

La Sombra del Cometa

Por Javi Guadalupo

Parte 1: Estatuas de Oro

En un lugar olvidado y remoto de España, 1377.

En esta aventura, los PJs deberán averiguar la causa de la desaparición de Ernesto González, emisario del señor en el pueblo de Los Molinos. Luego continuarán su encargo: adquirir a todo coste una piedra "mas brillante y dorada que el oro" que se encuentra en dicha ciudad y cuyo dueño es desconocido. Ante todo se les pide discreción.

El pueblo de Los Molinos está ubicado cerca del bosque encantado y se accede a él por caminos secundarios y poco transitados. El asentamiento es raramente visitado por extranjeros y a los pobladores esto parece agradecerles. No hay en todo el lugar una misera posada, y no son más de veinte casas de dimensiones y aspecto respetables rodeando una plaza en cuyo centro se erige una iglesia derruida. Ningún señor domina el poblado, sino un consejo formado por las cuatro familias más destacadas.

El cuerpo sin vida del emisario fue hallado por un peregrino en las afueras de la ciudad. Las causas de su muerte son desconocidas y nadie del pueblo está capacitado para averiguarlo. Sus restos mortales fueron depositados dentro de la iglesia en espera de que alguien los reclamara. El olor a podrido en ella es insoportable. Sobre un altar yace el cadáver y una bolsa descansa a un lado de su brazo. En ella se encuentran varias monedas de plata (1500) y un diario personal. Es raro, pero el brazo izquierdo del emisario se ha convertido en oro.

El diario es un conjunto de hojas escritas a mano. Faltan varias hojas que fueron limpiamente arrancadas (por cierto, la letra del día 30 difiere de las del resto del documento):

" 1377

Noviembre 3.

Arribo al pueblo. Es extraño no parece haber un señor feudal que domine. La gente me recibió con reservas y respondió mis preguntas con evasivas. Al no haber una posada en el pueblo solicite hospedaje. Solo un hombre me la ofreció, un viejo simpático que vive en las afueras. No es nativo y carece de los prejuicios de estos con los extranjeros. Creo que puedo confiar en él.

Noviembre 5.

Sospecho haber dado con el poseedor de la piedra, uno de los miembros del consejo del pueblo. Me presente a él para anunciar mi deseo de adquirir la misma. Afirmó no conocer de ella y trato de deshacerse de mi lo más rápido posible. Creo que miente.

Noviembre 8.

Sigo investigando. Hablé con gente de aldeas vecinos. Circulan ciertas leyendas sobre el bosque que se inclina sobre la ciudad. Ritos diabólicos y otras cosas se realizan en él. Boberías. La gente, en el pueblo me sigue evadiendo.

Noviembre 9.

Trabe amistad con un sujeto raro y ermitaño. Habla de épocas antiguas y de aberraciones actuales. Menciono un claro en el bosque, aunque no recuerda su ubicación. Comenzare a investigar.

[Aquí faltan hojas].

Noviembre 24.

Es horrible. Lo que vi. Es difícil de explicar. Esa noche, en el claro del bosque. No llegue a reconocer sus rostros a la irregular luminosidad que emitía la fogata. No recuerdo bien que pasa luego, pero largue a correr. Creo que me vieron. Enviare una carta a mi señor, no creo conveniente seguir en este pueblo. La piedra existe pero no creo tener la fuerza suficiente para conseguirla. Es custodiada celosamente por los adoradores.

[Aquí faltan hojas].

Noviembre 30.

Fui un bobo. Todo fue producto de mi imaginación enferma. La soledad y las fábulas que me narraron se apoderaron de mi razón. Creo que he molestado de sobremano a esta buena gente. Parto a la brevedad de regreso y recomendaré que estas personas sean dejadas tranquilas."

