuridad de la noche, despertaron a los mozos más valientes. Les entregaron un saber que no debía olvidarse: cómo vencer a un minotauro si el plan fallaba. Y falló.

Un puñado de minotauros traidores llegó a Tauste. Rugían, pisaban fuerte, arrollaban. Pero no contaban con que los humanos sabían cómo resistir. La batalla fue dura, pero los valientes de Tauste, guiados por el legado de los elfos, vencieron.

Los minotauros leales fueron enterrados con honor. Los elfos supervivientes no abandonaron nunca el Santuario. Desde entonces, lo protegen en silencio. Lo custodian.

Dicen que si haces el camino al Santuario de noche, cuando todo parece perdido, puede que uno de ellos camine a tu lado. No los verás. Pero si en algún momento ves una piedra con runas es que no estás solo... no temas. Son los elfos. Y si lo mereces, quizás compartan contigo el antiguo conocimiento para vencer la oscuridad.

Solo recuerda esto: la luz más poderosa, a veces, camina en la sombra.



EL CAMINO DE LAS ESTRELLAS

Los seres mágicos huyeron hacia los Pirineos perseguidos por el Conde de Trabuquete. La sibila Aurea creó un mapa estelar mágico para guiarlos en la oscuridad, y todavía protege a los que regresan. Las estrellas marcan el camino.

Hubo un tiempo —no tan lejano, aunque parezca de otra era— en que los cielos de las Cinco Villas se tornaron oscuros, no por la falta de luna, sino por la huida de la magia.

El mundo mágico, perseguido, acorralado y exhausto, comenzó a desaparecer. No con estallidos ni gritos, sino con susurros, pasos sigilosos y miradas que se perdían en la niebla. Hadas, sirenas, brujos, mandrágoras, basiliscos, grifos, seres antiguos y recién nacidos, familias enteras... todos partieron hacia el norte, hacia las montañas de Pyrene, llevando consigo lo poco que quedaba: sus nombres, su esperanza, y la memoria de lo que alguna vez fueron.

Huían del Conde Arcipreste de Trabuquete, el más temido cazador de magia. Él no solo deseaba el fin del mundo encantado, sino su poder. Asesinaba a quienes atrapaba, absorbiendo su esencia mágica, almacenándola en frascos oscuros que escondía en las criptas bajo su castillo. Cada frasco contenía un lamento. Cada frasco era un alma perdida.

El éxodo era casi imposible. Los caminos estaban vigilados. Los portales, sellados. Pero aún quedaba una oportunidad: Navardún.

En su torreón, vivía Aurea, la sibila. De mirada antigua y corazón joven, Aurea decidió tejer un último conjuro, el más poderoso jamás invocado en las Cinco Villas. Desde su torre, y con la luz de una estrella recién caída, dibujó un mapa oculto entre constelaciones. Un sendero celeste, visible solo para quienes creen, para quienes pronuncian las palabras exactas:

Fiat lux et facta est lux. Así nació el Camino de las Estrellas.

Bajo la noche más cerrada, cuando el miedo crece y el frío cala, el mapa de Aurea brilla con un resplandor azul que guía a los viajeros mágicos hasta refugios ocultos entre riscos y robles. Incluso hoy, cuando parece que la magia ha desaparecido, aún hay quienes lo encuentran. Porque Aurea nunca se fue. Sigue, protegiendo a los que huyen... y también a los que regresan.

Porque algunos, con el paso de los siglos, vuelven. Abren sus casas cerradas durante generaciones. Vuelven a encender las chimeneas, a barrer el polvo del olvido, a colgar campanillas para llamar al viento. Y cuando lo hacen, el mapa vuelve a brillar. La vida vuelve.

¿Quieres ayudar? ¿Sientes que algo vibra cuando miras las estrellas? Entonces, busca las señales mágicas, las runas antiguas. Observa los cielos en silencio. Di las palabras. Espera. Y si ves brillar una estrella que no estaba ayer, si notas un leve guiño en la penumbra... quizás sea Aurea. Quizás te haya elegido. Las estrellas te marcarán el camino.



LA RUTA DE LOS LAGARES RUPESTRES

Felissa, una vidente capaz de licuar la luna, usaba lagares rupestres para mostrar el futuro. La ambición humana petrificó a muchos. Para escapar del Conde, derramó la luna sobre el pueblo, que, desde entonces, se llama Luna.



ue en las Cinco Villas, por supuesto, tierra de portales y secretos, donde se vivió uno de los episodios más curiosos (y pegajosos) de la historia mágica: la era de las Piscinas de la Luna.

Porque, aunque hoy se diga que los lagares rupestres eran lugares donde se pisaba uva para hacer vino, la verdad es más extraña que la ficción. Mucho antes de que un solo racimo manchara aquellas piedras, los lagares servían para un propósito más brillante: albergar la luz licuada de la Luna.

Y la artífice de semejante locura era Felissa la Vidente.

Felissa no era una bruja común. Tenía un lunar en forma de estrella sobre la frente, una escoba de roble parlante, y una habilidad única: podía cortar trozos de Luna. Solo durante la luna llena, y solo con un cuchillo forjado en ermeloíta, un mineral tan escaso que algunos dicen que solo existe en los bolsillos de las meigas.

Cada noche clara, Felissa volaba hasta el cielo, hacía una incisión precisa en la Luna —¡ras!— y recogía el líquido perlado en un frasquito de cuarzo. Luego bajaba, vertía el contenido en una de sus “piscinas” talladas por las hadas canteras de Valpalmas, y comenzaba su jornada: mostrar el futuro a todo el que tuviera valor para verlo y oro para pagarlo.

Venían de lejos. De Biota, de Uncastillo, incluso de gente despistada de Bagüés y más allá. Preguntaban si su vaca tendría terneros, si su hija se casaría con el panadero o con el herrero, si ese picor en la espalda era magia o alergia. Felissa respondía con elegancia, levantando su bastón lunar y leyendo los remolinos del líquido celestial.

Pero como siempre, la avaricia y la tontería llegaron.

Algunos no se conformaban con ver su destino. ¡Querían entrar en él! Se lanzaban al líquido plateado gritando “¡yo quiero mi éxito ahora!”, y zas... se petrificaban al instante.

Felissa advirtió, pero pocos escuchaban. Hoy, si paseas por la iglesia de Santiago, verás a las hermanas López, abrazadas eternamente en un canecillo, y a media orquesta petrificada en los capiteles: el flautista, el tamborilero y hasta el tipo del triángulo. (Creemos que los de la orquesta vieron su éxito en Operación Triunfo o algo así y se tiraron todos de golpe).

Y, cómo no, el Conde Arcipreste de Trabuquete puso sus ojos en la magia de Felissa. Quería ver su propio futuro... y el de todos los demás. Planeó raptarla, encerrarla en una torre sin escobas ni cuchillos. Pero Felissa, que ya había visto la traición en su espejo, actuó primero.

Pidió a las hadas que sus piscinas tuvieran una canaladura secreta. Y cuando el Conde irrumpió en su santuario con una docena de guardias, Felissa simplemente quitó el tapón.

La Luna líquida se desbordó, corrió por la ladera, inundó caminos, envolvió casas, y acabó tiñendo de luz el pueblo entero. Desde ese día, el pueblo fue conocido como Luna. Y el Conde... como un idiota.

Felissa, eso sí, desapareció entre las nieblas del monte. Dicen que confundió a los aldeanos, alterando sus memorias para que creyeran que aquellas piscinas eran solo para hacer vino. Y así siguieron usándolas, generación tras generación. Porque, claro, ¿quién iba a creer que donde ahora estaban pisando uvas antes se veía el futuro?

Pero no todos los lagares fueron vaciados. Uno quedó. El más escondido. Y en él, todavía reposa un charco de Luna líquida.

Si haces la Ruta de los Lagares Rupestres, y caminas con atención, notarás señales. Una piedra con runas. Y puede que veas a Felissa. Alta, con su túnica de nubes, y su cuchillo de luna al cinto.

Si le caes bien, tal vez te enseñe el futuro. Si no... bueno, así no corres el riesgo de acabar en un capitel.



EL SENDERO DE LA LUNA

**En el tranquilo pueblo de Asín, escondido entre montes verdes
y caminos de tierra, hay un sendero muy especial
que pocos se atreven a recorrer de noche.
Lo llaman el Sendero de la Luna.**

De día parece un camino normal, cubierto de flores plateadas llamadas lunarias, que brillan como monedas de plata cuando el sol las toca. Pero al caer la noche, algo cambia: el aire se vuelve más espeso, las flores se apagan... y todo se llena de un silencio misterioso.

Cuentan los ancianos del pueblo que ese sendero no fue hecho por manos humanas, sino por almas que buscaban aprender a ser mejores. Cada luna nueva, el camino despierta y la luz de la luna traza una ruta brillante sobre la tierra. Quien la sigue debe hacerlo con el corazón puro y sin miedo.

Hace muchos años, un niño llamado Lucien quiso recorrerlo. Era curioso y soñador, pero a veces se metía en líos. Una noche, mientras todos dormían, salió de su casa con una linterna y fue hasta el bosque. El camino estaba iluminado por la luna, y las flores parecían saludarlo. A medida que avanzaba, oía el murmullo del viento, como si el bosque le hablara.

