El juego de Rol

RUNEQUEST

Un nuevo Comienzo

Carlos Monzón
Igor Arriola y J.A.Tellaeche

BY
DUNGEON MASTER

2 edición
edition
édition
Ausgabe

El miedo. Una sensación atrayente y repulsiva a la vez. El terror es la reacción más primitiva del hombre: ante una situación potencialmente peligrosa todos los sentidos se ponen en alerta. Sudan las palmas de las manos, el corazón empieza a latir cada vez a mayor velocidad. La respiración se hace agitada. El último de tus suspiros puede llegar en cualquier momento.

Lo desconocido atrae al hombre desde al alba de los tiempos. El entramado misterioso que se oculta tras la realidad. El universo, con toda su profundidad, ¿no ocultará fuerzas...oscuras? Todas las mitologías y todas las culturas nos hablan de "ese otro lado". Hombres lobo. Vampiros. Angeles y demonios. Muertos que vuelven de sus tumbas. Espíritus. Brujas. Maldiciones.

El hombre del siglo XX se ve a sí mismo como algo racional, científico. Pero todos, en mayor o menor medida, hemos dejado volar nuestra imaginación. Todos hemos creído ver formas extrañas alguna noche oscura. Todos nos hemos ocultado bajo las mantas para ahuyentar quién sabe qué amenaza. El cine y la literatura nos recuerdan, constantemente, el lado oscuro.

Ten cuidado. Ese hombre de traje oscuro que te miraba mientras comprabas este libro no parecía ....normal.

FOTOGRAFIADO Y MONTADO POR
DUNGEON MASTER
13/05/2011

Queda prohibida la reproducción total o parcial
de los contenidos de esta obra, tanto textos como
ilustraciones, sin la autorización expresa,
y por escrito del editor.

Primera edición, Marzo de 1995
ISBN: 84-8172-010-0
Depósito legal: Bi-2676-94

Una producción de **LUDOTECNIA**©
del grupo Tellaetxe-Isusi & Asociados©
C/Hurtado de Amézaga 27, Bilbao 48008

"Esta vez va por nosotros..."

RAGNAROK

Un nuevo Comienzo

Idea Original de Carlos Monzón

Desarrollada por Carlos Monzón, Igor Arriola y J.A.Tellaeche Isusi

Supervisada por JuanAn Romero-Salazar, Carlos Monzón, J.A.Tellaeche

Reglamentada y ajustada por Igor Arriola

Ilustrada en Portada por J.A.Tellaeche Isusi

Diseñada gráficamente por J.A.Tellaeche Isusi

Ilustrada por M.A. Argudo, Javier Briz, Carlos Monzón, Roberto Garay, J.A.Tellaeche y Julián Tellaetxe

El último aliento en forma de colaboración de Mikel Cabriada

Una última colaboración de Ignacio Sánchez

Reconocida y valorada por Iñaki Ansorregui, Bernardo López, y Catalina Igartua.

Probada por El club GRIJA, y más de 2.000 tipos, anónimos, que devoraron el RAGNAROK primera edición.

Agradecidamente A Araceli, Matilde y Cuqui (las madres de los autores). A Seve Calleja por sus ánimos. A Carlos Cigorraga. A Bego y a Chicho por alimentarnos debidamente. A Josu Tellaetxe por haber recomendado a su padre que se hiciera cargo de LUDOTECNIA. Y a los de DISTRIMAGEN por seguir ceyendo en nuestras fechas.

Hablar del terror es hablar de un mundo aparte, del mundo desconocido que todos llevamos dentro.

Mucho se ha hablado del terror y de las criaturas, que salidas de turbios pensamientos, deambulan tranquilamente a través de los paisajes más grotescos que cualquier mente, enferma o no, pueda recrear. En este punto estriba el nucleo de lo que nos propusimos al crear RAGNAROK.

Por razones que no vienen al caso comentar, la edición de 1992 se vio empañada por la necesidad de concretar el terror en unas coordenadas que pudieran ser definidas de forma clara. Digamos que se estilaba de esa forma. Pronto RAGNAROK se destacó por su estructura abierta en la que cabía todo, o casi todo. RAGNAROK ofrecía como principal atractivo el de su amplia ambientación; una ambientación, también hay que decirlo, que estaba basada casi en su totalidad en la creación pura y dura de los integrantes que ahora han colaborado en la segunda edición.

Malleus Maleficarum (Martillo de herejes), trabajo del que deriva directamente RAGNAROK, era un compendio de recopilaciones y de ambientaciones que perfilaban un mundo abierto en el que el terror fluía a modo de sangre a través de supuestas arterias y venas en un entramado que se concretaba en el mundo contemporáneo. La necesidad de puntualizar este mundo que nos acercaba Carlos, originó la invención de un universo que debía ser creado desde sus orígenes. Nos inventamos la llegada del meteorito, la destrucción de los dinosaurios, el hallazgo de Faydaba, los escritos de Al-Dawla, la historia de los templarios, la vida del Doctor Merrick y la de Elio DeAngelis, también nos inventamos la saga de Steinkel y la existencia del círculo de piedra, y por supuesto la existencia de una pequeña editorial de Edimburgo que se llamaba Merrick House.... Todo, todo era pura invención, hasta que comenzamos a relacionar las cosas, a encajarlas en un puzzle mayúsculo, a dar sentido a aquel enorme sinsentido, o tal vez no. Había nacido RAGNAROK.

Tras la primera edición, muchas han sido las peticiones de explicaciones; sin embargo también han sido muchas las felicitaciones porque veían en RAGNAROK el "AUTENTICO Y GENUINO SABOR DEL TERROR". Ha pasado el tiempo, y su devenir nos ha dado la razón. En el mercado nos encontramos con material que hace referencia a los vampiros, al gore, al terror paranoico y a los temores ancestrales, y cómo no, también a las cortes de demonios. RAGNAROK queda situado como el único que hace referencia al terror en estado puro, el único que deja las puertas abiertas a los terrores más espectaculares y a los más prosaicos. Teníamos razón, no debíamos explicar nada en absoluto, sino perseverar en el océano de tejidos que a modo de paisajes cambiantes, nada nítidos, nos otorgaban la sustancia del miedo.

RAGNAROK es una macrorespuesta a los temores conocidos y a los más desconocidos, al gusto del director de juego o del diseñador de módulos. En RAGNAROK caben desde los vampiros hasta los psicópatas, pasando por terrores que todavía estamos a punto de desvelar.

Ya te advertimos en la contraportada que no tenemos respuestas, sencillamente porque desconocemos las respuestas que se pueden dar a lo desconocido.

En RAGNAROK definimos un enorme campo de juego. Esperamos que te gusten las difusas coordenadas que hemos definido como lindes.

Disfruta...

J.A.Tellaeche Isusi

Bilbao a 28 de Enero de 1995

SUMARIO

A la Att. de la Srta. Hastings.....pag.8
Preludio.....pag.17

LIBRO DEL JUGADOR.....pag.18
Qué es un Juego de Rol.....pag.21
Creación de personaje.....pag.29
Oficios y Beneficios.....pag.38
Mecánica del juego.....pag.60
Combate.....pag.63
Vida, Curación y Coraje.....pag.76
Persecuciones.....pag.78
El Estrés y sus secuelas.....pag.84
Magia.....pag.107
Experiencia.....pag.118

AL OTRO LADO.....pag.120
Introducción.....pag.123
Nace un Enigma.....pag.125
Opus Nigrum.....pag.133
Ye Blackthorne y el Reloj del Apocalipsis.....pag.142
De nuevo Merrick House.....pag.148
Nebulae.....pag.157
La estrategia de lo Oculto.....pag.162
A modo de Conclusión.....pag.178
Trece secuencias para una Noche.....pag.181
Desde las cenizas.....pag.191
Historia de F.....pag.199
Paisajes para una Noche.....pag.205
Diáspora.....pag.207
White Crow Mag.....pag.211
Epílogo.....pag.215

LIBRO DEL DIRECTOR.....pag.216
Algunos Consejos.....pag.219
Fenomenología Paranormal.....pag.221
RAGNAROK vs. RAGNAROK 2ª.....pag.234
Criaturas que nunca debieron existir.....pag.236
El Terror en la Literatura.....pag.238
Ultimos Consejos.....pag.240
Cómo usar el RAGNAROK.....pag.242
Módulo.....pag.246

A la Att. de la Srta. Hastings

Estimada Catalina:

En primer lugar, quisiera pedirle disculpas de antemano por la confianza con la que me dirijo a usted. Como ya habrá imaginado, no existe ninguna relación entre nosotros, aunque me confieso un profundo admirador de su obra, y un seguidor incondicional de su óptica frente a los fenómenos estudiados. Teniendo esto en cuenta, espero de todo corazón que comprenda que después de estos años, no he podido evitar considerarla una compañera y una amiga.

El motivo de mi carta (muy larga, le aviso de antemano), es proporcionarle cierta información que sin duda usted utilizará en provecho de la humanidad. Ruego disculpe mi aparente torpeza al no comunicarle mi nombre, pero considero fundamental mantenerme en el más absoluto anonimato, con el fin de no ser localizado por ciertas personas de las que hablaré más adelante.

Me parece apropiado advertirle que no se encuentra ante las confesiones de un demente. Pese a todo lo que a continuación le expondré, puede estar segura de su veracidad. Esta carta, documento, incluso confesión, no es sino un aviso; una advertencia al resto de la humanidad, aunque reconozco haber visto en usted a la persona idónea para acceder a esta información y utilizarla convenientemente.

Para comenzar de una manera apropiada, y con el fin de situarnos ante la avalancha de acontecimientos que han de sucederse, será necesario que nos remontemos al siglo XII. Evidentemente se trata de una época que no he vivido, pero durante gran parte de mi vida me he ocupado del estudio del ocultismo en épocas pasadas, sobre todo en la Edad Media, siendo esta la que mayor impresión me ha causado. No es necesario, desde luego, introducirle históricamente en los eventos que a continuación describiré, aunque es probable que la mención de algunas fechas y otros datos de interés, ayuden a refrescar su memoria. Dicho esto, únicamente queda rogarle confianza y tolerancia; lea este "documento" con atención y le aseguro que lo encontrará sumamente útil.

En el año 1118, nueve caballeros cruzados de Tierra Santa, entre los cuáles se encontraba el bien conocido Hugo de Payens, prestaban juramento ante el patriarca de Constantinopla. Los templarios declaraban que su finalidad, era proteger a los cristianos que iban a visitar los Lugares Santos.

Lo que ocurrió desde ese momento hasta el 13 de Octubre de 1307 no es ningún secreto; un vertiginoso incremento del número de componentes de la orden, la preocupación de La Iglesia y la nobleza ante el creciente poder de los templarios, etc. Fueron tales los intereses en contra, que en la fecha indicada, el papa Clemente V dictaba la orden de arresto contra los componentes de la orden, alegando cargos de herejía.

Nombres como el de Jacques de Molay y Tibaldo de Alejandría no le serán desconocidos. Ambos conocemos el triste final de estos personajes, perseguidos y procesados. Sin embargo, y a riesgo de resultar un tanto impertinente, me veo en la obligación de corregir algunos puntos que, pese a ser resueltos en su obra de ma-

nera brillante, no son sino el producto de una documentación quizá convenientemente manipulada, aunque no acierto a averiguar qué oscuros intereses aguardan tras este misterio.

Según esto, algunos datos aparentemente triviales han sido pasados por alto. Podemos decir que todos los miembros de la denominada Logia de Edimburgo acaban sus días de la forma mencionada en su obra, aunque uno de ellos, concretamente Jean de Mellot, tuvo tiempo de sobra para realizar investigaciones en el campo que verdaderamente le apasionaba, la Nigromancia; es decir, desde que huyó a Italia hasta que fue procesado por herejía, pudieron pasar perfectamente alrededor de los cuatro años, tiempo más que suficiente para llevar a cabo indagaciones que le condujeran a lo que he considerado el motivo principal de esta extensa carta.

Efectivamente, Jean de Mellot, cuyo autentico nombre era De Beaujeau, huyó a Italia, concretamente a Turín. Una vez allí consiguió instalarse en una pequeña casa, y recomenzar su vida como médico, probando su valía en numerosas ocasiones. Pero no es mi intención desconcertarla; poco a poco intentaré explicar de dónde proceden las informaciones a las que he tenido acceso.

Fue a finales de los setenta, durante unas "vacaciones" en Italia. En realidad yo tenía muy claro en qué iba a invertir mi tiempo de ocio. Si bien en un principio mi intención era la de realizar visitas a los monumentos más significativos del país, pronto me vi embriagado por una sensación tan extraña como espeluznante. Como usted ya sabrá, Turín es una ciudad singular por diferentes motivos. Probablemente, una de las cosas más interesantes para nosotros sea el hecho de que es en esta ciudad donde el fenómeno satanista se mueve a sus anchas, y esto es algo perfectamente palpable en el ambiente.

El hotel donde pretendía alojarme se ajustaba a mis necesidades, pero un viejo amigo afincado en la ciudad insistió, hasta convencerme de que me instalara en su casa de las afueras, una construcción de dos plantas muy cerca de las montañas.

Mi amigo, a quien a partir de ahora llamaré Alessandro, se mostró un perfecto anfitrión, aunque no pude evitar percibir en él cierta inquietud. Sin duda alguna, tenía la intención de comunicarme algo importante, algo que le preocupaba; de no ser así, su insistencia por alojarme en su casa habría sido absurda.

El caso es que hasta pasados tres días, no tuve ocasión de averiguar el por qué de su desasosiego. Lo recuerdo perfectamente. Durante la cena, en un lugar de ambiente elegante y ligeramente intimista, Alessandro se decidió a hablar de aquello que tanto le preocupaba. Comenzó dando un ligero rodeo en el cual tomé parte encantado; supuse que de esta forma mi amigo se tranquilizaría lo suficiente como para no perder los estribos. El resultado fue satisfactorio, incluso me atrevo a reconocer que Alessandro supo guardar la serenidad en todo momento, restando dramatismo al asunto. El caso es que la casa en la que estábamos alojados había sido adquirida por Alessandro tan sólo un par de meses antes de nuestro en-

cuentro en Turín. Durante aquel tiempo, mi amigo había tenido ratos de ocio en los que se dedicaba a ordenar la casa recién comprada, instalar los muebles, y llenar de trastos viejos (recuerdos de la juventud) el pequeño sótano. Fue durante una de estas esporádicas visitas al subsuelo cuando Alessandro se percató de algo que hasta la fecha le había sido desconocido. Una corriente de aire húmedo y helado dimanaba del suelo de madera. Probablemente pensó que se trataba de un error de construcción. Una parte del terreno sobre el que se asentaba la casa podía no haber sido cubierta por completo, incluso era posible que estuviera conectada con algún punto cercano en el exterior.

Hasta el momento, su relato no me pareció especialmente interesante, y así se lo hice saber. Alessandro sonrió un momento, aunque al instante, su rostro se contrajo en un gesto misterioso. En ese momento supuse que lo realmente emocionante iba a comenzar...y así fue.

Continuó con su relato.

Tomó un par de herramientas y se dispuso a levantar unas cuantas tablas. Tras unos pocos minutos de trabajo comprobó que, efectivamente, existía un espacio de unos treinta centímetros entre el suelo del sótano y el terreno sobre el que había sido edificada la casa. Pero hubo algo que le llamó la atención; parcialmente oculta por el polvo y la oscuridad, se hallaba una superficie lisa, de color rojizo. Aproximadamente mediría medio metro de lado (más tarde pudimos comprobar con mayor exactitud su tamaño, que era de cuarenta y siete por cincuenta y dos centímetros).

Alessandro tuvo que extraer una tabla más para poder agacharse con comodidad e intentar abrir la trampilla. Una vez hecho esto, se percató de que un simple cerrojo lleno de óxido impedía su apertura. No tardó mucho en hacer que este recuperara su movimiento. Fue entonces cuando ocurrió; una corriente de aire gélido y corrupto le golpeó en el rostro. Según sus propias palabras, pudo sentir cómo siglos de putrefacción le inundaban los pulmones al respirar. Entonces cayó inconsciente.

Preocupándome por su estado de salud y degustando una taza de exquisito café, le pregunté si era la primera vez que sufría ese tipo de desvanecimientos. Evidentemente su respuesta fue negativa. Comprendí que lo que realmente preocupaba a mi amigo no era el desmayo en sí, sino la cantidad de sensaciones que percibió justo antes de caer sin sentido. Alessandro, tal y como me confesó más tarde, había sentido una presencia.

No hablamos más del tema aquella noche. Ambos estábamos cansados y necesitábamos dormir. Con el firme propósito de continuar la conversación a la mañana siguiente, volvimos a la casa y tras recomendarle que visitara a un médico para que le hiciera algún examen, nos dimos las buenas noches.

Por la mañana, pude notar que Alessandro gozaba de un humor excelente. Sin duda alguna, la conversación de la noche anterior le había hecho bien; quizá hasta la fecha no había encontrado la persona adecuada para desahogarse. Visiblemente satisfecho, le propuse visitar algunos lugares de interés. Su respuesta fue sorprendente; deseaba echar un vistazo al interior de la oquedad hallada en el sótano. No lo pensé un instante

y accedí a su propuesta encantado.

Después de haber desayunado, buscamos unas linternas y bajamos, por fin , al sótano, con la infantil esperanza de realizar una hallazgo de proporciones espectaculares. El relato de mi amigo me había impresionado más de lo que esperaba; la presencia que había advertido bien pudiera haber sido producto de su imaginación, aunque me resulta difícil imaginar a mi amigo como una persona fácilmente sugestionable. Debo reconocer que me sentí fascinado ante la remota posibilidad de que Alessandro hubiera sido poseído por algún espíritu; en seguida me di cuenta de que aquello era extremadamente difícil, incluso en el caso de que se tratara de una perturbación mental.

Nos situamos ante el hueco y tras enfocar nuestras linternas durante unos instantes, descendimos un tanto nerviosos. Fui yo quien bajó en primer lugar; lo primero que me impresionó fue lo cargada que estaba la atmósfera en aquella especie de cubil. En él se percibía un extraño olor, una mezcla entre polvo, humedad y alguna sustancia quemada, aunque no sabría decir cual en concreto.

Nuestros ojos se acostumbraron por fin a la escasa luz y descubrimos encontrarnos en una cavidad de paredes toscas, aparentemente escarbadas en la roca. El terreno estaba cubierto de una fina capa de lodo y piedras diminutas de color rojizo. A excepción de una arqueta situada junto a la pared que se hallaba frente a nosotros, no había nada más en la estancia. Ni huellas ni marcas de ningún tipo. He de aclarar que caminábamos un poco agachados, pues calculo que desde el suelo al techo habría tan sólo un metro y cincuenta centímetros.

Sin dudarlo ni un sólo instante, nos aproximamos a la arqueta. Desechamos desde el primer momento la idea de subirla hasta el sótano, ya que era demasiado pesada, aunque esto lo averiguamos un poco más tarde, al intentar arrastrarla. Era de color negro, aunque podían distinguirse brillos rojizos. Antes de establecer cualquier contacto directo, comenzamos por echar un vistazo. Desde luego pensábamos abrirla, pero por alguna extraña razón, preferimos esperar un poco, quizá con la intención de disfrutar por más tiempo de nuestro descubrimiento. Alessandro subió a la casa y al cabo de un par de minutos trajo consigo, bendito sea, un par de lámparas de gas que proporcionaron luz suficiente. Además había decidido bajar dos pares de guantes, que para mi sorpresa, fueron de gran utilidad. Como ya he comentado, lo primero de todo fue echar un vistazo; a parte del extraño color, encontramos otra peculiaridad. La arqueta tenía por toda la superficie una serie de adornos que, por su complejidad y riqueza, me parecieron de origen celta; es más, hubiera jurado que el pequeño baúl había sido trabajado con tal intención, aunque aún hoy me pregunto cuál fue el propósito de quien llevó a cabo tan ardua labor. Aparentemente no existía ningún mecanismo de apertura, por lo que comenzamos la búsqueda de algún dispositivo que nos permitiera hacerlo. Antes de esto, Alessandro me instó al uso de los guantes, quizá como medida de precaución. Recuerdo haberle preguntado el por qué de su empeño, aunque no supo responderme; mi amigo era un hombre analítico, para nada intuitivo, así que supuse que, en el fondo, debía existir una buena razón.

Decidimos situar la arqueta en el centro de la estancia con el fin de inspeccionarla mejor. Fue entonces cuando nos dimos cuenta de dos hechos sorprendentes. Para empezar, puedo decir que, de no ser por los guantes que había traído Alessandro, ambos nos hubiéramos abrasado las manos. Aquello resultaba increíble. A escasos centímetros de su superficie no se percibía nada anormal; parecía encontrarse a temperatura ambiente, pero en cuanto le pusimos las manos encima nos dimos cuenta de que la temperatura del pequeño baúl podía ser de muchos grados. Además, al intentar cogerlo, me percaté de que nuestro extraño descubrimiento pesaba mucho más de lo que aparentaba. Créame cuando le digo que fácilmente llegaría a los sesenta kilos; tratándose de una arqueta que apenas alcanzaba los veinte centímetros de ancho y treinta de largo, nuestro asombro no tenía cabida. Teniendo esto en cuenta, supuse que en su interior había un objeto compuesto por un material de una densidad jamás pensada.

Comenzamos pues con la búsqueda del mecanismo de apertura, con las frentes sudorosas y las manos torpes. Tras unos minutos de búsqueda, observamos que en lo que supuestamente era la parte posterior, había un extraño grabado, totalmente diferente a lo anteriormente visto. Se trataba de un bajorrelieve circular, en el que claramente se apreciaba (le resultará demasiado familiar), la figura de un insecto, que a primera vista me pareció una especie de polilla. Por supuesto, yo aún no había tenido la oportunidad de disfrutar de su obra, por lo que aquello no me era conocido. Fue más tarde cuando pude comenzar a atar cabos, pero no es mi deseo aburrirla. Prosigo; tras un breve examen del grabado, advertí que el ojo del insecto no era estable, sino que parecía "bailar" un poco. Intuitivamente y sin pensar en las consecuencias, empujé el fragmento. Ambos escuchamos un chasquido, aunque Alessandro parecía no darle demasiada importancia, como si de alguna manera ya tuviera conocimiento de que era así como se abría la arqueta.

Teníamos ante nosotros un pequeño baúl cuya tapa se había elevado un par de centímetros. Un minuto después de activar el mecanismo de apertura, lo abrimos por completo, y fue entonces cuando quedamos totalmente atónitos. Ambos echamos un vistazo en el interior, y descubrimos un mazo de pergaminos atados con un cordel negro. Al introducir las manos para alcanzar lo descubierto, noté que en el interior de la arqueta la temperatura era bajísima, al menos en comparación con el tremendo calor que despedía la superficie de la arqueta; por lo tanto, me apresuré a extraer los documentos y subimos a la casa con la intención de estudiarlos, no sin antes cerrar la misma. Quizás, en aquel momento, no pensábamos de una forma muy racional, pero algo nos impulsó a hacerlo

A partir de ahora, me limitaré a mostrar algunos de los extractos más interesantes de los documentos hallados, y realizaré los comentarios pertinentes.

Los manuscritos están escritos en latín por un personaje llamado Ricardo di Pietro, el cual, como veremos más adelante, pudo ser un aprendiz de Jean de Mellot (es decir, De Beaujeu).

La narración, a modo de diario, comienza unos días después de la

muerte de Jean de Mellot y, aparentemente, Ricardo di Pietro transcribe los conocimientos obtenidos de su maestro. Le ruego preste atención a lo que a continuación expongo, porque advertirá que los textos están fuertemente relacionados con el libro: "Acerca de la revolución de las almas", que, sin duda alguna, le será familiar. Dicho esto, comienzo con los extractos.

Párrafo 1º: *...y mi maestro ha muerto sin poder cumplir su gran deseo. Aunque su partida me ha causado una profunda tristeza, siento cómo crece en mí el ansia de continuar con su obra. Si, efectívamente, el espíritu del gran Maestre se encuentra confinado, la labor que nos espera será sin duda ardua, aunque no imposible. Muchos han sido los años en los que la Orden ha permanecido intacta, y muchos más han de ser.*

Ciertamente, para tratarse de un "simple" aprendiz, la forma en la que Ricardo di Pietro se ve involucrado en este extraño asunto es sorprendente. Tengamos en cuenta que sus labores de aprendizaje, pudieron limitarse perfectamente a la observación, aunque todavía no quede clara constancia de aquello sobre lo que estaba siendo instruido. Además, Jean de Mellot, un hombre probablemente desconfiado, pudo haberse mostrado receloso a la hora de permitir a su aprendiz, el acceso a alguna de sus anotaciones.

Párrafo 2º: *El Maestro estaba en lo cierto. Sería una pérdida de tiempo intentar contactar con un "Espíritu Libre", y los "Errantes" no poseen ningún conocimiento de interés. Los "Libres" han alcanzado su meta, y el poder que les envuelve es demasiado poderoso. Si mi instructor estaba en lo cierto, el Gran Maestre es un "Prisionero", y por lo tanto, es posible traerle de vuelta, aunque debo seguir investigando para averiguar la forma de hacerlo.*

Ricardo era un alumno de fuerte intelecto y gran ambición. En este párrafo quedan claras las intenciones de Jean de Mellot, aunque no pudo continuar con sus experimentos. A partir del momento de su muerte, todo queda en manos de Di Pietro, el cual, menciona en este fragmento las tres clases de espíritus que se contemplan en "Acerca de la revolución de las almas". Le ruego preste atención al próximo párrafo, ya que en él se relata la causa directa de la muerte de Jean de Mellot. Es narrado por Di Pietro tras una larga noche de pesadilla en la que, al parecer, su maestro se le aparece con la intención de hacerle desistir de sus intentos.

Párrafo 3º: *"Estoy aterrado. El Maestro se ha aparecido ante mí. Vestía ropas blancas, muy brillantes , y parecía más joven. Me ha preguntado por qué lo he hecho, una y otra vez, y he estado a punto de perder la cordura."*

"Tuve que hacerlo. Si no le hubiera entregado, todas sus notas habrían desaparecido y su conocimiento jamás estaría en mi poder."

"El deseaba abandonar su trabajo. Algo que durante tantos años había ocupado su tiempo, llegando incluso a mermar su salud. No dejo de pensar en lo ocurrido. Si hubiera conseguido quemar sus libros, la posibilidad de que el Gran Maestre volviera se habría desvanecido. Un plan que se ideó desde el prendimiento de Jacques, no puede ser olvidado en unos po-

cos años, ni en siglos...”

En este párrafo, no considero totalmente necesario comentar la parte en la que Ricardo habla de la aparición. A decir verdad, prefiero mantenerme escéptico, y pensar que el fenómeno, se debe a la autosugestión y los remordimientos causados por la traición a su maestro.

Sin embargo, a raíz de esta “aparición”, se produce una especie de confesión, de la que claramente deducimos que Ricardo, un alumno aventajado, entrega a su maestro con el fin de evitar que este queme todas sus notas y comience una nueva vida, alejada probablemente de todo lo relacionado con su pasado como perteneciente a la Orden del Temple. Tras esta confesión, se nos muestra por fin el PLAN.

Según esto, los templarios, o al menos una facción de esta orden, idearon una posible “estrategia” mediante la cual, podrían hacer regresar al mundo de los vivos a Jacques de Molay. Debo advertir, que en ningún fragmento de los manuscritos se describe el procedimiento a seguir, aunque más adelante podremos hacernos una idea aproximada.

Párrafo 4º: *“Continúo con mis investigaciones. He llevado a cabo dos rituales hasta la fecha; largos y tediosos, no me han proporcionado tanta información como deseaba; sin embargo, me siento con ánimos como para aventurarme en un nuevo experimento, más próximo quizá a la verdad.”*

“Creo que no tendré demasiados problemas. El hombre que me servirá no es lo suficientemente conocido como para ser echado de menos.”

