Grimorio

Lendario

NAIPES DE GALICIA

Creación, textos e ilustración: Rubén Arturo Terré Lameiro

Ano: 2026
Versión: Set base — edición impresa
Este caderno acompaña a baralla Lendario e recolle o contexto ampliado das figuras que aparecen nas cartas. Non pretende ser un tratado académico, senón unha porta de entrada accesible ao rico imaxinario mitolóxico galego.

Este libro está editado baixo unha licenza Creative Commons España 3.0 ou superior de Atribución-Non Comercial-Sen Obra Derivada-Compartir Igual (CC by-nc-nd-sa), o que significa que es libre de distribuír partes do seu contido sempre e cando cites a autoría, sexa sen ánimo de lucro, non crees obra derivada e que distribuas o mesmo baixo a mesma licenza.

ÍNDICE

Que é Lendario 08
Xogar as partidas de sempre 10

Como usar este caderno 12
Como se organiza o mito 14
Notas sobre as fontes e o enfoque 14

Os catro paus e os seus dominios 16
Ouros - Riqueza e tesouros ocultos 19
Copas - O mundo acuático 22
Espadas - A saga fundacional 25
Bastos - As criaturas escuras do monte 28

Outros xeitos de xogar a Lendario 32
Xogos de memoria 34

Glosario 38
Créditos 47

ADVERTENCIA DO DRUÍDA

Esvaécense as fronteiras do tempo onde o druida aínda canta.

Baixo o acubillo desta pel de coiro descansa o saber dos que foron antes de nós: a pegada dos mouros, o voo das meigas e o berro do Urco.

Entra baixo o teu propio risco, mais lembra:
a maxia de Galicia nunca dorme.



Breogán co brazo en alto lenvantando a espada.



Que é Lendario

Lendario é unha baralla española de 40 cartas que converte cada figura do mazo tradicional nun ser da mitoloxía galega: mouros, mouras, meigas, trasnos, o Urco, a Coca... corenta xanelas a un imaxinario que segue vivo na tradición oral de Galicia. Escolleuse o formato de baralla española, e non un tarot ou outro sistema de cartas alleo á cultura local, precisamente para ancorar o proxecto en algo tan galego como a propia partida de cartas de sobremesa. Cada pau actúa como un eixe temático propio —riqueza oculta, mundo acuático, saga fundacional, criaturas do monte— de xeito que xogar unha partida é, sen propoñelo, percorrer distintas capas da mitoloxía do país.



Xogar as partidas de sempre

Lendario é, antes de nada, unha baralla española de 40 cartas. Podes usala para xogar ás partidas de sempre: escoba, cinquillo, brisca, tute ou calquera outro xogo que coñezas e compartas arredor dunha mesa.

Os valores, os paus e as figuras conservan a súa función habitual; o que cambia é o mundo que aparece en cada carta. Onde antes había un naipe común, agora agroman mouros, mouras, meigas, trasnos, seres das augas e figuras dunha Galicia lendaria.

Non cómpre aprender un regulamento novo para entrar neste universo. Abonda con repartir, xogar e deixar que as cartas vaian espertando preguntas: quen é o Urco?, que garda unha moura?, por que Breogán mira cara ao norte? Cada partida pode ser tamén un pequeno camiño cara ás historias que agocha o mazo.



Esta é a estrutura dunha carta de Lendario: na parte superior atopamos o número da carta, o selo do pau ao que pertence e unha ilustración vinculada ao texto do recadro inferior. No centro sitúase un espazo para darlle nome á carta (con texto ou número) e indicar o pau correspondente. Xusto debaixo sitúase a descrición da carta. Por último, na parte inferior móstrase o número da carta aos lados e o nome do pau escrito con letras no centro.



O resto das cartas que non son figuras teñen a mesma estrutura, pero cambia o nome da carta que en vez do nome da figura o que se mostra é o número en texto da carta correspondente.



A Maruxaina de San Cibrao (Lugo)

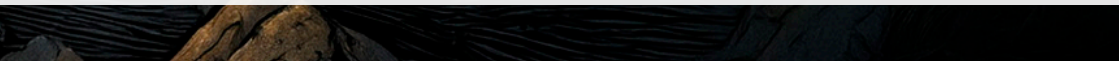


Como usar este caderno

Leo seguido como introdución ao imaxinario galego antes de xogar a túa primeira partida.

- Consúltao carta a carta, como enciclopedia de referencia, durante ou despois do xogo.
- Úsao como punto de partida para investigar pola túa conta: cada ficha e cada lenda inclúe as súas fontes.





Como se organiza o mito

✦ Cada carta funciona como unha entidade autónoma: unha figura, unha ilustración e unha definición breve, parafraseada de fontes fiables sobre tradición galega. O set base actúa así como unha pequena enciclopedia de seres mitolóxicos, mentres que futuras expansións poderán desenvolver ciclos narrativos máis longos —como o das mouras e as fontes, ou a Santa Compaña— apoiándose na progresión natural do As ao Rei de cada pau novo.