Al llegar al Río Agonías, el agua no era agua, sino un espejo lleno de recuerdos. En él vio reflejadas todas las veces que había ayudado a alguien, y también los momentos en que no lo hizo. Lucien comprendió que el sendero no daba miedo: enseñaba a mirarse por dentro.

Cuando llegó a la ermita del Rosario, la luna estaba justo encima. Entró despacio, y una voz suave le dijo:

—Has caminado con valentía. Desde hoy, cuidarás los sueños de los demás.

Desde aquella noche, Lucien se convirtió en el Guardián del Sendero, y cada vez que alguien camina por él con el corazón bueno, la luna ilumina su paso.

Por eso, los vecinos de Asín dicen que, si una noche la luna te sigue con su luz, no te asustes. Tal vez solo quiere recordarte que la verdadera luz está dentro de ti.



EL MISTERIO DEL MOCO DE BRUJA DE BAGÜÉS

Dicen en Bagüés, un pequeño pueblo escondido entre montes, que si madrugas mucho, justo cuando el sol apenas toca las piedras, puedes ver en el suelo un brillo extraño.



arece rocío, pero no lo es. Los abuelos del lugar lo llaman “el moco de bruja”, y aseguran que es la huella que dejaron las brujas de los antiguos tiempos cuando bailaban bajo la luna.

Hace casi mil años, Bagüés era un lugar lleno de artistas y magia. En su iglesia de San Juan y Santa Basilia, un gran pintor trabajaba día y noche para llenar las paredes de colores y figuras sagradas. Lo llamaban el Maestro de Bagüés, y su talento era tan grande que se decía que los ángeles guiaban su pincel.

Una tarde, mientras el Maestro pintaba una escena celestial, una sombra invisible entró en la iglesia. Era una bruja que se había vuelto invisible gracias a las semillas mágicas de un helecho. Quería engañar al pintor para que en sus murales contara una historia falsa: que el diablo era el favorito de Dios. Pero el Maestro llevaba al cuello un pequeño amuleto: una ramita de enebro que le había regalado una joven del pueblo, una muchacha que lo quería en secreto.

Cuando la bruja vio el enebro, comenzó a contar una a una sus agujas, incapaz de detenerse. Mientras tanto, el Maestro comprendió lo que ocurría. Tomó una escoba de boj, trazó un círculo en el suelo y pidió protección a las fuerzas del bien. Dentro de aquel círculo prometió que, si sobrevivía, pintaría la historia más hermosa jamás contada: la historia de la esperanza, la bondad y la luz.

Así lo hizo. Durante años, el Maestro pintó con fe y amor cada rincón del templo. Los colores parecían cantar, las figuras parecían moverse, y su obra fue tan maravillosa que hoy se la conoce como la “Capilla Sixtina del Románico”.

Dicen que la bruja, cansada de contar agujas de enebro, se disolvió en una nube verde y dejó sobre el suelo un rastro brillante: el famoso “moco de bruja”. Desde entonces, cuando amanece y el sol toca las piedras de Bagüés, ese brillo reaparece como un recuerdo del poder de la bondad sobre la oscuridad.

Los niños del pueblo, cuando lo ven, no sienten miedo. Saben que no es más que el eco de una vieja magia que protegió su tierra, la huella luminosa de una batalla ganada por la luz. Y así, entre helechos, boj y enebros, Bagüés sigue siendo un lugar donde el arte y la naturaleza se mezclan... donde cada amanecer brilla un poco de historia.

LOS CUENTOS DE LAS CINCO VILLAS

EL JUEGO



Si caes en el **logotipo** saltarás al siguiente logotipo y seguirás tirando los dados.

En las **casillas con números en color** darás un salto a la casilla con el número del mismo color, tanto hacia delante como hacia atrás:

- 6 Puente de los Judíos de Uncastillo
- 12 Puente medieval de Luna
- 18 Torre-Castillo de Yéquera
- 24 Torre mudéjar de Tauste
- 21 Palacio de los Sada de Sos del Rey Católico
- 29 Palacio de los Condes de Aranda de Biota

En las casillas **“dados”** el jugador mueve su ficha a la otra casilla de dados y vuelve a tirar.

En las **casillas con números en negro** perderás un turno, salvo en la casilla 44, en la que volverás a la casilla de salida.

- 19 En la hospedería de Sádaba descansarás un turno.
- 30 En el pozo de hielo de Piedratajada te congelarás un turno.
- 35 El Conde Arcipreste de Trabuquete te retiene durante un turno.
- 40 En la cárcel del Ayuntamiento de Uncastillo perderás un turno.
- 44 En la casilla “muerte” vuelves a la casilla 1.
- 50 Se debe llegar con el número exacto, si te pasas, retrocedes.

JUEGO ONLINE



Plan de Sostenibilidad Turística “Más que Cinco Villas”. Financiado por:



LA BRUJA DE PEÑA LENGUA

**En Biel, cuando cae la noche y el viento recorre los tejados,
los vecinos cuentan una historia que se susurra muy bajito.
Hace muchos años, llegaron al pueblo unos gitanos
que arreglaban ollas y sartenes.**



adie sabía de dónde venían ni hacia dónde iban, pero cuando se marcharon, dejaron algo inesperado: una niña pequeña, envuelta en harapos, llorando con un llanto que parecía antiguo, como si viniera de otra época.

La niña era distinta. Su cara tenía rasgos extraños, y sus ojos parecían brillar con secretos que nadie entendía. Sin embargo, un vecino de Biel, movido por la compasión, la recogió y la crió como si fuera su propia hija.

La llamaron Lina.

Con los años, Lina creció diferente a los demás niños. Su cuerpo era ágil y flexible, y sus manos parecían bailar aunque ella estuviera quieta. Lo extraño comenzó una noche de sábado: los animales del pueblo, gatos, gallinas y ovejas, salían de sus corrales y se acercaban a su casa. Allí, bajo la mirada de Lina, bailaban y giraban en círculos, como si comprendieran palabras que solo ella conocía.

Todos los animales obedecían... menos uno: el burro pardo del tío Narciso.

El burro era viejo y sabio, y nadie sabía por qué no se dejaba hechizar. Lina lo intentó muchas veces: le susurraba canciones antiguas, dibujaba signos en el aire, pero el burro siempre resistía.

Un día, Lina se enfadó y, tratando de obligarlo, tropezó y se lastimó una pierna. Mientras se sentaba sobre la hierba, dolorida, miró al burro a los ojos.

—Nunca me obedecerás, ¿verdad? —susurró—.

El burro la miró fijamente, con calma, como si le dijera: “No todo se controla, hay cosas que deben ser respetadas”.

En ese instante, Lina entendió algo muy importante: no podía forzar la voluntad de otros, ni siquiera con magia. Si quería hacer el bien, debía usar su poder para proteger, no para dominar. Y fue así como decidió apartarse y refugiarse en Peña Lengua, desde donde pudiera cuidar de los animales, los bosques... y las fuentes de Biel, sin asustar a nadie.

Cada manantial y cada caño que brotaba en los senderos del pueblo eran especiales para ella.

—El agua es vida —decía Lina a los pájaros y animales—. Siempre hay que cuidarla, porque sin agua, todo se marchita.

Dicen que, cuando los niños recorren los senderos de las fuentes, pueden ver que algunas brotan con un brillo extraño, como si alguien las hubiera tocado con magia. Y si escuchan con atención, tal vez oigan el susurro de Lina diciendo:

—Cuidado con el agua, cuídala como cuidas tu corazón.

Cada sábado, cuando la luna llena ilumina Peña Lengua, Lina baja para recorrer los bosques y las fuentes, asegurándose de que el agua siga clara y viva. Y aunque al principio los vecinos la miraban con miedo, con el tiempo entendieron que Lina no hacía daño: solo cuidaba de Biel y de sus tesoros más valiosos, los animales y el agua.

Así que si algún día visitas Biel y recorres sus fuentes y senderos, escucha con atención: quizá sientas el suave murmullo del agua y de Lina, recordándote que la magia no siempre viene con miedo, y que proteger lo que amamos es la verdadera magia.

La verdadera magia no está en obligar ni asustar, sino en respetar, cuidar y proteger. A veces, quienes parecen distintos nos enseñan lo más importante: escuchar, aprender y cuidar de la vida que nos rodea.



LA DAMA DE AGUA DE CASTILISCAR

Hace muchos, muchísimos años, el pueblo de Castiliscar no era más que un pequeño castillo rodeado de juncos. Los soldados lo llamaban “el castillo de los juncos”, y con el tiempo, aquel nombre se transformó en el que conocemos hoy.

Dicen que, en los días tranquilos, el viento silbaba entre los juncos como si contara un secreto. Y quizás lo hacía, porque bajo aquellas aguas vivía una dama muy especial.

