

A rapa das bestas

Por Magus iuvens@hotmail.com

A rapa das bestas es una de las tradiciones más antiguas y conocidas de Galicia, especialmente en Sabucedo (A Estrada), aunque se celebra en varios lugares por toda Galicia a lo largo del verano. Sus orígenes no están del todo claros, pero se celebran al menos desde la Edad Media, y hay quienes apuntan a partir de petroglifos y prácticas de pastoreo ancestrales que podría tener orígenes mucho más antiguos, e incluso hay quienes sitúan esta práctica en tiempos de los suevos, o incluso de los castrexos, siendo anterior a la época romana. En cualquier caso, las primeras menciones escritas sitúan A rapa das bestas en el año 1682.

En cualquier caso, más allá de su antigüedad, la tradición contiene una necesidad práctica: desde tiempos antiguos ha sido habitual en Galicia criar caballos en estado de semilibertad en los montes comunales. Una vez al año se reúnen (“a baixa”), se encierran en el curro, se marcan los potros, se rapan las crines (para desparasitar, y antiguamente para aprovechar el pelo), y se devuelven al monte.

Una leyenda cuenta que en un tiempo inmemorial la peste assolaba el lugar de Sabucedo. Dos hermanas ofrecieron a San Lourenzo dos de sus caballos como promesa si la plaga cesaba. Cumplida la promesa, los dos caballos fueron liberados en el monte y se multiplicaron, dando origen a las manadas salvajes. Desde entonces se honra la ofrenda de las dos hermanas reuniendo y cuidando a los descendientes de aquellos caballos.

En Sabucedo los “aloitadores” se enfrentan a los caballos cuerpo a cuerpo, sin cuerdas ni palos, en una lucha no exenta de peligro que demuestra fuerza, destreza, y respeto. Las marcas se realizaban tradicionalmente a fuego, aunque en los últimos tiempos se está recurriendo a métodos no tan dolorosos. Desde hace años, A rapa das bestas de Sabucedo ha sido declarada Fiesta de Interés Turístico Internacional.

La ceremonia de las hadas

Entre los Kithain, la Rapa das Bestas va más allá de una tradición ganadera. De hecho, hay Changelings que dicen que fueron ellos quienes la inspiraron entre los mortales, aunque otros, más modestos, dicen que simplemente reflejaron lo que hacía la humanidad. El hecho, es que en las festividades que acompañan a la rapa suelen surgir alegría, ilusiones, es inspiración que contribuyen a una cosecha de Glamour.

Más allá de los eventos y fiestas mundanas, los Changelings también celebran sus propias rapas das bestas, más discretas y lejos de miradas Banales, en lugares que para hadas y duendes tienen un profundo significado. Pues entre las manadas de caballos que moran en los bosques gallegos, también hay ejemplares con un toque del Ensueño, descendientes de linajes que fueron tocados por las hadas en tiempo inmemorial o más reciente, y que han soportado el paso del tiempo y la Banalidad acechante. Quizás estas celebraciones feéricas no sean tan concurridas o grandiosas como antaño, pero todavía contribuyen a mantener el espacio de comunidad entre los Kithain de Galicia.

El acto de recortar las crines y el pelaje, además de contribuir a la higiene y el control de las manadas de caballos también contribuye a “recortar” el Glamour salvaje que los caballos feéricos acumulan durante su tiempo de libertad. Las crines rapadas contienen hilos y filamentos imbuidos de Glamour que los Kithain suelen usar en su artesanía y para la confección de Tesoros.

La lucha cuerpo a cuerpo en el curro es un rito respetuoso. Los aloitadores Changelings participan entre los mortales con su semblante oculto, y sólo se manifiestan abiertamente entre ellos. Los curros abandonados han sido reclamados por las hadas, o han construido los suyos.

Pero en ocasiones las rapas feéricas se ven amenazadas. Algunos Saqueadores tratan de acceder a los caballos que pastan en libertad en los montes, buscando a los ejemplares feéricos que portan Glamour. De esta manera, cuando llega la rapa, sus propietarios se encuentran con que hay quienes se les han adelantado. Por esta razón, con el paso del tiempo algunos caballos feéricos han sido protegidos mediante la magia de las hadas, y quienes los tocan quedan confusos o sufren pesadillas. En ocasiones, los propios dueños se ven alertados, ¡y ay de quienes se hayan atrevido a poner las manos encima de sus caballos!