✦ Este caderno amplía o que o espazo reducido de cada carta non permite contar. Por iso cada pau organízase en dous tempos: primeiro preséntanse as figuras das cartas —a súa orixe, aparencia e variantes rexionais— e, ao pechar o pau, recóllense as lendas máis desenvolvidas nas que esas figuras cobran vida. As fichas seguen a mesma orde que a baralla, agrupadas por pau, para que poidas lelas mentres repasas o teu mazo ou antes de repartir unha partida.

Nota sobre as fontes e o enfoque

✦ Os textos deste caderno están redactados de forma sintética e parafraseada a partir de fontes de divulgación e estudo sobre mitoloxía galega, evitando a reprodución literal de ningún texto con dereitos de autor. O obxectivo é tratar cada figura con respecto cara á tradición oral e o contexto local, sen caricaturizala nin banalizala; cando existen variantes rexionais relevantes, indícanse como tales en lugar de presentarse como unha única versión "oficial" do mito.



A topa máis información e tódalas novidades deste proxecto en https://lendario.rubenterre.me

Tamén podes subscribirte ao noso boletín de novidades para estar ao día do progreso do proxecto. Moitas grazas polo teu interese e sé Lendario!



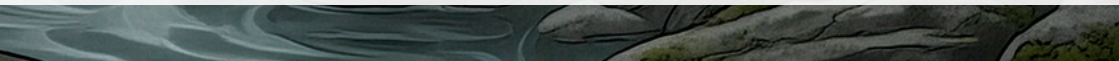
Moura das fontes e das covas



Os catro paus e os seus dominios

En Lendario, cada pau abre unha porta distinta ao imaxinario galego. Ouros, Copas, Espadas e Bastos non ordenan só a baralla: tamén dividen o mito en catro territorios simbólicos, cada un coa súa atmosfera, os seus seres e a súa maneira de contar o país. Así, o ouro agochado baixo a pedra, as augas fondas, as liñaxes fundacionais e a escuridade do monte convértense en fíos cos que se tece este mazo. Ao pasar dun pau a outro, non cambian unicamente as cartas: muda tamén o xeito de mirar Galicia e as lendas que nela seguen vivas.





Este gráfico mostra a arquitectura simbólica de Lendario. Cada pau reúne un territorio mítico propio e conecta as súas cartas cunha mesma paisaxe, un ton e unhas figuras centrais: a riqueza soterrada dos Ouros, as augas inquietas das Copas, a memoria fundacional das Espadas e os enigmas do monte nos Bastos.





OUROS — RIQUEZA E TESOUROS OCULTOS

Nos dominios dos Ouros atopamos os seguintes seres mitolóxicos galegos moi vinculados coa riqueza e os tesouros ocultos.

O Rei Mouro

✦ Os Mouros son considerados os seres míticos máis antigos de Galicia: unha raza soterrada, anterior á chegada do ser humano, á que a tradición atribúe a construción de castros, mámoas e outros restos megalíticos. Fama de habilidosos ourives, gardan tesouros de ouro e prata baixo terra e adoitan propoñer probas ou intercambios a quen atopan en soidade, cuxo pago en ouro se converte en carbón se o segredo se revela. O Rei Mouro representa esa riqueza soterrada e maxestosa que preside o pau dos Ouros.

A Moura

✦ As mouras son o par feminino dos mouros: mulleres fermosísimas, de longa cabeleira e pel clara, ligadas a fontes, ríos, castros e mámoas, onde vixían fabulosos tesouros. A tradición conta que se presentan peiteando o seu cabelo cun peite de ouro xunto a unha pedra ou fonte, e que quen rompe o seu encantamento — normalmente cun bico dado sen medo mentres a moura toma forma de serpe— consegue desposala e facerse coa súa riqueza. Encarna así a promesa e o perigo por igual: beleza, misterio e recompensa para quen se atreva

A Raíña Lupa

✦ A Raíña Lupa foi, segundo a lenda, a soberana pagá que gobernaba as terras onde hoxe se ergue Santiago de Compostela cando chegou por mar o corpo do apóstolo. Oporse ao seu traslado provocoulle un enfrontamento cos discípulos que trasladaban as reliquias, ata que, vencida, cedeu as súas propias terras para que alí se erguese

a tumba. A súa figura enlaza así o mundo pagán prerromano coa fundación mítica cristiá da cidade, converténdose nunha das personaxes máis fascinantes e ambiguas da tradición oral galega.

A lenda

A astucia da Raíña Lupa e os bois bravos

Cando os discípulos Teodoro e Atanasio arribaron a Galicia co corpo do apóstolo Santiago, buscaron á señora daquelas terras occidentais para pedirlle un lugar onde darlle sepultura. Esa señora era Lupa, raíña pagá do Finisterrae, dona de castros, montes e palacios espallados por toda a xeografía —dende o Castro Lupario ata o cume do Pico Sacro e a mole granítica do Monte Pindo—. Reticente a que un santo cristián repousase nos seus dominios, a raíña non se opuxo de fronte, senón que urdiu un plan de enganos para desfacerse dos peregrinos sen manchar as súas mans.