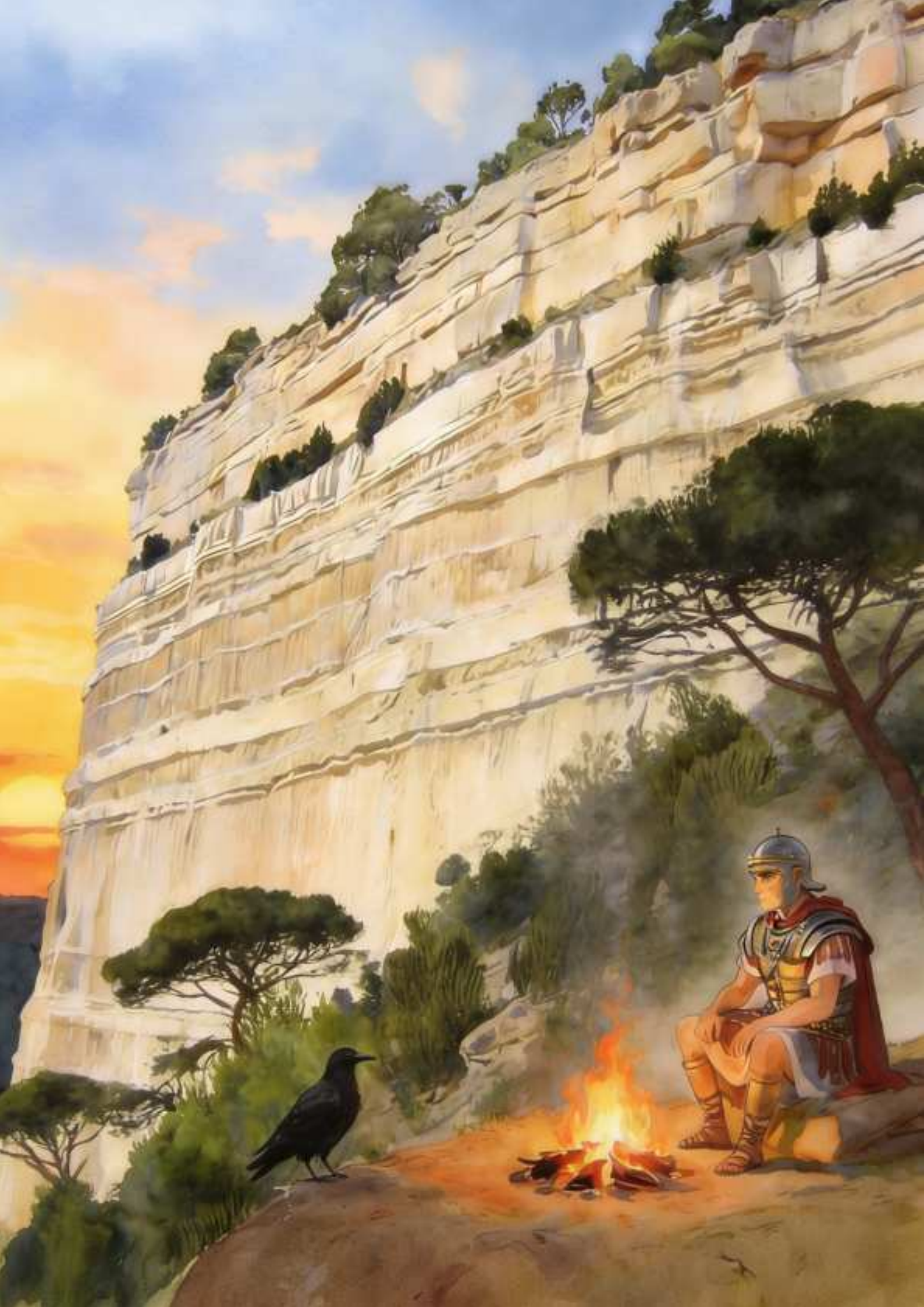
Su historia comenzó cuando un joven soldado llamado Alfonso hacía guardia en lo alto de la fortaleza. Una tarde, al mirar hacia el estanque que brillaba junto al castillo, creyó ver algo moverse. Era como una mano transparente, hecha de agua y luz. Intrigado, bajó corriendo hasta la alberca. Allí, entre los reflejos del sol, descubrió a una mujer bellísima, de cuerpo cristalino y ojos del color del cielo. Era la Dama de Agua, guardiana de las aguas de Castiliscar.

Ella le habló con voz suave, como el murmullo de una fuente. Le contó que había vivido allí desde tiempos muy antiguos, mucho antes de que los caballeros construyeran el castillo. Había visto pasar a romanos, godos y cristianos, y su deber era cuidar de la alberca, el corazón de la vida del lugar. Pero estaba preocupada: si el estanque se secaba, ella desaparecería para siempre.

Alfonso, conmovido, reunió a los vecinos y les contó su historia. Al principio nadie le creyó, pero una noche de luna llena se acercaron al agua y, entre los juncos, vieron una silueta brillante que se movía lentamente bajo la superficie. Todos comprendieron entonces que Alfonso decía la verdad.

Desde aquel día, los habitantes de Castiliscar se propusieron cuidar de la Dama de Agua. Mantuvieron la alberca limpia, protegieron los manantiales y enseñaron a sus hijos a respetar el agua, que daba vida al pueblo. Incluso levantaron un pequeño castillo acuático junto al estanque, para que ella tuviera un hogar digno.

Dicen que han pasado más de mil años y que la Dama de Agua sigue allí, jugando con los reflejos del sol y la luna. A veces, cuando el viento sopla y los juncos se mecen, parece que el agua sonríe. Y si te acercas con respeto y guardas silencio, tal vez puedas verla nadar entre las luces del atardecer, cuidando su estanque y recordando a todos que la vida florece donde se respeta el agua.



ATAEGINA Y EL SECRETO DE LA PEÑA NEGRA

Hace muchos años, cuando el nombre de Ejea de los Caballeros todavía no existía, la tierra hablaba con quienes sabían escucharla. Los campos respiraban despacio, los montes guardaban secretos y los pájaros anunciaban las estaciones con sus cantos.



n lo alto de Punta la Negra, un cerro cubierto de rocas oscuras, tomillos olorosos y pinos jóvenes, vivía una diosa muy antigua llamada Ataegina.

Era la guardiana de todo lo que nace, crece, descansa bajo la tierra y vuelve a despertar. Sabía cuándo una semilla debía abrirse, cuándo el agua necesitaba esconderse y cuándo la vida pedía un descanso.

A veces, cuando tocaba anunciar un cambio, Ataegina se convertía en un cuervo negro. Su sombra cruzaba el cielo como un aviso silencioso:

—Preparad el corazón. Algo nuevo está por comenzar.

Un día llegaron hombres extraños. Soldados romanos, con armaduras brillantes y voces fuertes, construyeron un campamento junto a un arroyuelo que bajaba desde los montes. No conocían las costumbres del lugar, ni escuchaban el susurro de la tierra.

Solo uno parecía diferente: un muchacho joven que observaba los árboles y respiraba hondo el olor de la hierba.

Esa noche, mientras cuidaba el fuego, un cuervo se posó a su lado. El muchacho sintió respeto, no miedo. Inclínó la cabeza y dijo:

—Sé que este lugar es especial. Si puedo quedarme aquí, prometo cuidarlo.

El cuervo lo observó en silencio. Entonces, la noche se volvió más profunda y, ante sus ojos, el ave tomó forma humana. Era la diosa.

—Acepto tu promesa —dijo Ataegina—. La tierra te dará alimento, agua y protección si la tratas con cariño.

Durante muchos años, el joven cumplió su palabra. Enseñó a sus compañeros a no cortar más árboles de los necesarios, a no ensuciar el agua y a compartir la cosecha con quienes la necesitaban. Los vecinos del valle crecieron en paz y abundancia.

Pero con el tiempo, el muchacho se convirtió en jefe. El poder le llenó el corazón y olvidó la antigua promesa. Mandó talar bosques enteros, desvió arroyos y obligó a la tierra a dar más de lo que podía.

Desde lo alto de Punta la Negra, Ataegina sintió tristeza. No quería destruir, solo enseñar.

Entonces retiró su protección, y la tierra se defendió sola: el agua se hundió bajo el suelo, los campos se volvieron cansados y el viento comenzó a soplar con un lamento suave.

Desde entonces, los mayores de Ejea cuentan que, cuando un cuervo negro vuela sobre Punta la Negra, no trae mala suerte. Es la diosa recordando que:

—La tierra florece cuando la cuidamos.

Las promesas importan.

Y todo lo que hacemos regresa, como las estaciones.

Dicen también que, si un niño o niña escucha ese mensaje y promete respetar la naturaleza, el cuervo inclina sus alas, aceptando el trato.

Y quien cumple su promesa, encuentra siempre un lugar donde la vida vuelve a brotar.



EL HADA DE PIEDRATAJADA

Hace mucho tiempo, antes de que el pueblo de Piedratajada existiera, los barrancos y montes de Valpalmas eran un lugar lleno de magia. Allí vivían unas hadas muy especiales, llamadas hadas tallistas, que esculpían la piedra con sus manos brillantes.

Eon su magia, el viento y la lluvia se convertían en arte: columnas, agujas y chimeneas de roca tan delicadas que parecían de azúcar.

Entre todas ellas vivía Melina, una hada trabajadora y divertida que tenía cinco haditos revoltosos. Pasaba los días tallando las formas del paisaje mientras vigilaba a sus pequeños, que no paraban quietos ni un segundo. Su casa estaba tallada en la roca, con balcones de cuarzo que reflejaban el sol y tejados de mica brillante que parecían de plata. Por las noches, cuando el viento se calmaba, las hadas cantaban y todo el valle se llenaba de una luz dorada.