Queda claro que la intención de Ricardo es la de utilizar a una persona para llevar a cabo sus experimentos. Aunque en este párrafo no se explica su posible utilidad, sí se nos da a conocer en el siguiente.

Párrafo 5º: *“Lo hice al fin. No ha sido fácil realizar el experimento; si alguno de sus órganos hubieran sido dañados, tantos días de preparación y estudio habrían sido en vano. Afortunadamente, el veneno ha surtido efecto y más rápido de lo que yo mismo imaginaba. Esta noche llevaré a cabo el primer intento.”*

Si en algún momento nos ha parecido que el cometido de la persona elegida era el de figurar como mero ayudante, aquí nos damos cuenta de nuestro error. La intención de Ricardo era utilizar algunos de los órganos del desdichado, para continuar con sus investigaciones. Esto nos lleva a la conclusión de que Di Pietro poseía probablemente conocimientos de Nigromancia, aunque en mi opinión, estos distan mucho de la concepción que actualmente tenemos de este “arte”.

Párrafo 6º: *“Al fin. Las cadenas que rodean al Gran Maestre parecen haberse debilitado. Cierto es que aún queda una larga, larguísima tarea. Muchos años son los que han de pasar hasta que el Gran Maestre renazca y derrote a la amenaza que se cierne sobre nosotros, para comenzar de nuevo de una forma más sabia y discreta. El Gran Maestre ignora el nombre del enemigo a destruir, aunque asegura” que se trata de una casa; una casa que guarda todo el conocimiento sobre los fragmentos . Una casa...*

“Una vez regrese a nuestro mundo, los fragmentos serán reunidos y

nuestro poder resurgirá. Ahora sólo resta legar mis conocimientos; conozco el precio a pagar. "

"Elegiré a la personas adecuadas. El Gran Maestre me ha comunicado algunos nombres. Muchos serán tenidos por hombres de buen hacer y serán seguidos por la humanidad entera. Reuniré a los miembros que hayan sobrevivido y las sucesivas generaciones tendrán un único cometido: morir para la llegada..."

En este fragmento descubrimos, a pesar de la peculiar forma de expresarse, las verdaderas intenciones de Ricardo di Pietro. Aunque a lo largo de los manuscritos no se relata la forma de acceso a tanto supuesto conocimiento, queda claro que, de una forma u otra, ha descubierto una forma de traer de vuelta a Jacques de Molay, con el fin de que este reúna los fragmentos que usted ya conoce tan bien.

Según los últimos párrafos, el procedimiento sería extremadamente largo y tedioso, aunque por alguna razón resulta efectivo. Los rituales a llevar a cabo supondrían una serie de sacrificios humanos, y es de suponer que cuanto mayor sea el número de víctimas, mayor efectividad tendrán los rituales. Desconocemos el número de sacrificios necesarios, y algo nos hace suponer que aún no se ha completado el número.

En cuanto a las personas famosas mencionadas, puedo decir que vienen a mi mente nombres conocidos, y usted ya sabrá que algunos de ellos estaban íntimamente ligados al mundo del ocultismo. Quizá una de estas personas haya sido lo suficientemente poderosa como para propiciar el comienzo de una guerra, o al menos sacar partido de ella.

Para finalizar, quisiera hacerle una advertencia y le ruego me tome en serio. La "casa" que menciona Di Pietro en los manuscritos no puede ser sino Merrick House Inc. Piense un poco; además de su nombre, la Merrick es la única entidad que posee conocimiento sobre lo fragmentos, y de alguna forma, que desgraciadamente desconozco, puede ser atacada. Quizá no ocurra hoy, ni mañana, ni el año que viene, pero le aconsejo que tenga mucho cuidado. Han pasado siete siglos desde la concepción del "plan", y puede que esté a punto de llegar a su fin. Sinceramente, espero de todo corazón que mi advertencia llegue a tiempo.

Sin duda se preguntará cómo he llegado a esta serie de conclusiones y, sobre todo, por qué he esperado tanto para comunicarle mi advertencia. Comenzaré por la primera cuestión. En primer lugar le recordaré que mi amigo al que, respetando su anonimato, llamé Alessandro, sintió una presencia cuando se aventuró en solitario por la abertura descubierta en su sótano. Una semana después de que Alessandro y yo procediéramos al estudio de los pergaminos, ocurrió algo terrible. Un escape de gas, un asesinato prácticamente perfecto, quién sabe. El caso, es que la casa de mi amigo saltó por los aires, y yo no pude hacer nada por evitar su muerte. Por alguna extraña razón, me negué en redondo a pensar que podía tratarse de un accidente doméstico y, aún hoy, después de tantos años, siento que la muerte de Alessandro, pese a ser inevitable, fue provocada por una extraña fuerza.

En cualquier caso, desde lo ocurrido, he podido sentir la presencia de

mi amigo en numerosas ocasiones, alentándome y ayudándome ante las situaciones difíciles. Fue en una de estas ocasiones, hace ya bastantes años, cuando me aconsejó que esperara un tiempo prudencial, antes de comunicar a nadie nuestros descubrimientos. Además, hasta hace bien poco yo no tenía conocimiento alguno de su obra y todo lo referente al misterio que rodea a los siete fragmentos.

Considero que no es conveniente apresurarse y actuar sin haber razonado durante cierto tiempo. Bien es cierto que en algunas ocasiones es necesario obrar de prisa, pero siempre manteniendo la calma.

Temo sea imposible informarle de cómo he llegado a esta serie de conclusiones. Si puedo decirle que todo se debe a largos, larguísimos años de estudio y dedicación. Le ruego que confíe en mí.

Ahora, mi estimada Catalina, usted tiene la oportunidad de evitar que se produzcan numerosas muertes y desaparezca todo el conocimiento acumulado en Merrick House. Jacques de Molay podría llegar en cualquier momento, y todos deben estar preparados. Desconozco su punto débil y la forma bajo la cuál aparecerá, pero le aconsejo que no confíe en demasiadas personas. De Molay deberá realizar un gran esfuerzo para mantenerse en un cuerpo físico, de manera que quizá sea esta una forma de atacarle o enviarle de vuelta al plano al que pertenece.

Tengo conocimiento de la existencia de un hombre que podría ayudarla mucho. No pertenece a nuestra raza, y no es posible verle en numerosas ocasiones. Si tiene la oportunidad, hable con él, pues posee un poder que ningún humano puede comprender.

Afectuosamente:

J. M.

P R E L U D I O

ALL THOSE BORN WITH WINGS (J. Garbarek./1ª pieza, fragmento)

Una historia sin conexión definida

Hemos accedido al interior de la cueva desde el centro exacto del patio. Llevo más de cinco meses en la orden y hay lugares a los que todavía no puedo entrar. No está permitido. La cueva también estaba vedada para mí; a decir verdad, ninguno de los miembros de la orden quería bajar, pero la idea de utilizarla como almacén surgió del propio De Molay, por lo que había que acatar sus órdenes como Gran Maestre. Sin embargo, a pesar de haber mostrado un claro y falso interés, no he conseguido ser asignado a las labores de almacenaje.

Seguimos avanzando.

Han tenido que ser siete las muertes que han decidido a De Molay. Siete hombres despedazados por un ser que despierta la más extraña y profunda admiración del Gran Maestre. Perdida en mitad de ninguna parte, la pequeña fortaleza se oculta tras un velo de desconfianza y terror contenido. Puede apreciarse claramente. Si esto llegara a oídos del Santo Oficio...

¿Serán suficientes nuestras armas? Quizá el deseo del Gran Maestre no sea acabar con ese ser. En cualquier caso, el estrecho pasadizo se abre ante nosotros para dar poco después, a una sala llena de sacos. Iluminada por nuestras antorchas, se muestra menos amenazadora de lo que yo mismo esperaba.

Mientras echamos un vistazo al techo de la cueva, algo parece materializarse ante nosotros. Hemos escuchado un zumbido grave, que parece penetrar en nuestras cabezas. Dos de los nuestros han caído al suelo con sangre en los oídos. Un humo negro ha aparecido en el centro de la estancia. Es él, el ser que ha provocado el terror en la fortaleza. He tomado mi espada, pero De Molay nos ha hecho un gesto, invitándonos ha conservar la calma. A su vez, nos ha ordenado abandonar la cueva. A decir verdad, hemos acatado su orden encantados, pero no hemos podido evitar sentir una mirada clavada en la nuca.

De Molay lleva en el interior bastante tiempo. Personalmente pienso que ya está muerto, aunque a juzgar por la apariencia de los otros cadáveres, ya tendríamos que haber escuchado sus gritos.

Ahí está. Sin un rasguño, sonriente. Mira al suelo contínuamente, y ni siquiera ha reparado en nuestra presencia al pasar junto a nosotros. No me atrevo a preguntarle por los dos hermanos que han caído al suelo. Creo que jamás podré mirarle a los ojos...

DEJAVU

"Ningún cambio... Siempre conmigo... ¿Cuánto tiempo podré resistirlo? Las alteraciones de mi aspecto se acentúan en mi cara. Con un pretexto u otro tendré que deshacerme de Thornton (mi criado), porque empiezo a creer que *lo* ha visto. Y no me extraña, porque me sigue a todas partes como un perro faldero. Cuando se haga visible para todos, habrá llegado el fin... Esta mañana me *lo* encontré en la cama pegado a mí como en busca de calor..."

Agazapado ante la puerta (D.K. BROSTER)

JRGADOR

Capítulo I.....¿Qué es un Juego de Rol?

Capítulo II.....Creación de personaje

Capítulo III.....Oficios y Beneficios

Capítulo IV.....Mecánica del juego

Capítulo V.....Combate

Capítulo VI.....Vida, Curación y Coraje

Capítulo VII.....Persecuciones

Capítulo VIII.....El Estrés y sus secuelas

Capítulo IX.....Magia

Capítulo X.....La Experiencia

CAPITULO I

¿Qué es un juego de Rol?

Un juego de Rol podría definirse como algo a medio camino entre el cine, la literatura y el juego de mesa. Este juego no incluye elementos tales como tablero o fichas, supongo que ya lo habrás notado. No son necesarios; el "tablero" de juego, en el Rol, es tu imaginación y la de tus compañeros.

A lo largo de las partidas de Ragnarok , cada uno de los jugadores adoptará, e interpretará, el papel de un personaje, que a partir de ahora denominaremos **Personaje Jugador o PJ**, y tratará de representarlo (la virtud del rol reside en la capacidad de hacerlo lo mejor posible) a lo largo de una historia que será creada por otro de los participantes: **el Director de Juego (de ahora en adelante DJ).**

Además de crear el guión, incluyendo la escenificación,y la puesta en escena, el DJ deberá representar el papel de todos los personajes que aparezcan en su historia y no sean controlados por ninguno de los jugadores. A partir de ahora denominaremos **PNJs o Personajes No Jugadores** a estos personajes. Otra de sus responsabilidades será la de cumplir la función de árbitro: él se encargará de que las reglas se apliquen de la forma más correcta posible, y de su juicio, más o menos flexible dependerá en buena medida el discurso de la aventura. En ese aspecto su palabra es y será siempre, inapelable.

Podríamos decir, metafóricamente hablando, que el DJ es el guionista y director de una película, o mejor de una obra de teatro, en la que, y en principio, sólo existen un argumento básico, compuesto por una relación pormenorizada de todas aquellas escenas en la que los jugadores deban intervenir, los extras y los decorados. Los jugadores deberán ocuparse del resto, improvisando a partir de las propuestas del DJ Como buenos actores se encargarán de dar forma a la película definitiva. A diferencia del cine o del teatro, en el Rol no hay montaje final, por lo que del esfuerzo conjunto del DJ y de los jugadores dependerá el resultado de la aventura.

Se trata, por tanto, de crear una historia y escenificarla, al límite de las posibilidades de unos y de otros. La antigua tradición de contar historias alrededor de la hoguera en su máxima expresión. No es necesario organizar un función de teatro en sentido estricto: si , por ejemplo, quieres que tu personaje le dé un puñetazo a otro, no tienes que partirle la cara al jugador que lo representa (al menos no te lo recomendamos...). Gesticular, hablar en el mismo tono de voz que emplearía tu personaje en es momento y, en definitiva, "meterte en su piel", tratar de sentir las mismas sensaciones que tu *alter ego*. Esa es la esencia del Rol, llevar a tu personaje al límite de "sus" posibilidades dentro del ámbito marcado por la aventura

Sobre la competición

El hecho de que el DJ se encargue de representar el papel de todos los PNJs (entre los que, inevitablemente, se encontrarán "los malos de la película", y algún que otro "bueno") no significa que el juego de Rol sea una actividad competitiva. El objetivo no es derrotar al DJ, en su sentido estricto, sino superar con inteligencia e imaginación sus

propuestas. En un juego de Rol no hay vencedores ni vencidos. No se trata de ganar, sino de VIVIR otras personalidades. Reaccionar ante situaciones inesperados como lo haría tu personaje. Al igual que en la vida real, en principio nadie termina como ganador ni como perdedor de forma absoluta. En un juego de Rol la clave no está en la competición, sino en la cooperación. La victoria consiste en crear una buena historia y participar de lleno en ella.

La ausencia de competición nos lleva a una pregunta: si en los juegos de mesa tradicionales la partida termina cuando gana uno de los participantes, ¿Cuándo termina un juego de Rol? La respuesta es muy sencilla: cuando la historia que se juega llega a su fin. Hay momentos en los que un jugador puede quedar fuera de la partida porque los seres humanos pueden morir, quedar heridos, ser hechos prisioneros, o volverse locos debido a los horrores que encierran las sombras y la oscuridad. Pero, dependiendo de cómo evolucione el guión, podrían volver a entrar en acción más adelante. Incluso si uno de los personajes muere, el jugador podrá crear uno nuevo y volver a unirse al grupo.

Muchas de las infinitas historias historias diferentes que pueden jugarse en **Ragnarok** tendrán un final claro. Si los aventureros tienen un objetivo marcado desde el principio, todos sabrán cuándo se ha conseguido. Pero las tramas a jugar pueden ser mucho más complicadas, al igual que existen películas con un final definitivo y series de televisión que se van desarrollando a lo largo de capítulos y capítulos. En un juego de Rol es posible utilizar un personaje para una única aventura o durante varias. En ese caso, el personaje iría mejorando sus capacidades gracias a la experiencia adquirida y ya no deberá hablarse de "partidas", que empiezan y acaban, sino de "sesiones de juego", que se interrumpen para continuar otro día. Por supuesto, los jugadores no tienen que esperar a que sus personajes mueran: también pueden "jubilarlos" y crear otros nuevos.

La manera de definir un personaje se realiza mediante una serie de **características**. Las características son los rasgos básicos del personaje, sus capacidades más innatas, poco más que una forma de medir los valores de salida de su cuerpo y su mente y su espíritu. Además de las características, los personajes poseen una serie de **habilidades**. Las habilidades representan conocimientos especializados. Por ejemplo, si sabe hablar algún idioma, es experto en alguna materia o posee experiencia sobre alguna actividad en concreto. Al igual que las características, cada habilidad de un personaje tendrá su propio nivel.

Muchas de las acciones de un personaje tendrán éxito de manera automática. Imaginemos, por ejemplo, a un jugador que decide que su personaje va a hablar con una persona en la calle. Basta con que anuncie lo que va a hacer y que luego, simplemente, le diga lo que desee a su interlocutor. Pero imaginemos que lo que quiere hacer es, por ejemplo, disparar a esa persona que pasa por la calle. En esta situación no tiene por qué tener éxito de manera automática. Si, puede sacar un arma; pero ¿acertará el disparo?¿fallará el tiro?

Para resolver ese tipo de situaciones están las reglas. Las reglas determinarán las probabilidades de éxito o de fracaso que tiene un personaje ante una acción dada. Aquí es donde entra en juego el azar.

Sobre el azar

Hasta el más experto de los tiradores falla a veces en sus disparos. Los mejores atletas se caen, los delanteros más caros de los equipos fallan en sus tiros a puerta. No basta con ser bueno en algo: la suerte también influye.

En un juego de Rol pasa exactamente los mismo. Cada vez que un personaje pretenda hacer algo en lo que cabe la posibilidad de que falle, se hará una tirada de dado según indiquen las reglas. Por supuesto, no se trata de azar puro. En ese caso, bastaría con tener buena suerte y de nada servirían los niveles, características y habilidades de los que antes hablábamos. Ante una situación concreta, las reglas especificarán un resultado mínimo en el dado para tener éxito (por ejemplo: "podrás saltar esa grieta con un 11 ó menos". Si el resultado de esa tirada es mayor de 11, caerá al abismo). De modo que quien tenga el nivel más alto en la característica, o habilidad, que se necesite en esa acción lo tendrá más fácil.

Parece complicado ¿no? A lo largo de este libro iremos viendo las reglas poco a poco. Por ahora basta con que tengas más o menos claros estos conceptos: más adelante los veremos en detalle.

Como ya hemos dicho antes, para jugar a **Ragnarok** necesitarás dados. Dados de 10 caras, a los que llamaremos d10 a partir de ahora y también los tradicionales dados de 6 caras (d6). Si decimos 2d10, eso significará que debes tirar el dado dos veces (o usar dos dados) sumando sus resultados, recuerda que en la mayoría de estos dados de 10 caras, el 10 viene representado como 0. Una expresión como 3d6+5, significará que deberás tirar 3 dados de 6 caras, sumar los resultados y añadir 5.

Cómo usar este libro

Antes de empezar a jugar a **Ragnarok** deberías decidir quién va a ser el DJ y los jugadores. Si vas a ser tú el DJ deberás leer todo este libro que tienes en tus manos y familiarizarte con las reglas. No es necesario que las memorices, basta con que estés familiarizado con los conceptos básicos de tal manera que luego sepas dónde buscar la información o regla concreta que puedas necesitar. Es muy aconsejable que tomes notas, subrayes párrafos y crees algunos personajes para que luego puedas ayudar a los jugadores a generar los suyos.

Si no vas a ser el DJ, sino que quieres ser un jugador y representar un personaje, no necesitarás dominar todos los capítulos, bastará con que sepas cómo crear un personaje.

Si vas a ser DJ

Ante todo, no te asustes por la aparente complejidad de algunas de las reglas. Incluso las que a primera vista aparentan mayor complejidad te resultarán familiares al cabo de unas pocas partidas. Por supuesto, tu trabajo será más complicado que el de los jugadores "normales". Ellos podrán dejarse llevar por los acontecimientos, pero tú deberás estar al mando en todo momento. Y no sólo eso: también deberás crear los guiones de las aventuras y adaptarlos según las acciones de los jugadores. Pero no quisiéramos que ese trabajo extra que supone ser DJ resultase un obstáculo para ti. A cambio de todo ello, ser DJ reporta muchas más satisfacciones que ser jugador. Quien representa a un PJ se divierte (y mucbo, podemos asegurártelo). Quien es DJ experimenta otra sensación: la de ser un "diosecillo" que crea y controla un universo en miniatura, guiado por su propias leyes y con sus propios habitantes, a pesar de que la mayoría de las veces los jugadores se empeñen en llevarte por los derroteros marcados por su propia interpretación. Aquí es donde se encuentran las sensaciones más gratificantes que puede proporcionar un juego de Rol, el DJ propone y el PJ dispone

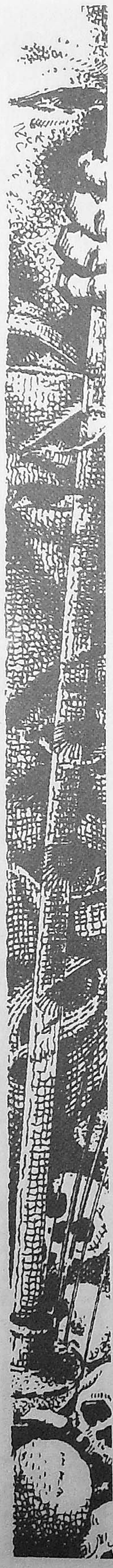
Olvídate de las reglas cuando sea necesario, tira los dados tras las pantallas sólo por el ruido que hacen, altera la historia como y cuando te venga en gana, inventa, improvisa... Mientras recuerdes que en este asunto no se trata de ir contra los jugadores, todas las "trampas" son pocas.

¿Cómo se juega a RAGNAROK?

Como ya tendrás ocasión de ver en el apartado dedicado a la ambientación, la época en la que desarrollaremos nuestras (y vuestras, no lo olvides) aventuras es la contemporánea, pero ligeramente deformada. Un mundo algo más oscuro y tenebroso que el nuestro en donde junto a las cosas mas cotidianas, un automóvil por ejemplo, encontraremos objetos y seres salidos de nuestras más íntimas pesadillas. Una mezcla explosiva de horrores primitivos, (y no tan primitivos), poderosos humanos que manejarán energías prohibidas, armas terribles y la más clara concepción de que nuestro paso por el mundo de **Ragnarok** podrá marcar la diferencia entre un futuro soportable o la más abyecta pesadilla, donde nadie estará libre del mal que convive con todos nosotros desde hace demasiado tiempo...

En **Ragnarok** las grandes hazañas siempre se verán recompensadas. Deberás, como jugador, pensar y actuar a lo grande, de manera ostentosa y llamativa... eres el héroe de esta "película". Recuerda que todo lo que tú, como jugador, hayas aprendido en otros juegos, pero con la oportuna diferenciación de mundo y época, servirán para el universo de Ragnarok . Los métodos utilizados en un mundo medieval no podrían ser correctamente interpretados en el mundo de **Ragnarok** , las ideas básicas podrían serlo.

Sobre la historia y el mundo. Ragnarok es como el mundo en el cual te mueves cotidianamente, pero más misterioso, intrigante, excitante, y nunca lo olvides, mucho más peligroso. Todo comenzó hace 65 millones de años, cuando un meteorito llegó a la Tierra en la época de los dinosaurios, trayéndoles la muerte, y aunque la ciencia no lo podrá demostrar jamás, nos trajo algo más, que sólo puede ser definido de una



forma: la maldad en su más pura esencia.

Durante numerosos siglos los hombres han tratado de comprender el secreto de esa esencia, formando cultos secretos con las más diversificadas intenciones: desde la adoración hasta su más absoluto control, y para ello tendrán que reunir los pedazos de un objeto de poder, quizás el más poderoso de todos los tiempos, llamado El Ragnarok.

Muchas de estas organizaciones han sucumbido al paso del tiempo, otras han permanecido y han nacido algunas nuevas... y todas con un único objetivo: poseer el preciado objeto, la llave para controlar el movimiento del universo.

Esta llave fue destruida por Thor, el dios del trueno nórdico, en 7 pedazos; los esparció por todo el mundo para evitar que ningún mortal pudiese, nunca, controlar tan impresionante poder.

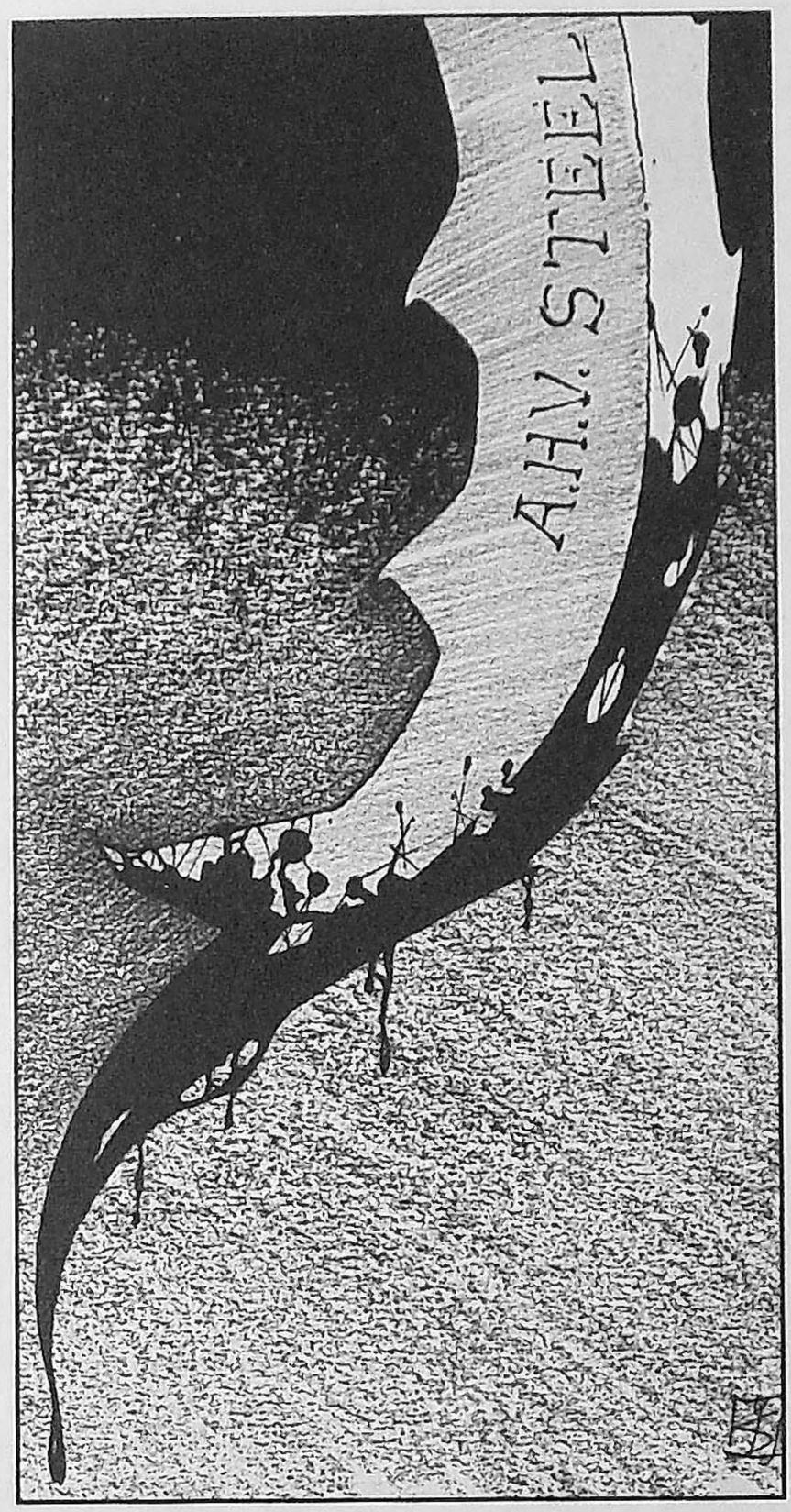
Estos pedazos han sido buscados, y encontrados, excepto uno. Son tiempos tenebrosos y, cuando sea encontrado, estallará una energía contenida desde hace milenios, el Ragnarok... posiblemente el fin del mundo tal y como lo conocemos.

Esto no debería llevarnos a engaños, son muchos los peligros que podremos encontrar en el mundo a parte de este poderoso objeto, criaturas surgidas de la noche o de la maligna obra humana, sin olvidar que nosotros mismos podemos ser el peor monstruo de la creación.

El mundo de **Ragnarok** es a veces terrible y otras veces sugestivo, pero siempre estará lleno de aventuras, siempre...

Sobre los Personaje No Jugadores

Tendrás ocasión de conocer todo tipo de personas, y algunas que descubrirás que no los son. Personajes formidables que podrán ser terribles enemigos o impresionantes, algunos hasta peligrosos, aliados. Recuerda que sólo puedes confiar en tu astucia además de en tus amigos de alma y en las personas que amas, y a veces ni en ellos. Pero siempre estarán ahí, serán el pilar de tus aventuras.