Primeiro remitiunos a Regulus, señor de Dugium, que os fixo prender; pero os discípulos escaparon e, cando os homes do rei os perseguían, a ponte do río Tambre afundiuse baixo os seus pés e tragounos ás augas. De volta ante Lupa, esta tendeulles unha nova cilada: envorounos ao monte Ilicino —o Pico Sacro— asegurándolles que alí atoparían bois mansos para tirar do carro coas reliquias e pedra para o sepulcro. O que agardaba nas ladeiras non eran bois, senón un dragón que gardaba a cova e, tras el, unha manda de touros bravos disposta a escornalos.

Os discípulos non se arredaron. Fixeron o sinal da cruz e o dragón caeu fulminado; repetiron o xesto ante os touros salvaxes e estes, de súpeto, aveáronse coma cordeiros, deixándose xunguir ao carro. Foi entón cando Lupa, vencida non pola forza senón polo prodixio, comprendeu que aquela era unha potencia maior que a súa: cedeu as súas terras para o enterramento, converteuse

ao cristianismo co seu pobo e pediu o bautismo. Do arca marmórica que gardou o corpo do apóstolo naceu, andando o tempo, a catedral, e ao seu redor a cidade de Santiago de Compostela.

A tradición nunca chegou a fixar quen foi realmente Lupa nin onde repousa: unhas versións sitúan a súa tumba xunto ás murallas do castelo de San Xurxo, no Monte Pindo, con sete millóns de ouro aos seus pés e outros sete sobre a súa cabeza; outras, baixo a propia cripta da catedral compostelá. Moitos estudosos ven nela o recordo dunha antiga divindade prerromana —quizais ligada ao deus solar Lug— que o cristianismo, ao non poder borrar, acabou absorbendo e disfrazando de raíña conversa. Por iso a Raíña Lupa preside o pau dos Ouros: nela, a riqueza soterrada, o poder antigo da terra e o ouro agochado dos mouros conflúen nunha soa figura ambigua e maxestosa.



Representación da loita máxica entre os discípulos do apóstolo e a poderosa Raíña Lupa.



COPAS — O MUNDO ACUÁTICO

Nos dominios das Copas atopamos os seguintes seres mitolóxicos galegos moi vinculados co mundo acuático das fontes e do mar.

O Urco

✦ O Urco é un can fantasma que percorre as costas e rías galegas anunciando a morte, arrastrando en ocasións unha cadea e aparecendo entre a néboa mariña. Nalgunhas variantes toma forma de becerro ou lobo mariño, e a súa presenza considérase un mal augurio para mariñeiros e viaxeiros nocturnos. Comparte raíz con figuras similares do norte de España e de Asturias, pero en Galicia queda fortemente vinculado ao mar e á néboa, o que o converte no señor temible que preside o pau das Copas.

A Coca de Redondela

✦ A Coca é o dragón mariño da tradición de Redondela: un ser con corpo escamoso, ás de morcego e cola de serpe que, segundo a lenda, raptaba doncelas da vila e as levaba á illa de San Simón. Nunha das versións máis coñecidas, a criatura foi orixinalmente unha moza despeitada cuxo pranto interminable a transformou en monstro. A súa derrota a mans dos mozos da vila, armados de espadas, deu orixe á Festa da Coca que aínda hoxe se celebra en Redondela por Corpus Christi.

A Xacia

✦ As xacias son seres das augas doces galegas, sobre todo do río Miño, de forma humana e extraordinaria beleza, pero tamén temidas pola súa fama de devorar carne humana. Comparten trazos coas sereas e lumias ou lamias da costa galega, ditas gardiás de tesouros agochados nas profundidades que ningún mortal logrou nunca confirmar. A Xacia representa así a cara máis ambigua e

sensual do pau das Copas: fascinación e perigo entrelazados nas augas interiores de Galicia..

A lenda

A Coca de Redondela e a danza das espadas

Contan os vellos de Redondela que, alá polo século XVI, uns rapaces que xogaban preto da desembocadura do río Alvedosa viron algo estraño baixo a auga: parecía como se no fondo do río ferve unha ola de auga. Correron cara á vila e, cando quixeron decatarse, xa había unha morea de xente na ribeira, rezando os seus rosarios e pensando que chegaba a fin do mundo. Do fondo das augas emerxeu unha besta enorme, de cor verdosa e corpo cuberto de limo, con ás pequenas para o seu tamaño e unha longa cola rematada en punta. Subiu pola rampla bufando, virou a cabeza dun lado a outro coma se buscase algo e, de súpeto, colleu unha rapaza coa boca pola cintura e mergullouse de novo no río.

Unha das versións máis fermosas conta que a Coca non fora sempre un monstro. Foi primeiro unha doncela que choraba por uns amores desgraciados; de tanto chorar, saíronlle ás sen decatarse, e ao querer voar creceulle tamén unha longa cola. Os seus beizos volvéronse fauces de réptil e as súas propias bágoas formaron o río Alvedosa, que acabou arrastrándoa ao mar. Xa convertida en serpe mariña, volvía cada ano pola data do Corpus a levar as mozas máis fermosas da vila, ata o punto de que os veciños, resignados, deixaban unha doncela na rampla para calmar a súa fame.