Algunos Pookas con afinidades equinas se dedican en ocasiones a acompañar a las manadas libres, y algunos Changelings recurren a sus artes para camuflarse entre sus protegidos, o crean Quimeras vigilantes. Por otra parte, se dice que la influencia del Glamour sobre los caballos feéricos en ocasiones produce efectos inesperados, dotando a los corceles de una inteligencia inusual y rasgos extraños...como gusto por la carne humana.

El caballo gallego

El caballo gallego (cabalo galego de monte) es un caballo robusto y adaptado al entorno de los montes de Galicia, que se cree procede de las razas autóctonas con una fuerte influencia de los caballos atlánticos traídos por los pueblos prerromanos en torno a los siglos VII – VI a.C. Autores clásicos como Estrabón ya mencionaban la presencia de estos caballos pequeños y resistentes en el noroeste de la península ibérica. Durante siglos fueron caballos utilizados en la agricultura y el transporte, pero con la modernización del sector agrícola y la introducción de razas más productivas hacia finales del siglo XX se encontraba en peligro de extinción. Actualmente muchas manadas también están formadas por ejemplares mestizos mezclados con otras razas de caballos.

Se trata de una raza pequeña, que habitualmente mide entre 1.25 y 1.40 m de altura, con una figura ligera pero

robusta, con pecho profundo, grupa inclinada, extremidades cortas y fuertes con cascos duros adaptados a los terrenos irregulares. Los colores de pelaje más extendidos en el caballo gallego son el castaño y el negro. Tienen crines y cola abundantes y fuertes, con barbas o “borlas” en los muslos. Es dócil y tranquilo en estado doméstico, y en semilibertad se encuentra adaptado a los entornos de monte bajo y sotobosque. En estado semisalvaje vive en manadas de entre 30-50 ejemplares liderados por un garañón. Pasan casi todo el año en libertad y sólo bajan una vez al año para la rapa.

Actualmente el caballo gallego ha sido recuperado gracias a programas de conservación y al valor cultural de las rapas. Hoy es símbolo de identidad gallega y de ayuda en la gestión natural del monte (control de vegetación y prevención de incendios).

Los Caballos de las Hadas

Algunos de los caballos feéricos más antiguos de Europa se encuentran en los montes gallegos. Mucho antes de la Ruptura, las primeras hadas y duendes del noroeste de la península ibérica criaban sus propios corceles en las colinas del Ensueño, y algunos de estos caballos, ya fuese de manera accidental o deliberada se mezclaron con los robustos caballos gallegos del monte. Algunos Kithain incluso afirman que fueron las hadas quienes crearon el caballo gallego.

Cuando los Sidhe regresaron a través de las Nieblas durante el Resurgimiento, muchos llegaron montados en caballos de Arcadia, o reclamaron los antiguos corceles feéricos que habitaban en los montes. Algunos de estos caballos feéricos no sobrevivieron al choque con la Banalidad, y murieron o enloquecieron. Otros, siguiendo el ejemplo de sus jinetes, implantaron su esencia en los cuerpos de los resistentes caballos semisalvajes, mezclándose con los caballos que ya criaban los Kithain Plebeyos.

Actualmente los Kithain siguen criando Caballos de las Hadas entre los caballos feéricos. Algunos descienden de linajes mantenidos durante siglos, mediante rituales y ceremonias similares a la rapa das bestas, especialmente en Sabucedo. Sangre feérica es lo único que se necesita para transmitir el “gen”, y algunos Changelings que recuerdan el conocimiento de sus antepasados en ocasiones utilizan caballos quiméricos para crear Caballos de las Hadas. Aunque algunos Kithain de Galicia prefieren a los caballos gallegos de raza, otros no se muestran tan selectivos, simplemente buscando a los ejemplares que les resultan más atractivos.

Normalmente basta con que uno de los progenitores (por lo general el garañón) sea un Caballo de las Hadas. Cuando los dos padres son corceles feéricos, el potro nace más fuerte, más rápido, y con un Glamour más poderoso, pero también es más vulnerable a la Banalidad y más difíciles de ocultar en el mundo mortal.

