



Desventura

Las brujas de Vargas

El punto inicial de aquesta desventura es que una patrulla de ronderos, sorprendidos por las nieves, habrán decidido pasar el invierno en tierras de Vargas. El barón amablemente habrase ofrecido a hospedarlos en su castillo con la esperanza de que no armen mucho barullo y en profundo deseo de que la espera hasta que se fundan las nieves fuere lo más corta posible.

Por lo tanto bien se puede acudir directamente al primero de los actos o por contra dejar que los ronderos tengan a bien explorar un tanto y traben el conocer el castillo y a sus gentes.



Acto 1: un banquete desdichado

El día antes de Nochebuena es bien conocida la tradición según la cual el barón celebra un banquete para agasajar a los religiosos de la baronía, que gustan mucho de darse un homenaje en los salones del barón, pues serán buenos hombres de Dios, pero no tontos ni faltos de dientes y sed. También, como es habitual cada año, acudirá al evento casi toda la corte.

No muy lejos de allí han lugar nuestros ronderos en las dependencias que les son asignadas tomándose un rancho aguado y unos mendrugos de pan duro. Oirán gritos y alboroto y ante la llamada del deber (o las órdenes de su sargento) acudirán prestos a la sala de banquetes.

Y será allí donde encontraren a gran parte de la corte: el prelado de la baronía y otros religiosos, la hija del señor, el consejero y su esposa, sus caballeros, el bufón... todos se encontrarán sobresaltados y confusos, los pocos guardias que ya han llegado no saben qué hacer, pues el barón yace con la cabeza sobre la mesa entre sus platos derramados.

Los ronderos podrán dar buena cuenta de que el cuerpo del barón aún respira, mas por lo visto se encuentra sumido en un profundo sueño. Tendrán tiempo también, quizá, de hacer algunas preguntas sobre lo ocurrido que tendrán como respuesta que el barón simplemente comía cuando repentinamente se desvaneció.

Pero no será cosa de que puedan mirar demasiado cómo duerme a pierna suelta, pues una repentina ráfaga de viento cerrará las puertas a cal y canto. A lo cual, por si no fuere cosa sospechosa de por sí, se añade que algunos de los cortesanos comenzarán a contorsionarse y transformarse para tomar forma de monstruosos jabalies.

Deberán por lo tanto dar buena cuenta de sus envites, mas a buen seguro no habrán de durar mucho tales bestias con vida en una sala por lo pronto llena de hombres de armas y armados.

Al cabo de un rato muchos guardias lograrán reabrir la puerta y su número será suficiente para abatir con facilidad a las bestias que quedaran con vida. Tras lo cual se llevarán al barón a su cámara y tras él a su compungida hija. Y todos los que fueran testigos de los fenómenos no quedarán menos confundidos que los propios ronderos... aparentemente.

Acto 2: las paredes tienen ojos

Alguien ha conseguido envenenar al señor y luego ha tratado de acabar con su corte, eso salta a la vista. El castillo será por lo tanto presa de la confusión y el miedo. Y sería cosa que los ronderos den solución a tal desmán.

Podrán nuestros ronderos moverse por el castillo libremente y les supondremos que conocen sus entresijos y sabrán cómo llegar de un sitio a otro, salvo que por añadido a esta desventura resulte propio o gracioso lo contrario.



Mas como decimos aqúeste momento su prioridad debería ser desentrañar este tremendo infortunio, para lo cual hay una serie de elementos reveladores que deberemos de echar en cuenta:

- Tres brujas habitan el castillo y son las artífices de todo lo que ocurre. Se han camuflado usurpando diversas identidades. Espina, como hija del señor, posee la capacidad de controlar plantas y bestias. Escarcha, disfrazada como la monja que cuida de los niños, controla el frío a voluntad. Y Espanto, haciéndose pasar por la esposa del consejero del barón, posee el poder de crear terribles ilusiones.

- Los guardias del castillo han sido todos embrujados por medio de una pócima vertida en el rancho (distinto al que tomaron los ronderos o los criados) por lo que intentarán entorpecer las investigaciones de los ronderos. Mas cuando los ronderos insistan en desobedecerles, les agredan o sometan a una gran tensión, se transformarán también en jabalíes.

- Los cortesanos (salvo el consejero y las brujas) se hallan encantados de la misma manera pues la cena hallábase por igual envenenada.

- Los familiares de las brujas, con la forma de un perro, una lechuza y un cuervo (de Espina, Escarcha y Espanto respectivamente) observan a los personajes, que deberían sospechar algo pues no es común que tres animales no dejen a uno de seguirle y aparecérselo a cada rato. Si son asesinados se convertirán en un zapato que solo encajará bien en el pie de la bruja a la que pertenece.