Pero chegou o día en que os rapaces novos non aguantaron máis. Xuntáronse todos, foron á forxa de Baldomero e forxaron espadas para acabar coa besta. Escolleron —din algunhas versións— os vinte e catro homes máis fortes e valentes, agardaron a noite e, cando a Coca asomou de novo entre as ondas, botáronse sobre ela e cravárolle as

espadas ata darlle morte. Rematada a fera, formouse unha gran procesión arredor do seu cadáver: os mozos bailaban coas espadas aínda ensanguentadas e as mulleres erguían sobre os seus ombros ás nenas máis pequenas, facéndoas bailar no alto.



Representación da loita dos homes máis ousados e fortes de Redondela contra a Coca que atemorizaba os habitantes da vila.



ESPADAS — A SAGA FUNDACIONAL

Nos dominios das Espadas atopamos os protagonistas da saga mítica da fundación de Galicia.

Breogán

Segundo o Leabhar Gabála (Libro das Invasións), texto medieval irlandés, Breogán foi un caudillo celta que, tras someter as tribos da península, fundou a cidade de Brigantia e mandou erguer xunto a ela unha alta torre. Esa construción é identificada tradicionalmente coa actual Torre de Hércules da Coruña. A figura de Breogán converteuse en símbolo fundacional do nacionalismo galego contemporáneo, e no pau das Espadas encarna a orixe da liñaxe mítica que dá pé a toda a saga.

Íth

Íth, fillo de Breogán, é quen, dende o alto da torre de Brigantia, albisca ao lonxe unha verde costa e decide emprender unha expedición cara a ela. Esa terra resultou ser Irlanda, onde Íth atopou a morte a mans dos Tuatha Dé Danann (Pobo da deusa Danu), un pobo autóctono, e o seu corpo foi devolto e enterrado en Brigantia. A súa viaxe, aínda fracasada, prepara o camiño que despois completarían con éxito os fillos de Míl, e no pau de Espadas representa o impulso e o risco da exploración.

Scota

Scota aparece nos manuscritos medievais irlandeses vinculada á liñaxe de Breogán como matriarca da saga que, tras percorrer o Mediterráneo, chegou a Galicia e fundou Brigantia. A súa figura, aínda que menos documentada que a de Breogán ou Íth, encarna a continuidade familiar e a memoria da liñaxe fundacional. Representada con petróglifos e a torre de Brigantia ao fondo, Scota cerra o trío de figuras que dan corpo narrativo ao pau das Espadas.

A lenda

A torre de Breogán e a conquista de Irlanda

Nos vellos manuscritos irlandeses, recollidos no século XI no Leabhar Gabála ou Libro das Invasións, cóntase que houbo un caudillo celta chamado Breogán que gobernou boa parte das terras que hoxe son Galicia. Tras someter as tribos da rexión, fundou a cidade de Brigantia —identificada pola tradición coa Coruña ou con Betanzos— e mandou erguer xunto a ela unha torre tan alta que, dende o seu cume, podíase albiscar o que ningún ollo alcanzaba dende terra. Esa torre é a que a memoria galega quixo ver na actual Torre de Hércules.

Foi o seu fillo Íth quen, subindo unha noite clara ao alto da torre, distinguiu ao lonxe unha franxa de costa verde recortada sobre o mar. Prendido pola visión daquela terra descoñecida, decidiu armar unha expedición e navegar cara ao norte para coñecela. A terra era Irlanda, habitada polos Tuatha Dé Danann, o Pobo da deusa Danu. Alí Íth foi recibido con desconfianza e acabou morto a mans dos magnates locais; o seu corpo foi devolto polos seus e enterrado de novo en Brigantia, deixando na liñaxe a ferida dun agravio pendente de vinganza.

A morte de Íth non pechou a historia, senón que a impulsou. Os oito fillos de Míl —Míl Espáine, neto de Breogán e sobriño do propio Íth— xuntaron unha frota e partiron de Brigantia rumbo a Irlanda para vingar ao seu parente. Aquela expedición si triunfou: os fillos de Míl venceron os Tuatha Dé Danann e conquistaron a illa, converténdose, segundo a tradición, nos devanceiros dos gaeis irlandeses. Así, a saga que arrinca na costa galega remata fundando unha estirpe do outro lado do mar.

No século XIX, escritores e historiadores do galeguismo romántico —Eduardo Pondal, Manuel Murguía, Vicente Risco— recuperaron esta lenda e fixeron de Breogán o pai

mítico do pobo galego, ata o punto de que Galicia é chamada poeticamente «nazón de Breogán» no himno galego, tomado do poema de Pondal. Curiosamente, estudos xenéticos posteriores atoparon vínculos reais entre as poboacións do noroeste peninsular e as das illas británicas e irlandesa, o que engade un eco inesperado a esta vella saga. No pau das Espadas, Breogán, Íth e a liñaxe que os continúa encarnan a orixe, o impulso da exploración e a memoria fundacional dun pobo.



