



Crónica de la frías jornada

MODULO PARA MEDIEVAL FANTASTICO

Este módulo ha sido concebido para ser jugado según las reglas de cualquier juego medieval-fantástico; pensamos que puede ser ideal como aventura corta o como pequeño intermedio para una campaña, aprovechando algún viaje.

Al buen juicio y a las necesidades del master dejamos la caracterización y cuantificación exactas de algunos PNJs y tesoros que a lo largo del escenario son sugeridos más que determinados.

El camino es bastante mejor de lo normal, como corresponde al rico campo por el que discurre: Granjas y pueblos prósperos se ven a lo largo de diversas desviaciones; aldeanos bien alimentados y bien vestidos levantan la vista y saludan al paso del grupo, y su aspecto revela una visible satisfacción por la vida que llevan.

Los PJs pueden, si lo desean y pagan un precio razonable, disfrutar de los productos de la tierra y hacer acopio de provisiones en cualquier casa de la región.

Si a alguien se le ocurre preguntar a algún campesino por lo que el camino depara más adelante, el interpelado contestará cordialmente que no se ven obligados, por fortuna, a abandonar su comarca; saben, eso sí, que la ruta se interna en un bosque frondoso y extenso que conforma el límite natural del país, de cuyos lindes se proveen de leña

abundante (tampoco se adentran más de lo necesario, pues nada les impulsa a ello y el bosque parece bastante oscuro); es habitual que lo atraviesen los comerciantes, en uno y otro sentido, como ha sucedido hace apenas un mes con motivo de la feria de un pueblo cercano.

Efectivamente, al cabo de un tiempo, el camino se adentra en una espesura, aunque no se hace menos transitable por ello. Bajo un considerable haz de leña, viene hacia ellos un campesino que les desea una buena jornada al cruzarse; si se le interroga sobre el bosque del que parece provenir, contestará con vaguedades del tipo "es muy fresco y agradable" pero, en ningún caso, demostrará que sea temible (él no se ha adentrado más de unos minutos, tiempo suficiente para sus necesidades). El camino sigue agradable bajo una cúpula de ramaje y aquí y allá se oyen cantos de pájaros y ruidos de pequeñas bestias dedicadas a sus asuntos. Alguna, incluso, llega a atravesar por delante del grupo despreocupadamente; como cierto conejito, cosa de una hora más tarde desde que se internaron en el bosque, que se les queda mirando con descaro; si algún jugador se fija en él con detenimiento, verá que hay algo raro, no en su forma o tamaño, sino en su color, que resulta extrañamente desvaído y improbable; esto no parece preocupar mucho al animal, que de un salto abandona tan ruidosa compañía. Unos centenares de metros más adelante, este fenómeno parece gene-

ralizarse: Árboles, arbustos, hierbas, animales y hasta el mismo camino han perdido sus colores naturales y aparecen como un paisaje a la luz de las estrellas. La actividad en el bosque es absolutamente normal, sin embargo, y hasta los mismos personajes y sus equipos permanecen con el mismo colorido de siempre...

Pero no todo va tan bien, pues de algún lugar no muy lejano, del mismo camino, llega un débil sollozo. Si el grupo avanza hasta la fuente de este murmullo, pueden ver a un curioso personaje que llora acurrucado al pie de un roble añoso. Es un gnom que se lamenta desconsoladamente de la pérdida de los colores de su vestido (¡tan bonito y tan alegre antes!), de su rosada piel y de su lustroso pelo color zanahoria; hasta sus ojos azules son ahora de un gris desvaído! Este sujeto ofrecerá su "inmenso tesoro" a los jugadores si le ayudan a descubrir el porqué de este fenómeno tan extraño y encontrar una solución satisfactoria, cosa que también necesita el grupo (hace notar el gnom). Efectivamente, éste se ha visto afectado por la misma decoloración que presenta todo lo circundante.

En este punto, si los PJs se espantan de su nuevo aspecto y huyen hacia la salida del bosque, no sólo no recobrarán su aspecto normal al ganar campo abierto, sino que su aparición provocará la huida y la alarma entre los paisanos, y una hostilidad francamente visible (y demostrable, si se les fuerza a ello).

En cualquier caso lo único sensato, al pare-

cer, es seguir la recomendación del gnomo e internarse juntos en el bosque a la búsqueda de alguna solución para la triste condición en que todos se hallan.

El hombrechico, que dice llamarse Imbón, toma el camino adelante con decisión y algo consolado por la compañía, y se ofrece como guía seguro para estos lugares que constituyen su dominio. Sus movimientos son nerviosos y rápidos y continuamente requiere a los jugadores para que se apresuren tras él. Habla sin parar de cuestiones diversas y contará (si no se le preguntó sobre el particular) cómo lo que él llama la "enfermedad" cayó sobre el bosque hace cosa de dos semanas y se fue extendiendo cada vez más, dejándolo confuso y asustado, situación en la que lo hallaron los jugadores.