Pero un día llegaron unos muchachos curiosos de las pardinas cercanas. Habían oído decir que las hadas tenían una “lamparita en el trasero” que brillaba por la noche —¡menuda tontería!—. Confundieron a las hadas con luciérnagas y decidieron ir a cazarlas. Al caer la tarde, se escondieron entre las rocas y esperaron.

Entonces apareció Melina, agotada, buscando las llaves de su casa. Los chicos, sin pensar, la atraparon y la metieron en un bolsillo que olía a sudor y a polvo. Pobrecilla, se desmayó del susto y del mal olor.

Cuando despertó, al amanecer, se dio cuenta de lo ocurrido y se enfadó muchísimo. Su carita empezó a brillar, no por tener una lamparita, sino de pura furia.

—¡No tenéis monte para correr! —rugió.

Golpeó el suelo con tanta fuerza que la tierra se abrió, formando una enorme grieta que avanzó por el valle hasta partir una roca gigantesca en dos. Los muchachos, aterrados, huyeron sin mirar atrás. Desde entonces, aquella piedra quedó tajada para siempre.

Avergonzados, los chicos se quedaron a vivir cerca de esa roca, para recordar su error y el poder de las hadas. Con el tiempo, construyeron casas y nació el pueblo que hoy conocemos como Piedratajada, “la piedra cortada”.

Cuando cae la tarde y el viento sopla entre las formaciones de los Aguarales, los vecinos dicen que aún se oye la risa de Melina... o quizás su suspiro cansado, porque sus cinco haditos, incluso hoy, ¡todavía no se han dormido!



LA LEYENDA DE LA OSA MAYOR Y LA OSA MENOR

**Hace mucho, mucho tiempo, cuando las estrellas parecían
más cercanas y brillantes y el cielo parecía más grande,
vivía en Isuerre una joven llamada Calisto.
Calisto era pastora.**

Cuidaba a sus ovejas por los montes que rodean el pueblo y conocía todos los caminos, las peñas y los bosques del lugar. Le gustaba estar al aire libre, sentir y escuchar el viento que bajaba de la Sierra de Santo Domingo y ver cómo el río Onsella brillaba cuando reflejaba la luna.

Por las noches, cuando todo estaba en silencio, Calisto subía a un lugar alto del monte y se sentaba a mirar el cielo. Le gustaba observar las estrellas una a una y aprender sus formas. A veces les hablaba, como si fueran amigas, y les pedía que cuidaran del pueblo.

Con los años, Calisto tuvo un hijo al que llamó Arcas. Arcas creció feliz, corriendo por los caminos de Isuerre y aprendiendo a respetar la naturaleza. Su madre le enseñó a no hacer daño a los animales y a escuchar el monte antes de caminar por él.

Pero un día ocurrió algo muy injusto. Un hechizo de una diosa despechada transformó a Calisto en una gran osa parda. Aunque ya no podía hablar, seguía pensando y sintiendo como una persona. Desde entonces vivió escondida en el bosque, observando a su hijo desde lejos y protegiéndolo en la distancia, sin que él lo supiera.

Los vecinos decían que, a veces, veían aparecer a una osa en los montes, quieta, mirando hacia el pueblo, como si lo estuviera cuidando.

Pasaron los años y Arcas se hizo mayor. Un día salió a caminar por la sierra y se encontró con la osa, sin saber que era su madre. Calisto se acercó contenta, porque había reconocido a su hijo. Pero Arcas no sabía quién era ella y se asustó mucho al ver a una osa tan grande.

Justo en ese momento, el cielo se iluminó como si el sol se hubiera acercado a la tierra. Los dioses no querían que pasara nada malo, pero tampoco podían romper el hechizo que había transformado a Calisto. Por eso decidieron hacer algo especial: convertir a Calisto y a Arcas en estrellas, para que pudieran estar juntos para siempre y vigilar a su amado pueblo, Isuerre, desde lo alto.

Así nacieron la Osa Mayor, Calisto, grande y protectora, y la Osa Menor, Arcas, más pequeña y curiosa.

Desde entonces, cada noche se pueden ver en el cielo.

Cuando recorres el Sendero de las Constelaciones de Isuerre, si miras hacia arriba, las encontrarás brillando despacio, como si te acompañaran y caminaran contigo.

Dicen que las dos osas cuidan a quienes recorren los senderos y les ayudan a no perderse cuando dudan. Desde lo alto del cielo nos recuerdan que, aunque no siempre las veamos, hay cosas que siempre nos protegen:

como la familia, que cuida de cerca o desde lejos, y como la naturaleza, que acompaña y protege a quienes la respetan.

Por eso, en Isuerre, las estrellas no solo iluminan el camino: también cuentan historias a quien camina despacio y se detiene a escucharlas.



LA REINA ESQUILO

Dos veces al año, cuando el viento del cierzo olía a cambio, el pueblo de Las Pedrosas se llenaba de sonidos metálicos: el tintineo de los esquilos —esas pequeñas campanillas que cuelgan del cuello de las ovejas—, los ladridos de los perros y el murmullo constante de miles de pezuñas avanzando por los caminos.

Era tiempo de trashumancia, cuando los rebaños subían desde las Bardenas hasta los pastos verdes del Pirineo.

Para los pastores, aquel viaje significaba trabajo, alimento y esperanza. Pero para la gente del pueblo, era algo más: un momento mágico. El aire se llenaba de música y polvo, y todos sabían que comenzaba el misterio del año. Sin embargo, no solo las ovejas se marchaban. También lo hacían los hombres, como hipnotizados por el sonido de los esquilos, incapaces de resistirse a su llamada.

Las mujeres decían que ese embrujo no era cosa del azar. Aseguraban que, cada primavera y cada otoño, una poderosa hechicera recorría los caminos para hechizar los corazones de hombres y bestias. Su nombre era la Reina Esquilo, y su magia hacía vibrar el aire con cada paso.

Durante los meses en que los pastores estaban lejos, el pueblo quedaba en manos de las mujeres. Ellas trabajaban los campos, cuidaban las casas y organizaban las fiestas. En las noches de luna llena se reunían alrededor del fuego, donde reían, cantaban y mezclaban hierbas que olían a lluvia, a monte... y a poder. Allí le rendían homenaje a su protectora, la Reina Esquilo, la señora de los caminos y del tintineo.

Decían que cuando la Reina pasaba por los pueblos, el viento soplaba distinto y las puertas se abrían solas. Algunas mujeres le ofrecían pan, vino o leche con devoción; otras, por miedo. Porque también se contaban historias oscuras: quienes no cumplían con su ofrenda, a veces desaparecían entre las llamas o el humo.

Una primavera, la Reina llegó a Las Pedrosas y pidió su tributo en cada casa. Pan, carne, vino... y cuando ya había vaciado las despensas, solo le quedaba una

más por visitar: la casa de una mujer viuda, pobre pero ingeniosa.

—Dame de comer —ordenó la Reina, con una voz que parecía salir del mismísimo suelo.

La mujer tembló. Había pasado hambre todo el invierno, y no quedaba ni un mendrugo. Miró en los armarios, en las ollas y en los frascos, y solo encontró unas semillas de beleño, negras y brillantes como los ojos de un cuervo. Recordó entonces las historias de su abuela sobre las plantas del monte y sus secretos. Con cuidado, las calentó al fuego y preparó un licor verde en un pequeño alambique.

—Bebe, mi Reina —susurró, ofreciéndole una copa.

La hechicera bebió, confiada. Pero en cuanto el líquido tocó su garganta, el aire se rompió. La Reina Esquilo empezó a girar, a reír con una voz que no parecía humana. Su cuerpo se volvió humo y fuego, y en un destello se transformó en un gato negro, que huyó entre los zarzales con los ojos brillando como brasas.

La mujer cayó de rodillas, exhausta, pero viva. Había logrado lo que nadie antes: vencer el embrujo de la Reina Esquilo.

Desde aquel día, los hombres de Las Pedrosas ya no marchan hechizados por el sonido de los esquilos. Aun así, cuando el cierzo sopla entre los juncos y las ovejas cruzan los caminos, algunos dicen que se oye a lo lejos un tintineo distinto, un eco antiguo, como si la Reina siguiera caminando invisible, recordando que la magia, como el viento, nunca desaparece del todo.

Y así, cada primavera y cada otoño, Las Pedrosas escucha su música de metal y memoria, celebrando no solo la partida del rebaño, sino también la fuerza de quienes no temen al misterio y saben que, a veces, la sabiduría vence a la magia.



EL TABLERO MÁGICO DE LAYANA

En Layana, cuando el cierzo sopla con fuerza y azota las piedras del viejo Torreón, algunos dicen que se puede escuchar un susurro extraño... como un lamento suave que viaja con el viento, en árabe antiguo.



Algunos niños del pueblo aseguran que, si cierras los ojos y escuchas con atención, las piedras parecen contar historias que nadie ha escrito en los libros.

Hace muchos, muchos años, cuando Alfonso el Batallador conquistó Zaragoza a los almorá-

vides, no solo ganó una ciudad, sino un secreto que lo hizo famoso.

—Majestad —le dijo un día un sabio astrólogo árabe—, hay un tablero que puede mostrarte el futuro de las batallas.