Las cuatro familias que controlan el pueblo descienden de un mismo tronco genealógico. Su pariente en común es quien, luego de uno de sus habituales paseos por el bosque, trajo consigo la piedra. Sus actuales patriarcas son:

- **Manuel Salas:** El hombre más influyente del pueblo. Heredero de la piedra y el gran sacerdote en el culto a ella. Habita en la casa más lujosa del pueblo.
- **Rodrigo Menéndez:** Gran comerciante de la zona. Poseedor de una gran fortuna lograda por la venta de oro en bruto y joyas ricamente labradas en ese mismo material. Nadie conoce la posición de la mina ni del taller de artesanía en donde trabaja. Una vez por mes parte una carreta llena del noble metal hacia las ciudades más importantes.
- **Arturo Salguero:** Hombre misterioso y reservado. Pocas veces aparece en público y cuando lo hace inspira una rara sensación de incomodidad a quien le dirija la palabra. El es la ley y voz del pueblo.
- **Ignacio Del Soler:** Hombre joven y vigoroso. Amante de las mujeres, el vino y las batallas. Encargado de guardar el orden en el pueblo. Duro con quien quiebra la ley y decidido a la hora de una batalla.

El único que brindará asilo a los PJs es el mismo que se lo ofreció al emisario muerto. Su casa se encuentra en las afueras del pueblo, a un lado del camino que se aleja del mismo. Les dará tres habitaciones por sólo el placer de conocer noticias del exterior. Narrará su desdichada huida de su reino de origen por problemas con el señor. No se encuentra a gusto en el lugar pero fue el único lugar donde se encuentra a salvo. Prefiere no entrometerse en los asuntos internos del pueblo.

El ermitaño habita en un granero abandonado en las afueras de la ciudad. Es un hombre viejo y marchitado. Habla lentamente y con pausas. Narrará una leyenda extraña e informará que sólo ellos pueden salvar al pueblo. Deben matar el culto satánico que se lleva a cabo en el pueblo. Solo un hechizo es capaz de deshacer los poderes del maligno. No lo conoce pero sabe que esta anotado en alguna parte del pueblo. Además afirma que los ritos se llevan a cabo en las profundidades del bosque. En un claro donde se alza un altar con la piedra.

Lo cierto es que el hechizo se encuentra grabado en la tumba de quien trajo la piedra por primera vez. Un enmarañada red de catacumbas dificultan la búsqueda. En ellas habitan toda clase de seres. La llave y escritos que permiten llegar a él se encuentran en la caja de seguridad de Manuel Salas, en su casa. El escrito es:

"Sólo quien por los caminos retorcidos avance llegará. El camino de la rectitud solo lo llevará a la perdición. Sólo quien nunca se rinde a los obstáculos y adversidades pasará. El camino fácil se torna difícil. Solo quien le brinde importancia al peso de las palabras obtendrá el poder.

Lo que hoy es fuerza, mañana será flaqueza.

Lo que hoy es esplendor, mañana será ruina.

Lo que hoy es vida, mañana será muerte".

[Esto estará anotado en el anverso de una piedra donde se encuentra grabado una estrella de 5 puntas].

El Asesinato

Una noche, una vez iniciadas las investigaciones, al llegar al hospedaje encontraron a su anfitrión muerto en medio de un charco de sangre. No tardarán en escuchar gritos furiosos de la

gente que llegará a la casa en busca de venganza. A la cabeza de ellos Ignacio Del Soler. Sin entender nada tendrán que tratar de huir.

Luego de distanciarse precipitadamente del lugar, un tanto más tranquilos, sentirán como si alguien los observase. Aparecerá una silueta entre los arbustos que los llamará discretamente. Luego, sin decir palabra, comenzará a adentrarse al bosque por un sendero casi invisible. Se detendrá en una cabaña donde los invitara a pasar. Allí les narrará que su padre fue quien acompañó al descubridor de la piedra, Esteban Salas, por el bosque el día del hallazgo. Según le contó sorprendieron a un grupo de extrañas criaturas pequeñas adorándola en un claro. Para hacerse con ella los desollaron. La piedra tiene propiedades especiales y Esteban no quiso compartirlos. Una noche sin luna mató a su padre por la espalda. Entregará un mapa antiguo que indica la posición exacta del claro. Les dirá que el bosque esta encantado. Es fácil entrar pero complicado salir. Los senderos aparecen y desaparecen mágicamente. Pide venganza por la sangre de su padre.