Representación de Breogán, descendente de Íth, a cabalo e coa espada en alto.



BASTOS — AS CRIATURAS DO MONTE

Nos dominios de Bastos atopamos os seres míticos relacionados co monte galego.

A Meiga

✦ As meigas son as bruxas da tradición oral galega: mulleres coñecedoras das herbas medicinais e con poder para curar, pero tamén temidas pola súa capacidade de transformarse en animais, controlar o tempo e lanzar maldicións coa simple forza da mirada. Adoitan vivir afastadas da sociedade, nos bosques e montañas, e o seu poder reside tradicionalmente nos ollos, de aí a expresión popular "mal de ollo". A Meiga completa o pau dos Bastos como a figura máis ambigua entre a sabedoría e a ameaza



Representación dunha meiga.

O Trasno

Os trasnos son pequenos trasgos falcatrueiros que habitan casas e adegas, coñecidos polas súas bromas nocturnas máis que pola súa maldade real. Considéranse seres liminares, a medio camiño entre o mundo humano e o dos espíritos, capaces de causar desorde pero tamén de traer boa sorte ou axudar nas tarefas domésticas a quen os trata con respecto. No pau dos Bastos, o Trasno representa esa escuridade do monte que confunde os incautos sen chegar a ser plenamente malévola.

O Lobishome

O lobishome é o licántropo galego: unha persoa condenada a transformarse en lobo, total ou parcialmente, por unha fada ou maldición, tradicionalmente por ser o sétimo ou noveno fillo varón dunha familia sen fillas polo medio. A transformación adoita producirse de noite, e persoa foxe ao monte por un período que pode durar de seis a nove anos, sen poder ser ferida nin capturada nese tempo. Máis que un monstro aleatorio, o lobishome encarna un destino familiar herdado, feroz e case indestrutible.

A lenda

O lobishome e o home de Allariz

Na tradición galega, o lobishome non é un monstro que pica ao chou, senón alguén marcado dende o berce por unha fada —do latín fatum, «destino»—. Dise que cando un matrimonio ten sete ou nove fillos varóns seguidos, sen que naza ningunha muller polo medio, o último dos irmáns queda tocado por ese sino e condenado a converterse en lobo. Tamén poden provocalo unha maldición dos pais, un meigallo ou outra fada. Fose cal fose a causa, quen a padece non pode escapar dela ata que se cumpre o seu prazo, que adoita durar sete anos.

Os primeiros síntomas da transformación son unha tristeza fonda e un impulso irrefreable de revolverse pola terra. Guiado por ese desexo, o afectado afástase da aldea, interna no monte e busca polo olfacto un lugar onde durmisen lobos; alí lánzase ao chan, frótase e retórcese ata que a mudanza se completa. Convertido en lobo —total ou parcialmente—, supera aos lobos reais en forza, ferocidade, intelixencia e crueldade, e a miúdo chega a lideralos. Mentres dura a fada, ningún pau, pedra, arma branca nin bala pode

ferilo: é practicamente invulnerable, e por iso ataca sen freo a canto atopa ao seu paso.

✦ O caso máis famoso de todos é o de Manuel Blanco Romasanta, «o lobishome de Allariz». Nacido en Esgos (Ourense), confesou a morte de trece persoas na serra de San Mamede e defendeuse asegurando que mataba contra a súa propia vontade, arrastrado por unha sede de sangue que non podía resistir cando se transformaba en lobo. Dicía andar pola serra en compañía doutros dous lobishomes de orixe valenciana. O seu xuízo, a mediados do século XIX, converteuno no licántropo galego por excelencia e mantivo viva a crenza durante moito máis tempo do que cabería esperar.



Pero Romasanta non foi o primeiro. Xa nun documento notarial do ano 1062, en Celanova, un veciño de Carpazás aparece nomeado con toda naturalidade como «Gundemaro Lubusome» —Gundemaro o lobishome—, o menor de sete irmáns varóns, o que amosa ata que punto esta figura estaba integrada na vida cotiá medieval. Xunto ao lobishome, o monte galego poboábase doutros licántropos: os lobos da xente, aínda máis crueis, que poden liberarse da fada queimando a súa pel de lobo, e as peeiras dos lobos, mulleres capaces de vivir entre as feras e lideralas. No pau dos Bastos, o lobishome encarna ese destino herdado, feroz e case indestrutible que agocha o monte cando cae a noite.

OS DOMINIOS DOS CATRO PAUS

Ao rematar este percorrido, os catro paus volven xuntarse nun mesmo mazo. A pedra agocha tesouros, a auga garda presenzas antigas, as torres sosteñen a memoria e o monte conserva camiños que non sempre se deixan ver. Estas historias non pretenden pechar o mito, senón abrir unha porta cara a el. Agora toca repartir as cartas, poñelas en xogo e deixar que cada partida dea lugar a unha nova forma de lembrar Galicia.



CATRO PAUS, CATRO LENDAS, UNHA SOA MEMORIA.