Sobre los Personajes Jugadores

Ya hemos apuntado algunos de los rasgos que todos los PJ deberían tener bien claros sobre sus personajes. El punto principal a la hora de jugar a Ragnarok consiste en desarrollar el carácter de los personajes, su actitud ante la vida, la muerte y la aventura. Evita los personajes anodinos, rehuye las situaciones no comprometidas, fórjate un estilo personal, sobre todo interpreta a tu personaje. Vive su honor como él lo viviría, explota sus defectos, aprovecha sus ventajas. El mundo de los juegos de rol es un mundo de tópicos, de trazos gruesos y en cierta forma de maniquéos: los héroes son los más valientes; los villanos más despreciables, las mujeres, también las más valientes y además las más hermosas; si eres mujer desarrolla tu personaje con el mismo ímpetu. Seguro que un dibujo de tu héroe favorito te ayuda a identificarte más con él.

Destierra en tus prácticas de juego el estilo indirecto, el "le digo que...". DISELO REALMENTE.

Trata al DJ como tu personaje trataría al individuo con el que está hablando; su deber y su placer será recompensar tal actitud. Como dicen los pioneros anglosajones (y no nos duele prendas en asumir), se trata de Role play, no de Roll play. De un juego de interpretación, no de un juego de tiradas de dados.

Para acabar, algunos consejos... en el dudoso caso de que los necesites.

La ambientación es fundamental, no nos referimos a que desparrames talismanes sobre la mesa y realices un exorcismo de purificación sobre la zona de juego (aunque también ayudaría lo suyo). Puedes montarte un verdadero decorado utilizando fotografías de los lugares que vayan a frecuentar tus jugadores, o planos de las ciudades que visiten, así como de los locales en los que puedan entrar (si, el plano de esa miste-

riosa tienda de antigüedades que os han encargado vigilar), incluso con fotografías o dibujos de los PNJs más importantes, o mejor de casi todos los que participen activamente.

La ambientación musical debería ser constante, más o menos agobiante, como por ejemplo las bandas sonoras de los Thrillers o películas de fantasía o terror.

La lectura de libros o comics no es dañina en absoluto, ¡si lees esto, serás capaz de leer cualquier cosa, seguro!

Cuando consigas que tus jugadores se imaginen la ansiedad, la aventura y expresen la excitación ante el mundo que tú les estás abriendo lo habrás conseguido. Una buena señal aparece en el momento que comienzan a hablar como auténticos cazadores de fenómenos extraños.

Y ya basta, realiza tú los comentarios a partir de ahora. **Ragnarok** es todo tuyo.

Equipo de diseño de Ludotecnia
Bilbao Septiembre de 1994.

EJEMPLO DE UNA PARTIDA.

He aquí lo que podría ser una partida cualquiera en el mundo de Ragnarok . En estos momentos nuestros héroes han encontrado, por fin, aquel maldito lugar que siempre se les había escurrido entre montañas de pistas falsas. Habían dado con la correcta y ahora estaban delante de aquella tienda de antigüedades llamada **"El baúl de los recuerdos...".**

Imanol interpreta a un intrépido investigador privado que debe encontrar a una tal Rosa Martínez, la hija desaparecida de un importante industrial madrileño, su personaje es conocido como **Juan *"esto es muy extraño"* Barrio**, porque siempre hace este comentario cuando hay algo que se le escapa.

Arantza interpreta a la nerviosa y pícara secretaria de Imanol, quien encuentra divertido el juego de los investigadores privados sin haber comprendido que a veces el juego se puede volver peligroso. Su personaje es conocido como **Cristina de la Fuente**.

Ignacio interpreta a un joven de la calle que ayuda a Imanol cuando éste se plantea que puede haber problemas. Es un muchacho de mirada fría y rápidos puños, conocido tanto por su velocidad en dar el primer golpe como por ayudar a cualquiera en problemas. En resumen: un muchacho conocido y respetado en las calles. Se le considera íntegro, dentro de los límites que pueden permitirse en estos ambientes. El nombre de su personaje es Mikel Borgia, aunque es más conocido **"Gato montes"**.

DJ: Por fin habéis llegado hasta la calle Marqués de la Rosa. Enfrente de donde habías aparcado e coche, un Jaguar E Coupè, se encuentra la tienda que durante tanto tiempo habíais buscado. Una fina niebla cubre toda la calle a la altura de los tobillos, ocultando el empedrado. Las luces de la tienda permanecen apagadas, y reina una calma absoluta... demasiada tranquilidad.

JUAN:: Bien. Observo ambos lados de la calle... que nunca se sabe

CRISTINA: Oye Juan, creo que no será buena idea entrar.

GATO: Bueno, jefe, tú decides, ¿La abro no no la abro?

DJ: La niebla continúa ascendiendo llegando ya a la rodilla (El DJ tira los dados detrás de la pantalla, con los ojos fijos en los jugadores y un picara sonrisa). Juan, comienzas a tener esos escalofríos, en tu espina dorsal, que tan bien conoces, y sólo puede significar una cosa... cerca de aquí está lo que buscas.

JUAN: ¡Mierda! Gato, hazlo deprisa. ¿De acuerdo?

GATO: Lo que tú ordenes... (Ignacio tira los dados y comprueba su habilidad de abrir cerraduras, y con éxito... como siempre) ¡Et voilá!

JUAN: Venga chicos, entremos.

DJ: La puerta se abre sin apenas emitir un sonido. El interior de la tienda parece tranquilo. La niebla del exterior comienza a introducirse por la tienda... como si estuviera viva, arrimándose a las estanterías, al mostrador y... a los objetos.

CRISTINA: Mira Juan, sabes que rara vez te digo nada, pero... creo que esto es excesivo, de ésta terminamos en Alcalá Meco.

GATO: Te noto tensa, querida.

JUAN: ¿Queréis callaros de una vez? Y tú, Gato, déjala tranquila.

CRISTINA: Sonrío a Gato con esa sonrisa sarcástica que sabe poner mi personaje.

DJ: De pronto, oís todos un extraño ruido proveniente de una de las puertas que hay a vuestra derecha, sonaba como si alguien hubiese gritado, pero fuera lo que fuera no tenía ningún sentido. ¿Qué hacéis?

JUAN: Preparo mi arma, nunca se sabe lo que te puedes encontrar detrás de una puerta

CRISTINA: Me escondo detrás de Juan y exclamo asustada: ¿Qué ha sido eso?

GATO: Escucho atentamente por si oigo algo.

DJ: Bien, Gato (tira los dados después de consultar en sus apuntes la Percepción de Gato), comienzas a captar un rumor lejano, como algo que se acerca, pero aún está lejos. Juan, tú también lo oyes... y reconoces. Es el mismo que aquella vez en Santander, en el cementerio.

JUAN: Bueno chicos, preparaos porque esto se va a poner feo. Ese ruido lo he oído anteriormente. Buscad un sitio donde parapetaros.

CRISTINA: Me escondo detrás del mostrador y exclamo: ¿Qué es eso? Ya os dije que no me gustaba esto.

GATO: ¿Hay algún arma utilizable dentro de la tienda?

DJ: Por supuesto, tienes una hermosa colección de espadas de Toledo (por lo menos eso pone en la etiqueta) a tu izquierda.

GATO: Bueno, de algo servirán. Cojo una y me escondo.

DJ: (Después de tirar los dados para ocultarse) En el centro de la sala, la niebla comienza a hacerse más espesa, tomando una forma extraña, que recuerda vagamente a un hombre. Los rasgos comienzan a hacerse más definidos, mostrando que su humanidad reside tan sólo en su forma. Ante vosotros aparece una criatura de casi dos metros, su rostro os recuerda vagamente a un lobo, pero sus ojos son rojos como el fuego en vez de brillantes... como los de esos bellos animales. Sus extremidades están terminadas en unas garras que con sólo verlas os harán tener un sudor frío. Todo su cuerpo está cubierto de una fina capa de pelo que le proporciona un aspecto, ¿agradable?, que queda roto al enseñar su dentadura.

JUAN: Bueno, esto es demasiado. ¡Cristina, Gato!, salgamos... deprisa

CRISTINA: Me dirijo hacia la puerta

DJ: ¿Estás segura? En tu camino está... bueno, eso

CRISTINA: ¿He dicho puerta? Quería decir la ventana. Cojo una silla y la estrello con la ventana y después salto a través de ella. GATO habla a la vez: Yo detrás de ella.

JUAN: Espero a que hayan salido para cubrirles.

DJ: (Después de realizar las oportunas tiradas por Cristina y Gato) La criatura comienza a moverse, al parecer su transformación ha sido completa y te mira, Juan. De su boca surge una baba espumosa y sus blancos dientes brillan, sus ojos, rojos como el fuego, te atraviesan.

JUAN: ¡Mierda! salto a través de la ventana y corro hacia el coche

GATO: Me dirijo hacia el coche, para ponerlo en marcha

CRISTINA: Corro hacia el coche, gritando histérica

DJ: (después de las oportunas tiradas) Atraviesas la ventana con agilidad, como muchas otras veces, pero mientras te diriges hacia tu vehículo, notas un impacto detrás de ti, y una respiración muy fuerte. Gato y Cristina veis cómo eso está detrás de Juan, tratando de alcanzarlo.

GATO: Corre, Juan, está detrás de ti.

CRISTINA: ¡Ay, Dios.... Dios... no quiero morir... no quiero morir! (gimotea).

JUAN: Salto dentro del coche por la ventanilla. ¡Gato arranca!

DJ: Arrancáis quemando rueda. Por el espejo retrovisor observáis a la criatura que grita a las estrellas y comienza a difuminarse de nuevo entre la niebla...

JUAN: ¿Sabéis lo que os digo? Mañana volveremos, pero esta noche necesito una copa.

Sobre la violencia en el Rol

Todos conocemos la opinión de los que no conocen nuestra actividad; de todas formas y para evitar en lo posible los efectos desastrosos que se pudieran dar ante una mala utilización de los contenidos vertidos en éste o en otros libros, tenemos la obligación moral de advertirte que lo interesante de jugar a Rol es controlar perfectamente el plano en el que se trabaja, y que no es otro que el mental e imaginativo.

La imaginación nos da el suficiente soporte como para realizar a las mil maravillas el trabajo que se requiere en una buena ambientación de Rol.

Como DJ, eres el árbitro de la partida y tu éxito depende directamente de la capacidad que desarrolles sobre el juego. Si mantienes el control en todo momento, tus jugadores también lo harán y al final todos disfrutaréis más y mejor. El plano realpuede muy bien apoderarse del tono general de la aventura, pero en ese caso ya no sería Rol.

En la contraportada ya te lo decimos, si has llegado a estas páginas porque te consideras adulto, ejerce de tal, si ya lo eres esperamos que sepas utilizar correctamente lo que a continuación te contamos. Sea de una o de otra forma, por el bien de todos, HAZ UN BUEN USO DE ESTE RAGNAROK, y de cualquier juego de Rol que acabe en tus manos.

Nombre: Juan Barrio

Edad: 28 años Altura: 1,83 m. Peso: 72 kg.

Nación: España Profesión: Detective privado

Descripción psicológica: Juan es conocido entre sus amistades como Juan "esto es muy extraño" Barrio porque siempre comenta esta frase cuando hay algo que no comprende.

Descripción física:

CARACTERISTICAS

Coste	Características	Nivel
30	Fuerza	20
15	Destreza	12
30	Constitución	20
0	Inteligencia	10
0	Carisma	10
20	Voluntad	13
20	Percepción	13
15	Esencia	12

PUNTOS DE VIDA

			P. de vida por Herida
(-1)	Herida Leve	40%	01 - 40
(-2)	Herida de consideración	30%	41 - 70
(-3)	Herida Grave	20%	71 - 90
(-4)	Herida Mortal	10%	91 - 100

puntos de vida: 100

puntos de daño:

CARACTERISTICAS SECUNDARIAS

Coste	Características	Nivel
0	Vigor	12
10	Reflejos	13
0	Coraje	12
0	Conocimientos	11

Puntos de Coraje: 12

RaD: 18

VENTAJAS DESVENTAJAS

Ventaja/Desventaja	Efecto
Conocimiento de la vida	+4
Higado de acero.	+2
Sentido del peligro	Percepción +2
Visión	+2
Código detectives	
Sueño profundo	

HABILIDADES

Habilidad	Nivel	CAR	
Lanzar	1 2 3 4 5 6 7	Vigor	12
Saltar	■ 2 3 4 5 6 7	Vigor	13
Trepar	■ 2 3 4 5 6 7	Vigor	13
Correr	■ 2 3 4 5 6 7	Vigor	13
Frialdad	■ ■ 3 4 5 6 7	Voluntad	15
Buscar	■ 2 3 4 5 6 7	Percepción	14
Intuición	■ 2 3 4 5 6 7	Percepción	14
Idioma (Castellano)	■ ■ 3 4 5 6 7	Inteligencia	12
Abrir cerraduras	1 2 3 4 5 6 7	Destreza	12
Armas (Pistolas)	■ 2 3 4 5 6 7	Percepción	14
Combate sin armas	■ 2 3 4 5 6 7	Reflejos	14
Conducir (Coche)	■ 2 3 4 5 6 7	Percepción	14
Con. de la calle	1 2 3 4 5 6 7	Voluntad	13
Criminología	■ 2 3 4 5 6 7	Inteligencia	11
Derecho	■ 2 3 4 5 6 7	Inteligencia	11
Fotografía	■ ■ 3 4 5 6 7	Percepción	15
Lenguaje callejero	■ 2 3 4 5 6 7	Carisma	11
Mecánica	1 2 3 4 5 6 7	Destreza	12
Archivos y bibliotecas	1 2 3 4 5 6 7	Voluntad	13
Convencer	1 2 3 4 5 6 7	Voluntad	13
Sigilo	1 2 3 4 5 6 7	Voluntad	13
Liderazgo	1 2 3 4 5 6 7	Carisma	10
Audiovisuales	1 2 3 4 5 6 7	Inteligencia	10
Idioma (Inglés)	1 2 3 4 5 6 7	Inteligencia	10
Primeros auxilios	1 2 3 4 5 6 7	Inteligencia	10
Nadar	1 2 3 4 5 6 7	Vigor	12

CAPITULO II

ALIEN 3 B.S.O. (Agnus Dei/E. Goldenthal)

Creación de personaje

Hemos descrito, en la introducción, algunos elementos claves para el desarrollo de una partida en el juego de rol. En este capítulo detallaremos más claramente estos elementos y te expondremos los mecanismos que habrás de seguir para que puedas imaginar y crear cuantos personajes te plazca e introducirte con ellos en el mundo de **Ragnarok**.

De momento las posibilidades para la creación de un personaje la limitaremos a los seres humanos, de cualquier género o raza, dejando para posibles ampliaciones la posibilidad de generar personajes que no lo sean.

Es probable que en algunas partida el DJ decida entregarte un personaje ya generado. En cualquier caso es importante que estés familiarizado con el sistema de creación de personajes. Antes de seguir leyendo, lo mejor que puedes hacer es coger una hoja de personaje y un lápiz. A lo largo de las siguientes páginas te iremos guiando en el proceso de creación de tu primer personaje.

1- ATRIBUTOS DE UN PERSONAJE.

Como te hemos explicado en el anterior capítulo, todos los personajes poseen una serie de atributos que los diferencian. Estos atributos son: **las características, las habilidades, las ventajas y las desventajas.**

Las características.

Las características representan la base de todo personaje en el mundo de **Ragnarok**: conocimientos o capacidades de un tipo muy primario.

Las características de un ser humano normal estarán comprendidas entre **5 y 15** en las **características de acción** y de **10** en adelante las **características de efecto**. La Destreza, la Inteligencia, el Carisma, la Percepción y la Esencia son características de acción, mientras que la Fuerza y la Constitución son características de efecto.

Características de acción son aquellas que se utilizan, abiertamente, para la realización de una acción que precise de una tirada de dados para ver si tiene éxito o no. Las características de efecto son aquellas que tan sólo son tenidas en cuenta para comprobar las consecuencias que posee una acción en su resolución, es decir, que no intervienen abiertamente en el desarrollo de la misma, sino que marca los efectos que ésta tendrá.

FUERZA: Determina la capacidad de tu personaje para levantar grandes pesos, romper objetos, etc. Indicará también el daño que hace el personaje cuando utiliza los puños o armas de combate a corta distancia. Determina junto con la Constitución la capacidad de realizar grandes esfuerzos, es decir, el Vigor del personaje (tal y como veremos más adelante) al igual que los puntos de daño que una criatura puede soportar antes de morir.

DESTREZA: Determina tanto la capacidad de manipulación del personaje, es decir, su habilidad en relación con todo tipo de objetos (no de las armas), mecanismos o herramientas. También cubre todo el ámbito correspondiente al control del cuerpo: habilidad gimnástica, flexibilidad, ligereza, etc. Modifica la adquisición de los reflejos como veremos más adelante.

CONSTITUCION: Determina la capacidad de resistencia ante grandes esfuerzos y también, junto con la Fuerza, los puntos de daño que un personaje puede soportar antes de morir.

INTELIGENCIA: Como su propio nombre indica, la Inteligencia mide la capacidad mental del personaje a la hora de realizar deducciones lógicas o memorizar cosas.

CARISMA: Mide la capacidad del personaje para relacionarse con sus semejantes, caer bien, dirigirles y, en general, ofrecer una buena imagen de sí mismo, pudiendo llegar a impresionar e incluso a enamorar.

VOLUNTAD: Permite mantener la determinación del personaje férreamente dispuesta sobre su objetivo, bien sea éste la realización de una acción desagradable, soportar una situación de gran tensión, resistir el pánico, sobrellevar momentos emocionalmente difíciles, defenderse de la imposición de otras voluntades... Su modificador nos ayudará a determinar el Coraje (ver más adelante) del personaje

PERCEPCION: Determina la agudeza sensorial del personaje y su capacidad para percatarse de los sucesos que tienen lugar a su alrededor. También condiciona la utilización de objetos o técnicas en relación con el medio o con otros seres. De ella dependen la mayoría de las habilidades de armas. Esta característica engloba los cinco sentidos clásicos, y todas las tiradas que les tengan como referente (para oír, ver, oler, tocar o gustar) se realizarán sobre PER. Modifica la rapidez de la reacción del personaje y sus Reflejos (ver más adelante)

ESENCIA: Determina su alma, su aura. Su capacidad para entrar en contacto con el Más Allá, con las dimensiones que se ocultan a su razón.

Características secundarias

Como anteriormente hemos comentado, las características son capacidades o conocimientos primarios que toda criatura viviente posee en mayor o menor grado, y de estas capacidades, o conocimientos, nacen otras que son innatas y que serán denominadas Características Secundarias. Las características secundarias son peculiaridades relativas a la acción.

VIGOR: Determina el aspecto enérgico del personaje, su capacidad de aguante ante los esfuerzos. Queda determinada por la suma de Fuerza y Constitución tal y como muestra la "Tabla de Vigor".

REFLEJOS: La medida de reacción del personaje ante los estímulos que vienen del mundo exterior. Queda determinada por la media de Percepción y Destreza, redondeando hacia abajo.

CORAJE: Una forma de cuantificar la osadía del personaje, su inclinación a inmiscuirse en asuntos peligrosos, sin importarle el riesgo personal. Queda determinada por la media de Destreza y Voluntad., redondeando hacia abajo. Implica un elemento muy interesante, conocido como Puntos de Coraje que será explicado más adelante.

CONOCIMIENTOS: como su propio nombre indica, esta subcaracterística mide la capacidad del personaje para retener datos y hechos, más o menos generales, que una persona pueda conocer, aunque no domine la habilidad concreta, gracias a conversaciones, lecturas y experiencia propia. Queda determinada por la media de Inteligencia y Voluntad, redondeando nuevamente hacia abajo.

Las Habilidades

Otro de los atributos que conforman los personajes del mundo de Ragnarok son las habilidades que conocen. Las habilidades representan conocimientos más especializados, aprendidos bien por el estudio o bien por la práctica. Verás que en la hoja de personaje, en el apartado "habilidades" aparecen algunas ya impresas. Estas habilidades se denominarán **Habilidades Inna-**

tas, es decir, las que todo ser humano posee desde su nacimiento y por las que no tiene que pagar en su adquisición. Estas habilidades tendrán un nivel inicial de 0, pudiéndose aumentar normalmente, tal y como se explica más adelante.

Las Ventajas

Las **ventajas** son, la mayoría de las veces, capacidades innatas, dones con los que una persona ha sido dotada y que no pueden aprenderse o adquirirse más adelante. Algunas de ellas sí que son susceptibles de un aprendizaje posterior al momento de la creación del personaje y así lo marcamos en cada caso concreto.

Las ventajas cumplen dos funciones primordiales: convierten la vida de los personajes en más sencilla y, ayudan a individualizarlo, dotándole de unos rasgos muy personales que potenciarán su capacidad para interpretar correctamente al personaje.

Las Desventajas

Al igual que ocurre con las ventajas, las **desventajas** suponen una herramienta importantísima a la hora de caracterizar nuestro personaje y dotarle de vida propia, de rasgos distintivos. No adquieras ninguna por el sólo hecho de conseguir más puntos de generación, ¡Piensa que es posible que te acompañe toda la vida! Escoge la que mejor se adapte al personaje que tengas pensado, o no escojas ninguna. La elección es tuya.

2- LOS PUNTOS DE GENERACION (P.G.)

Hasta ahora te hemos definido, de forma generalizada, los principales atributos que confeccionarán tu personaje. Podemos diferenciarlos en dos grupos generales: **Atributos innatos y Atributos opcionales**. Son atributos innatos los que posees de forma inmediata (las características y algunas habilidades, que todo el mundo posee), en mayor o menor medida "nacerás" con ellos. Los atributos opcionales son aquellos que podremos adquirir a lo largo de la creación del personaje, pero que no son obligatorios para el perfecto desarrollo del mismo, aunque sí ayudarán a potenciarlo (las ventajas, desventajas y habilidades componen este grupo).

Los atributos innatos parten con un valor inicial marcado en la **tabla "Grado de personaje"** y estos podrán ser aumentados durante el proceso de creación del personaje, mientras que los atributos opcionales deberás adquirirlos en su totalidad, es decir, que deberás pagar por el simple hecho de poseerlos y posteriormente, si lo decides, aumentarlos. La herramienta que utilizaremos para mejorar o adquirir los atributos será llamada **Puntos de generación**.

Los puntos de generación son la medida con la que crearás tu personaje, potenciando unos aspectos del mismo al invertir más de estos puntos, o debilitándolo simplemente no invirtiendo.

Todos los personajes en el mundo de **Ragnarok** partirán con una cantidad de puntos de generación fija: **250**, que podrá ser aumentada mediante la adquisición de desventajas tal y como veremos más adelante.

El DJ podrá elegir entre cuatro grados de dificultad sobre la que comenzar a generar tu personaje. Estos grados implicarán el nivel potencial de tu personaje en el momento de su "nacimiento". Como ya hemos dicho anteriormente, todos los personajes se crearán con una cantidad fija de puntos, sólo modificada por las desventajas. Por lo tanto la principal variación en estos grados será la cantidad inicial que tendrán en las características, siendo esta cantidad mayor cuanto mayor sea el grado.

Estos cuatro grados serán los siguientes:

Grado 1: Gente corriente. Característica de acción inicial **7**, de efecto **12**

Grado 2: Madera de héroe. Característica de acción inicial **9**, de efecto **14**

Grado 3: Héroe. Característica de acción inicial **10**, de efecto **15**

Grado 4: Héroe de leyenda. Característica de acción inicial **12**, de efecto **17**

La importancia de los grados estriba en que, a la hora de adquirir los mismos niveles de características, cada uno de ellos pagará un precio diferente, insultantemente caros para la gente corriente y escandalosamente baratos para los Héroes de leyenda. El motivo está claro: por el mismo precio, un personaje de grado bajo se encuentra con niveles bastante inferiores a sus contrapartidas más heróicas, mientras que un Héroe o Héroe de leyenda no deberá tener ninguna dificultad en poder alcanzar aquellas metas que siempre soñó gracias a sus impresionantes características.

Utilizando los diversos grados de personajes, podrás también adecuar el tono de tu campaña. Los niveles más bajos resultan más adecuados para campañas largas, en las que los personajes evolucionan, aprenden y mejoran, enfrentándose a mayores peligros cada vez. El nivel heroico se adapta especialmente bien a aquellas aventuras

difíciles, arriesgadas y peligrosas, pero con enormes ocasiones de lucimiento personal. Finalmente, el grado de Héroe de leyenda, queda reservado para aquellas ocasiones en que un puñado de tipos, a lo Profesor Van Helsing, son completamente necesarios, imprescindibles más bien, para el adecuado desarrollo de los acontecimientos, sean estos cuales sean.

Aunque nosotros te hemos indicado 4 grados diferentes, también eres libre de crear los grados que tú creas necesarios, teniendo en cuenta que lo único necesario será que las características de uno o otro tipo tengan el mismo valor, es decir, que las características de acción sean iguales entre sí, y las de efecto también.

Ejemplo de creación de personaje

El primer paso será decidir la apariencia física que tendrá nuestro personaje. Se llamará Juan Barrio, aunque muchos le llaman Juan "esto es muy extraño" Barrio. Su cabello es negro y sus ojos marrones. Su altura es, aproximadamente, de 1,83 m. y su peso de 72 kg.

El DJ ha decidido que el grado de su partida será de Héroe.

3- ASIGNANDO VALORES A LAS CARACTERISTICAS.

A diferencia de la primera edición de **Ragnarok,** a las características no se les asignarán valores aleatorios a partir de los dados sino que tú mismo, podrás decidir el valor de cada una de ellas asignando puntos de generación, y cuantos más asignes, mayor será su valor final. Ten en cuenta que los puntos de generación son limitados y que no podrás potenciar todas, por lo que te recomendamos potencies aquellas que te sean más útiles para tu personaje.

En los grados de personajes te indicamos cuáles son los valores de salida de tu personaje en las características de acción y efecto. Estos valores son iniciales y se pueden modificar aumentando su valor, hasta un máximo en las de acción de 15, añadiendo puntos de generación a las mismas, como hemos indicado anteriormente. También se las puede disminuir, hasta un mínimo de 5 en las de acción y 10 en las de efecto, obteniendo de esta forma más puntos de generación.

En las **tablas de "Valor de las características de acción"** y **"Valor de las características de efecto"** nos indicarán cuántos puntos de generación hay que pagar para aumentar las características de acción o de efecto hasta el valor deseado o cuántos recibiríamos en el caso de disminuirlas.

Ejemplo de creación de personaje

El siguiente paso en la creación de Juan Barrio será el asignarle valores a sus características. Tal y como nos muestra la Tabla de grados nuestras características de acción tendrán un nivel básico de 10 y las de efecto de 15.

Para aumentar estos valores básicos utilizamos las tablas de "Valor de las características de acción" y "Valor de las características de efecto", pagando el número de puntos de generación marcado en las tablas.

Decidimos aumentar la Fuerza de 15 a 20, gastando 30 puntos; La Destreza de 10 a 12, 15 puntos; la Constitución de 15 a 20 también, otros 30 puntos; la Inteligencia la mantendremos en 10, sin alterar, 0 puntos; la Voluntad de 10 a 13, 20 puntos más; la Percepción también a 13, otros 20 puntos y, por último, la Esencia a 12, 15 puntos.

Por lo tanto hemos gastado en la adquisición de niveles en las características un total de 130 puntos de generación.

CARACTERISTICAS

Coste	Característica	Nivel
30	Fuerza	20
15	Destreza	12
30	Constitución	20
0	Inteligencia	10
0	Carisma	10
20	Voluntad	13
20	Percepción	13
15	Esencia	12

4 AUMENTANDO LAS CARACTERISTICAS SECUNDARIAS.

Como ya te hemos comentado anteriormente, las características secundarias obtienen su valor inicial de las características primarias. Podrás modificar este valor inicial tal y como indica la **tabla de "Modificación de las características secundarias"** de modo que emplearás puntos de generación para aumentarlas o ganarás puntos al rebajarlas.

Las habilidades secundarias nunca podrán ser inferiores a 5, ni superiores a la mayor de las características que las engloben.