Los Caballos Plebeyos (con un sólo progenitor feérico) son tan resistentes como cualquier gallego de monte, y pueden vivir todo el año en libertad en las sierras, bajando sólo para la rapa.

Los Caballos de Purasangre (dos progenitores feéricos) son extraordinarios, pero suelen permanecer más tiempo en los Feudos o zonas de monte con una alta intensidad de Glamour. En ocasiones son demasiado llamativos como para pasar desapercibidos en eventos mundanos.

Apariencia: En el Mundo del Otoño se manifiestan como ejemplares especialmente fuertes y hermosos del caballo gallego de monte, pero bajo la visión feérica brillan con una luz tenue, como si la niebla se hubiera enganchado en su pelaje. Sus crines en ocasiones se agitan aunque no haya viento y a veces se escuchan leves relinchos lejanos cuando cabalgan entre la niebla.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 3, Resistencia 5, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Empatía 1, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelea 3, Sagacidad 2

Ataques: Aplastar o Coclear/5 dados; Mordisco/3 dados

Niveles de salud: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Glamour 6, Banalidad 3, Fuerza de Voluntad 4

Poderes especiales:

-Pueden entrar y salir del Ensueño a través de Pasos (especialmente en curros, molinos abandonados, petrogiflos y bosques de robles antiguos).

-Son capaces de seguir Sendas de Plata y orientarse en el Ensueño utilizando sus instintos.

-Resisten de manera natural a la Confusión del Ensueño (su naturaleza animal los protege).

-Algunos ejemplares especialmente viejos pueden invocar niebla o hacer que la vegetación del monte se mueva para ocultarse o entorpecer a sus perseguidores.

Pepo Carballo, o Gardián das Bestas

Linaje: Clurichaun

Corte: Oscuro

Aspecto: Gruñón

Entre los Kithain de Galicia lo conocen como “O Vello do Curro” y “O Rapafferro”. Gran parte de su pasado se desconoce, y está rodeado por muchos rumores que él mismo contribuye a difundir, pero habitualmente se cree que nació en una aldea cerca de A Estrada en algún momento de la década de 1960, a juzgar por su aspecto canoso y arrugado.

Se cree que atravesó su Crisálida durante su primera Rapa das Bestas en Sabucedo, cuando era un adolescente, cuando “le pasó algo” que no cuenta. Desde entonces se ha convertido en un participante asiduo de las rapas gallegas, convirtiéndose en todo un experto, observando a los veteranos y aprendiendo por su cuenta. También se dice que en su obsesión terminó perdiendo a su amor. Hay quienes dicen que lo rechazó, y otros que murió de manera trágica y accidental, pero en cualquier caso, todos los que lo conocen afirman que siempre se ha mostrado en su aspecto igual de Gruñón y

Oscuro, como si el tiempo se hubiera detenido a su alrededor.

Lleva décadas viajando por Galicia protegiendo lo único que le queda: las manadas del monte. Recorre curros, montes y Feudos por todo el país, expulsando a los Dautain y Thallain, Saqueadores e incluso se ha enfrentado a Nobles arrogantes que quieren reclutar los mejores corceles feéricos para sus ejércitos. Se cree que dispone de unos pocos caballos propios con una marca feérica especial, a los que cuida con gran mimo y mantiene ocultos, y pobre del que se le ocurra hacerles algún daño. Siempre es gruñón, sarcástico, y extremadamente protector.

Pepo es un experto aloitador y domador de caballos, muy respetado entre quienes comparten su oficio. Conoce cada truco y debilidad de un caballo (tanto mortales como feéricos). Entre las Artes feéricas que maneja es todo un maestro de Primal y Viaje, y también se le da bien el manejo de Embustes y Metamorfosis. Suele utilizar sus dones para ocultar a sus protegidos para que desaparezcan o evitar las amenazas, pero llegado el caso, se le da muy bien pelear sucio, aunque él simplemente considera que cuando uno se mete en una pelea hay que ganarla, sobre todo si sus caballos están en juego.

Tesoros: Posee unas Botas de Siete Leguas y una petaca que nunca se vacía del todo.