Lendario
NAIPES DE GALICIA



O Nubeiro lanza lóstregos e saraiba

Outros xeitos de xogar a Lendario

As partidas de sempre son só o comezo. As cartas de Lendario tamén poden servir para poñer a proba a memoria, imaxinar historias, recoñecer os seres que habitan cada dominio ou descubrir as relacións que unen unhas lendas coas outras.

✦ Nesta sección atoparás propostas sinxelas que aproveitan a propia estrutura do mazo: os seus catro paus, os valores das cartas e as figuras que o percorren. Non precisan material adicional nin mudan a esencia da baralla; son outras portas de entrada para xogar, conversar e aprender xuntos..

Xogos de memoria

✦ A baralla de Lendario tamén pode converterse nun xogo de atención e lembranza. Estes xogos propoñen mirar con calma as ilustracións, recoñecer os paus e relacionar cada ser co territorio mítico ao que pertence: a pedra e os tesouros, a auga, a memoria das orixes ou o monte.

✦ Non se trata só de lembrar onde está unha carta, senón de ir recoñecendo as pistas que garda: unha fonte, unha torre, unha cova, unha ría, unha criatura ou unha figura lendaria. Canto máis se xoga, máis familiar se volve o mundo de Lendario.

A memoria dos catro paus.

Escollede dous paus da baralla —por exemplo, Ouros e Copas— e separade as súas cartas. Para preparar a partida, formade parellas co mesmo valor: As de Ouros e As de Copas, dous de Ouros e dous de Copas, e así sucesivamente ata o Rei.

✦ Barallade as vinte cartas e colocádeas boca abaixo sobre a mesa, en filas. Por quendas, cada xogador levanta dúas cartas e intenta atopar dúas do mesmo valor, aínda que pertenzan a paus diferentes.

✦ Se as cartas teñen o mesmo valor, o xogador queda coa parella e xoga de novo.

✦ Se os valores son distintos, volve deixalas boca abaixo no mesmo lugar e pasa a quenda.

✦ A partida remata cando se atopan todas as parellas. Gaña quen reunise máis.

Para facelo máis doado, xogade só do As ao sete; para unha partida completa, empregade as dez cartas de cada un dos dous paus. Ao atopar unha parella, podedes ler os nomes das dúas cartas e reparar en como dous dominios

diferentes contan historias distintas a partir do mesmo número.

Regras de xogo

- **Participantes:** 2 ou máis persoas
- **Duración:** 5–10 minutos
- **Material:** dous paus da baralla Lendario.

Preparación

- Escollede dous paus —por exemplo, Ouros e Copas— e separade as súas cartas. Formade as parellas co mesmo valor en ambos paus, barallade todas xuntas e colocádeas boca abaixo sobre a mesa en filas.

Como se xoga

- I. Por quendas, cada xogador levanta dúas cartas.
- II. Se ambas teñen o mesmo valor e pertencen a paus diferentes, queda coa parella e xoga de novo.
- III. Se non forman parella, volve deixalas boca abaixo no mesmo lugar e pasa a quenda.

Fin da partida

- A partida remata cando xa non quedan cartas sobre a mesa. Gaña quen reúna máis parellas.

Adiviña o ser

Non todas as partidas precisan números, bazas ou combinacións. Ás veces abonda cunha carta agochada e unha pregunta ben feita para que o mito comece a falar.

- Neste xogo, unha persoa escolle unha carta sen amosala ao resto e convértese por un intre en gardiá do segredo. As demais deberán descubrir que ser mítico se esconde nela facendo preguntas e escoitando con atención as pistas: o pau ao que pertence, o lugar co que se relaciona, a atmosfera que o envolve ou o tipo de presenza que representa dentro do imaxinario galego.

- Pódese xogar só coas figuras, para partidas máis breves, ou co mazo completo se se busca un reto maior. Cada acerto non dá só unha carta: dá tamén un nome, unha historia e unha nova pegada na memoria de quen xoga.

Regras de xogo

- **Participantes:** 2 ou máis persoas
- **Duración:** 5–15 minutos
- **Material:** as 12 figuras de Lendario para unha partida rápida, ou o mazo completo para unha máis longa.

Preparación

- Barallade as cartas escollidas e deixádeas boca abaixo nun montón no centro da mesa. Escollede ao azar quen será a primeira persoa que garde o segredo.

Como se xoga

- I. A persoa que garda o segredo colle a primeira carta do montón e míraa sen amosala.

- II. O resto das xogadoras e xogadores fai preguntas ás que só se poida responder si, non ou non estou seguro.

- III. Poden preguntar polo pau, polo dominio, polo lugar onde aparece o ser, polo seu aspecto ou polas súas accións na lenda.

- IV. Se o grupo queda bloqueado, quen garda o segredo pode

ofrecer unha pista: indicar o pau, o dominio ou ler unha frase breve da carta.

✦ V. Calquera persoa pode intentar adiviñar a carta no seu momento. Se acerta, queda coa carta e pasa a gardar o seguinte segredo; se falla, agarda ata a seguinte rolda para volver intentalo.