Vigor supone una excepción a la regla: nunca se podrá aumentar por separado; es decir, que variará a medida que se modifiquen Fuerza y Constitución, tal y como se explica en la **Tabla "Cálculo de Vigor"**.

Ejemplo de creación de personaje

El siguiente paso será calcular las características secundarias. La primera será Vigor, para lo cual sumamos Fuerza y Constitución dándonos un total de 40, lo cual nos da un Vigor final según la Tabla de Vigor de 13.

Para los Reflejos, Coraje y Conocimientos hallaremos la media de las características básicas que los componen.

Reflejos es la media de Destreza (12) y Percepción (13), es decir, que el valor final es 12

Coraje es la media de Destreza (12) y Voluntad (13), 12.

Conocimientos es la media de Inteligencia (10) y la Voluntad (13), 11

Queremos aumentar los Reflejos de 12 a 13, para lo cual pagaremos otros 10 puntos de generación.

CARACTERISTICAS SECUNDARIAS

Coste	Característica	Nivel
0	Vigor	12
10	Reflejos	13
0	Coraje	12
0	Concentración	11

5- COMPRANDO VENTAJAS Y DESVENTAJAS

El siguiente paso a seguir será el de escoger las ventajas y desventajas que consideres pertinentes para la confección de tu personaje. Mas adelante encontrarás un capítulo, denominado "Oficios y beneficios", en el cual te detallaremos los efectos de cada una en el desarrollo del juego. Ahora te indicaremos un listado de ellas con el coste inicial.

Podrás adquirir tantas ventajas como desees, sin que exista más límite que la cantidad de puntos de generación que desees gastar. Las desventajas en cambio tienen un limite igual a 20 puntos de generación. Este límite no es una regla fija y el DJ podrá variarlo a su gusto.

Aunque la mayoría de las ventajas y desventajas poseen un único nivel de influencia, algunas están divididas, en más de uno; y sus efectos te vendrán descritos en cada una de ellas.

Ejemplo de creación de personaje

Para nuestro personaje hemos decidido las siguientes ventajas: Conocimiento de la vida al 4º nivel, lo cual nos cuesta 12 puntos, 3 por nivel. Felino por 6 puntos, Sentido del peligro por otros 6 y Vision +1, que nos costará 1 punto. Hemos gastado un total de 25 puntos de generación.

Por otra parte, también decidimos coger las siguientes desventajas: Código de detective por -5 y Sueño profundo que también es de -5, obteniendo un total de 10 puntos de generación extras.

Hasta el momento hemos gastado un total de 155 puntos de generación.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Ventajas/Desventajas	Efectos
Con. de la vida (12)	+4
Hígado de acero (5)	+2
Sentido del peligro(6)	Percepción +2
Visión (2)	+2
Código detective (-5)	
Sueño profundo (-5)	

6- ELIGIENDO UNA PROFESION.

Una vez determinados los valores de las características, adquiridas las ventajas y desventajas, procederemos a escoger la profesión de nuestro personaje. El hecho de que un personaje posea una profesión determinada no significa que se dedique a ella en sentido estricto: pudiera estar jubilado o haberla abandonado para dedicarse a una vida de aventuras. En el capitulo de **"Oficios y beneficios"**, encontrarás la lista de las 41 profesiones a tu disposición. Alli incluyen los siguientes datos para cada profesión:

-Una etapa de edad máxima y otra mínima. Si la edad del personaje está por debajo de la mínima, significará que en estos momento está estudiando para poder entrar en la profesión posteriormente, o simplemente no podrá. En el caso de que la edad sea superior al máximo, significará que el personaje tuvo esa profesión en el pasado pero ahora esta retirado, es decir, jubilado. Tendrá una pensión por jubilación si la profesión lo permite.

-Una lista de habilidades obligatorias para poder ejercer la profesión y otra de habilidades recomendadas como útiles para la misma. Las habilidades de profesión obligatorias costarán la mitad como si todas tuvieran la ventaja de característica alta (ver más adelante en "comprando habilidades"). Las habilidades recomendadas tendrán un coste normal.

Aunque englobamos gran parte de las profesiones típicas para un jugador en el mundo de **Ragnarok**, hay muchas que se nos han podido pasar por alto. Si conoces alguna de ellas te recomendamos que la incluyas, ya verás que es más sencillo de lo que parece.

Ejemplo de creación de personaje

Ahora toca asignar una profesión a nuestro personaje; hemos decido que sea detective privado. La profesión de detective privado cuesta 34 puntos de generación. Esta profesión nos dará las siguientes habilidades:

- Abrir cerraduras, Armas de fuego (pistolas), Combate sin armas, Conducir (coche) y Conocimiento de la calle a nivel 0.

- Criminología, Derecho y Lenguaje callejero a nivel 1.

- Fotografía a nivel 2.

Ya hemos gastado un total de 189 puntos de generación.

Abrir cerraduras	1	2	3	4	5	6	7	Destreza	12
Armas de fuego (pistola)	■	2	3	4	5	6	7	Percepción	14
Combate sin armas	■	2	3	4	5	6	7	Percepción	14
Conducir (coche)	■	2	3	4	5	6	7	Percepción	14
Con. de la calle	1	2	3	4	5	6	7	Voluntad	13
Criminología	■	2	3	4	5	6	7	Inteligencia	11
Derecho	■	2	3	4	5	6	7	Inteligencia	11
Fotografía	■	■	3	4	5	6	7	Percepción	15

7- COMPRANDO HABILIDADES.

Es el último paso en la creación de personajes donde emplearemos los puntos de generación. El primer paso será observar la lista que encontrarás en este capítulo, donde están todas las habilidades que un jugador tiene a su disposición en el mundo de Ragnarok, englobadas bajo la característica de la cual dependen y con el coste inicial de todas ellas. El coste inicial es para obtenerla a nivel 0, si deseas incrementar el nivel de la habilidad deberás pagar el valor indicado en la **tabla "Coste de los niveles de la habilidad"** y añadirlos a este coste inicial, obteniendo de esta forma el coste final de la habilidad.

Como ya te hemos indicado, todas la habilidades están englobadas en alguna de las características de tu personaje. Deberás clasificar tu característica tal y como muestra la **tabla de "Clasificación de las características"** pudiendo ser:

-**Baja**: la característica está por debajo de la media de su categoría, por lo que el coste final de las habilidades englobadas en la susodicha constarán el doble.

-**Normal**: la característica está dentro de la normalidad y, la habilidad englobada en la misma, tendrá un coste final normal.

-**Alta**: La característica está por encima de la media de su categoría, por lo que todas las habilidades que ella engloba tendrán el coste final reducido a la mitad.

Todas las habilidades están regidas por esta norma, excepto las relativas a la profesión que están sujetas, tan sólo en su coste inicial como si fueran de características altas. Esta excepción queda anulada cuando por la característica, la habilidad en cuestión, es automaticamente alta.

Encontrarás un descripción detallada de cada habilidad en el capítulo "Oficios y beneficios".

Ejemplo de creación de personaje

El siguiente paso será adquirir aquellas habilida-

des que no pertenecen a la profesión (aunque es probable que si estén relacionadas con la misma), así como aumentar niveles de aquellas que ya poseemos.

Compramos las siguientes habilidades: Mecánica (4), Archivos y bibliotecas (2), Convencer (8), Sigilo (3), Liderazgo (7), Audiovisuales (5), Primeros Auxilios (3) y Nadar (4). Un total de 36 puntos de generación.

De las habilidades que ya poseíamos hemos decidido aumentar en niveles las siguientes: Saltar 1 nivel (2), Trepar 1 nivel (2), Correr 1 nivel (2), Frialdad 2 niveles (4), Buscar 1 nivel (2), Intuición 1 nivel (2), Armas de fuego (pistolas) 1 nivel (2), Combate sin armas 1 nivel (2) y Conducir coche 1 nivel (2), con un total de 20 puntos de generación

Lanzar	1	2	3	4	5	6	7	Vigor	12
Saltar	■	2	3	4	5	6	7	Vigor	13
Trepar	■	2	3	4	5	6	7	Vigor	13
Correr	■	2	3	4	5	6	7	Vigor	13
Frialdad	■	■	3	4	5	6	7	Voluntad	15
Buscar	■	2	3	4	5	6	7	Percepción	14
Intuición	■	2	3	4	5	6	7	Percepción	14
Idioma (Castellano)	■	■	3	4	5	6	7	Inteligencia	12
Lenguaje callejero	■	2	3	4	5	6	7	Carisma	11
Mecánica	1	2	3	4	5	6	7	Destreza	12
Archivos y bibliotecas	1	2	3	4	5	6	7	Voluntad	13
Convencer	1	2	3	4	5	6	7	Voluntad	13
Sigilo	1	2	3	4	5	6	7	Voluntad	13
Liderazgo	1	2	3	4	5	6	7	Carisma	10
Audiovisiales	1	2	3	4	5	6	7	Inteligencia	10
Idioma (Inglés)	1	2	3	4	5	6	7	Inteligencia	10
Primeros auxilios	1	2	3	4	5	6	7	Inteligencia	10
Nadar	1	2	3	4	5	6	7	Vigor	12

8- LOS PUNTOS DE DAÑO.

Los **puntos de vida** representan la resistencia a los daños de tu personaje. Los explicaremos con más detalle en el capítulo "Vida, curación y coraje". Para calcular el total deberás multiplicar tu **Constitución x 4** y al resultado añadirle tu **Fuerza**. Estos son puntos de daño que absorbe el cuerpo de tu personaje antes de que exista la posibilidad de morir.

Ejemplo de creación de personajes

Uno de los últimos pasos será decidir los puntos de vida que posee el personaje.

Constitución x 4 + Fuerza (20 x 4 + 20), es decir 100 puntos de generación. 40 (40%) puntos de daño para la Herida leve, 30 (30%) puntos de daño para la Herida de consideración, 20 (20%) puntos de daño para la Herida grave y 10 (10%) puntos de daño para la Herida mortal.

PUNTOS DE VIDA

Puntos de vida: 100		Puntos de vida por herida	Puntos de daño
(-1) Herida leve	40%	01-40	
(-2) Herida de consideración	30%	41-70	
(-3) Herida grave	20%	71-90	
(-4) Herida mortal	10%	91-100	

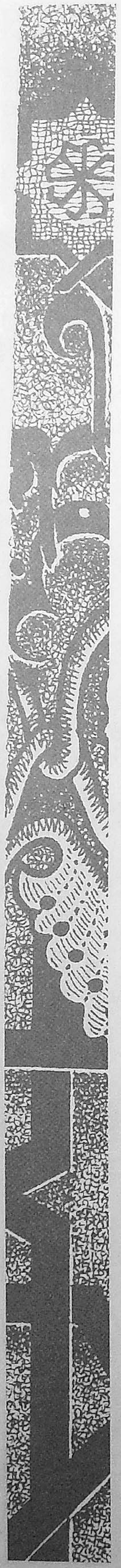
9- PUNTOS DE CORAJE.

En la hoja de personaje verás una casilla reservada a los **puntos de coraje**. Más adelante ya veremos en qué consisten exactamente. Por ahora bastará con que sepas cómo calcularlos. Anota en la casilla correspondiente el nivel que tenga el personaje en Coraje.

Ejemplo de creación de personaje

Por último, los puntos de coraje serán12, igual al nivel de esta características secundarias.

PUNTOS DE CORAJE	PUNTOS DE EXPERIENCIA
12	



Valor de la característica de acción											
Grado	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**
Gente corriente	-10	-5	0	5	10	15	20	40	80	160	320
Madera de héroe	-20	-15	-10	-5	0	10	15	20	40	80	160
Héroe	-25	-20	-15	-10	-5	0	10	15	20	40	80
Héroe de leyenda	-35	-30	-25	-20	-15	-10	-5	0	15	30	60

Valor de la característica de efecto																
Grado	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**
Gente corriente	-10	-5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	60	80	100	150	200
Madera de héroe	-20	-15	-10	-5	0	10	15	20	25	30	40	60	80	100	150	200
Héroe	-25	-20	-15	-10	-5	0	10	15	20	25	30	40	60	80	100	150
Héroe de leyenda	-35	-30	-25	-20	-15	-10	-5	0	15	20	25	30	40	70	100	150

Vigor	
Suma Fuerza y Constitución	**Vigor**
20	5
21-22	6
23-24	7
25-28	8
29-32	9
33-35	10
36-38	11
39-41	12
42-43	13
44	14
45+	15

Calificación de las características			
Grado	**Baja**	**Normal**	**Alta**
Gente corriente	5-6	7-11	12-15
Madera de héroe	5-8	9-12	13-15
Héroe	5-9	10-13	14-15
Héroe de leyenda	5-11	12-14	15

Coste de niveles de características							
Nivel	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
Coste	2	4	8	16	32	64	128

Modificación de las características secundarias										
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Aumentar	10	20	40	80	120	160	200	250	300	400
Disminuir	-10	-15	-20	-25	-30	-35	-40	-50	-80	-100

Desventajas			
Alcoholismo	-5	Glotonería	-5
Antipatía animal	-5	Indiscreto	-5
Antisocial	-5	Juventud	-5
Ciudadano de segunda	-5	Ludópata	-5
Cobardía	-8	Lujurioso	-5
Codicia	-5	Pulso inseguro	-5
Código	-5	Maloliente	-6
Culpabilidad	V	Mal temperamento	-5
Enanismo	-4	Pesadillas	-8
Enemigo mortal	-8	Recuerdos traumáticos	-8
Fanatismo	-5	Sed de sangre	-8
Fealdad	V	Sueño profundo	-5
Gigantismo	-5	Secreto inconfesable	-5
		Sentido atrofiados	-1/N

V: El valor es variable según el nivel adquirido.

Ventajas			
Ambidextro	5	Higado de acero	5
Apariencia hermosa	V	Inmunidad	10
Brújula humana	3	Momoria eidética	10
Camaleón social	5	Marrullero	5
Conocimientos arcanos	10	Poder legal	V
		Puntería	10
Conocimiento de la vida	3/N	Sentidos	1/N
		Sentido del peligro	6
Coordinación mano-ojo	7	Simpatía animal	5
		Suerte	10
Doble nacionalidad	5	Visión nocturna	10
Flexibilidad	4	Voz resonante	6

V: El valor es variable según el nivel adquirido.

Lista de habilidades

VIGOR

Correr	---
Lanzar	---
Nadar	4
Saltar	---
Trepar	---

DESTREZA

Abrir cerraduras	6
Electricidad	5
Esquiar	5
Explosivos	7
Juegos de manos	6
Mecánica	4
Montar animales	7
Robar bolsillos	5
Submarinismo	5
Tocar instrumentos	8

VOLUNTAD

Archivos y bibliotecas	2
Burocracia	5
Conocimientos de la calle	6
Convencer	8
Disfraces	6
Frialdad	---
Sigilo	3
Superviviencia (tipo)	3

PERCEPCION

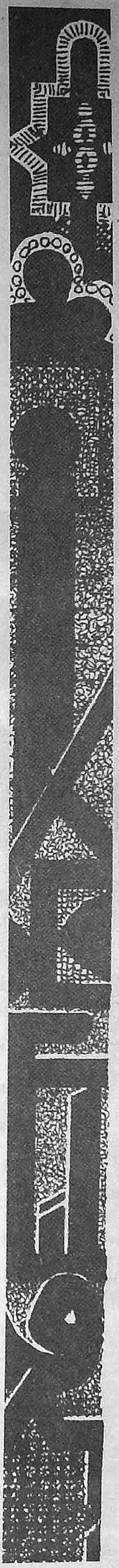
Armas C/C	6
Armas de fuego (tipo)	6
Armas improvisadas	4
Buscar	---
Camuflaje	4
Combate sin armas	4
Conducir (tipo)	1/3/8
Detectar mentiras	10
Esconder objetos	5
Fotografía	6
Intuición	---
Juegos de azar	7
Navegación	7
Pilotar aviones	9
Orientación	5

CARISMA

Charlatanería	4
Lenguaje callejero	4
Liderazgo	7
Regateo	6
Seducción	5
Teatro	8

INTELIGENCIA

Antropología	6
Arqueología	6
Arquitectura	6
Astrología	4
Astronomía	6
Audiovisuales	5
Biología	7
Cartografía	6
Ciencias ocultas	8
Ciencias políticas	8
Criminología	7
Criptografía	9
Derecho	5
Economía	5
Electrónica	5
Física	5
Genética	8
Geografía	5
Geología	5
Historia	5
Historia de los objetos	7
Idioma extranjero	5
Idioma nativo	---
Informática	5
Ingienería	8
Medicina	8
Mitología	5
Parapsicología	7
Primeros auxilios	3
Psicología	7
Química	4
Teología	6
Veterinaria	6



CAPITULO III

ADAGIO PARA CUERDA (S.Barber)

Oficios y beneficios

En este capítulo vamos a ver, con más detalle, varios de los aspectos sobre los que pasamos en el anterior de una forma un tanto superficial: las profesiones, las habilidades, las ventajas y las desventajas. Es muy importante que conozcas tanto la profesión de tu personaje (para poder representar mejor su papel y crearle una personalidad sólida y coherente), como el tipo de acciones que se pueden realizar con cada una de sus habilidades. En caso de duda, como siempre, el DJ tiene la última palabra.

Resulta condición previa que al comienzo del juego, antes de la primera partida de un personaje, cada jugador entregue al DJ una historia, por escrito, describiendo el pasado del personaje, sus aspiraciones, carácter, motivos por los que se ha visto arrastrado a su vida actual, otros personajes a los que conoce y las causas, etc. Te será de gran utilidad, como DJ a la hora de comprobar si los jugadores representan su papel con corrección y, como jugador, a la hora de identificarte con su personaje.

El DJ recompensará estos historiales con 1 PG. simplemente por el hecho de presentarlos, más una cantidad suplementaria (con un máximo de 4 PGs.) según su calidad, nivel de concreción y detalle, etc. El DJ está en su perfecto derecho de no admitir historiales que superen una cierta longitud, la que él decida.

En todas las profesiones encontrarás los siguientes datos:

Nombre de la profesión.

Una pequeña descripción de la misma.

Las habilidades de la profesión, más el nivel mínimo que deben tener.

El coste de las habilidades, con el pago de los niveles incluidos.

Habilidades que sugerimos como complementarias, pero que no están incluidas en el coste.

PROFESIONES

ABOGADO

"¿Qué tiene el testamento del Profesor Stevenson para ser tan especial?"

Un personaje con esta profesión no está obligado a trabajar como abogado defensor (el ejemplo típico de abogado al que nos tiene acostumbrados el cine y la literatura). También pudiera ser un fiscal o trabajar como asesor en una empresa o ser un notario, por ejemplo. Una ventaja importante de esta profesión es el "halo de respeto" que irradia. Por lo general, los abogados están bastante bien vistos en nuestra sociedad y muchos PNJs. se verán impresionados al ver esa palabra en una tarjeta de visita. Pero no todo serán ventajas: en determinados círculos los aboga-

dos están muy mal vistos.

Edad: Mínimo de 24 años

Habilidades de la profesión.

Archivos y bibliotecas	0+
Burocracia	0+
Convencer	1+
Criminología	1+
Charlatanería	2+
Derecho	2+

Coste de la profesión 28 PGs.

Habilidades sugeridas

- Detectar mentiras
- Fotografía
- Teatro
- Ciencias políticas
- Economía
- Idioma extranjero
- Informática

ACTOR

"¿No decías que te encantaría hacer de psicópata en una película de serie B?"

Cuando hablamos de actores, no nos referimos únicamente a las grandes estrellas: de hecho, jugar rol con un actor en busca de su primer papel puede ser una experiencia mucho más interesante. Este tipo de personajes están acostumbrados a viajar y a no tener un domicilio estable.

Edad: no hay restricción.

Habilidades de la profesión

Charlatanería	0+
Disfraces	0+
Teatro	2+

Coste de la profesión 13 PGs.

Habilidades sugeridas

- Juegos de manos
- Montar animales
- Tocar instrumento
- Seducción
- Audiovisuales
- Idioma extranjero

ANTICUARIO

"¿Qué no estarías dispuesto a hacer por conseguir esa estatuilla pagana?"

Las reliquias del pasado pueden esconder secretos y misterios, y un buen anticuario nunca le hace ascos a una reliquia del pasado. Acostumbrados a participar en subastas. Todo lo viejo es de su interés, desde gastados pergaminos medievales hasta extrañas cajas chinas que nadie parece saber cómo abrir.

Edad: a partir de los 30 años puedes ser considerado un anticuario acreditado

Habilidades de profesión

Archivos y bibliotecas	2+
Historia	2+
Historia de los objetos	1+
Idioma extranjero	0+
Regateo	0+

Coste de la profesión 23 PGs.

Habilidades sugeridas

- Abrir cerraduras
- Mecánica
- Convencer
- Buscar
- Esconder objetos
- Fotografía
- Arqueología
- Criptografía
- Mitología

ARQUEOLOGO

"¿Unas ruinas aztecas en la India?¿Cuándo vamos?"

Se trate de un teórico encerrado en la biblioteca de su universidad o de un investigador que prefiere trabajar a pie de excavación paleta en mano, cualquier arqueólogo se sentiría fascinado ante la posibilidad de demostrar que la historia que todos conocemos no corresponde con la realidad. Un personaje que combina lo más interesante del aventurero y del científico.

Edad: de 20 años en adelante, pero entre 20 y 24 serás un estudiante de arqueología en practicas.

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	2+
Arqueología	3+
Arquitectura	0+
Fotografía	0+
Historia	0+

Coste de la profesión 25 PGs.

Habilidades sugeridas

- Abrir cerraduras
- Explosivos
- Mecánica
- Montar animales
- Submarinismo
- Orientación
- Cartografía
- Criptografía
- Historia de los objetos
- Idioma extranjero
- Mitología
- Primeros Auxilios

AVENTURERO

"¿Seguro que la ciudad perdida que aparece en ese mapa que compraste en un zoco árabe no existe"

¿Látigo, sombrero y macuto de cuero? No necesariamente. En Ragnarok un aventurero es, ante todo, un "buscavidas". El clásico personaje que va de aquí para allá en busca de emociones fuertes. Esta profesión permite al jugador preparar una personalidad muy interesante y dejar volar la imaginación: no todo aventurero se dedica a buscar míticos tesoros. Por cierto, antes de empezar a jugar con un personaje de este tipo te sugerimos que te plantees esta pregunta: ¿Aún es posible ser un "aventurero profesional" en el mundo actual? En cierto sentido, todos los PJs. son un tanto aventureros (por la simple razón que se dedican a embarcarse en peligrosas aventuras), pero hay una diferencia. Quienes poseen esta profesión están guiados por puro amor al riesgo y lo desconocido.

Edad: lo normal es de 18 años en adelante, ya que en una edad inferior estás sujeto a una series de leyes como menor de edad.

Habilidades de la profesión

Armas improvisadas	0+
Armas de fuego (pistolas)	0+
Armas C/C (cuchillo)	0+
Conducir (coche)	0+
Charlatanería	0+
Orientación	1+
Supervivencia (bosques)	0+
Supervivencia (llanura)	0+
Supervivencia (montañas)	0+
Regateo	0+

Coste de la profesión 24 PGs.

Habilidades sugeridas

Abrir cerraduras
Mecánica
Conocimiento de la calle
Sigilo
Camuflaje
Lenguaje callejero
idioma extranjero
Primeros auxilios

AVENTURERO SINIESTRO

"¿Así que os venís conmigo al Nepal? No hace falta que os molestéis..."

Un tipo muy especial de aventurero, interesado en primer lugar en conseguir su propio beneficio y, en segundo, en escarbar facetas de la realidad que nadie debería tocar jamás. Solitarios, oscuros, misteriosos y desconfiados. Nunca publicarán un reportaje en una revista como el National Geographic. Cualquiera podría beneficiarse de tu mapa secreto...

Edad: mayores de 18 años

Habilidades de la profesión

Armas improvisadas	0+
Combate sin armas	0+
Armas C/C (cuchillo)	0+
Armas de fuego (pistolas)	0+
Conducir (coches)	0+
Idioma extranjero	0+
lenguaje callejero	0+
Parapsicología	1+
Ciencias ocultas	1+
Mitología	2+
Supervivencia (bosques)	0+
Supervivencia (llanuras)	0+
Supervivencia (montañas)	0+

Coste de la profesión 39 PGs.

Habilidades sugeridas

Abrir cerraduras
Mecánica
Conocimiento de la calle
Sigilo
Camuflaje
Primeros auxilios

BOMBERO

"¿Qué quieres decir con que en el incendio había algo que se llevo a José?¿Has bebido?

A primera vista puede parecer un tanto absurdo incluir esta profesión, pero los bomberos son un ejemplo claro de personaje acostumbrado a las situaciones de máximo riesgo, a jugarse la vida cada día y a depender sólo de sus propias capacidades y entrenamiento. Y todo eso sin ser un experto en el manejo de armas ni un matón de los de Magnum 44 en ristre.

Edad: Mínimo 18 años y un máximo de 30 en activo o más como oficiales.

Habilidades de profesión

Conducir (camión)	0+
Conducir (coche)	0+
Frialdad	2+
Nadar	0+
Primeros auxilios	1+
Supervivencia (incendios)	2+

Coste de la profesión 21 PGs.

Habilidades sugeridas

Electricidad
Explosivos
Mecánica
Electrónica
Liderazgo

CAMIONERO

"¿Por qué un camión tan grande para transpor-

tar un baúl tan pequeño y tan extraño?

Un ejemplo típico de persona de la calle, vulgar y corriente, que un día se ve embarcada en una aventura y ya no puede dejarlo. Este es un elemento "rolero" muy interesante: explorar las reacciones de la gente "normal" ante las situaciones límite.

Edad: De 18 años en adelante

Habilidades de profesión

Armas improvisadas	0+
Combate sin armas	0+
Conducir (coche)	1+
Conducir (camión)	2+
Mecánica	1+

Coste de la profesión 20 PGs.

Habilidades sugeridas

Conducir moto

CIENTIFICO

"¿Ve, doctor? Juraría que este mono entiende lo que le decimos."

En principio, un científico en Ragnarok puede tomar dos posturas: pudiera ser un investigador fascinado por los fenómenos paranormales o tratarse de un personaje frío y racionalista cuyo interés es demostrar que todas esas historias de aparecidos, muertos vivientes y vampiros no son más que una inmensa patraña. Sea cual sea su postura, un científico en Ragnarok estará interesado en conseguir pruebas que avalen sus convicciones. por otra parte, no todos los científicos son tipos de bata blanca que jamás salen de su laboratorio...

Edad: Mínimo de 25 años

Habilidades de profesión

Archivos y bibliotecas	2+
Informática	1+
Tres habilidades científicas relacionadas entre sí	2+

Coste de la profesión Varía

Habilidades sugeridas

Cualquier habilidad científica

DELINCUENTE JUVENIL

"¿Merece la pena ir con esos tipos tan serios a explorar esas grutas por mucho que paguen"

Un personaje con esta profesión no está obligado a delinquir ni a tener antecedentes penales. Pudiera tratarse de un marginado social que debe sobrevivir a la dureza de las calles día tras día. Generalmente estarán motivados por la codicia, pero puede que les llegue a picar el gusanillo de la curiosidad y la aventura.

Edad: Máximo de 25 años

Habilidades de profesión

Abrir cerraduras	0+
Armas improvisadas	0+
Combate sin armas	0+
Armas C/C	0+
Conducir (coche)	0+
Conocimiento de la calle	2+
Lenguaje callejero	2+
Robar bolsillos	0+

Coste de la profesión 27 PGs.

Habilidades sugeridas

Mecánica
Sigilo
Conducir (camión)
Esconder objetos
Juegos de azar
Liderazgo
Regateo

DEPORTISTA

"No creo que eso sea mucho peor que los defensas del..."

Al igual que los actores, los personajes que elijan esta profesión no están obligados a pertenecer a la elite. Por lo general, los deportistas que se vean envueltos en tratos con lo sobrenatural lo harán por puro amor a la aventura y el riesgo... Elementos presentes en muchos deportes.