Realmente, el bosque está repleto de mandrágoras¹¹⁰, gnomos¹¹¹ y manadas de lobos. Llegar al claro no es difícil, pero si volver pues las mandrágoras se ocuparan de modificar los senderos. Cuando lleguen al claro, allí estarán en la noche los cuatro adoradores. Bailan alrededor de una fogata y alaban a la piedra que se encuentra en el altar. Están realizando un rito en honor a Surgat, el demonio de las riquezas, de quien son siervos. El piso esta lleno de joyas de oro y estatuas humanas del mismo material diseminadas. La piedra tiene el poder de convertir las cosas en oro (mediante el maleficio adecuado, clarop) y solo quien lleve como amuleto la piedra con la estrella de cinco puntas y recite en voz alta el conjuro citado en su anverso quedará inmune. La persona que se convierta en oro perderá toda capacidad móvil pero seguirá percibiendo y pensando. Al matar a los adoradores el hechizo se romperá. Volverán en si (a menos que le hayan arrancado la cabeza) con sólo una secuela: los ojos de un llamativo color oro.

Parte 2: Las Desapariciones

Tras regresar con la piedra que les encargó en la primera parte, el señor los enviará a una ciudad de sus dominios con el objeto de encontrar otra piedra para su colección. Esta es roja como el fuego. Dirá que se encuentra en manos de un hidalgo que responde a sus deseos. Además les informa que mientras estén en ese territorio tendrán que obedecerlo. La ciudad se llama Valle del Infinito y se encuentra al pie de un conjunto montañoso, a dos días de viaje. Casi al llegar verán a un lado del camino una carreta abandonada.

Como su nombre lo indica, el pueblo se encuentra en un valle rodeado de montañas. En general presenta un aspecto próspero, no así un conjunto de casas que se encuentran aisladas y en estado deplorable. Un pequeño castillo sin muchos adornos se alza en el centro del mismo. Notarán que el clima es tenso, la gente mira con recelo a los habitantes de esa casas separadas. Si investigan descubrirán que los que ahí habitan son Judíos.

El nombre del hidalgo es Álvaro Del Soler. Los atenderá de inmediato y querrá saber el motivo de su visita. Si le nombran la piedra dirá que le encantaría satisfacer los deseos del señor pero que esta ha desaparecido junto con sus hombres de confianza. Sospecha que han sido secuestrado, pues la carreta donde transportaban la piedra para el señor fue encontrada vacía y algunos cadáveres fueron encontrados en los alrededores. Les pedirá que investiguen el asunto. Todo esto ha pasado apenas hace unos días.

El grupo partió con los primeros rayos de luz del día. En total eran 10: 8 soldados y 2 dignatarios. Cuatro de los primeros fueron hallados sin vida. Transportaban únicamente la piedra. Una patrulla descubrió el carruaje a un costado del camino. Algunas manchas de sangre indican la existencia de una pelea. Se desconoce el paradero de las desaparecidos y de sus captores.

Si preguntan a la gente del pueblo sobre la desaparición es probable que acusen del hecho a "esos judíos que viven en el pueblo". La gente de la iglesia no lo dirá abiertamente, pero a buen entendedor pocas palabras. Los familiares de los

desaparecidos proclamaran una limpieza de marranos para vengarse. Los soldados se encuentran deseosos de acción. El clima es tenso y solo los recién llegados están en situación de decidir los hechos.

En la judería hay al menos unas 15 familias de judíos. Poco se sabe de ellos. Solo que son distintos. Muchas son las acusaciones que han recibido durante su permanencia en la Península y no es necesario que éstas sean probadas para que un grupo de pueblerinos resentidos aproveche la ocasión para realizar una persecución. Se mostrarán desconfiados ante las preguntas y sólo lograrán entablar conversación con un rabino que se encuentra organizando la sinagoga. A quien se le pregunte por las desapariciones se apresurará a informar su inocencia. Todos visten ropas negras y andrajosas.

El rabino es una persona culta y de mediana edad. Sus conocimientos pueden ser de gran ayuda para el grupo investigador en el futuro. Sólo deben entablar una relación amistosa (y salvar a la población judía de una muy enojada muchedumbre). Se mostrará amable y hablará pausadamente. Desmentirá todas las leyendas que han sido contadas en contra de su pueblo. Se mostrará ansioso en resolver el dilema y prestará toda su ayuda. Les aconsejara que visiten el lugar donde se efectuó el robo.