Fin da partida

✦ A partida remata cando se descobren todas as cartas escollidas ou cando se alcanza o número de roldas acordado. Gaña quen consiga máis cartas; mais cada partida deixa tamén unha pequena colección de nomes, lugares e lendas compartidas.



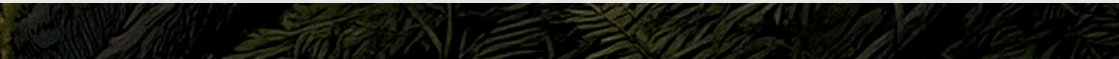
O Vákner lanza o seu ataque letal



Glosario

As lendas de Galicia medran sempre nun lugar: ao pé dunha fonte, baixo unha mámoa, entre as pedras dun castro ou no fondo dunha cova. Este glosario reúne algunhas das palabras que aparecen nas cartas e nos relatos de Lendario, para axudar a situar cada figura na paisaxe e na tradición que a acompaña. Non son só definicións: son pequenas chaves para entrar no mundo do mazo. Volve a elas cando unha palabra che resulte descoñecida ou cando queiras seguir o rastro dunha historia máis alá da partida.





Aguillón

Punta ou espiña longa, propia de animais e seres monstruosos. Nas lendas pode aparecer como sinal de perigo ou como parte do aspecto de criaturas extraordinarias, como serpes e dragóns.

Ánima

Alma dunha persoa morta que, segundo a crenza popular, pode permanecer ligada ao mundo dos vivos. As ánimas aparecen en relatos nocturnos, camiños, igrexas e lugares apartados. A tradición galega conta con numerosas figuras relacionadas coa morte e co tránsito entre ambos mundos.

Brétema

Néboa lixeira ou fumeira que cobre a paisaxe e dificulta a visión. No imaxinario de Lendario, a brétema marca a fronteira entre o mundo cotián e aqueles lugares onde pode aparecer o extraordinario.

Camiño

Paso ou vía de comunicación entre aldeas, montes e vilas. Nas lendas, os camiños —sobre todo as encrucilladas e os percorridos nocturnos— son espazos de encontro con seres misteriosos e aparicións.

Castro

Poboado fortificado propio da Idade do Ferro, situado en alto e rodeado de murallas de pedra, habitado en Galicia desde o primeiro milenio antes de Cristo ata ben entrada a romanización. É unha das pegadas máis visibles da paisaxe arqueolóxica galega, con centos de exemplos repartidos por todo o territorio.

Cazoleta

Pequena cavidade circular escavada na pedra, presente en moitos petróglifos galegos. O seu significado exacto continúa a ser obxecto de estudo, mais é un dos motivos recorrentes da arte rupestre prehistórica.

Cova

Cova ou cavidade natural na rocha, a miúdo asociada na tradición oral galega a mouros, mouras e tesouros ocultos baixo terra.

Encanto

Estado sobrenatural que mantén unha persoa, un animal ou un tesouro oculto baixo unha forma ou condición especial. Nas lendas de mouras e mouros, romper un encanto adoita esixir valor, discreción ou o cumprimento dunha proba.

Encrucillada

Lugar onde se cruzan dous ou máis camiños. A tradición popular considera as encrucilladas espazos liminares, asociados a decisións, encontros inesperados e prácticas máxicas.

Fonte

Manancial ou fonte de pedra, elemento da paisaxe ligado de forma constante a mouras e outros seres encantados, que adoitan aparecer peiteándose ou bañándose xunto a elas.

Fonte santa

Fonte á que se atribúen virtudes curativas, protectoras ou relixiosas. Moitas conservan lendas propias e están ligadas a promesas, romarías ou ritos realizados coa súa auga.

Herbas de San Xoán

Conxunto de plantas recollidas arredor da noite de San Xoán e empregadas en costumes populares de protección e limpeza simbólica. A auga onde se deixan repousar estas herbas úsase tradicionalmente para lavar a cara ao amencer.

Lenda

Relato de tradición oral transmitido de xeración en xeración, a miúdo vinculado a un lugar concreto do territorio.

Lobishome

Ser humano condenado a transformarse en lobo, total ou parcialmente, segundo distintas versións da tradición oral. A súa historia adoita vincularse a unha maldición, a unha condición familiar ou a un destino imposto.

Mal de ollo

Dano ou desgraza que se atribúe á mirada cargada de envexa, mala intención ou poder sobrenatural. Na tradición popular existen oracións, amuletos e remedios destinados a previr ou aliviar os seus efectos.

Mámoa

Túmulo funerario megalítico, característico do noroeste da Península Ibérica, formado por terra e pedra amoreada sobre unha cámara de enterramento. O seu nome vén do latín medieval «mammula» («peito»), pola forma redondeada que adopta sobre o terreo.

Meiga

Bruxa da tradición galega, muller coñecedora das herbas e da curación, pero tamén temida pola súa capacidade de lanzar maldicións ou transformarse en animal.

Meigallo

Feitizo ou influencia maléfica atribuída á acción dunha meiga ou dunha persoa con capacidade para causar dano sobrenatural. O termo tamén pode empregarse para falar dun mal inexplicable ou persistente.