Edad: Profesional a partir de los 17 años.

Habilidades de profesión

Correr	*2+*
Lanzar	*2+*
Nadar	2+
Saltar	*2+*
Trepar	*2+*

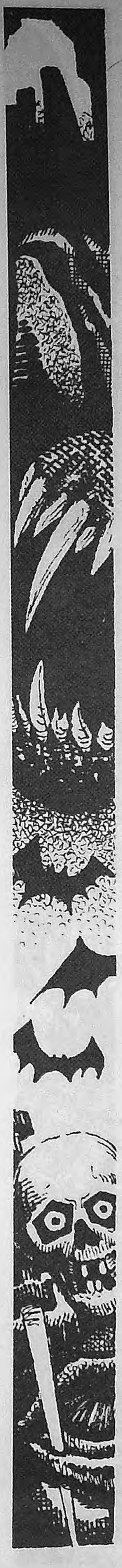
Coste de la profesión 22 PGs.

DETECTIVE PRIVADO

"¿Seguro que su hija desapareció así, por las buenas?

Uno de los personajes más comunes en el cine y la literatura contemporánea. Todo el mundo espera lo mismo de los detectives privados: que sean tipos duros de gatillo fácil. Pero la novela negra proporciona infinidad de ejemplos alternativos que pueden ser una verdadera mina a la hora de buscar inspiración para crear una personalidad interesante. Por otra parte, no sería raro que un detective recibiese un encargo que acabase llevándole directamente a la puertas de lo sobrenatural.

Edad: de 25 en adelante si quieres que te tomen en serio.



Habilidades de profesión

Abrir cerraduras	0+
Armas de fuego (pistolas)	0+
Combate sin armas	0+
Conducir (coche)	0+
Conocimiento de la calle	0+
Criminología	1+
Derecho	1+
Fotografía	2+
Lenguaje callejero	1+

Coste de la profesión 34 PGs.

Habilidades secundarias

Electricidad
Mecánica
Archivos y bibliotecas
Convencer
Disfraces
Sigilo
Detectar mentiras
Esconder objetos
Charlatanería
Liderazgo
Seducción
Regateo
Audiovisuales
Electrónica
Idioma extranjero
Informática
Primeros auxilios

EJECUTIVO

"¿Por qué no vas a construir chalets adosados sobre un antiguo cementerio indio?

Activos. Agresivos. Audaces. Jamás se separan de su teléfono portátil. Acostumbrado a dar órdenes y a llevar la batuta en todo momento, el "ejecutivo" es uno de los personajes más interesantes de la "mitología" contemporánea. Pragmáticos ante todo, deberá quedar muy claro que pueden ganar algo a cambio antes de que se embarquen en una aventura.

Edad: de 20 años en adelante, pero a partir de los 30 te tomarán en serio.

Habilidades de la profesión

Burocracia	1+
Ciencias políticas	0+
Convencer	2+
Charlatanería	0+
Derecho	0+
Economía	0+
Regateo	0+
Teatro	1+

Coste de la profesión 31 PGs.

Habilidades sugeridas

Archivos y bibliotecas
Conducir (cochazos)
Detectar mentiras
Juegos de azar
Navegación
Liderazgo

ENFERMERO/A

"Llevo casi veinte años trabajando y nunca había visto una herida como aquella"

Bajo esta profesión se engloba a todos los profesionales de la salud que no llegan a obtener el título de médico (por ejemplo los ATS). Sus conocimientos de la medicina no serán en general tan profundos como los de un verdadero doctor, pero a la hora de administrar primeros auxilios pueden llegar a valer su peso en oro dentro de cualquier grupo de aventureros. Por otra parte, pueden hacer una magnífica pareja con un personaje que sea médico.

Edad: a partir de los 16 años

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	0
Medicina	0
Primeros auxilios	2+

Coste de la profesión 11 PGs.

Habilidades sugeridas

Charlatanería
Biología
Idioma extranjero
Informática
Química

ESCRITOR

"¿Un guionista de televisión en busca de un argumento interesante para su nueva serie y dispuesto a llegar hasta donde haga falta por encontrarlo?

Un buen ejemplo de personaje que no está limitado por un horario estricto en una oficina. Si se trata de un escritor cuyas obras se refieren a los fenómenos paranormales, tendrá algunos puntos en común con un Parapsicólogo, pero no es la única opción.

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	2+
Idioma nativo	*2+*
Mitología	2+

Coste de la profesión 16 PGs.

Habilidades sugeridas

Convencer
Fotografía
Charlatanería
Antropología
Audiovisuales
Historia
Idioma extranjero
Informática

ESPELEOLOGO/ALPINISTA

"Jamás había visto algo igual. A esa altitud no puede haber vivido nadie."

Ambos requieren similares habilidades. Esta profesión no representa un simple hobby, sino a los verdaderos profesionales de la aventura en la naturaleza. Acostumbrados al riesgo y a la vida al aire libre. Por otra parte, están acostumbrados a viajar por países exóticos y... Quién sabe lo que se esconde en las grutas más profundas o en las cumbres más inaccesibles.

Edad: a partir de los 16 años

Habilidades de la profesión

Geografía	0+
Geología	1+
Orientación	1+
Supervivencia (montañas)	2+
Supervivencia (cuevas)	2+
Trepar	*3+*

Coste de la profesión 31 PGs.

Habilidades sugeridas

- Esquiar
- Mecánica
- Montar animales
- Submarinismo
- Archivos y bibliotecas
- Fotografía
- Primeros auxilios

ESPIA

"No es que me fíe de ellos, pero lo que me han dicho suena interesante"

Si los personajes en Ragnarok suelen dedicarse a resolver misterios y secretos, los espías son unos verdaderos profesionales en esas materias (aunque desde un punto de vista radicalmente distinto). No todos los espías son intrépidos agentes secretos armados hasta los dientes. La mayor parte son tipos grises, aparentemente vulgares, por no mencionar los espías industriales. Cualquier personaje de este tipo sabe que un buen secreto siempre encuentra comprador.

Edad: Sin límite, pero los menores de 18 años no obtendrán una gran confianza.

Habilidades de la profesión

Abrir cerraduras	0+
Combate sin armas	0+
Armas de fuego (pistolas)	0+
Buscar	*2+*
Ciencia políticas	0+
Criptografía	1+
Convencer	0+
Fotografía	1+
Frialdad	*2+*
Idioma extranjero	0+
Robar bolsillos	0+
Sigilo	2+

Coste de la profesión 46 PGs.

Habilidades sugeridas

- Electricidad
- Explosivos
- Mecánica
- Montar animales
- Submarinismo
- Nadar
- Archivos y bibliotecas
- Conocimiento de la calle
- Disfraces
- Supervivencia (varios)
- Camuflaje
- Conducir
- Detectar mentiras
- Esconder objetos
- Liderazgo
- Teatro
- Informática
- Primeros auxilios

ESTAFADOR

"¿Y si hubieses creado un plan para estafar a alguien hablándole de magia negra... Y acabases poniendo en marcha algo que debería seguir oculto para siempre?"

De entre todos los tipos de delincuentes, el estafador es sin duda el más carismático. No tiene por qué ser un tipo sin escrúpulos dispuesto a vender a su madre: en el fondo, muchos de los timos más habituales se basan en aprovechar la codicia que la gente de la calle lleva dentro. Incluso pudiera tratarse de una especie de Robin Hood contemporáneo, que sólo se la juega a quien realmente se lo merece.

Edad: para el engaño no se conoce edad

Habilidades de la profesión

Burocracia	0+
Convencer	3+
Charlatanería	2+
Disfraces	0+
Frialdad	*1+*
Teatro	1+

Coste de la profesión 32 PGs.

Habilidades sugeridas

- Conocimiento de la calle
- Esconder objetos
- Lenguaje callejero
- Seducción
- Regateo
- Idioma extranjero

ESTUDIANTE

"¿Por qué no te dan permiso para consultar esa biblioteca?

Hay una variedad infinita de este tipo de personajes. Desde el empollón que busca información para ese trabajo que le dará la matrícula de honor hasta el sinvergüenza amante de nuevas sensaciones. Otro buen ejemplo de gente de la calle que, de la noche a la mañana, se mete en líos.

Edad: Máximo de 30, por encima serás un estudiante un tanto resultón.

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	0+
Charlatanería	0+
Habilidades estudiadas	Varia

Coste de la profesión Varía

Habilidades sugeridas

Ninguna en especial

FOTOGRAFO

"¿No te pareció raro que esos chiflados necesitasen un fotógrafo y tantísima película infrarroja?"

El compañero inseparable del periodista, que a la vez ofrece muchas posibilidades a la hora de "ir por libre". Muchos de los mejores reporteros fotográficos no trabajan para una publicación en concreto, sino que venden sus instantáneas a agencias que luego las distribuyen. Además, toda expedición "seria" necesita que alguien inmortalice sus mejores momentos.

Edad: Cualquier edad, pero serás profesional a partir de los 16 años.

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	0+
Audiovisuales	2+
Idioma extranjero	0+
Fotografía	3+

Coste de la profesión 21 PGs.

Habilidades sugeridas

Conocimiento de la calle
Convencer
Supervivencia (varios)
Orientación
Charlatanería
Regateo
Cartografía
Informática

FUNCIONARIO

"¿Un inspector de hacienda que se ve obligado a visitar un caserón... siniestro?"

El desafío definitivo. Convertir a un tipo gris y aburridísimo en una leyenda viviente. La del funcionario es el prototipo de profesión estable: siempre el mismo horario, el mismo trabajo, el mismo sueldo... Hay que ser muy especial para abandonar esa seguridad de buenas a primeras.

Edad: a partir de los 16 años

Habilidades de la profesión

Burocracia	2+
Ciencias políticas	0+
Convencer	0+
Derecho	0+
Regateo	0+

Coste de la profesión 20 PGs.

Habilidades sugeridas

Habilidades de Hobbies (por ejemplo el rol)

GRANJERO

"¿Qué está pasando en el claro del bosque por las noches cuando hay luna llena?"

Acostumbrado a la vida en contacto con la naturaleza, un granjero puede ser mucho más útil en un entorno rural que el mejor experto en zoología. Por otra parte, son capaces de descubrir detalles que a cualquier habitante de la gran ciudad pasarían desapercibidos.

Edad: no hay edad límite.

Habilidades de la profesión

Armas de fuego (escopeta)	0+
Conducir (coche)	0+
conducir (camión)	0+
Mitología	0+
Mecánica	1+
Orientación	0+
Supervivencia (bosques)	1+
Supervivencia (llanuras)	1+

Coste de la profesión 25 PGs.

Habilidades sugeridas

Montar animales
Nadar
Supervivencia (varias)

GUARDAESPALDAS

"¿No te pareció raro que aquel anciano te contratase para acompañarle a buscar unos viejos pergaminos a la tienda de un anticuario?"

Un personaje que puede entrar en juego como acompañante de otro PJ. Tipos duros, acostumbrados a la acción, con puños de granito y dispuestos a todo.

Edad: a partir de los 18 años, pero no te tomarán en serio hasta que pases de los 30.

Habilidades de la profesión

Combate sin armas	2+
Armas improvisadas	1+
Armas C/C (cuchillo)	1+
Armas de fuego (pistola)	1+
Conducir (coche)	0+
Sigilo	0+
Derecho	0+

Coste de la profesión 26 PGs.

Habilidades sugeridas

Abrir cerraduras
Explosivos
Mecánica
Conocimiento de la calle
Lenguaje callejero
Liderazgo
Primeros auxilios

LADRON

"Una caja fuerte en la que sólo hay libros viejos?¡Tienen que valer una pasta!

Bajo esta categoría se engloban todos los delincuentes que no aparezcan en la lista de profesiones, no sólo los clásicos rateros. Desde los carteristas a los contrabandistas o los desvalijadores de pisos, esta profesiones (tan reprobable en lo ético) ofrece grandes posibilidades "roleras"

Edad: no hay edad límite

Habilidades de la profesión

Abrir cerraduras	1+
Combate sin armas	0+
Armas C/C (cuchillo)	0+
Conocimiento de la calle	1+
Lenguaje callejero	1+
Regateo	1+
Robar bolsillos	1+

Coste de la profesión 29 PGs.

Habilidades sugeridas

Armas de fuego (pistola)
Mecánica
Sigilo
Esconder objetos
Juegos de azar

LADRON DE GUANTE BLANCO

"¿Pero qué tiene esta estatuilla para que me persigan de esta manera?"

La aristocracia de los delincuentes. Sutiles, suaves, la violencia no es imprescindible para hacer buenos negocios. Su ética suele ser bastante elástica y nadie es un enemigo mortal ni un amigo incondicional.

Edad: Por tradición a partir de los 30 años, antes no serás valorado adecuadamente

Habilidades de la profesión

Abrir cerraduras	1+
Buscar	*2+*
Camuflaje	1+
Fotografía	1+
Lenguaje callejero	1+
Regateo	1+
Robar bolsillos	1+
Sigilo	2+

Coste de la profesión 37 PGs.

Habilidades sugeridas

Explosivos
Electricidad
Mecánica
Submarinismo
Burocracia
Archivos y bibliotecas
Convencer
Disfraces
Esconder objetos
Juegos de azar
Liderazgo
Seducción
Informática
Primeros auxilios

MARINO

"¿Qué era aquella extraña luz que viste a popa cerca de las costas de Madagascar?"

Los lobos de mar, curtidos en mil tempestades y con una novia en cada puerto, proporcionan mil posibilidades a cualquier jugador dispuesto a llevárselos tierra adentro. Un caso similar al del bombero, un tipo endurecido que no necesita ir armado hasta los dientes para demostrarlo.

Edad: a partir de los 15 años, como grumete hasta los 17

Habilidades de la profesión

Combate sin armas	0+
Armas improvisadas	0+
Mecánica	2+
Nadar	0+
Navegación	2+

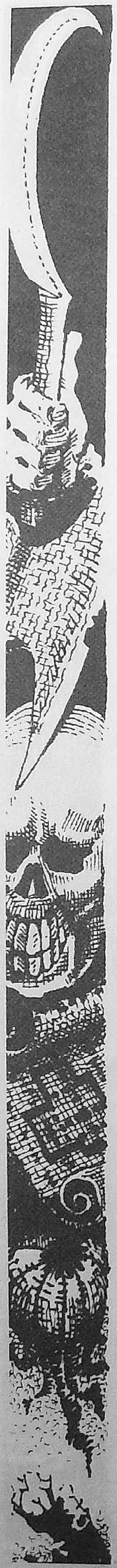
Coste de la profesión 20 PGs.

Habilidades sugeridas

Submarinismo
Juegos de azar
Liderazgo

MEDICO

"¿El informe del forense no te ha parecido... extraño?"



Si hay un personaje respetado, sin duda es éste. En el mundo actual, los doctores son una especie de sacerdotes modernos. Si se trata de salud, su palabra es ley y todos tendemos a fiarnos de ellos... por si acaso

Edad: a partir de los 27 años

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	2+
Medicina	4+
Primeros auxilios	3+

Coste de la profesión 35 PGs.

Habilidades sugeridas

Convencer
Liderazgo
Biología
Genética
Idioma extranjero

MEDIUM

"¿Seguro que jugar con la oui-ja es inofensivo?

Antes de elegir esta profesión deberás tener en cuenta algo muy importante: que tu personaje sea médium no significa que posea ningún poder paranormal ni nada por el estilo. De hecho, cuando empiecen su vida como aventureros todos los médium estarán considerados como simples estafadores, aunque eso no significa que no existan verdaderos médiums.

Edad: no hay edad, pero por encima de los 18 es aconsejable

Habilidades de la profesión

Astrología	1+
Charlatanería	2+
Ciencias ocultas	0+
Parapsicología	0+
Mitología	0+

Coste de la profesión 20 PGs.

Habilidades sugeridas

Convencer
Esconder objetos
Teatro
Idioma extranjero

MERCENARIO

"¿Para que se necesitarán tantos hombres armados, si sólo es un pueblecito en las montañas"

Los mercenarios presentan algunos de los puntos en común con los detectives, pero por lo general tienen muchos menos problemas con sus escrúpulos. Quienes eligan esta profesión tendrán la oportunidad de crear un turbulento pasado que llevó a su PJ. a venderse al mejor postor.

Edad: a partir de los 18 años

Habilidades de la profesión

Combate sin armas	0+
Armas C/C (cuchillo)	0+
Armas de fuego (pistola)	0+
Armas de fuego (fusil)	1+
Armas de fuego (subfusil)	2+
Conducir (coche)	0+
Conducir (camión)	0+
Mecánica	0+
Orientación	1+
Primeros auxilios	0+
Sigilo	2+

Coste de la profesión 38 PGs.

Habilidades sugeridas

Abrir cerraduras
Explosivos
Submarinismo
Camuflaje
Liderazgo
Idioma extranjero

MILITAR

"¿Debo viajar por esa zona donde han desaparecido tanto aviones...?

Un tipo de personaje sin muchos problemas para "encajar"en un grupo de aventureros. Acostumbrados a recibir órdenes y cumplirlas sin hacer preguntas, no sería extraño que a tu personaje se le hubiese encargado una investigación y se hubiera quedado atrapado por los placeres de la vida de aventuras.

Edad: a partir de los 16 años

Habilidades de la profesión

Combate sin armas	0+
Armas C/C (cuchillo)	0+
Armas de fuego (pistolas)	1+
Armas de fuego (fusil)	2+
Conducir (coche)	0+
Conducir (camión)	0+
Liderazgo	0+
Mecánica	0+
Sigilo	0+
Primeros auxilios	0+

Coste de la profesión 31 PGs.

Habilidades sugeridas

Explosivos
Submarinismo
Supervivencia (varios)
Camuflaje
Orientación
Idioma extranjero
Primeros auxilios

PARAPSICOLOGO

"Tengo que ir. Quizás nunca vuelva a tener una oportunidad como esta"

Posiblemente, el PJ. de Ragnarok por excelencia. Los parapsicólogos dedican sus vidas al estudio de los oculto, lo misterioso y lo sobrenatural... Todo esto te sonará familiar muy pronto. Acostumbrados a que el resto de los científicos los tachen de charlatanes, el sueño dorado de todo parapsicólogo es encontrar una prueba irrefutable que demuestre sus teorías.

Edad: 25 años en adelante

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	1+
Convencer	0+
Charlatanería	0+
Parapsicología	2+
Ciencias ocultas	0+
Mitología	1+

Coste de la profesión 25 PGs.

Habilidades sugeridas

Fotografía
Orientación
Primeros auxilios
Idioma extranjero

PERIODISTA

"¿Apariciones en la montaña?¿Cuántas lineas quieres?

El intrépido reportero, grabadora en ristre y siempre listo para la acción, es algo así como la mezcla entre el detective y el escritor. La curiosidad es su negocio, bien trabaje para la prensa amarilla o para un prestigioso diario. Por otra parte, su profesión les proporciona una coartada perfecta a la hora de husmear donde más les apetezca. La posibilidad de ganar algún premio importante es tan tentadora...

Edad: 24 años en adelante

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	2+
Audiovisuales	0+
Idioma extranjero	0+
Fotografía	1+
Regateo	0+

Coste de la profesión 18 PGs.

Habilidades sugeridas

Convencer
Detectar mentiras
Lenguaje callejero
Informática

PILOTO

"No te pareció extraño que nadie más quisiera volar hasta esa plataforma petrolífera?

De aeronaves,por supuesto. No todos los pilotos vuelan en grandes líneas aéreas; también pudiera tratarse de un "freelance" o incluso del propietario de un aerotaxi o un helicóptero. Su contacto con lo sobrenatural puede obedecer a muchas causas: avistamientos de OVNIS, por poner sólo un ejemplo.

Habilidades de la profesión

Cartografía	1+
Geografía	0+
Idioma extranjero	0+
Mecánica	1+
Orientación	2+
Pilotar (elegir)	2+

Coste de la profesión 29 PGs.

Habilidades sugeridas

Pilotar (otro)
Liderazgo
Regateo

POLICIA

"¿Quién y por qué pudo cometer un crimen tan horrible?"

Al igual que los militares, los policías pueden empezar cumpliendo órdenes para luego seguir yendo de aventuras por pura curiosidad. Una de las pocas profesiones que permite llevar armas sin cometer un delito y un buen salvoconducto cuando haya que tratar con las autoridades.

Edad: A partir de los 18 años

Habilidades de la profesión

Combate sin armas	0+
Armas C/C (porra)	0+
Armas de fuego (pistolas)	0+
Armas de fuego (escopeta)	0+
Conducir (coche)	0+
Criminología	1+
Derecho	1+
Lenguaje callejero	1+

Coste de la profesión 27 PGs.

Habilidades sugeridas

Mecánica
Explosivos
Submarinismo
Archivos y bibliotecas
Burocracia
Conocimiento de la calle
Liderazgo
Primeros auxilios

POLITICO

"¿Me está diciendo que alguien se dedica a arrancar las vísceras a su ganado?"

Cuando hablamos de políticos, no nos referimos sólo a parlamentarios, ministros o candidatos a ocupar puestos de alta responsabilidad. Un político bien pudiera ser un alcalde de pueblo preocupado por algunos extraños sucesos que están sucediendo.

Edad: a partir de los 30 años para empezar a tener cargos de responsabilidad

Habilidades de la profesión

Burocracia	0+
Ciencias políticas	1+
Convencer	0+
Charlatanería	1+
Derecho	1+
Economía	0+
Teatro	1+

Coste de la profesión 30 PGs.

Habilidades sugeridas

Archivos y bibliotecas
Liderazgo
Idioma extranjero
Psicología

PRESTAMISTA

"Yo te presté varios cientos...¿Y tú quiéres pagarme con esta... cosa?"

Siniestros y con pocos escrúpulos, pocos prestamistas dirán cual es su profesión a cualquier desconocido. Por otra parte, cualquier investigación necesita una financiación y nadie hace menos preguntas que un usurero.

Edad: cualquiera, pero más vale que puedas defenderte o tengas a quien lo haga por ti.

Habilidades de la profesión

Burocracia	0+
Convencer	0+
Charlatanería	0+
Economía	1+
Regateo	1+
Teatro	0+

Coste de la profesión 22 PGs.

Habilidades sugeridas

Combate sin armas
Armas C/C
Armas de fuego
Lenguaje callejero

PSICOLOGO

"Creo en lo que me dice ese paciente. Estoy seguro de que ve verdaderos espíritus"

Antiguamente, se consideraba que los perturbados mentales estaban poseídos por fuerzas demoníacas. En la actualidad, se considera a los poseídos como perturbados mentales. ¿Quién se equivoca?

Edad: a partir de los 25 años

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	1+
Convencer	2+
Primeros auxilios	1+
Psicología	2+

Coste de la profesión 22 PGs.

Habilidades sugeridas

Charlatanería
Liderazgo

SACERDOTE

"¡Dios mío! ¿Una posesión diabólica en mi parroquia?

No todos los sacerdotes consagran sus vidas a investigar lo oculto, pero muchos de los que exploran el lado oscuro de la realidad son sacerdotes. Un tipo de personaje conocedor de lo sobrenatural y con unas firmes convicciones que le hacen tener muy claro en cuál de los dos bandos está su campo de batalla.

Edad: mínimo de 25 años

Habilidades de la profesión

Archivos y bibliotecas	1+
Charlatanería	0+
Convencer	0+
Idioma extranjero (latín)	0+
Mitología	0+
Psicología	1+
Teología	2+

Coste de la profesión 27 PGs.

Habilidades sugeridas

Conocimiento de la calle
Liderazgo

SUBMARINISTA

"¿Estás seguro que esto lo encontraste durante tu expedición en la Polinesia? ¡Pero si es vikingo!"

El mundo actual ofrece multitud de posibilidades laborales para un submarinista profesional: rescates de barcos hundidos, mantenimiento de oleoductos o plataformas petrolíferas, reportajes para televisión, etc. Se trata de personajes no muy diferentes de los espeleólogos/alpinistas y... El mar oculta secretos innombrables.

Edad: a partir de los 18 años

Habilidades de la profesión

Nadar	2+
Submarinismo	2+
Geografía	0+
Supervivencia (mar)	0+

Coste de la profesión 17 PGs.
Habilidades sugeridas

Explosivos
Mecánica
Fotografía

TAHUR

"¿Por qué se te ocurrió ir a ese poker en aquella mansión?

Una variedad muy especial entre los estafadores. Por motivos profesionales, un jugador profesional debe cambiar de domicilio muy a menudo y... ¡se ven tantas cosas cuando uno viaja por esos mundos de Dios!

Edad: a partir de los 16 años

Habilidades de la profesión

Convencer	0+
Charlatanería	1+
Juegos de azar	2+
Juegos de manos	2+
Teatro	0+

Coste de la profesión 27 PGs.
Habilidades sugeridas

Esconder objetos
Seducción

VETERINARIO

"¿Estás seguro de que esa oveja murió de una infección?"

Aunque los que vivimos en ciudades no estemos muy acostumbrados a su presencia, en las zonas rurales un veterinario es un personaje tan respetado como un médico. A cualquier investigación en la que tengan que ver turbios manejos con animales le vendría bien un veterinario, por sus conocimientos tanto de biología en general como por su experiencia profesional.

Edad: 25 años en adelante

Habilidades de la profesión

Convencer	0+
Medicina	0+
Primeros auxilios	1+
Veterinaria	2+

Coste de la profesión 19 PGs.
Habilidades sugeridas

Charlatanería
Biología

HABILIDADES

Una vez vistas las diferentes profesiones, pasaremos a las habilidades. Es imposible tener previstas todas las posibilidades dentro de una partida de Ragnarok, de modo que en caso de duda el DJ tendrá (como de costumbre) la última palabra.

VIGOR

Cuando se utilice una habilidad de este campo deberemos utilizar la Característica secundaria Vigor como Característica de Acción ya que la Fuerza y la Constitución son Características de Efecto y no pueden ser utilizadas para la resolución de acciones.

Correr

Como máximo, un personaje podrá correr, en un mismo asalto, una distancia igual a 5 más su destreza en metros. Para mantener ese ritmo, deberá hacer una tirada de esta habilidad; después de superar a su Constitución en el número de asaltos que lleva corriendo, en dificultad de Trivial, aumentará un nivel de dificultad cada 3 asaltos (6 segundos).

Lanzar

Permite arrojar objetos a distancia con cierta precisión. Podría emplearse, por ejemplo, para lanzar cuchillos, o armas de corte, lo suficientemente equilibradas.

Se puede arrojar a tantos metros como fuerza tengamos, dividida entre el número de kilos que pese el objeto, con un máximo de 2 veces tu fuerza; más allá de esa distancia no tendrías la precisión necesaria para que el lanzamiento resulte efectivo.

Nadar

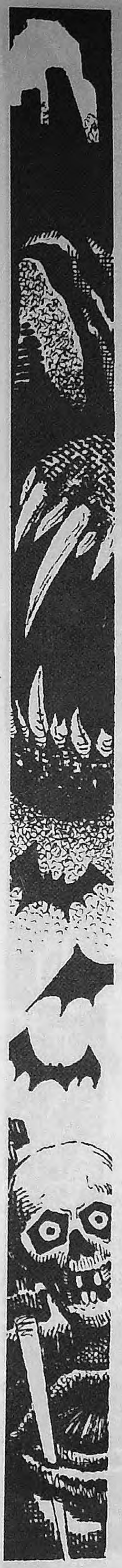
Los personajes con esta habilidad no tendrán problemas para mantenerse a flote en situaciones normales. En situaciones anormales el DJ podrá pedir una tirada de nadar y si la fallase comenzarían los auténticos problemas: asfixia tal y como se describe en el capítulo "Vida, curación y coraje". Los metros que el personaje recorrerá por asalto (dos segundos) será igual a su nivel más uno en metros.