—¿Un tablero? —preguntó Alfonso, incrédulo—. ¿Y cómo puede un tablero decirnos lo que pasará?

—No es un tablero común —respondió el astrólogo—. Cada pieza sabe moverse sola. Cada torre, cada caballo... cada peón conoce el peligro antes de que llegue.

El rey quedó maravillado y le pidió al astrólogo que hiciera un segundo tablero, un tablero protector que no atacara, sino que defendiera. El primer tablero mostraba los movimientos del enemigo, pero el segundo debía mantener el orden y proteger la tierra cuando el caos se acercara.

—Este tablero debe ser más que madera y piezas —dijo el astrólogo—. Debe ser un guardián vivo, que responda solo a quienes saben respetarlo.

Y así lo hicieron. Años después, el tablero protector fue llevado en secreto hasta Layana y escondido en el corazón del Torreón, bajo una losa especial que solo respondía a ciertas palabras mágicas en árabe antiguo y latín monástico.

—Recuerda —susurró el astrólogo a los guardianes que lo custodiaban—: no es un tablero de ataque. Sus piezas no avanzan para conquistar; resisten, vigilan y protegen. Cuando la tierra esté en peligro, se moverán por sí solas.

Dicen que, desde entonces, cuando una amenaza surgía

en Aragón, las piezas se movían de noche. Las torres giraban sobre sí mismas, los caballos cambiaban de dirección y algunos peones se transformaban en guardianes de piedra que recorrían los muros. Y lo más asombroso... el peligro desaparecía antes de llegar, como si la partida ya estuviera ganada.

Una vez, un niño del pueblo llamado Tomás se atrevió a subir al Torreón.

—¿Hola? —susurró con cuidado—. ¿Hay alguien ahí?

De repente, escuchó un crujido y vio cómo una torre del tablero dentro del muro giraba lentamente, como si lo mirara.

—¡Vaya! —dijo Tomás, sorprendido—. ¡Estás vivo!

Una voz suave, como un eco, respondió:

—Sí... siempre estamos aquí. Protegiendo la tierra, vigilando a quienes caminan por ella.

Con el tiempo, el tablero se volvió tan especial que algunos dicen que ya no es solo un objeto: se ha fusionado con el Torreón mismo, latiendo dentro de sus muros como un corazón silencioso. Por eso, si alguna vez apoyas la mano sobre las piedras, incluso en invierno, puedes sentir un calor extraño... como un pulso mágico que todavía protege a Layana.

Y dicen que si algún día subes al Torreón y hablas con respeto a las piedras, quizá consigas que el escondrijo te revele el tablero mágico y la partida eterna que mantiene a salvo a toda la tierra.

Porque en Layana, incluso el viento y la piedra saben guardar secretos... y los secretos, a veces, tienen vida propia.

La verdadera magia no está en conquistar o ganar, sino en proteger lo que amamos, respetar la tierra y cuidar a quienes nos rodean. Como las piezas del tablero, todos podemos hacer pequeños gestos de defensa y cuidado que, juntos, mantienen el mundo seguro y lleno de vida.



EL ORO DE LONGÁS

En el pequeño pueblo de Longás, entre montes y barrancos, hay una peña muy alta llamada la Peña A Madalena. Cuando cae la niebla, algunos dicen que en su cima brilla un destello dorado, como si el sol se escondiera allí arriba.



ero los abuelos del valle aseguran que no es el sol ni una estrella: es el oro de Longus, un tesoro maldito que nadie ha podido poseer.

Hace siglos, cuando los romanos habitaban la zona, vivía un hombre muy rico llamado Longus. Era dueño de campos, casas, esclavos y caballos. Todo lo que tocaba lo quería de oro: sus platos, sus copas, su cinturón e incluso el collar de su perro. Amaba tanto el metal amarillo que se olvidó de lo más importante: las personas.

Cuando sintió que su vida llegaba al final, tuvo miedo de perder su tesoro. Así que decidió esconderlo. Una noche, con ayuda de un mapa dibujado en piel de cabra, subió a los montes entre la Peña de Santo Domingo y A Madalena, y allí enterró su oro. Pero antes de morir, lanzó una maldición:

“Aquel que toque mi oro... será mío por toda la eternidad.”

Pasaron los siglos. El mapa se perdió y el nombre de Longus se convirtió en leyenda. Hasta que un hombre del pueblo, Migalón, encontró una piedra con un extraño dibujo: un círculo con una línea encima. Era un símbolo antiguo, y al verlo, sintió un escalofrío.

Esa noche, Migalón subió a la Peña A Madalena con su pico y su cubo, decidido a buscar el tesoro. El viento silbaba entre las rocas como si hablara en latín, y la luna brillaba más dorada que nunca. Cavó durante horas, y al amanecer regresó con los ojos llenos de brillo. En la palma de su mano llevaba unas pequeñas esquivras de oro.

—Mañana traeré todo el tesoro —dijo a su esposa—. ¡Seremos ricos!

Pero el oro no siempre trae suerte. Esa noche, mientras dormía, Migalón soñó con una voz profunda que le decía:

“El oro no se comparte. El oro se cobra.”

Al despertar, el aire estaba frío y la luz entraba rara por la ventana. Su esposa lo vio inmóvil, con la mirada perdida y la piel pálida. En la pared había un dibujo hecho con carbón: el mismo círculo con la línea. Desde entonces, nadie volvió a ver brillar el oro del monte, pero muchos aseguran que en las noches de luna llena se escucha el sonido de un cubo metálico rodando entre las piedras.

Los viejos del valle dicen que Longus no quería que nadie disfrutara de su tesoro. Quería convertir a todos los que lo buscaban en parte de él. Y por eso, cuando la niebla cae sobre la Peña A Madalena y ves un brillo dorado entre las rocas, lo mejor es mirarlo... pero no tocar.

Porque en Longás, el verdadero oro no está en las montañas, sino en el corazón de quien no necesita más que la paz de su valle.



EL CABALLERO DEL VALLE

Hace muchos, muchos años, en un valle rodeado de montañas verdes y ríos que cantaban al amanecer, existía un lugar llamado el Valle de los Pintanos. Allí vivían los vecinos de Undués y Pintano, dos pueblecitos que con el tiempo se unirían para formar uno solo.



n aquel tiempo, un noble caballero llamado don Beltrán había sido elegido para cuidar el valle. Su corazón era valiente y generoso, y cada día trabajaba para que la gente viviera feliz y segura.

—¡Buenos días, vecinos! —decía don Beltrán cada mañana—. Hoy cuidaremos los campos, arreglaremos los caminos y protegeremos a todos los que nos visiten.

Los habitantes del valle lo querían mucho, y los viajeros que llegaban se sentían como en casa, porque todo el valle parecía un lugar mágico, lleno de flores de colores, ardillas curiosas y ríos que susurraban secretos.

Pero, como en todos los cuentos, no todo podía ser perfecto.

Un día llegó al valle un caballero de armadura reluciente, con ojos fríos como el hielo y una sonrisa que nunca llegaba a sus labios. Junto a él venía una dama elegante y altiva, que parecía flotar en lugar de caminar.

—¿Seguro que este caballero nos cuida de verdad? —susurró la dama a los vecinos mientras se paseaba entre ellos—. Tal vez necesitamos alguien más fuerte... alguien que nos dé poder.

Al principio, sus palabras eran suaves, apenas notadas. Pero poco a poco sembraron confusión y miedo. Los vecinos discutían, los caminos perdían su armonía, y hasta los pájaros parecían cantar más bajo.

Don Beltrán estaba preocupado, pero no se rindió. Aquella noche, decidió hablar con todos los vecinos. Subió a una piedra grande y dijo:

—Amigos míos, he trabajado siempre para vosotros. No os engaño, no busco mi beneficio. Si permanecemos juntos, podremos cuidar del valle y de nuestras familias.

Una anciana sonrió y alzó la voz:

—¡Tenemos que confiar en él! Siempre ha demostrado bondad.

Los niños asentían con la cabeza y algunos animales del bosque, como zorros y conejos, se acercaban como si quisieran animarlo. Don Beltrán sonrió: sabía que no estaba solo.

Pero los conspiradores no se dieron por vencidos. Fueron hasta el rey Martín I de Aragón, inventando historias terribles sobre don Beltrán. Querían que lo apartaran del valle.

El día del juicio, don Beltrán se presentó ante el rey con humildad pero sin miedo:

—Señor rey —dijo—, siempre he cuidado de mi gente y de estas tierras. Nunca he causado daño a nadie.

El rey escuchó atentamente, revisó las pruebas y, con voz clara, dijo:

—Don Beltrán es inocente. Quien actúa con bondad merece ser protegido.

Los conspiradores quedaron mudos. Entonces, los ríos del valle parecieron cantar y las flores se inclinaron como diciendo “gracias”. Los caminos volvieron a llenarse de risas y juegos, y el aire volvió a oler a pan recién hecho y a tierra húmeda después de la lluvia.

Desde aquel día, don Beltrán continuó cuidando del valle, sabiendo que algunas sombras siempre aparecerán, pero confiando en la fuerza de la unión y la bondad de su gente.