Apariencia: Pepo es un hombre bajo y fornido, en torno a 1.65 m, de complexión robusta y piernas ligeramente arqueadas debido a toda una vida entre caballos. Tiene el pelo canoso y revuelto, barba de varios días, y unos ojos pequeños y grises como la lluvia bajo cejas espesas. Siempre lleva boina o gorra, chaleco de pana, camisa de cuadros, pantalones y botas de monte gastadas. Huele a caballo, tabaco de liar, y aguardiente. Habla con un acento gallego cerrado y suele tener un cigarrillo liado en la comisura de la boca incluso cuando está lloviendo.

En su aspecto feérico, Pepo parece un antiguo espíritu del monte, su piel tiene un tono terroso, con orejas ligeramente puntiagudas y hacia atrás. Sus ojos brillan con un verde dorado. Lleva ropas que parecen tejidas con crines de caballo y retales de arpillera antigua. Siempre lleva un bastón nudoso que usa tanto para caminar como para “corregir” a quien se lo merezca...o le moleste.

Consejos de interpretación: Habla poco, aunque se le da bien soltar pullas, maldiciones o aconsejar. Respeta profundamente la tradición de la rapa, pero desprecia a quienes la quieren convertir en un espectáculo turístico. Considera a los caballos feéricos casi como hijo o amigos. No tolera a los Saqueadores de Glamour ni a los Changelings que tratan a los caballos como simples monturas o recursos. Tiene debilidad por el buen aguardiente, el sonido de la gaita y la zanfoña, y las mujeres con carácter. Cuando bebe de más se vuelve sentimental y cuenta historias de rapas antiguas...aunque la mitad son inventadas o exageradas.

Cheval, el caballo que habla

Tipo: Quimera mayor

Cheval (pronunciado “*Sheval*”) eligió ese nombre porque “suena elegante y cabrón a la vez. Le gusta presumir de que tiene nombre francés aunque sea un caballo gallego de pura cepa. Aunque a primera vista parece un caballo “normal” en realidad es una Quimera, y la mayoría de los Kithain creen que fue creada por Pepo.

Sin embargo, Cheval existía mucho antes de que el viejo Clurichaun lo encontrara. El encuentro tuvo lugar en una noche de tormenta en un curro abandonado. Cheval estaba herido, rodeado por unos Thallain que querían matarlo. Pepo se encontraba medio borracho y con un cabreo monumental, y los convenció a ostia limpia de que se marcharan. Desde aquella noche, Cheval decidió que aquel viejo gruñón era suyo, y que debía acompañarle para devolverle el favor de salvarle y que no se descarriara. No ha vuelto a separarse de él, ni siquiera después de sus habituales discusiones, cuando suele guardar un silencio gruñón hasta que se le pasa el enfado.

En cierto sentido, son como un matrimonio de viejos gruñones: se insultan constantemente, se quejan el uno del otro, pero nadie más puede meterse entre ellos. Sólo se deja montar por Pepo (salvo emergencias), sin silla ni brida, sólo con una manta vieja “porque no aguanta el sudor de culo.” Cuando Pepo bebe demasiado, Cheval se lo lleva y lo regaña durante todo el camino.

En cualquier caso, Cheval es leal hasta la muerte con Pepo y las manadas que considera “suyas.” Muestra un respeto profundo por todos los caballos, y desprecia a quienes los maltratan. Puede mostrarse sorprendentemente amable y protector con los caballos, especialmente los potros, pero cuando aparece una amenaza se desenvuelve de una manera implacable y brutal.

Cheval es sorprendentemente inteligente y tiene un sentido del humor muy negro y sarcástico, claramente contagiado por los años junto a Pepo. Habla con voz grave y ronca, con un marcado acento gallego mezclado con palabras francesas que suelta sólo para presumir o tocar las narices. Dice que aprendió a hablar francés haciendo el Camino de Santiago.

Apariencia: Su pelaje es negro azabache, con reflejos que parecen niebla plateada bajo la visión feérica. Su crin y la cola son largas, espesas, y ligeramente onduladas, moviéndose a veces como si tuvieran vida propia incluso cuando hay viento. Sus ojos son oscuros e inteligentes, y a veces brillan con una chispa burlona e inquietante.

Habilidades y poderes: Además de poseer las características habituales en un caballo feérico, Cheval es algo más, y posee sus propios dones.

Habla: Puede hablar perfectamente tanto en gallego como en francés. Su voz se escucha clara para cualquier Kithain y para aquellos mortales con un mínimo de Glamour o Encantados.