Saltar

Contando con espacio para tomar carrerilla (al menos el doble de la distancia a saltar) y en condiciones normales, el nivel de dificultad dependerá de la distancia que se quiera salvar tal y como se indica en el capítulo "Persecuciones".

Trepar

Permite escalar paredes, árboles, rocas, etc.



La dificultad dependerá de la situación, pero en algunos caso será imprescindible el empleo de material especial (cuerdas, clavijas, piolets...).

DESTREZA

Cuando se use una habilidad de este campo deberemos utilizar la Característica Destreza como Característica de Acción.

Abrir cerraduras

Se utiliza para abrir cerraduras y mecanismos similares (como los candados, por ejemplo) y, por supuesto, siempre que el personaje carezca de llave. A no ser que se trate de cerraduras de combinación, será necesario usar algún tipo de ganzúa o herramienta. La dificultada dependerá de la calidad de la cerradura o la seguridad de la puerta, o mecanismo.

Electricidad

Permite manipular mecanismos eléctricos complejos, repararlos, construirlos y conocer los principios teóricos de su funcionamiento. El nivel de la habilidad marcará tus conocimientos en la materia, siendo un aficionado a nivel 0 y a partir del nivel 2 se te podrá considerar como profesional.

Esquiar

Cubre todas las modalidades de esquí sobre nieve (fondo, alpino, travesía, etc.).

Explosivos

Permite colocar, fabricar, activar y desactivar artefactos explosivos. También proporciona conocimientos teóricos sobre el materia.

Juegos de manos

Sirve para realizar pequeños trucos de magia o para situaciones tales como esconder cartas bajo la manga en un partida.

Mecánica

Igual que la electricidad, pero con un dispositivo mecánico.

Montar animales

Se utiliza a la hora de cabalgar sobre animales domésticos acostumbrados a ello (caballos, mulas, camellos, etc.)

Robar bolsillos

Se utiliza para pequeños hurtos en general, desde la clásica cartera hasta collares, relojes... Por supuesto, sin utilizar violencia directa. Fallar una tirada de robar bolsillos significa, ni más ni menos, que la víctima se ha enterado.

Submarinismo

Permite bucear, tanto con bombonas como sin ellas. Si se bucea "a pulmón libre", tras un primer minuto el personaje deberá superar una tirada de Vigor (que comenzará con una dificultad de Trivial y subirá un nivel cada 5 asaltos (10 segundos). De fallar, el personaje deberá volver a la superficie para tomar aire. Como máximo un personaje podrá permanecer 90 asaltos (3 minutos) sin respirar. Transcurrido este tiempo se sufrirán 5 puntos de daño por asalto (más adelante explicamos en qué consisten los puntos de daño), se superen o no las tiradas de constitución. Esta habilidad no se podrá poseer a un nivel superior al que se tenga en nadar.

Tocar instrumento

El jugador es libre de elegir uno en concreto. Permite hacer música más o menos melodiosa.

BY DUNGEON MASTER

VOLUNTAD

Cuando se utilice una habilidad de este campo deberemos utilizar la Característica Voluntad como Característica de Acción.

Archivos y bibliotecas

Válida para todas aquellas situaciones en las que un personaje pretenda encontrar información en lugares tales como bibliotecas, hemerotecas, archivos, etc. El éxito en una tirada de esta habilidad garantiza que se ha encontrado lo que se buscaba (si es que estaba en aquel lugar, claro) pero no que el personaje lo pueda comprender.

Burocracia

Representa la capacidad de los personajes para conocer los procedimientos oficiales, tratar con funcionarios y obtener el mayor provecho posible en sus tratos con la administración.

Conocimiento de la calle

El lado urbano de la supervivencia. Esta habilidad se emplearía, por ejemplo, para localizar a un traficante de armas en una urbe desconocida.

Convencer

Esta habilidad permite persuadir a alguien de forma racional y conseguir que cambie de opinión. Serán necesarios argumentos sólidos y cierta cantidad de tiempo, pero sus efectos son más duraderos que los de la habilidad "Charlatanería" (ver más adelante).

Disfraces

Representa la capacidad de un personaje para caracterizarse o hacerse pasar por otra persona, siempre y cuando cuente con los medios apropiados (disfraces, maquillaje, etc)

Frialdad

Esta habilidad sirve para mantener la tranquilidad y el autocontrol, por muy apurada que sea la situación.

Sigilo

Permite realizar acciones tales como moverse, trepar por una fachada o recargar un arma sin hacer ruido ni llamar la atención.

Supervivencia

Esta habilidad representa lo habituado que está el personaje a depender tan sólo de sí mismo en situaciones difíciles. Hay que comprar la habilidad para cada sitio diferente tales como el desierto, la montaña, los bosques, el mar, etc.

PERCEPCION

Cuando se utilice una habilidad de este campo deberemos utilizar la Característica Percepción como Característica de Acción.

Armas C/C (Reflejos)

Permite el uso en combate de armas blancas y contundentes. Debes especializarte en una o varias de estas armas para lo cual deberás comprar tantas veces esta habilidad como especializaciones desees tener. Aunque no pertenecen a este conjunto también utilizarás esta habilidad para adquirir armas de proyectil.

Armas de fuego

Esta habilidad se divide en cuatro posibilidades, que se considerarán como cuatro habilidades diferentes en todo momento. Son las siguientes:

Pistolas: para manejar pistolas o revólveres.

Subfusil: para los subfusiles.

Escopeta: para las escopetas.

Fusil: para los fusiles de asalto, fusiles, rifles, armas de caza mayor y, en general, todas las armas largas que no se engloben en las tres categorías anteriores.

Estas habilidades también proporcionan ciertos conocimientos de tipo teórico (por ejemplo, para reconocer un modelo de subfusil se haría una tirada en armas de fuego (subfusil).

Armas improvisadas (Reflejos)

Permite utilizar cualquier objeto como arma en un combate, aunque dicho objeto no se utilice habitualmente de esa forma (por ejemplo, una botella, una silla, una llave inglesa, etc.).

Buscar

Se emplea cuando es necesario encontrar un objeto escondido, por ejemplo, registrando a un individuo o una habitación.

Camuflaje

Permite que un personaje pueda esconderse y pasar desapercibido.

Combate sin armas (Reflejos)

El conocimiento de todas y cada una de las marrullerías necesarias para entablar pelea cuando se carecen de otras armas que el propio cuerpo.

Conducir

Esta habilidad representa en realidad tres totalmente independientes: motos, coches y camiones (esta última se emplea también con la maquinaria pesada industrial, como excavadoras o grúas). Conducir coches se utiliza también con las furgonetas. No se podrá adquirir conducir camión si no se posee antes conducir coche.

Detectar mentiras

Refleja ese sentido especial de los personajes para que alguna historia les "suene mal" o les parezca incompleta. Las tiradas se realizan en secreto por el DJ cuando algún jugador declare su intención de prestar una especial atención a lo que dice su interlocutor y a cómo lo dice. Dependiendo de la categoría de éxito obtenida, la detección será más o menos precisa. La habilidad opuesta se denomina teatro.

Esconder objetos

Puede emplearse tanto para ocultar algo entre las propias ropas como en otros lugares.

Fotografía

Permite manejar material fotográfico, tanto para hacer fotografías como para revelarlas (siempre y cuando se cuente con los medios apropiados).

Intuición

Refleja el "sexto sentido" de los personajes, su "olfato" para el peligro y su capacidad para prever acontecimientos a muy corto plazo. No tiene nada que ver con poderes sobrenaturales, artes adivinatorias o percepción extrasensorial y simplemente representa la capacidad del personaje para darse cuenta de que algo va bien, o mal, aunque no sepa dar una explicación racional. Por supuesto, a través de esta habilidad se obtienen datos muy superficiales, simples sensaciones.

Juegos de azar

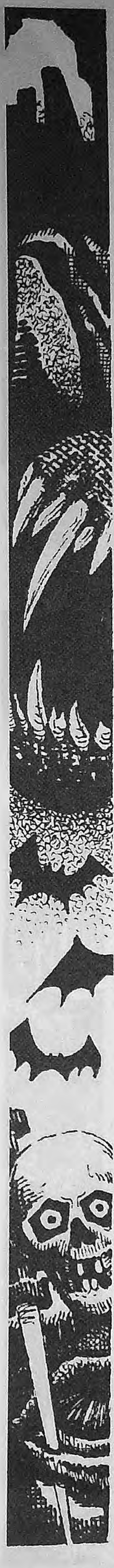
El personaje que posea esta habilidad conocerá las reglas de los juegos que se pueden encontrar en cualquier casino e incluso tendrá cierta habilidad haciendo trampas. Ojo, esta habilidad no proporciona buena suerte.

Navegación

Permite pilotar embarcaciones, desde un pequeño velero a un barco de tamaño medio.

Pilotar

Esta habilidad es similar a conducir. Se trata en realidad de dos habilidades completamente



independientes (pilotar aviones y pilotar helicópteros) y permite pilotar, con un mínimo de seguridad, cada uno de esos tipos de aeronaves.

Orientación

Refleja la capacidad de un personaje para volver al camino correcto si se encuentra perdido, o para saber como llegar a algún lugar concreto sin necesidad de mapa, guiándose por el sol, las estrellas, su intuición pura y dura...

CARISMA

Cuando se utilice una habilidad de este campo deberemos utilizar la Característica Carisma como Característica de Acción.

Charlatanería

Esta habilidad funciona de una forma muy parecida a "convencer", pero con ciertas diferencias. Permite "saturar" a alguien a base de palabrería, hasta lograr persuadirle de algo, aunque se carezca de argumentos sólidos. Pero plantea un inconveniente: sus efectos duran poco tiempo. Tan pronto como la víctima tenga un momento para reflexionar se dará cuenta de que le han engañado.

Lenguaje callejero

Permite dominar la jerga y las costumbres de los barrios bajos y, hasta cierto punto, pasar desapercibido entre el hampa local.

Liderazgo

Representa la capacidad de un personaje para imponer su voluntad sobre la de los demás a la hora de tomar decisiones importantes, conseguir que se le obedezca y ser el cabecilla del grupo.

Regateo

Se utiliza para conseguir pagar lo menos posible en cualquier trato, pero siempre dentro de unos límites razonables (nadie te va a regalar nada y ningún vendedor llegará hasta el extremo de perder dinero).

Seducción

Se emplea para facilitar el establecimiento de relaciones sentimentales con otros personajes y, en general, para causar una impresión especialmente favorable en miembros del sexo opuesto (en este caso sería una especia de "supercarisma").

Teatro

Permite que un personaje aparente ser lo que no es, simular estados de ánimo y dar una mayor carga expresiva a sus palabras en algunas situaciones.

INTELIGENCIA

Cuando se utilice una habilidad de este campo deberemos utilizar la Característica Inteligencia como Característica de Acción.

Antropología

Proporciona conocimientos acerca de las diversas razas y culturas tales como sus costumbres, rituales, etc. También permite conocer todos los aspectos étnicos del ser humano por ejemplo, reconocer el lugar de origen de alguien por su aspecto físico.

Arqueología

Se emplea para conocer antigüedades. Conocer la edad de ruinas, reconocer estilos arquitectónicos del pasado, descifrar viejos manuscritos (sólo los grafismos, si el idioma en cuestión es desconocido no será posible traducirlo con esta habilidad).

Arquitectura

Conocimientos teóricos sobre edificaciones y técnicas de construcción

Astrología

Permite conocer los fundamentos teóricos y prácticos de la astrología, desde interpretar cartas astrales hasta realizarlas.

Astronomía

Conocimientos sobre las estrellas, los planetas y el universo en general.

Audiovisuales

Teoría, práctica e historia del cine, del video, la televisión o la radio.

Biología

Conocimientos teóricos sobre todo tipo de seres vivos, desde el más primitivo de los organismos unicelulares al ser humano, pasando por plantas, insectos, etc.

Cartografía

Permite elaborar e interpretar mapas.

Ciencias ocultas

Conocimientos generales sobre Lo Oscuro: el lado más misterioso y horrible de la realidad. Brujería (blanca y negra), Vudú, rituales, hechizos, monstruos diversos llegados del Más Allá, satanismo...

Ciencias políticas

Conocimientos sobre la organización de las diversas entidades políticas.

Criminología

Proporciona conocimientos sobre medicina legal y los procedimientos de la tarea policial en general. Puede emplearse para tareas tales como buscar e identificar huellas dactilares, ver si en

un lugar hubo una pelea por la posición en que quedaron los muebles, etc.

Criptografía

Cifrar y descifrar mensajes escritos en clave.

Derecho

Conocimientos sobre leyes en general. En ciertas situaciones puede emplearse para tareas similares a las que requieren la habilidad de burocracia.

Economía

Conocimientos sobre el mundo de las finanzas. Permitiría, por ejemplo, conocer el estado real de una empresa examinando su contabilidad.

Electrónica

Se utiliza para comprender, alterar o reparar aparatos electrónicos tales como ordenadores, radios, radares, etc. Si se emplea con ordenadores no servirá para manipular sus programas: para eso se utilizaría la habilidad informática.

Física

Conocimientos teóricos/prácticos sobre esta ciencia.

Genética

Conocimientos muy especializados sobre bioquímica, centrados en los aspectos de la herencia, el ADN o el génova humano.

Geografía

Un personaje podría conocer, mediante esta habilidad, la ubicación exacta de una ciudad o región y poseerá también nociones de demografía, climatología, geografía económica, etc.

Geología

Conocimientos teóricos sobre minerales, el suelo, la evolución de la corteza terrestre... Para un personaje con esta habilidad, la visión de un fósil en un estrato es como encontrar un libro abierto.

Historia

Como su propio nombre indica, permite conocer acontecimientos producidos en el pasado, la historia de las culturas y la (supuesta) evolución del ser humano.

Historia de los objetos

Esta habilidad representa el lado puramente práctico de la historia y la arqueología: por ejemplo, permitiría identificar el estilo de un mueble o distinguir un jarrón chino de la dinastía Ming de uno de la dinastía "MadeinTaiwan".

Idioma extranjero

Leer, hablar y escribir un lenguaje diferente del nativo. Se deberá especificar el idioma en concreto (puede ser una lengua muerta olvidada siglos atrás) y si quiere conocer más de un idioma se deberán "comprar" como habilidades diferentes.

Idioma nativo

Todo personaje tiene de salida (y "gratis") un nivel en su idioma nativo igual a su inteligencia, pero se podrá subir de la forma habitual.

Informática

Permite manejar, crear y manipular programas de ordenador. Es imposible distinguir esta habilidad de la habilidad de electrónica, que se utilizará para actuar sobre la máquina en sí, pero no sobre los programas.

Ingeniería

Conocimientos de alto nivel sobre estructuras, máquinas y los principios puramente teóricos de su funcionamiento.

Medicina

Proporciona conocimientos sobre el cuerpo humano, diagnósticos y tratamiento de enfermedades o heridas así como nociones de bioquímica y farmacología.

Mitología

Conocimientos sobre rituales, leyendas, tradiciones, folklore, etc.

Parapsicología

Conocimientos sobre esta paraciencia: psicofonías, poltergeist, apariciones, espiritismo, etc.

Primeros Auxilios

Conocimientos prácticos sobre socorrismo. Un personaje con esta habilidad podrá realizar curas de emergencia siempre y cuando cuente con material apropiado (gasas, vendas, alcohol...). Esta habilidad no permite realizar tratamientos complicados (como máximo, unos puntos de sutura). Una tirada de primeros auxilios con éxito permitirá recuperar ...

Psicología

Conocimientos teóricos y prácticos acerca de esta disciplina científica.

Química

Conocimientos teóricos y prácticos sobre química. Permite identificar la composición de un material, crear compuestos o conocer el grado de pureza de una sustancia.

Teología

Conocimientos teóricos sobre las diversas religiones.

Veterinaria

Diagnostico y tratamiento de enfermedades o heridas en animales. También proporciona conocimientos sobre biología en general.

VENTAJAS

Las ventajas son, la mayoría de las veces, capacidades innatas, dones con los que una persona ha sido bendecida y que no pueden aprenderse o adquirirse más adelante. Algunas de ellas sí que son susceptibles de un aprendizaje posterior al momento de creación del personaje y así las marcamos.

Las ventajas cumplen dos funciones: convierten en más sencilla la vida del personaje y ayudan a individualizarlo, dotándole de unos rasgos característicos muy útiles a la hora de interpretarlo.

Ambidextro 5

Esta ventaja sí que puede aprenderse. El personaje es capaz de utilizar ambas manos con idéntica efectividad a la hora de efectuar una tarea, emplear un arma, etc. Si la mano que utiliza habitualmente se ve afectada, no deberá preocuparse demasiado. Si no se posee esta ventaja, la utilización de la mano no habitual se realizará con un nivel de dificultad de muy difícil, -6.

Apariencia Hermosa 2, 5, 10, 20

No necesita demasiadas explicaciones. Cualquier persona con esta ventaja será atractivo (2 puntos; 1 nivel), destacará entre la multitud (5 puntos; 2 niveles), rendiría a los miembros del sexo opuesto a sus pies (y a algunos del propio, 10 puntos; 5 niveles) o vería divulgada su fama a lo largo y ancho del mundo (tal y como ocurre con las top models, 20 puntos; 10 niveles).

Cada nivel de belleza suma el número de niveles adquiridos a la hora de tratar con (o impresionar favorablemente a) personas del sexo contrario (o del mismo con tendencias homosexuales). Esta adición se realiza sobre la habilidad que se esté utilizando, seducción, convencer, charlatanería,... Su efecto sobre diversas personas o sobre multitudes puede que no sea tan devastador, quedando al arbitrio del DJ.

No siempre puede resultar una ventaja ser agraciado o demasiado agraciado físicamente; en el caso de una mujer, los riesgos de verse atacada por ello pueden llegar a ser muy elevados dependiendo de dónde y con quién se encuentre; en el caso de los hombres... bien, tampoco puede descartarse este peligro en sociedades masculinas, cerradas y que puede que no vean una mujer en meses. Existen otros riesgos: encender el deseo de quien puede resultar muy molesto; excitar la codicia de los tratantes de blancas; atraer los celos de alguien,...

La apariencia hermosa puede quedar desfigurada por el fuego, la acción de las armas, etc. y aunque se pueda recuperar, esto último resulta caro.

Brújula Humana 3

Instintivamente, una persona que goce de este don siempre sabrá dónde se encuentra el Norte. Decididamente útil: suma dos niveles a orientación o navegación evitando, a la larga, que el individuo se encuentre totalmente perdido.

Camaleón Social 5

Una persona con esta ventaja se siente como pez en el agua relacionándose con la gente; sumará dos niveles a cualquiera de las siguientes habilidades: convencer, teatro, burocracia, lenguaje callejero o charlatanería (y a cualquier otra que estimes conveniente).

Conocimientos arcanos 10

Desde hace muchos siglos, sectas o hermandades de personas que manejaban fuerzas más allá de la comprensión de la gente, llevan conviviendo con nosotros. Magos antiguos que sobreviven gracias a su magia, hechiceros modernos desprovistos del más elemental respeto a las tradiciones, todos tienen algo en común, todos recibieron conocimientos arcanos.

Es absolutamente imprescindible comprar esta ventaja para poder adquirir o tratar de acceder a fuentes de poder arcano en cualquiera de sus formas y no siempre significará que dichos conocimientos lleguen de inmediato.

Es imprescindible poseer un maestro para comprar la ventaja.

Conocimiento de la vida 3 x nivel

Con esta ventajas representaremos los conocimientos que el personaje pueda tener del aspecto macabro de la vida cotidiana. Cada nivel será un +1 para resistir las impresiones macabras "cotidianas" que puedan suceder durante una partida, como por ejemplo el descubrir un cadáver horriblemente mutilado o putrefacto por llevar varios días muerto. Esta ventaja suele ser normal en una serie de profesiones tales como policía, forense, algunos tipos de periodistas, etc.

Conocimiento de lo oscuro 6

Desde hace algunos años tienes conocimientos de fuerzas antinaturales que operan en nuestro mundo, y quizás más allá. Esta ventaja no otorgará ningún plus especial al personaje, excepto que ningún personaje podrá obtener conocimientos, es decir, la habilidad de Ciencias ocultas sin comprar esta ventaja. Los conocimientos oscuros y malditos no están al alcance de todo el mundo.

Coordinación ojo-mano 7

Tu cuerpo responde con gran velocidad a los eventos que percibes y por ello recibirás un +1

en todas las acciones donde se emplee la Característica secundaria de Reflejos.

Doble nacionalidad 5

Tu vida a transcurrido entre dos países de tal forma que te sientes en los dos como en casa. Es por ello que obtuviste la doble nacionalidad. También conoces dos lenguajes como si se tratasen ambos de Idiomas nativos.

Flexibilidad 4

Aún te preguntas poréque no trataste de entrar en el equipo olímpico de gimnasia, ¿o tal vez lo hiciste? Sea como sea tu cuerpo parece un prodigio de la elasticidad y cabes donde nadie parece entrar como si te tratases de un gato.

Hígado de Acero 5

El personaje goza de una resistencia natural ante el alcohol; cada vez que lo consuma, sumará +2 a las tiradas para resistir el alcohol (ver la desventaja Alcoholismo para más información).

Inmunidad 10

Una resistencia inusualmente alta a todo tipo de infecciones; los gérmenes y los virus te respetan instintivamente y no recuerdas haber estado enfermo ni una sola vez en tu vida. Ni lo estarás, claro. Esta ventaja no se aplica a accidentes tales como hongos, parásitos, picaduras de insectos o heridas, ni tampoco a los venenos. Una ventaja soberbia.

Memoria Eidética 10

Un solo vistazo y ¡zas!, todos los datos del plano quedan en tu mente. Permite fijar indefinidamente en la memoria todos y cada uno de los detalles que hayas visto u oído en cualquier ocasión; el DJ. está en la obligación de repetírtelos, sin dejarse ni uno.

Marrullero 5

Conoces perfectamente cómo hacer daño en las peleas cuerpo a cuerpo, ¡y vaya si lo aplicas!. Puede aprenderse y ofrece un +2 a esta habilidad. Incompatible con el uso de cualquier arma, incluso improvisada.

Poder legal Varía

Las leyes te dan poder para poder detener a los infractores de las mismas debido a tu profesión. El coste de esta ventaja dependerá directamente de tu profesión:

Policía municipal o equivalente: 4 puntos.

Policía nacional o equivalente: 7 puntos

Servicio secreto o equivalente: 10 puntos.

Puntería 10

No sólo tu visión es excelente; sino que, aplicada a todas las armas de fuego, que disparen proyectiles o que se empleen mediante algún tipo de lanzamiento (habilidad de lanzar incluida), ofrece un +2. Incompatible con la desventaja de vista débil. Puede ser aprendida.

Sentidos Varía

Desde tu nacimiento has poseído gran agudeza sensorial. Debes elegir cada sentido por separado pagando 1 punto por cada +1 que deseas en ese sentido hasta un máximo de +3.

Sentido del Peligro 6

En cualquier situación en la que exista un posible peligro para el personaje, el DJ realizará una tirada en secreto sobre (Percepción +2), siendo ese 2 el nivel de atención especial que ofrece esta ventaja.

Simpatía Animal 5

La persona que goce de esta especial relación con el mundo animal no será jamás atacado por un animal salvaje terrestre; aquellos entrenados para atacar (perros de presa, por ejemplo) sólo se lanzarán sobre él en último lugar si va acompañado, en caso de ir solo, lo harán de forma tan renuente que quedará para él la iniciativa del primer ataque. Una persona con esta ventaja jamás maltratará ni permitirá que en su presencia maltraten a los animales. Ofrece un +1 en las habilidad de Montar animales. No sirve absolutamente de nada contra insectos, arácnidos o habitantes del mar, aunque sí sobre reptiles.

Suerte 10

¡Realmente has nacido con un trébol de cuatro hojas en el sombrero! (que dirían los irlandeses). Puedes repetir una tirada hasta tres veces por cada día de juego (no de tiempo real) o hacer que alguno de tus oponentes lo haga. En tu caso, obviamente, elegirás el mejor resultado y en el del oponente... Esta ventaja no se transmite, sólo puede ser aplicada sobre ti mismo. Puede ser aplicada en pequeños detalles por el DJ., tales como encontrar monedas por el suelo, etc.

Visión Nocturna 10

Las penalizaciones por luz escasa quedan completamente anuladas en tu caso, ves prácticamente como si fuese de día; pero no garantiza visión alguna en condiciones de completa oscuridad, siempre es necesaria una mínima fuente de luz (estrellas, luna, una vela,...). Incompatible con vista débil.

Voz Resonante 6

Tu voz suena fuerte, clara, atractiva y envolvente. ¡Puedes ser un estupendo locutor de radio o presentador de televisión!. Si lo deseas, pueden oírte desde lo más profundo del anfiteatro Además de esto, sumarás un +1 a habilidades tales como Convencer, Teatro, Lenguaje callejero, Burocracia, o Charlatanería.

DESVENTAJAS

Al igual que ocurría con las ventajas, las desventajas suponen una herramienta importantísima a la hora de caracterizar nuestro personaje y dotarle de vida propia, de rasgos distintivos. No adquieras ninguna por el solo hecho de conseguir más puntos de generación, ¡piensa que es posible que te acompañe toda la vida! Escoge la que mejor se adecúe al personaje que tengas pensado, o no escojas ninguna. La elección es tuya.

Existen varios casos, que no dejaremos de citar, en los cuales una desventaja puede eliminarse. Para ello deberás pagar el número de puntos que te ofreció al adquirirla y ofrecer una buena razón al DJ. explicando por qué ya no sufres esa tara.

Alcoholismo -5

Este peligroso defecto se encuentra, desgraciadamente, muy arraigado en nuestra época.

Una persona alcohólica en este juego deberá acostarse todas las noches, si no borracho, al menos bastante bebido (por lo menos un -3 a todas sus acciones, consulta un poco más adelante). Tampoco podrá resistirse a ninguna invitación para consumir alcohol, excepto si, por motivos muy importantes, decide intentar una tirada de voluntad con un nivel de dificultad muy difícil -6, casi imposible -7, ó imposible -8.

Los efectos del consumo de alcohol (consulta la ventaja de hígado de acero) son los siguientes: cada cierto nivel de consumo (los denominamos unidades: pongamos que un litro de cerveza u otras bebidas no demasiado fuertes, o cada medio litro de ron, vino u otros licores es una unidad), el jugador realizará una tirada sobre Vigor más alternar; la primera tirada se realizará sin modificador negativo, la segunda con -1, la tercera con -2 y así sucesivamente. Si se continúa hasta llegar a fallar una de esas tiradas (lo que no es obligatorio)... estarás borracho, como cada noche, cayendo al suelo con gran estrépito. Por lo que ves, si vas a beber... ¡adquiere alternar, aunque sea a nivel 0! (Recuerda cómo se realizan las tiradas cuando careces por completo de la necesaria habilidad).

Las penalizaciones a aplicar por el consumo de alcohol pueden aplicarse a todas las habilidades, reflejando el efecto pernicioso que su consumo en elevadas cantidades produce sobre el organismo humano. En el momento en el que se superen un número de unidades alcohólicas equivalente al modificador por nivel de Vigor, se sufrirá una penalización de -1 a todas las acciones, tanto físicas como mentales. Eso quiere decir que una persona con modificador 0, sufrirá la primera penalización al consumir su primer litro de cerveza o el primer medio litro de whisky. La segunda unidad comportará un -2 y así sucesivamente. Estos efectos son independientes de que el personaje pueda o no emborracharse.

Esta desventaja puede eliminarse.

Antipatía Animal -5

Al parecer los animalitos te tienen manía. Desde los perros, que ladran nada más verte, hasta los caballos, que no te soportan (ninguno te permitirá que lo montes), nadie parece apreciarte en el reino animal. Siempre serás el primero en sufrir los ataques de "los amigos del hombre" y no pienses en librarte de ningún bicho si no lo matas primero. Los habitantes del mar, los insectos o arácnidos no tienen, gracias a dios, nada contra ti.