Dicen que aún hoy, cuando el viento pasa entre los árboles del Valle de los Pintanos, susurra palabras que nadie termina de entender. Es como un recordatorio de aquellos tiempos en que la luz estuvo a punto de desaparecer... pero no lo hizo.

La bondad y la valentía no siempre protegen de los problemas, pero cuando se combinan con la unión y la confianza de quienes nos rodean, ninguna sombra puede apagar la luz.



EL JARDÍN DE LAS HESPÉRIDES Y EL FESTIVAL DE MAGIA DE ORÉS

Dicen que en Orés hay magia. No lo dicen los libros, lo dicen las piedras de las calles, los montes que rodean el pueblo y el aire que se respira cuando llega el verano. Y no es casualidad que, justo entonces, Orés se llene de magos, ilusionistas y aprendices de todas partes del mundo.



legan con capas de colores, sombreros imposibles y maletas que se abren solas cuando nadie las mira.

Vienen al Festival de Magia de Orés, un festival tan especial que incluso las estrellas parecen quedarse un rato más en el cielo para verlo.

Durante esos días, la plaza se llena de risas, aplausos y “¡oooh!” de asombro. Aparecen palomas de la nada, las cartas vuelan y los conejos no siempre obedecen. Los vecinos sacan sillas a la puerta de casa y reparten sonrisas... y, a veces, algún puñado de almendras garrapiñadas, crujientes y dulces, hechas con recetas antiguas que solo se conocen en Orés.

Dicen que quien prueba os zocorrns mientras ve un truco de magia, recuerda ese momento para siempre.

Pero lo que muchos no saben es que el Festival de Magia no es solo una fiesta.

Es también una señal.

Hace muchísimo tiempo, cuando los dioses caminaban por la Tierra, existía un lugar secreto llamado el Jardín de las Hespérides. Un huerto maravilloso donde crecían manzanas doradas que daban fuerza, alegría y una vida larguísima. Para protegerlo, tres ninfas muy sabias y un dragón enorme, con cien cabezas y cien pares de ojos, juraron cuidarlo para siempre.

Cuando el mundo cambió, el jardín desapareció de los mapas...

Pero no de Orés.

Cada verano, el Festival de Magia despierta la magia antigua del lugar. Es como si los aplausos, las risas y

el olor a almendra tostada avisaran al jardín de que todo sigue en equilibrio. Y también avisan a los magos más ambiciosos, que sueñan con encontrar las manzanas doradas para hacerse inmortales.

Algunos intentan engañar al dragón con trucos de cartas. Otros se esconden tras capas de invisibilidad o se disfrazan de oveja (aunque siempre se les ve la varita).

Lo que no saben es que el dragón no se deja engañar fácilmente. Con que abra un solo ojo, ya lo ve todo.

Cuando eso pasa, el suelo tiembla un poquito y el aire huele distinto: a humo suave, a pan recién hecho... y a almendras garrapiñadas.

Los vecinos lo notan enseguida.

—Tranquilos —dicen—, será el dragón dando su ronda. O algún mago que se ha olvidado de por qué vino.

Porque en Orés, la magia no consiste en llevarse lo que brilla, sino en celebrarla juntos. Por eso el Festival de Magia sigue existiendo: para recordar que la verdadera magia está en compartir, en respetar los secretos antiguos y en cuidar lo que hace único a un lugar.

Así que, si algún día visitas Orés durante el festival y ves un sendero entre los montes que huele a manzana y a almendra dulce, no corras tras él.

Siéntate en la plaza, mira un truco, prueba un puñado de zocorrns y escucha las historias.

La magia más poderosa no es la que se guarda solo para uno, sino la que se comparte con los demás y se protege con cariño. Y por eso, año tras año, en Orés sigue ocurriendo el mayor truco de todos: que la magia nunca desaparece.



EL REFLEJO DE LOS SUEÑOS

Dicen en Puendeluna que no todos los puentes sirven solo para cruzar un río. Algunos, los más antiguos, ayudan a cruzar los miedos, las dudas y los sueños. Hace mucho tiempo, cuando el pueblo aún estaba aprendiendo a llamarse a sí mismo, se construyó un puente de piedra sobre el río Gállego.



os canteros que colocaron cada piedra lo hicieron con cuidado y respeto, porque sabían que aquel lugar era especial.

—Este puente no solo sostendrá pasos —decían—, también sostendrá esperanzas.

Y no se equivocaban.

Cada noche, cuando la luna llena se reflejaba entera en el agua y el río bajaba manso, el puente parecía cambiar. No siempre, solo en las noches en las que el silencio era tan profundo que hasta el agua parecía escuchar.

Aquel puente se llamaba —y aún se llama— el Puente de los Sueños.

Durante el día, era un puente normal. Lo cruzaban pastores, niños que volvían de jugar y vecinos cargados de cestas. Pero por la noche, solo quienes caminaban despacio y se detenían en el centro notaban algo distinto. Un cosquilleo en el pecho, un leve mareo... como si el tiempo respirara de otra manera.

Entonces el puente mostraba su magia.

No llevaba a otro lugar, sino a otra posibilidad. Cada persona veía algo diferente: un deseo olvidado, un error que aún dolía o un camino que nunca se atrevió a tomar. No eran sueños claros, sino reflejos suaves, como la luna moviéndose sobre el agua.

Una noche, un muchacho del pueblo cruzó el puente cabizbajo. Había perdido la cosecha, estaba enfadado con su familia y sentía que nada le salía bien. Caminó sin mirar el río, pero al llegar al centro se detuvo, cansado.

—Ojalá supiera qué hacer —susurró.

La luna iluminó el agua, y el puente despertó.

El muchacho se vio a sí mismo ayudando a otros, aprendiendo de los errores y cuidando la tierra con paciencia.

No era una promesa mágica, sino un recordatorio: podía elegir cómo seguir.

Al amanecer volvió al pueblo en silencio, pero con una sonrisa pequeña y valiente. Desde ese día empezó a trabajar con más cuidado, a escuchar más y a no rendirse tan rápido. Poco a poco, su esfuerzo ayudó también a que Puendeluna prosperara de nuevo.

Por eso, los mayores enseñan a los niños que el Puente de los Sueños no concede deseos como en los cuentos fáciles. Solo muestra lo que llevamos dentro.

Y añaden siempre:

—Quien cruza el puente con respeto aprende que los sueños no se esperan... se cuidan y se construyen.

Los años pasaron, y una riada poderosa arrancó parte del puente. Después el viento, el invierno y el paso del tiempo continuaron el trabajo. Piedra tras piedra, el puente fue desmoronándose, hasta quedar reducido a ruinas cubiertas de musgo en la orilla.

Muchos pensaron que, con su caída, la magia se había perdido.

Pero los mayores del lugar sonríen cuando escuchan eso, y responden:

—Las piedras pueden caer, pero lo que aprendimos nunca se derrumba.

Porque aunque el puente ya no une las dos orillas, todavía une corazones. Y en las noches en las que la luna se refleja en el agua tranquila, algunos aseguran que sienten aquel leve cosquilleo en el pecho, como si el viejo puente siguiera susurrando:

“Los sueños no te cruzan solos... tú construyes el camino”.

Así, frente a las ruinas silenciosas, Puendeluna recuerda que a veces el viaje más importante no es el que hacemos con los pies, sino el que hacemos hacia dentro, paso a paso, con paciencia y esperanza.



EL CISNE DE SÁDABA

Hace muchos años, en un reino del norte, vivía un sabio muy especial. Sabía leer las estrellas, entender el lenguaje de los animales y curar con palabras antiguas. Pero como a veces ocurre, los adultos empezaron a llamarlo nigromante y a temer aquello que no comprendían.



Quien sabe demasiado es peligroso —decían.

Cansado de huir y de esconderse, el sabio decidió marcharse en busca de un lugar donde nadie le juzgara por ser diferente. Para viajar sin ser reconocido, usó su magia y se transformó en un cisne blanco de alas enormes.

Voló durante días y noches, cruzó montañas, ríos y mares, hasta que un amanecer vio un pequeño lago brillante, rodeado de praderas verdes. El agua relucía como un espejo tranquilo. Era el embalse de Valdelafuén, en Sádaba.

Al posarse sobre el agua, el cisne sintió algo que no había sentido en mucho tiempo: paz.

—Aquí nadie me persigue —pensó—. Aquí puedo quedarme.

Y allí vivió, nadando entre juncos y flores, observando a los niños que se acercaban a jugar y a los animales que bebían del lago.

Una mañana, cuando el sol apenas despertaba, el cisne escuchó un canto suave y triste que parecía salir del fondo del agua. No era un canto de ave ni de pez, sino una voz llena de pena. Movido por la curiosidad y la bondad, se sumergió.

Bajo el lago descubrió una cueva secreta. En su interior encontró a una joven encadenada a una gran cabeza de toro dorada, adornada con piedras preciosas que brillaban incluso en la oscuridad.

—¿Quién eres? —preguntó el cisne.

—Hace más de trescientos años intenté llevarme este tesoro —respondió la joven—. Creí que el oro me haría feliz, pero la codicia me atrapó, y quedé encadenada para siempre.

El cisne la miró con tristeza. Comprendió entonces que no todos los errores nacen de la maldad, sino del deseo de tener más de lo necesario.