El grupo camina durante horas en medio de una naturaleza que, por su particular característica, ha devenido triste y sobrecogedora y es probable que se vean sorprendidos y atacados por lobos, jabalíes o incluso osos, los cuales, aterrizados y enloquecidos por esta extraña situación, se han vuelto extremadamente agresivos. En caso de lucha, Imbón prestará su apoyo moral a grandes gritos y gesticulando desenfrenadamente.

Al margen de estas posibles escaramuzas, y cuando el máster crea oportuno para reavivar el interés del grupo, éste podrá presenciar un espectáculo bien sorprendente en esta naturaleza desnaturalada a la que casi ya se han acostumbrado: Un cervatillo, de brillante pelaje castaño, rojizo y blanco, cruza como una exhalación el camino, en una explosión de inusitado colorido. Si el grupo pretende seguirlo, pronto comprenderá que es inútil, dada la velocidad de la bestia. Por el contrario, si toman la dirección de la que más o menos provenía, llegarán de nuevo al camino atajando un largo recodo que describe.

Llegados a este punto, a su vista se ofrece un espectáculo que arranca lágrimas de alegría al parlanchín de Imbón, pues, rodeado de monotonía gris, hay un claro junto al camino cuyos colores son tan naturales y pujantes que parecen rivalizar entre sí por ver cuál es más vivo y luminoso.

Imbón se precipita feliz entre estos árboles y manotea, como si quisiera atraer hacia sí los colores y empaparse de ellos; poco dura su ilusión, antes de dejar paso a la más amarga desesperación, cuando comprueba que este maravilloso lugar no ha cambiado el aspecto de su persona. Además, nada en el calvero o en sus alrededores parece justificar tal remanso de belleza.

El gnomo es un ser de coraje y, recobrado de su desilusión, anima a seguir el camino y redoblar la búsqueda. Búsqueda que, tras algunas peripecias (que el master puede determinar a su conveniencia) los llevará a la vista de una casita rústica cerca del corazón del bosque, también triste y gris. Ningún signo delata la posibilidad de un habitante, aunque su aspecto no es de un total abandono. Las pequeñas ventanas están demasiado sucias y el interior demasiado oscuro como para que se pueda apreciar nada distinguible. La puerta está cerrada, pero es endeble. El interior es pobre y demuestra intentos recientes (e insuficientes) de mantenerlo mínimamente limpio y ordenado. La planta se reparte en

tres estancias amplias y, excepto la que parece ser la cocina, abandonadas e inutilizadas. En esta tercera habitación alguien ha intentado aparejar las mínimas condiciones para establecerse: Hay leña apilada cerca del hogar; algunos utensilios de cocina decoran pobremente colgadores y repisas; en un rincón hay un catre que sostiene un considerable barullo de ropa y, esto ya es más extraño, encima de mesa y taburetes y apilados ordenadamente contra la pared, se aprecia una serie de tabillitas finas de madera, de unos dos por tres palmos de tamaño, además de unas cuantas vasijas cerradas y numerosos pinceles.

Pero lo que más llama la atención al entrar en la cocina, es el intenso olor a cerrado y a... No es difícil descubrir que, casi tapado por mantas en desorden, se encuentra en el catre el que parece haber sido el último inquilino de la casa. El rostro del anciano (que tal es) denota nobleza, aunque empañada por un vivo gesto de crispación o inquietud. No parece llevar muerto más de dos o tres días y aferra en su mano algo al extremo de una cadena que le rodea el cuello. Por lo que se puede apreciar, fué su natural y avanzada edad quien le dió muerte. El objeto que creyó oportuno porteger (u ocultar) hasta más allá de la vida es, sin duda, bien singular: Una extraña gema en forma de gota o lágrima, del tamaño de un huevo de paloma, que bulle en su interior de colores en constante movimiento, de irisaciones inquietas que parecen lamer los límites de su prisión.

(Si algún arrojado jugador cree que solucionará el problema que los incumbe rompiendo la joya y liberando su esencia, se equivoca: Bajo los golpes más brutales, la piedra no sufrirá la menor rayadura.)

Tal vez ahora tengan los jugadores tiempo de examinar con mayor detenimiento los extraños objetos que ya percibieron con anterioridad. Podrán ver que se trata de tablas preparadas y alisadas como para pintar sobre ellas, fin al que aluden los pinceles y las vasijas (que contienen diversos colores en polvo y aceites para mezclarlos).

Una de las tablas se encuentra aparte, cubierta por un paño, y ya ha sido utilizada: En un estilo absolutamente realista (que resulta desconocido y extraño para una época en la cual el Románico constituía la más reciente novedad, en el mejor de los casos) alguien ha representado una escena identificable, para los jugadores con memoria, como el maravilloso claro del bosque que han visitado. ¡Con un cervatillo pastando tranquilamente!