Antisocial -5

¿Cómo demonios te lo montas? No pareces caerle bien a nadie. Todas las habilidades que que clasificaríamos informalmente como de "relación" (Convencer, Teatro, Lenguaje callejero, Burocracia o Charlatanería) te serán penalizadas con un -2. ¡Pero es que ni siquiera intimidas bien! Añade intimidar a la lista: en realidad molestas tanto a las posibles víctimas, que éstas prefieren enfrentarse a ti.

Ciudadano de Segunda -5

Desgraciadamente, en la actualidad todavía quedan lugares (principalmente en los paises Islámicos, afortunadamente no es los paises occidentales o con cultura occidental) donde ser mujer es suficiente motivo para ser discriminada. Si tu jugador pertenece al sexo femenino, su consideración dependerá mucho de la clase social a la que pertenezca; pero incluso dentro de esa clase, será considerada como inferior al varón y sujeta a él en todos los conceptos. Una mujer no tiene derecho a ser considerada mayor de edad, permaneciendo perpetuamente bajo tutela, primero de su padre o tutor y más adelante de su marido. ¿Decides no someterte? ¡Estupendo!, no esperábamos menos de ti No olvides que siempre podrás aprovecharte de tu estatus social sobre individuos de menos nivel que tú; pero aún así, te encontrarás atada por las leyes y las costumbres.

Otro tipo de personaje que podría englobarse dentro de esta línea podrían ser aquellos que pertenecen a otra raza que no sea la dominante en el país concreto, los cuales pueden sufrir los brotes de violencia y vejación que siempre producen los actos de xenofobia tan patentes, desgraciadamente, en muchos países de nuestro planeta.

Queremos expresar desde estas líneas nues-

tro desprecio hacia esta actitud pasada de moda como es suponer a la mujer como ser inferior al hombre y nuestra repulsa a los actos vandálicos y de barbarie que se comenten en el nombre de la superioridad racial.

Cobardía -8

No te agradan las peleas. De hecho, no te agrada nada que pueda poner en peligro tu integridad física. Nadie lo diría hablando contigo, pues pareces completamente normal... pero en acción, eso es otra cosa. Vas a sufrir el rechazo social de todas las personas que sepan de tu debilidad (una penalización de -4 ó superior).

Codicia -5

¡Auris sacra fames! No puedes resistirte al olor de las monedas o al dulce tacto de los billetes, muchacho. Cualquier actividad que implique dinero te tendrá en la primera fila de los voluntarios. Esto no quiere decir que seas avaricioso, gastas como el que más, simplemente el dinero es lo más importante para ti en este mundo; puede que en el otro también.

Código -5

Existen una serie de códigos autoimpuestos en muchas profesiones (médicos, abogados, profesores, investigadores), llegando a peligrar tu estatus y consideración dentro de la misma, incluso tu incapacitación para continuar ejerciendo... legalmente, si los incumples.

Por supuesto también puedes crearte uno propio, pero no olvides que un código debe ser una desventaja, no una ventaja. Tu código deberá ser primero aprobado por tu DJ

Culpabilidad -4 / -7 / -10

En tu pasado cometiste un acto que significo la desgracia para muchos, algunos incluso pudieron morir. Las autoridades te declararon inocente, pero tu te consideras culpable y apenas consigues vivir con ello. Cada día deberás realizar una tirada de Coraje para continuar con tu labor habitual, sino lo superar sufrirás una penalización de -1 / -2 / -3 dependiendo del grado de culpabilidad que tengas.

Enanismo -4

Tu talla es anormalmente reducida; no puedes medir más de 1,40. Eso te imposibilita para montar a caballo y, probablemente, muchos oficios, a discreción del DJ.

Enemigo Mortal -8

Una desventaja que puede añadirle mucha salsa al juego. Independientemente de los enemigos que puedas llegar a hacerte a lo largo de tus aventuras, existe uno en particular que te odia con toda su alma y daría su alma por acabar contigo. ¡Puede que incluso lo haya hecho! (o al menos, intentado). Aparecerá en los momentos más inoportunos, dotado de los medios o aliados que el DJ. estime pertinentes, que siempre serán muchos (por algo esta desventaja es tan valiosa) y portador de las peores intenciones. No puedes acabar con un enemigo de estas características: si matas al primero, aparecerá su hermano, su primo, su tío o un sobrino de una tía segunda.

Esta desventaja puede eliminarse, a partir del momento que pagues los 8 puntos, deberás esperar, en cualquier momento, un definitivo duelo mortal con el último miembro de la estirpe. ¡Cuidado! Te podía haber matado antes y puede hacerlo ahora.

Fanatismo -5

Tu fe, tu país, tu amante,... escoge algo por lo que luchar, por lo que ser intransigente hasta el punto de dar la vida por ello o tomar la del prójimo. En cuanto se sepa de tu debilidad, sufrirás de una penalización de -2 en el uso de todas las habilidades de relación entre personas que no comparten tu manía y +1 entre aquellos que si la compartan. Intimidas a un nivel +1 cuando tu víctima conoce de tu fanatismo. Puede eliminarse.

Fealdad -2, -5, -10

Con -2 resultas, sinceramente, poco agraciado, con -5 eres feo como un demonio y con un nivel de -10 asustas a la gente por la calle, no esperes hacer vida normal, puede que incluso alguno muera del susto.

Añadirás a tus habilidades de relación una penalización igual al número de puntos que has obtenido mediante la compra de esta desventaja. Un pequeño favor: con el segundo nivel de fealdad, intimidas a +1; con el tercero, dado que causas más repulsión que miedo, las cosas se quedan como están.

Gigantismo -5

Mides más de 2 metros y tienes serios problemas con la ropa, a bordo de los vehículos convencionales y con los caballos. Intimidas a +2; pero tus habilidades del área de Destreza y las tiradas relacionadas con los Reflejos recibirán un modificador de -1; los individuos muy altos suelen ser torpes y desmañados.

Glotonería -5

No puedes resistirte a la vista de la comida, devorando tres veces más cantidad diaria de alimentos que cualquiera de tus compañeros; por eso vas a recibir una penalización de -1 en tus habilidades de relación y puede que en situaciones difíciles (con racionamiento de comida) se hable de hacerte picadillo.

Puedes evitar acudir a cualquier invitación que implique comida con una tirada sobre Voluntad con un nivel de dificultad variable dependiendo de la fama que tenga la mesa donde has sido invitado. No tienes por qué estar gordo y puedes eliminar esta desventaja cuando lo desees.

Nota: esto no es una enfermedad mental, más bien un defectillo. Mas adelante encontrarás información sobre esta desventaja como enfermedad mental.

Indiscreto -5

Eres incapaz de guardar un secreto, de mantener una farsa y de seguir adelante con una broma; es inútil: lo contarás todo. O se te escapará o no podrás evitar hacer una confesión íntima a ese amigo tuyo de toda la vida que acabas de conocer. Supones un peligro para el grupo y éste decidirá no confiarte ningún secreto en cuanto se entere de tu debilidad ¡si es que te perdonan la vida!. Cualquier persona que sepa de tal fallo tuyo, te aplicará una penalización de -2 durante el empleo para con ella de tus habilidades de relación. Además, cualquier uso de la habilidad de teatro lo realizarás a -9.

Si sobrevives, puedes eliminar esta desventaja; supondremos que has aprendido a contener la lengua.

Juventud -5

Mientras seas menor de 18 años, tus opiniones no serán demasiado tenidas en cuenta ni tú tomado en serio; a no ser que demuestres que no eres un jovenzuelo como tantos otros. Pero no te preocupes, esta desventaja es como el mal de amores, el tiempo la curara.

Ludópata -5

Cualquier invitación al juego (en el que se apueste dinero, claro) ejerce sobre ti una magnética atracción que sólo podrá ser contrarrestada, por motivos muy serios, si obtienes una tirada de Voluntad menos tu nivel en Juegos de azar Si nadie sabe de este vicio tuyo y resultas ser el tesorero del grupo... ¡mala suerte! Continuarás jugando hasta obtener un resultado positivo en la tirada anteriormente explicada, pero nunca antes de dos horas.

Puedes eliminar esta desventaja cuando lo desees.

Lujurioso -5

Ese oscuro objeto del deseo es el motor de tu vida, lo que más te importa en el mundo. Si te gustan las mujeres (y hoy por hoy tu sexo no importa en demasía) no dejarás pasar ninguna por tu lado, ama de casa, una dura ejecutiva o una chica de bar, sin lanzarle un piropo o hacerle una insinuación. Puede que tengas suerte; en ese caso, tu prioridad número uno será buscar un lugar más o menos retirado donde consumar tal afecto; no importa si te cuesta dinero, el caso es consumar. Si recibes un bofetón, un puñetazo de un novio celoso o un disparo... bueno, hay que correr ciertos riesgos.

Cualquier invitación a... bueno, cualquier invitación galante, puede ser resistida, por muy buenos motivos, si obtienes una tirada de Voluntad - Seducción de tu pareja.

Existe una forma de eliminar esta ¿desventaja?; pero tal vez te resulte demasiado drástica.

Pulso Inseguro -5

Demasiado alcohol, las fiebres de los pantanos o que seas patoso congénito; el caso es que tu pulso no ofrece demasiada confianza. Sufres un -1 en todas tus habilidades que requieran tus manos para su realización... si correcta realización.

Maloliente -6

¿Tus pies? ¿Tu piel? ¿Tus axilas?¿Tu...? El caso es que hiedes compañero y estamos hablando de una época en las que hay un baño en cada piso, incluso hay baños públicos, vamos... que no tienes excusa. Todas tus habilidades de relación se verán reducidas en un -5; pero, a cambio, dispondrás de todo el sitio libre que desees para dormir a tus anchas.

Mal Temperamento -5

Vamos, que no soportas una broma. Algo que se parezca a un insulto, a una amenaza, a una invitación a luchar ¡y ahí estás tú! ¡valiente y osado como pocos!... hasta que te das cuenta de que ellos son veinte y vosotros dos. Resulta fácil provocarte y hacerte caer en una trampa. Eso sí, morirás como un valiente.

Claro que puede eliminarse; en cuanto hayas aprendido de qué va esto.

Pesadillas 8

En tu vida ocurrió un hecho que te marcó profundamente, y cuyo recuerdol se repite noche tras noche, sin que todavía ningún siquiatra haya podido ayudarte todavía. Cada día deberás realizar una tirada de Esencia, si no lo superas tendrás un -2 de penalización para todo el día (apenas has pegado ojo en toda la noche)., a parte de no conseguir los efectos reparadores del sueño, tal y como describimos en el capítulo de Estrés.

Recuerdos traumáticos -8

Un acontecimiento ocurrido en el pasado se te ha grabado en el cerebro y cada vez que vuelve a suceder te quedas prácticamente catatónico durante su transcurso. Para evitarlo deberás

superar una tirada de Coraje más Frialdad con un dificultad de -6. Al realizar la historia de tu personaje, deberás detallar un acontecimiento, decididamente traumático, que ha marcado tu vida desde entonces (el asesinato de tus padres, ser enterrado vivo, una violación, un cruento asesinato, etc.). En el momento en que el DJ lo estime oportuno, puede exigir la tirada anteriormente explicada: parece que la misma situación va a repetirse o se está repitiendo ya.

Pueden llegar a superarse

Sed de sangre -8

El enemigo bueno es el enemigo muerto ¿No? Tú por lo menos aplicas a rajatabla esa norma, intentas acabar con tus oponentes de la manera más radical, no haces prisioneros pese a las ordenes recibidas y tiendes a aplicar la justicia por tu propia mano. Por una parte, eso es ilegal y puedes verte perseguido por ello; por otra, puedes equivocarte y matar a quien no debías... aparte de ganarte numerosos enemigos.

Sueño profundo -5

Una vez dormido, despertarte sólo es posible mediante cubos de agua o un centenar de despertadores. Esta desventaja elimina cualquier posibilidad de que un atacante furtivo llegue a perturbar tus ronquidos; si va a por ti, estás listo. Resulta incompatible con Sentido del peligro y sueño ligero.

Secreto inconfesable -5

Has cometido un acto reprochable y, probablemente, criminal. Si alguna vez llegara a saberse podría significar tu ruina y, posiblemente, el ser perseguido por la justicia del país donde lo cometiste, incluso más allá de sus fronteras.

Sentidos atrofiados Varía

Desde tu nacimiento te has dado cuenta de que tus sentidos no son como debieran. Tendrás un -1 por cada punto. Cada sentido atrofiado se adquirirá por separado, es decir al tener un -1 en el olfato y el oido, obtendrás 2 puntos, 1 por cada sentido.

CREANDO NUEVAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Al no estar agrupados estos rasgos especiales en forma de tablas, lo que exigiría un nuevo sistema de tiradas, puedes (incluso debes) añadir nuevos rasgos, de tu propia cosecha. Aquellos que te parezcan más oportunos o que te demanden tus jugadores y te parezcan necesarios para el juego.

El sistema de creación de nuevas ventajas y desventajas es sencillo:

-En primer lugar elige los efectos que va a tener, positivos, negativos o una mezcla de ambos.

-Calcula su valor en puntos; pero procura no superar los 10 puntos para las ventajas más útiles ni los -8 para las desventajas más horrendas. Por lo general, aquellas ventajas que operan sobre todo un área de habilidades conllevan un modificador de +1; las que afectan sólo a una o dos, de +2. Las desventajas suelen ser menos refinadas, conllevando penalizaciones de -2 como mínimo, excepto en casos muy concretos. Los ejemplos que acabamos de describir con detalle te servirán de guía.

-Ponle un nombre atractivo.

CAPITULO IV

LT. KIJE SUITE (Romance/S. Prokofiev)

Mecánica del juego

En el capítulo "¿Qué es un juego de rol?" hemos visto de forma muy general la mecánica básica de un juego de rol. En este capítulo veremos más de cerca cómo funcionan las reglas de Ragnarok. Se trata de una aproximación muy general: la mayor parte de las tiradas de dado que se realicen en una partida de Ragnarok seguirán las reglas que expondremos a continuación. Cuando se trate de acciones más concretas, como por ejemplo los combates se emplearán las reglas específicas que veremos más adelante.

DADOS Y TIRADAS

Como ya vimos en la sección primera o prólogo, todos los personajes de Ragnarok poseen una serie de características y habilidades. Los niveles de dichas características y habilidades podrán ir de 5 a 15 (nos referimos por supuesto a las características de acción) *y de 0 a 7 respectivamente en lo que se refiere a seres humanos.

Vimos también cómo cada vez que se quiera realizar alguna acción en la que el éxito no sea seguro, será necesario hacer una tirada de dado.

Ante una de estas situaciones, el D.J. deberá decidir la dificultad de la acción que pretenda realizar el personaje. Dificultades que podrás encontrar en la **Tabla de dificultades**.

NUMERO DE DIFICULTAD BASICO

Una vez decidido el nivel, procederemos a calcular el "Número de dificultad básico" sumando el nivel de la habilidad utilizada a la característica empleada y el modificador de dificultad asignada por el DJ. El resultado de esta suma será la dificultad final que deberá el jugador superar.

Para ello tirará los 2D10 y sumará los resultados obtenidos, si el número obtenido es igual o inferior al "número de dificultad básica" la acción se habrá terminado con éxito, si no... sobrevendrá el fracaso.

Los modificadores de cada nivel de dificultad son los siguientes:

Tabla de dificultades

Dificultad	Mod.	Dificultad	Mod.	Dificultad	Mod.	Dificultad	Mod.
Trivial	+5	Sencillo	+1	Complicado	-3	Casi imposible	-7
Básico	+4	Normal	0	Muy complicado	-4	Imposible	-8
Muy Fácil	+3	Lioso	-1	Difícil	-5	Extremo	-9
Facil	+2	Problemático	-2	Muy Difícil	-6	Milagroso	-10

Ejemplo

Cristina desea realizar una tirada de Charlatanería para tratar de ganar tiempo en la comisaría hasta que llegue Juan. Para ello deberá calcular el Número de dificultad básico. La característica a utilizar será Carisma (13) y, por

supuesto, la habilidad a utilizar será Charlatanería (2), la dificultad (los policías están un poco mosqueado) será de Problemático (-2), dando un total de 13 (13+2-2). Cristina tira los dados y obtiene un 8, lo supera con éxito.

Regla opcional

Si el resultado en el dado es de dos unos (naturales, sin tener en cuenta los modificadores, una probabilidad del 1%), la tirada habrá tenido éxito de forma automática y de la forma más teatralmente favorable a los intereses del jugador. De la misma manera, si el resultado consiste en un par de dieces (o dos ceros, otra probabilidad del 1%), la tirada supondrá un fracaso automático y de la peor especie.

Evidentemente, después de cualquier tirada, caben dos posibilidades: o se tiene éxito o se fracasa. La mayor parte de las veces bastará con saber esto; pero otras será necesario matizar un poco más, saber exactamente lo bien o lo mal que hemos hecho algo. Para eso están las categorías de éxito y de fracaso.

CATEGORIA DE ÉXITO Y CATEGORIA DE FRACASO

La categoría de éxito indica simplemente lo bien que se ha hecho algo. Para hallarla, basta con hallar la diferencia entre el resultado de la tirada de dados y la cantidad producto de la suma de los niveles de la habilidad utilizada más la característica de la que depende. Si dos personajes intentan realizar la misma acción, aquel que logre la categoría de éxito más alta será quien lo consiga o quien lo consiga mejor.

Ejemplo

Una tirada que requería 10 ó menos para superar una determinada acción, se solventa con un resultado de 7; excelente, la categoría de éxito es 10 - 7 = 3.

La categoría de fracaso representa exactamente lo contrario, la medida de lo mal que se ha hecho, la cantidad por la que se ha fracasado. Se halla restando al resultado de la tirada los niveles sumados de la habilidad utilizada más la característica de la que depende.

Ejemplo

Una tirada que requería 9 ó menos para superar una determinada acción, no se supera, obteniendo un 15; lamentable, la categoría de fracaso es de 15 - 9 = 6.

INTERACCION

Hasta ahora hemos visto cómo un único personaje puede realizar una acción. Pero hay también ocasiones en las que son varios los personajes que tratan de hacer lo mismo.

Si dos o más personajes tratan de hacer algo juntos (por ejemplo, levantar la pesada trampilla de la capilla), se realizará una única tirada de dado, a la que se sumarán los niveles (de Vigor en este caso) de todos los personajes que colaboren.

También es posible que varios personajes, cada uno por su cuenta, traten de realizar una acción en la que sólo uno de ellos podrá tener éxito. Imaginemos, por ejemplo, que tres personajes (no todos PJs. necesariamente) tratan de hacerse con una daga ritual situada sobre el altar. El D.J. decide que va a ser necesaria una tirada de Reflejos con un nivel de dificultad normal. Es posible que todos los implicados tengan éxito en su tirada; pero sólo uno se hará con la preciada daga. En esta situación (y, por supuesto, en todas las que sean similares), el primero en lograr algo será aquel que consiga una categoría de éxito más alta. De ser posible un orden (por ejemplo, de salida por una puerta), los demás seguirán al primero en orden de mayor a menor categoría de éxito.

Si todos los implicados fallasen su tirada, puede procederse de dos formas: la primera consiste en aplicar el fallo a todos ellos y realizar una nueva tirada si la situación lo requiere; la segunda permitiría aplicar un orden de éxitos de menor a mayor categoría de fracaso (por ejemplo, para ver quién sale antes por la puerta de la capilla, ya que está claro que, en circunstancias normales, un personaje puede llegar hasta dicha puerta, resultando ilógico aplicar aquí un fallo como resultado).

En otras ocasiones se verá implicado más de un personaje en el desarrollo de una misma acción; pero no cooperando. Por ejemplo, si un personaje trata de esconderse y otro intenta buscarle, el primero deberá hacer una tirada de ocultarse y el segundo de percepción. Si los dos ob-

tienen un éxito, aquel que logre la categoría de éxito más alta será quien se salga con la suya.

TURNOS Y ASALTOS

El tiempo en una partida de Ragnarok queda dividido en asaltos. Un asalto representa unos dos segundos de tiempo real, tiempo suficiente para pisar el acelerador, ojear a través del extraño hueco en la pared o echarle un vistazo a ese objeto que parece interesarte tanto. En algunas ocasiones el D.J. podrá decidir alargar esos dos segundos. Supongamos que, por ejemplo, los P.J. deciden emprender un largo viaje en avión. Durante las horas que dure el viaje no va a suceder nada interesante y tener que declarar las acciones de cada personaje cada dos segundos sería absurdo. Bastaría con que el D.J. preguntase a los jugadores si desean que sus personajes hagan algo especial durante el trayecto. Si la respuesta es negativa, en el siguiente turno estarán desembarcando en el aeropuerto.

En otras situaciones (persecuciones, búsqueda de información en los libros, etc.) esta unidad de tiempo resulta demasiado pequeña. Dos segundos es poquísimo tiempo cuando se trata de encontrar notas sobre el pequeño pueblo de Rorvic en Noruega

Para evitar cualquier problema, siempre que sea necesario se seguirá una secuencia de juego basada en turnos. Cada turnos representa cinco minutos de tiempo real. Por supuesto, el D.J. puede decidir pasar de la secuencia de turnos a la de asaltos, o viceversa, en el momento que crea conveniente.

Tanto si se trata de turnos, de asaltos o de cualquier otra unidad de medida temporal que vaya a utilizarse, la mecánica será la misma: los jugadores anunciarán en voz alta lo que quieren que hagan sus personajes y, a continuación, se representarán los resultados de dichas acciones resolviéndose las posibles tiradas de dado.

MODULOS Y CAMPAÑAS

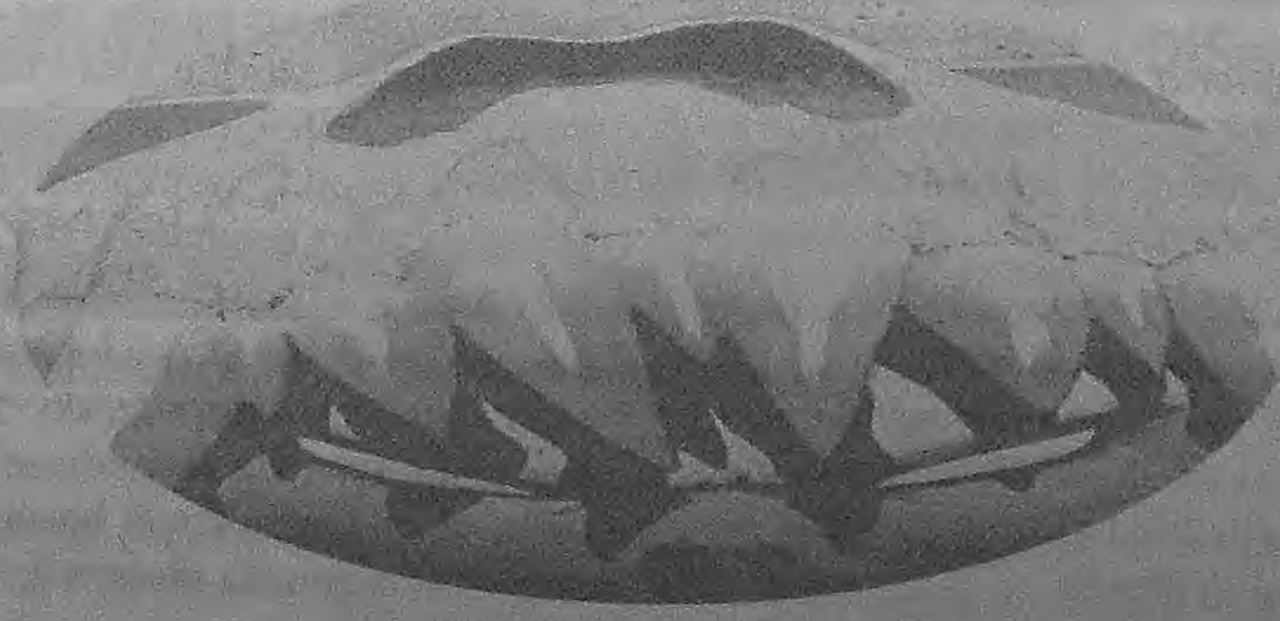
Las aventuras que van a vivir tus personajes pueden ser de dos tipos, dependiendo de la duración (y, hasta cierto punto, de la concepción) del guión: módulos y campañas.

Un módulo podría compararse con una película. Se trata de una historia no demasiado larga, en la que (en mayor o menor medida) se mantienen los mismos P.J. y P.N.J. No es necesario que se termine en una única sesión de juego, pero no debería durar muchas más. Cuando un módulo termine, los P.J. recibirán puntos de experiencia en función de lo bien o mal que hayan representado su personaje. Esos puntos de experiencia les servirán para mejorar sus capacidades cara a los siguientes módulos.

Una campaña parte de un supuesto más ambicioso. Podría compararse con una serie de televisión en la que diferentes aventuras se van sucediendo a lo largo del tiempo (acertaste: una campaña puede constituirse a base de encadenar diferentes módulos) y en las que intervienen los mismos jugadores. Si los personajes mueren, serán sustituidos por otros. Cada cierto tiempo, el D.J. concederá puntos de experiencia a los personajes.

Tanto los módulos como las campañas pueden ser creados por los directores de juego. El único límite real será su imaginación. Sin embargo, para aquellos que disponen de menos tiempo libre para diseñar aventuras, Ludotecnia publica una serie de módulos y campañas para Ragnarok creadas por su propio equipo y listas para leer y jugar.

Llegados a este punto ya tendrás una idea (aunque se trate de una idea muy general) sobre cómo va a funcionar el juego. No te preocupes si aún tienes dudas. Ten en cuenta que en esta sección hemos adelantado conceptos que se explicarán a fondo más adelante y no olvides que hasta la regla más compleja te resultará sencilla en cuanto adquieras un poco de práctica.



CAPITULO V

Combate

ALIENS B.S.O. (Ripley's Rescue/J. Horner)

En el peligroso mundo de Ragnarok abundan las situaciones de riesgo. A menudo deberás luchar por tu vida o por la de tus compañeros, por tu alma o por la victoria del poder al que sirves. Unas veces, la violencia no servirá de mucho; pero otras... tu supervivencia dependerá únicamente del arma que manejes y de la fuerza de tu brazo. En este capítulo encontrarás las reglas que te permiten representar escenas tales como peleas callejeras, escaramuzas o combates a muerte con criaturas que nunca debieron existir.

Todas las formas de combate y distintos tipos de armas que puedan ser utilizadas pueden resumirse en dos únicos grupos: Combate a corta distancia y Combate a larga distancia. Tan pronto como se inicie un combate, se pasará automáticamente a utilizar el sistema de asaltos (2 segundos). Cada uno de esos asaltos se dividirá en una serie de fases. Es importante seguir esta secuencia de fases tal y como se indica, ya que tu vida puede depender de ello.

Las fases son las siguientes:

1. Iniciativa
2. Impacto/Defensas
3. Daños

FASE DE INICIATIVA

Al principio de cada turno, aquellos personajes que deseen realizar alguna acción, deberán seguir el siguiente orden: actuará antes quien tenga unos mayores Reflejos; a igualdad de Reflejos, quien goce de la mejor Percepción y si también nos encontramos con un empate, se actuará de manera simultánea. Es posible que quien ataque primero no tenga que preocuparse de un posible contragolpe...

Calculada la iniciativa, los personajes declararán sus acciones siguiendo un orden de menor a mayor iniciativa; pero las ejecutarán de mayor a menor.

Ejemplo

Nos encontramos a Juan frente a uno de sus enemigos más antiguos, Joshua Whitword, dispuestos a iniciar una combate (y es que estos dos no conocen otra forma de resolver sus diferencias). Primero determinaremos la iniciativa del ambos.