Recuperó su forma humana y dijo con voz firme:

—La libertad no se compra con oro, pero puede nacer del arrepentimiento.

Pronunció palabras antiguas, y la joven comenzó a encogerse, a volverse ligera... hasta transformarse en una mariposa de colores suaves. Las cadenas cayeron al fondo del lago y la cabeza de toro se hundió en la oscuridad.

—Vuela —le dijo el sabio—. Vive sin ataduras.

Desde aquel día, al caer la tarde, puede verse un cisne blanco nadando tranquilo en el lago de Valdelafuén, mientras una pequeña mariposa revolotea sobre las flores de la orilla. Son el sabio y la joven, libres por fin: uno en el agua, la otra en el aire, distintos pero unidos por la bondad.

Y del tesoro nunca más se supo nada.

Por eso, en Sádaba, los mayores dicen a los niños que no busquen oro bajo el lago ni bajo el castillo, porque el verdadero tesoro es vivir en paz, ser libres y ayudar a los demás sin esperar recompensa.

Y el lago, brillante y tranquilo, sigue recordándolo cada día.



LUCÍA Y EL SECRETO DE CABEZA LADRERO

Hace muchos, muchos años, donde hoy está el pueblo de Sofuentes, existía una ciudad llamada Cabeza Ladrero. Sus calles eran anchas, las casas tenían patios soleados y sus fuentes daban agua clara y fresca. La gente trabajaba, reía y contaba historias bajo las estrellas.



ero un día, la ciudad quedó vacía. Las familias se marcharon, los mercados cerraron y las calles se llenaron de silencio. Con el tiempo, la ciudad quedó escondida bajo la tierra... esperando a alguien que la recordara.

Muchos siglos después, llegó Lucía, una niña curiosa que viajaba con su padre arqueólogo para explorar Cabeza Ladrero.

—¡Papá, mira estas piedras! —dijo señalando unos restos de unas casas antiguas—. ¡Es como si la ciudad quisiera hablar!

—Sí, Lucía —respondió su padre—. Cada piedra y cada fuente nos cuenta la historia de quienes vivieron aquí. Debemos tratarlas con cuidado y con respeto.

Lucía se acercó a unos restos de una antigua fuente, y de pronto escuchó un susurro muy suave:

—¿Quién viene a recordarnos?

Lucía dio un salto y miró a su alrededor:

—¡Yo! Soy Lucía... y quiero aprender vuestra historia.

—Entonces podemos confiar en ti —dijo la voz—. Soy Etrio, el espíritu guardián de Cabeza Ladrero. He cuidado la ciudad durante siglos mientras dormía bajo la tierra.

Lucía parpadeó sorprendida:

—¿Un espíritu? ¿De verdad?

—Sí —dijo Etrio, apareciendo como un pequeño rayo de luz sobre la fuente—. Solo los niños que escuchan con atención pueden verme. Pero tengo un secreto: la ciudad puede volver a sentirse viva si alguien aprende de sus historias.

Esa noche, Lucía soñó que caminaba por las calles de

Cabeza Ladrero. Vio a los antiguos habitantes, escuchó sus risas, ayudó a cargar sacos de grano y vio a los niños jugar junto a los animales. Cada piedra contaba un cuento que solo ella podía escuchar.

—Etrio —preguntó Lucía—, ¿por qué nadie se quedó?

—Porque a veces la gente debe irse a otros lugares —dijo el espíritu—. Pero la ciudad nunca olvida. Y yo, como guardián, cuido de que sus recuerdos y enseñanzas no desaparezcan.

Al despertar, Lucía comprendió algo importante: el verdadero tesoro no es oro ni joyas, sino la historia, la memoria de la gente y el cuidado de la naturaleza y las fuentes que dan vida a la ciudad.

—Papá —dijo Lucía—, debemos contar a todos cómo vivían aquí y cuidar el lugar. Así Cabeza Ladrero seguirá viva.

Su padre sonrió:

—Exactamente, Lucía. Cada piedra, cada fuente y cada historia nos enseña a respetar el pasado y cuidar el presente.

Desde aquel día, los habitantes de Sofuentes y los visitantes de Cabeza Ladrero aprendieron que, cuando escuchas con atención, puedes sentir que la ciudad sigue viva. Algunos juran ver un pequeño rayo de luz sobre el yacimiento o escuchar risas que vienen de la tierra.

Etrio, el guardián, sigue ahí, enseñando a los niños:

—Recuerda siempre: cuidar la historia y la naturaleza es más valioso que cualquier tesoro.

El verdadero tesoro no está escondido bajo tierra. Está en aprender del pasado, respetar la historia y cuidar la naturaleza. Quien escucha y protege, mantiene viva la magia de los lugares y las personas que los habitaron.

EL NUDO DE LA LENGUA

Hace muchos años, cuando las murallas de Sos del Rey Católico eran todavía jóvenes y los caminos de piedra se llenaban de voces y campanas, vivía allí un hombre llamado Avelino. Era conocido por su lengua rápida y sus palabras abundantes.



o mentía por maldad, pero le encantaba llamar la atención. Siempre tenía una historia que contar, un rumor que compartir o un secreto que inventar.

—¡Avelino lo sabe! —decían en la plaza.

Y él sonreía, satisfecho, aunque muchas veces lo que contaba no era del todo verdad.

Al principio, la gente lo escuchaba con curiosidad, pero poco a poco, sus palabras comenzaron a causar problemas. Amistades se rompían, vecinos discutían y algunos incluso abandonaban el pueblo por culpa de sus mentiras. El silencio se fue llenando de desconfianza.

Un día, Avelino cometió el peor de sus errores: habló mal de la Tía Francisca, una anciana bondadosa a la que todos llamaban la Tía Paca. Vivía en una casita junto al río Onsella y ayudaba a quien lo necesitara. Conocía las hierbas del monte, curaba con infusiones y asistía a las madres cuando nacían los niños. Olía a lavanda, a ruda y a tiempo antiguo.

Pero Avelino, sin pensar, dijo que era una bruja. Las palabras volaron, y la pobre anciana sufrió las miradas desconfiadas del pueblo.

Aquella noche, bajo la luna nueva, la Tía Paca decidió darle una lección. Lo esperó junto a una de las puertas de Sos, y cuando Avelino, algo contento de vino, regresaba a casa, se la encontró de frente. Ella no dijo ni una palabra. Levantó una ramita de enebro, la movió en el aire y murmuró

algo parecido al sonido del viento. En ese instante, la lengua de Avelino se enredó dentro de su boca, y por más que intentó hablar... no pudo.

Durante muchos años, Avelino vivió en silencio. Veía pasar la vida del pueblo desde la plaza, sin poder unirse a las conversaciones. Nadie lo odiaba ya, pero todos sabían que aquel silencio era su castigo. En las noches sin luna, algunos decían oírlo llorar en la lonja, pidiendo perdón con una voz muda que el viento apenas llevaba.

Con el tiempo, Avelino envejeció y comprendió que su lengua había herido más que cualquier espada. Un día decidió buscar a la Tía Paca para pedirle perdón. Subió el camino de Valdeoscura, con el sol golpeándole la espalda y el corazón encogido. Cuando por fin la encontró, la anciana seguía igual: moño blanco, ropa negra y mirada sabia.

Sin poder hablar, Avelino tomó un palito y escribió sobre la tierra una sola palabra:

“Perdón.”

La Tía Paca sonrió. Tocó el aire frente a su rostro, y un pequeño chasquido rompió el silencio. Avelino sintió que el nudo desaparecía y que su voz volvía, temblorosa, pero libre.

—Ya puedes hablar —le dijo ella—. Pero no olvides escuchar.

Desde entonces, Avelino fue otro hombre: amable, prudente, y querido por todos. Y cuentan que cuando el cierzo sopla fuerte desde los montes de Valdeoscura, si prestas atención, puedes oír una risita entre los árboles. Es la Tía Paca, vigilando que en Sos nadie olvide el valor de decir la verdad y callar a tiempo.



LA GUARDIANA DEL ARBA

Hace muchos, muchos años, cuando los castillos eran de piedra gruesa y los caballeros llevaban armaduras que brillaban al sol, existía un hermoso pueblo llamado Uncastillo. Estaba rodeado de colinas verdes y atravesado por el río Arba de Luesia, cuyas aguas claras daban vida a los campos, a los caminos y a los animales.

L

as gentes de Uncastillo eran valientes y trabajadoras. Entre ellas vivía una joven de ojos claros y corazón noble. Estaba enamorada de un joven caballero del pueblo, conocido por su valentía y por ayudar siempre a quien lo necesitaba. A menudo paseaban juntos

junto al río, y ella decía que el agua cuidaba de todos, igual que las personas que se quieren de verdad.

Pero un día todo cambió.

Desde el sur llegó un poderoso guerrero llamado Almanzor, al frente de un gran ejército. Iban conquistando tierras y, cuando alcanzaron Uncastillo, derribaron parte de las murallas y se llevaron prisioneros a muchos hombres. Entre ellos estaba el joven caballero. Lo ataron con pesadas cadenas y lo obligaron a marchar durante días bajo el sol, camino de una ciudad lejana llamada Córdoba.