Moura / Mouro

Ser mítico galego, humano en aparencia pero de natureza sobrenatural, asociado a construcións megalíticas e gardián de tesouros ocultos baixo terra.

Mundo sobrenatural

Nome que se pode dar ao espazo simbólico onde habitan seres, ánimas e forzas que escapan ás regras da vida cotiá. Nas lendas, ese mundo pode aparecer debaixo da terra, no fondo da auga, na néboa ou tras unha porta encantada.

Néboa

Palabra galega para «néboa»: fenómeno atmosférico frecuente na paisaxe galega, empregado en Lendario como recurso visual constante para dar profundidade e misterio ás escenas.

Nubeiro

Ser mítico asociado ás nubes, ás treboadas e aos tronos. A tradición popular atribúelle a capacidade de traer pedrazo, choiva intensa e outros temporais, e conserva fórmulas e ritos para afastar as tormentas.

Pau

Cada un dos catro grupos dunha baralla española: Ouros, Copas, Espadas e Bastos. En Lendario, cada pau é tamén un dominio mítico: a riqueza agochada, o mundo acuático, a memoria fundacional e o monte.

Peregrino

Persoa que realiza unha viaxe por motivos relixiosos, espirituais ou culturais. En Galicia, a palabra remite de maneira especial ao Camiño de Santiago, cuxas rutas atravesan bosques, aldeas e territorios cargados de relatos.

Petróglifo

Gravado realizado sobre rocha, presente en numerosos xacementos galegos, con motivos xeométricos como espirais, círculos concéntricos e cazoletas cuxo significado ritual segue a ser obxecto de estudo.

Queimada

Bebida elaborada tradicionalmente con augardente, azucre e outros ingredientes, prendida con lume durante a súa preparación. A súa imaxe contemporánea está moi vinculada a conxuros e ao imaxinario das meigas, aínda que esas asociacións non representan por si soas toda a tradición máxica galega.

Ría

Entrada do mar na terra, característica da costa galega. Rías, praias e illas forman parte do escenario de moitas lendas de seres mariños, naufraxios, tesouros e aparicións.

Romaría

Festa popular celebrada arredor dunha ermida, santuario ou lugar de devoción. Combina elementos relixiosos, comunitarios e festivos, e nalgúns casos conserva relacións con fontes, montes e tradicións locais.

Santa Compaña

Procesión nocturna de ánimas ou persoas condenadas a levar unha cruz ou unha luz. É unha das imaxes máis coñecidas da tradición galega sobre a morte e adoita anunciar desgraza ou a proximidade dun falecemento.

Serpe

Animal moi presente no simbolismo e nas lendas galegas. Pode asociarse ao perigo e ao engano, pero tamén a tesouros, fontes, mouras encantadas e gardas subterráneas.

Tesouro

Riqueza agochada, normalmente ouro, xoias ou obxectos preciosos, custodiada por mouros, mouras ou outros seres míticos. Nas lendas, a súa obtención rara vez é sinxela: require superar probas ou gardar segredo.

Trasno

Ser tradición galega, que habita casas e adegas e é máis coñecido polas súas bromas nocturnas que por unha maldade real.

Treboada

Temporal con choiva, vento, lóstregos e tronos. A tradición oral galega relacionou as treboadas con seres como os nubeiros e con costumes protectores practicados no fogar ou arredor das campás.

Tuatha Dé Danann

«Pobo da deusa Danu». Estirpe mítica que habitaba Irlanda segundo os manuscritos medievais, e contra a que loitaron Íth e, despois, os fillos de Míl na saga fundacional das Espadas.

Urco

Can fantasma ligado ás costas e rías galegas, cuxa presenza se interpreta como un mal agoiro. Nalgunhas versións aparece entre a néboa, percorre camiños nocturnos ou anuncia a morte.

Xacia / Xacio

Seres acuáticos da tradición galega, asociados especialmente ao río Miño e ás augas interiores. Adoitan representarse con aspecto humano ou híbrido, e encarnan á vez a beleza, a fascinación e o perigo das profundidades.

Xigante

Ser de tamaño extraordinario que aparece en contos e lendas populares. Pode actuar como habitante de montes e covas, gardián dun territorio ou forza adversa á que se deben enfrontar os heroes.

Rubén Arturo Terré Lameiro

- Licenciado en Historia coas orientacións de Historia Medieval, Arqueoloxía e Historia antiga pola Universidade de Santiago de Compostela.
- Máster en Estudos Europeos Medievais : Textos e Contextos pola Universidade de Santiago de Compostela.
- Experto Universitario en Xestión Cultural pola Universidade de Santiago de Compostela.
- Técnico en Preimpresión Digital por Colexio Hogar Afundación.
- Docente en certificados de profesionalidade da familia de informática e comunicacións.



O druída Amergín da saga de Breogán



AS LENDAS NON REMATAN CANDO SE PECHA UN LIBRO

AGARDAN, COMO AS CARTAS, POR UNHA NOVA MAN QUE AS REPARTA.