Pastoreo: Es un pastor de primera. Puede dirigir manadas enteras de caballos (tanto mortales como feéricos), con relinchos, movimientos y pura fuerza de voluntad. En las rapas feéricas suele ser quien dirige a los caballos hacia el curro.

Combate: Es más peligroso de lo que parece. Sus coces pueden atravesar armaduras quiméricas y su mordisco ignora las resistencias sobrenaturales.

Sentidos feéricos: Detecta Glamour, Banalidad, y mentiras con facilidad. Puede oler el miedo y las malas

intenciones a distancia.

Niebla: Puede invocar niebla espesa y fría que confunde a perseguidores y oculta manadas enteras de caballos durante horas.

Resistencia feérica: Al igual que los caballos feéricos puede resistir la Confusión y atravesar los Pasos que llevan al Ensueño con facilidad.

Ideas de aventuras

El robo de la Rapa: Durante la Rapa de Sabucedo (o en otro lugar de Galicia), varios caballos feéricos, incluyendo un Purasangre, desaparecen la noche anterior. Pepo está furioso, y sospecha de Saqueadores o de un Noble Sidhe ambicioso que quiere crear una caballería propia.

Los personajes deben investigar entre aldeas, curros y montes. Entre las pistas e indicios que pueden encontrar hay crines recortadas de manera chapucera, huellas que se internan en lo que parece un Paso hacia el Ensueño, y un asistente mortal a la rapa que asegura haber visto “ojos entre la niebla.”

El ladrón es un Thallain, que ha engañado a varios mortales haciéndoles creer que pueden hacerse ricos con la venta de los caballos feéricos. Sin embargo, algunos de los caballos resultan más rebeldes de lo esperado, y pueden hacer perder el tiempo a los ladrones, o incluso huir, pudiendo llevarlos con la manada robada y localizar a los ladrones.

El favor de Pepo: Pepo necesita ayuda. Un grupo de Personas del Otoño, o incluso Dauntain, está estudiando a los caballos gallegos “anormales” con drones y sensores, e incluso querían tomar muestras de varios ejemplares para analizar. Pepo no puede encargarse de la vigilancia, ya que después de un encontronazo, tiene una orden de alejamiento y la policía lo tiene vigilado.

Los personajes deben sabotear la operación y alejar a las Personas del Otoño de los caballos feéricos. A cambio Pepo está dispuesto a enseñarles algo de lo que sabe o les regalará crines imbuidas de Glamour.

Cheval en apuros: Cheval es secuestrado (o se deja secuestrar) y quieren utilizarlo para atraer a Pepo a una trampa. Un grupo de Kithain Oscuros, dirigidos por un Noble Sidhe, quieren controlar las manadas de caballos feéricos de Galicia. Sin embargo, Cheval va dejando un rastro para que lo sigan, con niebla y relinchos lejanos por montes y curros abandonados. La aventura puede terminar en una batalla épica, reuniendo a los propietarios Kithain de varios caballos robados y que quieren atrapar a los ladrones.

El potro de pesadilla: De dos Caballos Purasangre de las hadas nace un potro excepcionalmente poderoso...pero también muy inestable. Comienza a desarrollar gusto por la carne, y con sus relinchos también comienza a atraer Quimeras de pesadilla procedentes del Ensueño.

Los personajes deben decidir entre intentar salvarlo y educarlo o intentar sacrificarlo antes de que se convierta en un peligro. Pepo y Cheval se oponen ferozmente a matarlo.

Purasangres y Plebeyos: Entre los aloitadores hay familias que llevan siglos dedicándose a la Rapa. Una de estas familias pertenece a un Linaje de Pookas equinos al servicio de la Casa Gwydion.

Sin embargo, recientemente un nuevo señor Sidhe ha ocupado el trono local y quiere prohibir la Rapa, considerándola un insulto “Plebeyo” y una brutalidad contra criaturas tan nobles. Los Pookas saben que si no realizan la ceremonia del recorte de crines, el flujo de Glamour natural se verá profundamente afectado. Los personajes deben mediar en el conflicto político, ayudando a los Plebeyos a demostrar el valor del ritual ante su señor, o si se mantiene en sus trece, infiltrarse en el curro feérico, para asegurarse de que la ceremonia de la Rapa se realice un año más.