Desde lo alto del pueblo, la joven vio cómo se alejaba su amado. Sintió tristeza, pero no dejó que el miedo la detuviera. Porque había aprendido que querer a alguien también significa ser valiente. Tomó su capa blanca, ensilló su caballo y partió tras el ejército, sin saber qué encontraría, pero confiando en su corazón.

Cruzó montes, valles y senderos. Durante el día se escondía para no ser descubierta, y por la noche seguía las huellas de los soldados. Cuando la luna se reflejaba en el Arba como un espejo de plata, ella le pedía al río que la guiara, y el agua parecía responder con su suave murmullo.

Una noche, por fin, alcanzó al ejército junto al río Arba de Luesia. Al ver a su amado encadenado, corrió hacia él sin pensar en el peligro. Los soldados la descubrieron y todo se llenó de gritos. El joven caballero intentó protegerla, aunque estaba atado, y cayó al suelo con un sonido triste de metal.

La joven se arrodilló junto a él y le tomó la mano con fuerza.

—No me iré sin ti —dijo—. Ni la muerte ni el hierro nos separarán jamás.

El río comenzó a brillar, como si hubiera escuchado su promesa. El murmullo del agua se volvió claro y profundo, y una voz nacida de la naturaleza habló en su corazón:

—Puedo mantener vuestra promesa, pero todo amor verdadero tiene un compromiso.

La joven comprendió entonces que amar no es solo recibir, sino cuidar.

—Lo acepto —respondió—. Si debo quedarme para proteger lo que quiero, lo haré.

La luz envolvió a los dos. Las cadenas perdieron su peso y el miedo desapareció. El joven quedó unido para siempre a la orilla del río, en paz, y la muchacha se transformó en la Guardiania Blanca del Arba, un espíritu de agua y luz que nunca se separa de él.

Desde ese día, la Guardiania Blanca vigila las aguas del río, las mantiene limpias y vivas, y protege a los animales, los bosques y a quienes caminan con respeto. Porque aprendió que quien cuida la naturaleza, también cuida a los demás, y que el amor verdadero no huye: permanece y protege.

Por eso, cuando la luna llena se refleja en el Arba, puede verse una figura blanca caminando junto al agua, velando por todo lo que vive a su alrededor. Y si alguien se detiene en silencio, quizá escuche al río susurrar:

—Mientras el agua siga fluyendo, el amor y el cuidado nunca se perderán.

Así, en Uncastillo, esta historia se cuenta para recordar que el amor, la valentía y el respeto por la naturaleza van siempre de la mano, y que solo quien cuida de su entorno puede llamarlo hogar.



LUIS, EL ESPÍRITU DEL BOSQUE DE UNDUÉS DE LERDA

Hace mucho tiempo, en el pequeño pueblo de Undués de Lerda, vivía un niño diferente. Se llamaba Luis, y desde pequeño parecía escuchar cosas que los demás no oían. Mientras otros niños jugaban en la plaza, él prefería perderse entre los árboles, descalzo, sintiendo el musgo y el viento bajo sus pies.



Luis tiene el alma del bosque —decían los mayores.

Y era verdad. Cuando soplaban el cierzo, él entendía su lenguaje; cuando los pájaros cantaban, sonreía como si le contaran historias.

Cada mañana se adentraba en los montes y regresaba al amanecer con tesoros naturales: hojas con formas extrañas, piedrecillas brillantes o setas que solo él sabía dónde crecían. Su madre lo esperaba preocupada, pero Luis siempre volvía con la misma calma, asegurando que el bosque lo cuidaba.

Con los años, el muchacho creció, y un otoño, cuando las hojas se volvían doradas y el aire olía a lluvia, desapareció. Nadie lo vio marchar, pero nadie lloró. Todos supieron que el bosque se lo había llevado porque le pertenecía.

Desde entonces, comenzaron los susurros.

Cuando alguien iba a por leña o a buscar setas, una voz ligera le advertía:

—No cojas esas, son venenosas...

—No cruces el barranco, está húmedo...

—No caces hoy, deja que los animales descansen...

La gente comprendió que aquella voz era la de Luis, convertido en espíritu del bosque. Desde entonces, Undués se volvió un lugar sabio: el viento enseñaba los secretos de las plantas, las flores crecían más sanas y los árboles parecían sonreír.

Solo en invierno, cuando el bosque dormía bajo la escarcha, los susurros callaban. Entonces, los vecinos sabían que Luis descansaba, esperando que la primavera lo despertara.

Y cada año, cuando el verde volvía a nacer, un sonido profundo resonaba entre los montes, como un cuerno que despertaba la vida. Era Luis saludando desde el corazón del bosque, recordando a todos que la naturaleza es un ser vivo que respira, enseña y protege a quien la cuida.

Hoy, si paseas por el pueblo al amanecer y oyes un susurro entre las hojas, no tengas miedo. Son palabras del bosque... y quizá, la voz de Luis, que sigue cuidando de su hogar y de todos los que lo aman.



EL TRIÁNGULO DE URRIÉS

Dicen en Urriés que hay lugares donde la tierra no duerme. Lugares donde el suelo respira, donde la piedra recuerda y donde la fe —mezclada con algo más antiguo— dibuja geometrías invisibles. Uno de esos lugares es el Triángulo, así lo llaman, sin más nombre, como si nombrarlo del todo pudiera despertarlo.

N

o aparece en los mapas comunes, pero historiadores, amantes del misterio y paisanos coinciden en señalarlo como un punto clave del mapa de lo oculto. Un triángulo religioso levantado no para dominar la energía telúrica de la tierra, sino para contrarrestarla, sujetarla como se sujeta a una bestia poderosa sin llegar a encadenarla.

Tres vértices. Tres cruces. Tres templos cargados de historia y leyenda:

San Esteban, San Salvador y Santa María Magdalena.

La orden vino de lejos. Se atribuye al primer maestro del Temple en España, Hugo Jordán de Urriés, un hombre que entendía la guerra, pero también la fragilidad del cuerpo y del alma. Su encargo no fue levantar un castillo ni una fortaleza, sino algo mucho más audaz: un portal de sanación, un lugar donde los hermanos de la Orden del Templo de Salomón pudieran recuperarse en tiempo imposible.

El secreto estaba bajo tierra.

Los templarios sabían leer el pulso del mundo. Allí donde otros veían campos y lomas, ellos sentían corrientes telúricas, ríos invisibles de energía antigua. Y en Urriés, esas corrientes se cruzaban con una intensidad peligrosa. El Triángulo no debía amplificarlas, sino ordenarlas, guiarlas a través del símbolo, la fe y la geometría sagrada.

Cada cruz cumplía una función.

La primera, San Esteban, el protomártir. Su cruz

marcaba el inicio del camino, como la Vía Dolorosa en Jerusalén. Allí comenzaba la recuperación, el tránsito del dolor consciente, la aceptación de la herida.

La segunda, San Salvador, reconfortaba el espíritu. Aliviaba culpas, limpiaba la mente del peso de la sangre derramada. Muchos decían que bastaba con pasar una noche en sus inmediaciones para despertar más ligero, como si alguien hubiera retirado una armadura invisible.

La tercera, Santa María Magdalena, era el vértice del perdón. No solo el perdón divino, sino el perdón a uno mismo. Allí se cerraba el ciclo, y el cuerpo —dicen— recordaba cómo sanar.

El portal no se terminó hasta los últimos años del Temple, ya entrado el siglo XIV, cuando la orden comenzaba a resquebrajarse bajo la persecución y la traición. Quizá por eso su poder nunca fue proclamado en voz alta. Quizá por eso sobrevivió.

En Urriés aún se cuenta que durante aquella época cientos, tal vez miles, de religiosos heridos pasaron largas temporadas entre esos tres puntos, recuperándose de heridas que en otros lugares habrían sido mortales. No había milagros visibles, solo una curación lenta, profunda... inevitable.

Y aunque el Temple cayó, el Triángulo permaneció.

Hoy ya no llegan caballeros con cota de malla, pero siguen llegando caminantes. Personas cansadas. Almas desgastadas. Gente que no sabe explicar por qué necesita pasar por allí. Dicen que la tierra todavía entrega algo: brillo, fuerza, equilibrio. Lo justo para continuar.

Porque hay portales que no se cierran. Solo esperan.



Senderos Etnobotánicos

Asín, Orés, Bagüés,
Undués de Lerda y Las Pedrosas



Senderos Misteriosos

Biel y Urriés



Senderos Nocturnos

Isuerre



Senderos Saludables

Sos del Rey Católico, Uncastillo,
Castiliscar, Sádaba,
Longás y Piedratajada



Senderos Familiares

Ardisa, Biota, Castejón de Valdejasa,
El Frago, Fuencalderas, Navardún,
Lobera de Onsella, Marracos,
Sierra de Luna, Valpalmas,
Erla, Luesia, Tauste, Luna

Este libro terminó de editarse cuando el rugido del río Arba anuncia el deshielo
de la Sierra de Santo Domingo. Y como cada mayo, bajo la luna llena,
las ninfas lavanderas regresan al Pozo de Pigalo.

Que este ejemplar sea refugio de su mito
y eco de sus leyendas.





www.turismocincovillas.com

Plan de Sostenibilidad Turística
"Más que Cinco Villas": Financiado por:



COMARCA DE LAS
CINCO VILLAS



**GOBIERNO
DE ARAGON**