El lugar de los hechos se encuentra a un lado del camino principal que se aleja. La carreta se encuentra a un lado del camino. En su interior se observan manchas de sangre secas. En algunas partes de la misma la madera está astillada y quebrada. Hay señales en la escena que indican que no ha sido un ataque sorpresa, sino que el grupo desaparecido los dejó acercarse sin temor. En el piso se observan marcas, ahora borrosas, que se alejan de la carreta y se introducen por un costado del camino hacia los montes. Esas marcas se deben al traslado de los cuerpos inconscientes de los secuestrados. Un jirón de ropa azul cuelga en un espinillo.

Lo cierto que los judíos sólo están siendo usados como chivos expiatorios. La dichosa piedra se encuentra en manos del hidalgo, quien al descubrir que es la mismísima roca de Frimost, el demonio de la destrucción, y los poderes de esta, decidió hacerse con ella. Pero había un peligro: quienes lo habían acompañado también conocen esto. Por lo tanto decide eliminarlos (se va entendiendo el asunto, ¿no?). Los diez hombres de la carreta eran esos hombres y ahora el hidalgo se siente satisfecho y seguro. Le pide a unos soldados brutos (por supuesto los PJ) que investiguen el caso y esperará que se encuentren a los "responsables". Mientras tanto se dispone a utilizar a los cautivos para llevar a cabo un aquelarre en honor a Frimost.

El Aquelarre

Mientras caminan por el mercado del pueblo un ser misterioso se acercará al grupo y les entregará un papel arrugado en las manos mientras susurrará: "No todo es lo que parece ser en este pueblo". Cualquier intento de seguirlo será inútil. La hoja tiene garabateado un mapa con una X y una hora. Con no poco esfuerzo o con ayuda ajena descubrirán la posición exacta de la marca: un pequeño valle entre montes. "Hoy, media noche" se lee al pie.

Noche de Luna Llena. El mapa los lleva directamente un profundo valle, hundido entre dos colinas y escondidos de las miradas indiscretas. Un grupo de individuos en torno a una gran fogata. 20 personas bailan a su alrededor mientras otras 6 (los desaparecidos) maniatados son acercados lentamente a las llamas. Un especie de sacerdote, cubierto de pies a cabeza por una túnica, controla y dirige la ceremonia. Podrán ocultarse entre las rocas que están en la pendiente y acercarse lentamente. Desde más cerca podrán observar que conocen a algunos de los danzantes. Son miembros de la corte del hidalgo, entre ellos su principal consejero. Atacar a los hombres es el suicidio. No hacer nada significa permitir la entrada de un demonio al mundo. Los prisioneros serán quemados y la intensidad de los cantos y aullidos ira creciendo. Pronto las llamas se harán gigantescas y comenzaran a volar inmensas bolas de fuego. Este es un momento cumbre. Una solución sería provocar un derrumbe y marcharse.

Al día siguiente el hidalgo los llamará para conocer los adelantos de la investigación. Si le cuentan lo acaecido la noche anterior no les creerá. Confía en sus ayudantes y les pedirá pruebas. Además tiene pruebas que incriminan a los judíos.

¹¹⁰ Véase pág. 157 del manual de juego.

¹¹¹ Véase pág. 149 del manual de juego.

Quizás alguno le llame la atención la ropa del señor (el color). Les pido que los acompañe para ajusticiar a los asesinos y se marchará.

El ataque comenzará. Hordas de soldados se arrojarán sobre los judíos. Algo curioso llamará la atención a un buen observador. Al vestido del hidalgo le falta un pedazo. Le vendrá a la memoria el pedazo de tela que encontraron cerca de la carreta y todo cobrará sentido.

Hagan lo que hagan el grupo será encarcelado junto con un grupo de judíos. El señor los visitará, les contará toda la historia y anunciará un trágico final: tomarán el lugar de los seis muertos en el próximo aquelarre. Si logran escapar y avisar al señor de lo ocurrido este enviará a su ejercito a recuperar lo suyo. Si algún PJ es noble y ha hecho algún mérito puede que le den el castillo. Si salvan a los judíos estos se mostraran agradecidos y ofrecerán su ayuda en futuras aventuras de los jugadores.