- Mucha gente del castillo empieza a sentirse adormecida y algunos incluso algunos habrán de caer presos del sueño en sus puestos de trabajo. En sueños susurran muy bajo por lo que hay que acercar la oreja a sus labios para oírlos con claridad, pero musitan "Espina, escarcha, espanto. Viene el Señor Cornudo".

- Cuando los ronderos tengan a bien hacer pesquisas entre los criados estos probablemente les hablen de la vieja Consuelo, una criada de las cocinas de quien se cuenta que tiene setenta inviernos (una edad casi imposible en Ablaneda) y que sin duda de saber, ella sabrá algo pues por vieja y por norma lo sabe todo. La vieja Consuelo responderá que todo esto le recuerda a un viejo villancico:

*Quando se caen las hojas
y marchitan las espinas
él es la dormida flor.*

*Quando ya llegan los fríos
y el campo cubre la escarcha
nuestro fuego es el señor.*

*En noches largas y oscuras
no habremos miedo ni espanto
pues ya nace el salvador.*

- El bufón de la corte también ronda a los ronderos (qué ironía) y de vez en cuando les saltará con alguna de sus bromas como "la magia con magia se mata" o "las brujas no esconden sus nombres tan bien como creen". Porque es bien sabido que hay ronderos que son más sagaces y otros que por contra no atinarán a atarse las botas sin ayuda de sus madres.

Mas aquestas son solo sugerencias y bien puedes introducir las pistas que más sean de tu complacencia, pero todas deberían de dar información útil acerca de la maldición que pesa sobre el castillo, las brujas o la naturaleza del ser que pretenden invocar, puesto que así pretenden: su intención es traer de nuevo a nuestro mundo a un antiguo espíritu de los bosques; engañándolo con destruir la baronía y devolverla a la naturaleza conseguirán



que sirva a sus propios fines. Lo harán por medio de algún ritual en Nochebuena, en franca parodia del nacimiento de Cristo.

Acto 3: el nacimiento

Cuando los ronderos hayan investigado suficiente habrá pasado un día y ya se pone el sol en Nochebuena. Repentinamente alguien (probablemente el bufón) les dará cuenta de que la gente del castillo está durmiéndose repentinamente y al unísono, añadiendo al extraño hecho que ha oído voces en un bosquecillo cerca del castillo y les conducirá hasta allí.

Allí están las tres brujas en un círculo de velas y recitando conjuros. En el centro del círculo se alza un goliath, una imponente figura peluda, con una enorme armadura y un yelmo con cuernos de ciervo (¿o quizá no pertenezcan a tal yelmo?). Habrán hecho acto de presencia nuestros ronderos cuando la invocación aún esté a mitad.

Para detener la ceremonia podrían recurrir a métodos más expeditivos como acabar con las brujas. Téngase en cuenta que conocer el verdadero nombre de la bruja a la que se golpea da ventaja al combatir con ella pues es bien sabido que detestan oírlo en voz alta. Al acabar con cada una de las brujas, esta se convertirá de improviso en una bandada de cuervos que se dispersará y la criatura que intentan invocar se volverá un poco más pequeña y más humana. Si solo queda una bruja será posible batirlo y si no queda ninguna sucumbirá bajo el peso de su armadura revelando bajo ella al consejero del barón, desnudo para mas señas y vergüenza, que había sido usado por las brujas que no conocían ni a Dios ni a la piedad.

Mas también existen otros métodos para evitar la ceremonia, como lo sería crear un potente contrahechizo que contuviera los verdaderos nombres de las brujas y conminase al espíritu a regresar por donde vino.

En este caso, si funciona, las brujas escaparán escaldadas y con las faves de los ronderos bien grabadas en sus cabezas paganas.

Por último incluso bien pudiera ser que los ronderos trataran de convencer al espíritu del bosque de que las brujas pretenden utilizarlo y así volverlo en su contra cuando la invocación haya terminado. De otra forma, si la invocación se completa, solo Dios sabe qué será de los ronderos y de Vargas.

Pero en caso de que todo esto les venga grande a los ronderos bien porque no hayan sabido o podido ajuntar las pistas, bien porque no cuentan con un hechicero para realizar el contrahechizo, siempre puedes recurrir al bufón.

Pues dado el caso diremos que se trata de un infiltrado más: su aldea fue destruida hace mucho tiempo por las mismas brujas por lo que entre bromas pesadas ha dedicado su vida a aprender magia y a seguir la pista a las brujas para vengarse.

Él puede desvelarles la forma de destruirlas en el último momento o bien realizar el contrahechizo que salve a todo el grupo en esta desventura. Y si acaso los ronderos no anduvieren tan perdidos, también podrían preguntarle por los nombres de las brujas, con lo que deberían atar cabos.

Mas habed cuidado de que los ronderos se conviertan en meras comparsas, pues suya es la desventura y tuyo este último recurso para llevarla a buen fin.