Se puede suponer que algo mágico hay en todo esto: Efectivamente, si se realiza el esfuerzo de intentar representar (cualquiera que sepa escribir puede tener unas bases de dibujo, aunque sean mínimas) una escena u objetos de los que carecen de color, los efectos serán inmediatos, pero desalentadores... Como el dibujante, por muy bueno que sea, es incapaz de realizar una representación tan realista como la hallada, aquello que ha pintado luce unos colores grotescos y que parecen no obedecer a los límites de las figuras, sobresaliendo unas veces como aureolas multicolores y quedándose "cortos" otras como formando parches. Tan sólo la extraña joya colgada alrededor del cuello del presunto artista le dará la facultad de una ejecución fluida y

exacta, aunque sea el menos dotado del mundo para tales menesteres, y proporcionará los resultados apetecidos por el grupo.

Ahora tenemos la solución, pero ¿Y la causa de tanta desgracia? Puede ser que unos cuantos pliegos que descansan sobre la mesa, ya roídos e incompletos por desgracia, arrojen luz sobre el asunto. Veámoslo: Se menciona a una "Dama Que Ha Bajado Del Vacío" y que, al parecer, puede ser la perdición del mundo; también una larga búsqueda coronada por el éxito en este bosque, gracias a los signos "que siempre acompañan su presencia"; algo más bien confuso sobre una "esencia de lo vivo" que puede acabar con la Dama, o al menos combatirla, y nada más...

Apenas unas cuantas conjeturas se pueden trazar con estos datos. Suficientes para que Imbón insista, si es necesario, en buscar una solución más definitiva, porque ¿Quién le asegura a él que, presente la causa, no volverá a perder el colorido del que está tan orgulloso? No pagará lo prometido en estas condiciones, y su cólera amenaza ser terrible (conoce bastantes trucos mágicos harlo desagradables).

Puestos en esta situación, el grupo puede hacer dos cosas: Buscar directamente a la Dama e intentar destruirla o bien ir devolviendo primero el color al bosque, actividad que les ocuparía como máximo una semana, utilizando los abundantes materiales de dibujo que se encuentran en la casita (y que los llevaría, antes o después, ante Aquello que tal vez querían evitar).

Como bien escribía el anciano, hay "signos" que determinan la presencia de la Extranjera. Uno es que el color desaparece, esto ya lo puede suponer el grupo. Otro es que, en su más próximo alrededor, hasta la misma energía parece que falte a todo aquello que la circunda: Árboles quebardiños como si fueran de hojalbre, hierba que se torna polvo gris bajo la pisada...

Y en el centro está Ella. Parece que duerme. Su aspecto es el de un dragón del negro más puro; infinitos hilos irisados se agitan sobre su superficie, aparecen y desaparecen como brutales descargas de electricidad estática.

Todo ser vivo en sus cercanías padece de un terrible agotamiento que le hará perder el color de inmediato, si no está pintado en una de las tablas, y le provocará la muerte en diez minutos en cualquier caso. ¡Pobres de aquellos cuyo aspecto sea gris y triste, pues perecerán en cinco minutos, apenas el tiempo necesario para realizar uno de los mágicos cuadros!

Inmenso es el poder de la Dama, aunque en apariencia siempre repose. El osado que le atacare con arma recibirá como recompensa el honor de morir luchando contra uno de los males menos conocidos. Ella ignora los hechizos, a todos es inmune; sin embargo... Sin embargo, teme que alguien la pinte mágicamente.

Si tal sucediera, un huracán nacarado de benéfica energía brotaría de su ser y tomaría a sus víctimas color y fuerzas, mas no la vida, que con facilidad se toma pero mal se puede devolver luego. Y éste sería el último acto de Ella en su existencia.

Ahora que todo ha acabado, volvemos al simpático de Imbón: Entre aparatosas demostraciones de euforia, se dispone a dar lo que prometió, aunque teme que exageró

bastante el tamaño de su tesoro. Está dispuesto, eso sí, a dar fe de la valentía del grupo ante quien sea y a proclamar a los cuatro vientos su gloria.

Y colorín colorado...

Montse Lombarte y Endika Garmendia

PS. El Dragón (la Dama a que se refería el anciano) es un extraordinario ser descendido sobre la tierra para alimentarse con la energía de las cosas vivas. Para ello se acurruca en un lugar tranquilo y, simplemente, empieza a absorberla por ósmosis hasta provocar la muerte de sus víctimas en un círculo cada vez más extenso. Además, su presencia roba el color a todo aquello que



se encuentra en un radio mucho más amplio, aunque no les provoque la muerte... todavía!

Es por esta decoloración típica que el anciano mago (que tenía noticia de su arribada) ha podido encontrar al Dragón. Aunque murió de viejo antes de aplicar el remedio que había puesto a punto.

En presencia de la Dama (en el círculo mortal que al tiempo de discurrir la aventura apenas se extiende a unos cien metros a su alrededor, por suerte) cualquier ser pierde el color de inmediato y muere en diez minutos; sólo conserva el color si está pintado mágicamente, aunque igualmente morirá en diez minutos. Aquellos que ya estén descoloridos, morirán en cinco minutos dentro de este círculo de destrucción.