Juan posee unos Reflejos de 13, mientras que Joshua "tan sólo" tiene 12. Juan gana la iniciativa gracias a sus Reflejos superiores y Joshua deberá declarar antes sus acciones. Si ambos tuvieran los mismos Reflejos, ganaría quien poseyera una mayor Percepción.

FASE DE IMPACTO/DEFENSA

Existen dos tipos de combate básicos que definiremos como Combates a corta distancia y Combates a larga distancia.

En el primero lo utilizaremos cuando sea preciso un contacto físico para la ejecución del ataque, como por ejemplo utilizar armas blancas, contundente y una pelea callejera al más puro estilo Bruce Lee, es decir, con tu propio cuerpo como arma.

En el segundo incluímos todas aquellas formas de ataque que se realicen, como su nombre indica, a larga distancia, entendiendo por larga distancia aquella que esté más allá de los 2 metros del objetivo. En el caso de las armas de fuego esto no es del todo cierto.

Combate a corta distancia

Una vez entablado el combate, procederemos a realizar de la siguiente manera las tiradas de ataque: Sumaremos a sus Reflejos la habilidad de combate que esté utilizando el atacante (**HCA**) y restaremos la habilidad que esté utilizando el defensor (**HCD**); éste será el resultado que deberá obtener el atacante, lanzando 2d10 (y añadiendo, de ser necesarios, modificadores por el grado de dificultad de la situación). Puede fácilmente darse la situación en la cual un personaje armado ataque a otro desarmado, cuando este caso se dé utilizaremos la habilidad de Combate sin armas como **HCD**, pero con la salvedad que será reducida en dos niveles , redondeando hacia arriba.

De este modo, para que un ataque tenga éxito, el atacante deberá obtener en 2d10, una cifra igual o menor a la suma de **(Reflejos + HCA - HCD)**. A esa suma de factores se le puede añadir otro factor, generalmente negativo, en forma de grado de dificultad (escasa luz, suelo en movimiento, poco espacio...).

Una vez resuelta la tirada de ataque, el defensor podrá tratar de esquivar o parar tal golpe procediendo de esta forma: deberá utilizar la característica secundaria de Reflejos y restar la categoría de éxito de su oponente; esa es la cifra que se debe obtener (igual o menor) con 2d10.

De este modo, para que una defensa (o esquiva) tenga éxito, el defensor deberá obtener, en 2d10, una cifra igual o menor a la suma de (**REF - CE**). También aquí podrán tenerse en cuenta los grados de dificultad.

La elección entre esquivar los golpes o pararlos depende de, al menos, dos factores: el espacio del que se disponga (en el baño de una habitación tal vez no exista espacio suficiente para esquivar un ataque) y del arma que utilice el enemigo en relación con la propia (parar un tajo de machete de cocinero con un bastón resulta tan malo para el bastón como para ti).

Pelea

La pelea, una especialidad del combate a corta distancia, tiene lugar cuando dos o más personajes se encuentran trabados entre sí, golpeándose mediante puñetazos, patadas, cabezazos, etc. Las únicas armas que pueden utilizarse en esos casos (ya que no hay espacio para utilizar otras) serán las pistolas, toda clase de cuchillos o puñales y las porras o armas improvisadas de pequeño tamaño. Este tipo de combate será también el que se dé en los posibles enfrentamientos con los animales.

Para agarrar a un posible contrincante, deberá realizarse una maniobra similar a la de un ataque normal y una defensa como la ya explicada; si el atacante tiene éxito, habrá asido a su víctima; para librarse de la presa de un atacante es necesario obtener una categoría de éxito igual al doble de la habilidad de Combate sin armas del atacante.

Regla opcional

Los personajes podrán , si así lo permites, decidir si su ataque será ofensivo o defensivo. Esto significa se pones toda tu atención en el ataque o buscas cuidar más tu defensa si no estás seguro de ti mismo.

Si tu decisión es de dirigir tu atención hacia el factor ofensivo podrás añadir un modificador positivo al número básico de dificultad con un máximo igual a tu habilidad de Frialdad, ya que de esta forma te expondrás más a la réplica de tu contrincante. Como contrapartida tendrás el mismo modificador, pero negativo en la futura defensa, aunque ésta sea en el próximo turno.

Si por el contrario decides aplicar tu atención a la defensa, añadirás el modificador que tu desees a tu defensa, con un máximo igual a la propia habilidad de combate que estés utilizando, teniendo en cuenta que el mismo servirá de negativo a tu próximo ataque, aunque éste también sea en el siguiente turno.

Con esta regla opcional tratamos de reflejar el hecho de que en un combate hay gente que busca dar el primer golpe para acabar con su contrincante sin preocuparse del ataque posterior de este, mientras otros son más conservadores y prefieren esperar a una oportunidad más clara o, simplemente, no desean matarlo o atacarlo y esperan ayuda para reducirlo.

Ejemplos

Ambos contendientes han decidido atacar. Juan, al ganar la iniciativa, atacará primero. Su habilidad de Combate sin armas en de 1 y sus Reflejos de 13, mientras que Joshua tiene una habilidad de Combate sin armas de 3.

Juan deberá obtener una cantidad igual o inferior en su tirada de los 2d10 de 11 (13+1-3), es decir, tiene un 55% de posibilidades.

Obtiene un 8, por tanto tiene éxito y su C.E. es de 3, atravesando de esta forma las defensas de Joshua. Joshua tratará de esquivar el golpe, y para ello deberá sacar con los 2d10 una cantidad igual o inferior a sus Reflejos menos la C.E. del ataque, es decir, un 9 (12-3).

Joshua obtiene un 12 y falla la esquiva, recibiendo el ataque y los efectos del mismo.

Combate a larga distancia

Como ya dijimos anteriormente, siempre que se empleen armas arrojadizas o que puedan disparar proyectiles (como las armas de fuego) se considerará combate a larga distancia.

Vamos en primer lugar a ver el sistema a seguir con las armas de fuego. Las armas arrojadizas siguen unas reglas ligeramente distintas, que veremos más adelante. Para calcular los efectos de de una ataque a larga distancia con armas de fuego se seguirán los siguientes pasos:

-Calcula la distancia (aproximada) en metros entre el atacante y el atacado.

-Consulta la **Tabla de alcances**. En esa tabla encontrarás el nivel de dificultad que aplicaremos al disparo según la situación del blanco (Bocajarro, Muy corta, Corta, Normal, larga, Muy larga y Extremo). También hallarás la distancia exacta en metros que se considerará para cada distancia.

-Una vez determinado el modificador de dificultad dependiendo de la distancia, realizaremos una tirada sobre la habilidad de armas correspondientes y Percepción (**Percepción + HCA**), tal y como viene siendo habitual en la resoluciones de acciones, aplicando a la suma de ambos elementos el modificador, obteniendo de esta forma el Número de dificultad básico de la acción.

-Tiraremos los 2d10 y los sumaremos. Si el resultado es igual o inferior al Número de dificultad básico habremos acertado en el blanco, en caso contrario, erraremos el blanco.

Tabla de alcances

Bocajarro (hasta 1m.)	**Trivial**
Muy corta	**Básico**
Corta	**Fácil**
Normal	**Normal**
Larga	**Complicado**
Muy larga	**Casi imposible**
Extrema	**Milagroso**
Armas cortas	
Muy corta	1-3 metros
Corta	4-7 metros
Normal	8-15 metros
Larga	16-25 metros
Muy larga	26-50 metros
Extrema	51-60 metros
Subfusiles	
Muy corta	1-10 metros
Corta	11-20 metros
Normal	21-40 metros
Larga	41-75 metros
Muy larga	76-150 metros
Extrema	151-200 metros
Escopetas	
Muy corta	1-5 metros
Corta	6-15 metros
Normal	16-30 metros
Larga	31-45 metros
Muy larga	46-60 metros
Extrema	61-75 metros
Fusiles	
Muy corta	1-15 metros
Corta	16-30 metros
Normal	31-60 metros
Larga	61-100 metros
Muy larga	101-250 metros
Extrema	251-300 metros

Ejemplo

Imaginemos, por un momento, que Joshua está atacando a Juan con una pistola. Para calcular la dificultad definimos la distancia que hay entre los contendientes. Es corta y, por lo tanto, la dificultad será de Fácil (+2). La Percepción de Joshua es de 10, su habilidad de Armas de fuego (pistola) es de 1, por lo que el Número de dificultad básico será de 13 (10+1+2).

Joshua obtiene un 15. Por suerte para Juan, ha fallado.

TABLA DE MODIFICADORES AL DISPARO

A la tirada de dados para la resolución de la acción podremos añadirles modificadores de situación tal y como nos muestra la "Tabla de modificadores al disparo" bien por el movimiento del tirador como el del objetivo, la visibilidad, el tamaño, etc...

DISPAROS MULTIPLES

Un arma de fuego podrá dispararse tantas veces por asalto como indique su DpA (Disparos por Asalto). Por cada disparo que se realice en un asalto posterior al primero se aplicará un -1 al Número de dificultad básico.

Por supuesto, se podrá cambiar de blanco si se hace más de un disparo en el mismo asalto. En ese caso se sufrirá una penalización adicional de -2.

En el DpA de algunos tipos de armas, aparece una cifra seguida de una R. En ese caso, el arma podrá disparar también en ráfaga, tal y como describimos más adelante.

ENCASQUILLAMIENTOS

En todo disparo cabe, por supuesto, la posibilidad de fallar. Pero hay un tipo de fallo mucho más grave que la simple pérdida de una bala. Las armas de fuego son artefactos mecánicos, y como tales pueden averiarse mientras que los cartuchos pueden ser defectuosos. Si eso sucede, se habrá producido un encasquillamiento.

En la **tabla de armas** encontrarás la cifra de ENC (encasquillamiento) de cada modelo de arma. Si al realizar una tirada de impacto aparece un doble (2 y 2, 1 y 1, etc.), vuelve a tirar los dados, si el resultado es superior al marcado en el ENC el arma se te habrá encasquillado.

Si el arma utilizada es un revólver o escopeta, el disparo no se habrá producido, pero se podrá seguir empleando el arma hasta que se agote la munición.

Si el arma encasquillada utiliza cargador (si se trata de una pistola, fusil o subfusil), la bala era defectuosa y no llegó a ser disparada o el casquillo no fue extraído correctamente. En cualquier caso el arma habrá quedado temporalmente inutilizada y no se podrá seguir disparando hasta que se solucione el problema. Para que el arma pueda volver a funcionar, en el siguiente asalto será necesario superar una tirada de la habilidad que se utilizaría para disparar y la Destreza. Se dedicará todo el asalto a manipular el arma. Si se fallase la tirada, se podría volver a intentar en el siguiente asalto.

RECARGAR

Cada arma puede realizar tantos disparos como indique su BAL (balas) en la tabla de armas de fuego. Una vez se hayan agotado todos los cartuchos, no queda más remedio que recargarla.

Las pistolas y subfusiles, al utilizar cargador, se recargan en muy poco tiempo. Si el nuevo cargador está a mano y preparado, tardarás tan sólo un asalto. En los revólveres y escopetas es necesario emplear 3 asaltos.

Tabla de modificadores al disparo

-2	Por ser el primer disparo tras desenfundar
-1	Por cada disparo consecutivo después del primero
+1	Por tirar con un arma corta usando las dos manos
-3	Por tirar con un subfusil con una sola mano
0	Si el blanco realiza movimiento rápido
-1	Si el blanco realiza movimiento cauteloso
-3	Si el blanco realiza movimiento esquivando
+1	Si el blanco huye
-1	Si el blanco está agachado
-3	Si el blanco está tumbado
-3	Si el tirador acaba de hacer movimiento cauteloso
-10	Si el tirador acaba de hacer movimiento esquivando
-5	Si el tirador acaba de hacer movimiento rápido
-5	Si el tirador acaba de recargar el arma
-5	Si el blanco está semioculto (por ejemplo, tras la ventanilla de un coche
-2	Si se acaba de cambiar de blanco
-4	Si el blanco es menor de 25 x 25 centimetros
+4	Si el blanco mide más de 2 x 2 metros
-5	Por combatir de noche o parecidas situaciones de iluminación

RAFAGAS

Todas aquellas armas de fuego en cuyo DpA aparezca una cifra seguida de una R son capaces de disparar en Ráfagas. Quien dispare de esa forma sólo deberá dejar apretado el gatillo para que de su cañón surja una mortífera lluvia de balas.

Se pueden efectuar tres tipos de ráfagas:

Ráfagas cortas

Se emplea la cuarta parte (redondeando hacia arriba) del total de balas que admite el arma. La tirada de impacto sufre una penalización especial de -3 al Número de dificultad básica. El código de daños se verá multiplicado por la quinta parte del Vigor del atacante.

Ráfagas largas

Se emplea la mitad del cargador. La tirada de impacto se verá modificada en un -4 en el Número de dificultad básico y el código de daño se verá multiplicado por una cuarta parte del Vigor del atacante.

Vaciar el cargador

Se disparará la totalidad del las balas de un cargador. La tirada de impacto se verá modificada en un -5 al Número de dificultad básico y el código de daño se verá multiplicado por la mitad del Vigor del atacante.

Disparando contra varios objetivos

Las reglas de ráfagas son ideales cuando varios contrincantes se te enfrentan, ya que puedes intentar disparar a todos aquellos que se encuentren en el interior de una cobertura de 180 grados enfrente tuyo.

Cuando atacas a más de un objetivo con una ráfaga deberás añadir un modificador especial al de la propia ráfaga de un -1 por cada objetivo secundario, pudiendo atacar a tantos objetivos como tu propia confianza decida.

Por ultimo dividirás el número de dados final entre los objetivos (redondeando hacia abajo).

Ejemplo

Juan está tratando de penetrar en un almacén de la mafia china junto con Gato y Cristina, pero son descubiertos por un guardia. El guardia decide vaciar el cargador de su Uzi sobre ellos. El número de dificultad básico será igual a su percepción más su habilidad de Armas de fuego (subfusil), menos 5 por vaciar el cargador y menos 2 por dos objetivos adicionales. Por lo tanto el Numero de dificultad básico sobre el cual tirará el guardia será de 4 (8+3-5-2), ya que su Percepción es de 8 y su habilidad de 3.

El guardia obtiene un 7, casi pero no suficiente. En el caso de haber obtenido un 4, el código de daño final del arma sería de 32d6, ya que el Uzi tiene un código de daño básico de 8d6 y el Vigor del guardia es de 8, por lo que el código de daño básico del Uzi se multiplicará por la mitad del Vigor, es decir 32.

Como había 3 objetivos, los 32d6 se dividirán entre 3, obteniendo dos de ellos 11d6 puntos de daño cada uno y el último 10d6.

Armas arrojadizas

En la **Tabla de armas arrojadizas** encontrarás las distancias a las que se pueden emplear. Los niveles de dificultad serán idénticos a los que se aplican en el caso de las armas de fuego. También hallarás el Código de daño. Si los blancos están a distancia larga, el Código de daño se reducirá a la mitad. Por lo demás, la secuencia a seguir es la misma que en el caso de las armas de fuego, con algunas salvedades obvias. Por ejemplo, no existe un MAN que sumar al Numero de dificultad básico.

APUNTANDO

Un tirador puede decidir perder un asalto para apuntar un arma. En ese asalto no podrá hacer nada más que eso. A cambio, en el siguiente asalto habrá un modificador positivo al Número de dificultad básico de +3. Esta bonificación servirá tan sólo en el siguiente asalto al utilizado para apuntar. No servirá de nada aplicar más de un asalto para apuntar.

Fase de Daños

Una vez sufrido el impacto, deberemos calcular el daño que produce. Todas las armas poseen un Código de Daño representado por un pequeño número de d6 que el jugador lanzará tras golpear a su enemigo. Ese Código supone únicamente el mínimo de daño que ese arma puede ocasionar y a él habrá que sumar tantos d6 como la Categoría de Exito obtenida en el ataque, así como el beneficio de un alto VIG (un d6 por cada punto de diferencia con el VIG mínimo exigido. Si este VIG es inferior al exigido, la diferencia se restará en d6). Algunas armas tienen un daño máximo (diferente para cada una de ellas) que no se podrá superar. Este Daño Máximo no puede ser inferior a 1d6 (por modificadores negativos de VIG). La excepción es el combate sin armas: la Categoría de Exito se sumará como más Puntos de Daño, no d6.

El código de daño de un ataque con la habilidad de Combate sin armas es de 1d6 por cada

10 puntos de Fuerza, redondeando hacia abajo. Los ataques a base de patadas aumentan el daño en 1d6, aunque tienen un modificador adicional de dificultad de -1.

Es posible que en agunas ocasiones sean tantos los dados a tirar que se pueda hacer pesado y largo. Para ello te presentamos una tabla de medias de tiradas de d6 para utilizarla cuando lo consideres oportuno (encontrarás esta tabla y sus especificaciones al final de este capítulo.

Dentro del cálculo de los daños que puede recibir un personaje, un aspecto fundamental son los puntos de daño, una medida de la resistencia de dicho personaje a las heridas que pueda recibir. Todos los personajes comienzan con una cantidad de puntos de daño igual a su Constitución multiplicada por cuatro, añadiendole a la cantidad resultante la Fuerza (**Constitución x 4 + Fuerza**) y los irán perdiendo a medida que reciban impactos sobre su cuerpo.

Estos puntos de daño estan divididos en cuatro tipos de heridas:

- **Herida leve:** el primer 40% de los puntos de vida que posees se destinarán para esta herida. La herida leve es el daño superficial o poco importante que el personaje recibe durante un combate o en cualquier situación donde reciba daños.

-**Herida de consideración:** el siguiente 30% marcarán el momento cuando comienzas a acusar los daños recibidos, y aunque estos no son de gran importancia, tu cuerpo comienza a mostrar signos de debilitamiento y perdida de reflejos.

-**Herida grave:** el 20% siguiente comenzará a ser preocupante, cuando llegues a este punto tu cuerpo mostrará clarás muestras de debilitamiento, así como signos evidentes de que estás llegando a sus límites de tolerancia de daños y, por consecuencia, llegando el momento de pensartelo muy bien antes de seguir... si puedes decidirlo, claro.

-**Herida mortal:** el 10% restante es el final, ya comienzas a ver el frío rostro de la muerte, sonriéndote, dispuesta a darte el abrazo final. Tu cuerpo apenas se mantiene en pie, sangrás abundantemente y los ojos muestran el intenso deseo de aferrarte a tu último aliento de vida. Si esto es así, mejor dejas el combate, la muerte es un precio demasiado alto, el más alto. El sufrir la herida significará la muerte.

Ejemplo

Como hemos visto al principio, Juan ha impactado con acierto sobre Joshua. Como Juan tiene una Fuerza de 20, hace 2d6 de puntos de daño como base, a lo cual añadiremos un +3 por la C.E. del ataque, ya que se trata de un combate sin armas.

Tiramos los 2d6 y obtenemos 6 y 2, un total de 8, a que sumamos el +3, realizando 11 puntos de daño.

Si el ataque hubiese sido realizado con un arma de fuego, como por ejemplo una Glock-17 con el mismo C.E. habríamos hecho un total de 9d6 puntos de daño, debido a que el código de daño básico del arma es 6d6 y la C.E. del ataque se añadiría en dados en vez de puntos, es decir 9d6 (6d6 +3d6).

RESISTENCIA AL DAÑO (RAD)

Cuando un personaje sufre puntos de daños, estos producirán en él una serie de penalizaciones. Todo personaje en el mundo de Ragnarok, sea humano o no posee una Resistencia al Daño (**RaD**) que utilizará para resistir los efecto que estos producen. Estę **RaD** se calculará multiplicando Vigor por 1 y medio (**Vigor x 1,5**).

Cuando un personaje llega por primera vez a una de las franjas de heridas deberá realizar dos tiradas:

-La primera para ver si realmente sufre la herida en cuestión. Deberá obtener, con 2d10, una cifra igual o menor a la suma de su (**RaD - modificador**). Como podrás ver, esto significa que recibir puntos de daño no equivale automáticamente a sufrir una herida; puede que todo que de en un simple golpe, en un enorme moratón y una ligera efusión de sangre, pero no en una verdadera herida... incluso en el caso de las armas de fuego.

El modificador citado anteriormente se calculará dividiendo entre 5 los daños sufridos hasta el momento, redondeando hacia abajo, de forma que cuanto más daño sufras más facilmente irás obteniendo las heridas.

Esta tirada se repitirá cada vez que se sufra daños hasta que se obtenga la de la franja correspondiente. Una vez sufrida no volveremos a repetirla hasta alcanzar la siguiente franja y por lo tanto, exista la posibilidad de obtener la nueva herida, de mayor gravedad.

-La segunda tirada desempeña la finalidad de comprobar si el personaje mantiene la consciencia debido a los daños sufridos. Aunque tales daños no sean siquiera de la entidad de una herida leve, sino meras heridas superficiales, contusiones o ligeros cortes, el shock causado por estas lesiones menores puede conducir a un individuo a:

1.- Una disminución tal de velocidad y reflejos que suponga su pérdida de iniciativa en el próximo turno, así como un modificador negativo a su próximo ataque igual a la C.F. obtenida en su resistencia. Esta posibilidad se aplica mientras el personaje no haya llegado al estado de herida grave.

2.- La inconsciencia (aunque en el caso de un héroe resulta todo un papelón). Si falla y se encuentra en la franja de herida grave (con los Puntos de Daño que reciba ahora o porque ya se encontrase en ella) quedará inconsciente tal y como describimos más adelante.

Para evitarlo deberá obtener, con 2d10, una cifra igual o menor a la suma de su (**RaD - modificador**). El modificador será de -1 por cada conjunto de diez puntos (o fracción) del daño sufrido hasta el momento.

Esta tirada la repitiremos cada vez que se sufra puntos de daño.

Junto a la herida en cuestión (en la Hoja de Personaje), encontraremos el modificador negativo que deberemos aplicar a todas las acciones que intentemos después de sufrirla. Una vez sufrida una herida, tal modificador se mantendrá hasta que consigamos curarla. Este modificador simboliza tanto el aturdimiento producido por los daños como los efectos de la herida sobre músculos y tendones, pérdida de sangre, dolor, etc.

Mientras el jugador se encuentre en una de la franjas de las heridas deberá tratar de superar las tiradas de resistencia para no adquirirlas. Pero si el jugador sobrepasa una de las franjas hacia otra mayor, aunque no haya sufrido la herida de la franja que acaba de abandonar la adquirirá automáticamente.

Ejemplo

Si Joshua ha recibido 11 puntos de daño del puñetazo de Juan, ahora deberá tratar de sobreponerse a los efectos de dicho golpe. La Fuerza de Joshua es de 18 y su Constitución de 15, por lo tanto tiene 78 puntos de vida (15 x 4 + 18), teniendo de 1 a 31 en la Herida leve, de 32 a 54 en la Herida de consideración, de 55 a 70 en la Herida grave y de 71 a 78 en la Herida mortal.

*Estos primeros 11 puntos lo situan en la franja de la Herida leve, por lo que todavía no son problematicos, pero sí le obligan a superar las tiradas de resistencia oportunas. Su RaD es de 15 (10*1,5) ya que su Vigor es 10.*

En la tirada de resistencia para evitar la herida leve tendrá un modificador negativo igual a -2 debido a que ha recibido 11 puntos y el modificador es de -1 por cada fracción de 5 puntos, redondeando hacia abajo. Obtiene un 6 y la supera con éxito.

En la segunda tirada, la de inconciencia, el modificador negativo es tan sólo de -1, ya que obtenemos un -1 por cada fracción de 10 puntos recibidos, redondeando hacia abajo. Obtenemos un 17, hemos fallado. Como estamos en la franja de la Herida leve perderemos la iniciativa y tendremos un modificador negativo a nuestro próximo ataque igual a la C.F., es decir, un -3.

INCONSCIENCIA

Cuando un personaje no supera esta última tirada, pierde su contacto con la realidad y se precipita en un corto período de olvido y negrura. El estado de inconsciencia durará tantos asaltos como tarde en superar una tirada de recuperar la consciencia. Esas tiradas comenzarán a realizarse tras un número de turnos igual a su categoría de fracaso.

La tirada para recuperar la consciencia seguirá el siguiente método: el jugador deberá obtener, con 2d10, una cifra igual o menor a la suma de su (**RaD - modificador**).

El modificador utilizado es el mismo que empleamos en la tirada de inconsciencia, con la salvedad de que será reducido en 1 por cada asalto que realicemos dicha tirada. Es decir, si en el primer asalto tenemos un modificador de -4, en el segundo será de -3, en el tercero de -2 y así hasta superarlo. Si tenemos muy mala suerte, podemos llegar a precisar de modificadores positivos.

PÉRDIDA DE SANGRE

Tras sufrir una herida (herida, no simples puntos de daño) cortante o punzante, un personaje comienza a perder sangre a razón de 1d6 puntos de daño por cada 10 asaltos en la franja de Herida leve, cada 5 asaltos en la franja de Herida de consideración, cada 3 asaltos en la Herida grave y cada asalto en Herida mortal. Si no se ataja esa hemorragia, el personaje puede llegar a ver-

se obligado a utilizar un modificador mucho más perjudicial que el que actualmente esté sufriendo. La pérdida de sangre cesa logrando una tirada de primeros auxilios, que puede ser aplicada por el mismo personaje o por otro.

LA PARCA

Son muchas las formas en las que un personaje puede encontrarse ante tan poco deseada figura; algunas veces será imposible de evitar (la vejez, el disparo de una 44., un precipicio, los seres sobrenaturales,...); pero en muchas otras ocasiones existirá la posibilidad de evitarla, pudiendo realizar las oportunas tiradas para salvarse. La razón más frecuente será, de todas formas, la pérdida excesiva de puntos de daño.

Las tiradas realizadas sobre el último tramo de puntos de daño pueden, como ya hemos dicho, llevarnos al encuentro final con la muerte. Las tiradas se realizarán de la manera habitual... añadiendo, si así lo deseas, algo más de dramatismo a su realización.

Un personaje que llega a las puertas de la muerte, tiene derecho (si la lógica así lo permite) a una última hazaña, sobre todo en los niveles heroicos del juego. Puede realizar una última acción y su desarrollo dependerá más de la interpretación del personaje que de la aplicación estricta de las reglas. No da puntos de experiencia (a no ser que juegue con su espíritu posteriormente) y su único objetivo es el de realzar el paso de ese personaje por la historia.

LOCALIZACIONES DE IMPACTO

Habitualmente, el objetivo de todas las armas será el torso del enemigo, esto conlleva una dificultad 0 y los efectos ya descritos; pero también es factible que se elíjan otras localizaciones más concretas: brazos, piernas, manos, pies, cabeza, corazón,...

El único detalle a tener en cuenta es que este tipo de ataques resulta más difícil, ya que van dirigidos contra zonas más pequeñas del cuerpo, los efectos pueden variar también. Cuando un personaje trata de alcanzar una localización determinada, deberá declararlo antes de llevar a cabo su acción. A continuación te presentamos algunos de los puntos clave sobre los que puede resultar interesante dirigir un ataque. Si consideras oportuno añadir alguno más, puedes hacerlo utilizando como guía los que ahora te presentamos.

-**Cráneo**. Cualquier impacto (con armas o sin ellas) recibido en el cráneo obligará a la víctima a superar una tirada de inconsciencia en la clasificación inmediatamente superior a la de la herida realmente recibida o hasta entonces acumulada. Es decir, que si la herida ha sido de consideración, la tirada se realizará con el modificador de grave.

Si la herida causa una cantidad de puntos de daño que ponen al personaje al borde de la muerte, la inconsciencia es automática, excepto si se obtiene un crítico al resistirla (y se desea aprovecharlo, ya que ésta es una de las mejores maneras de evitar el fallecimiento en combate).

El grado de dificultad es de -3.

Tabla de localización de impacto

Localización	2d10	Mod.	Efectos	Notas
Ojos	2-3	-8	Posible ceguera	Daño x 5
Craneo	4-6	-3	Posible inconsciencia	
Corazón	7	-6		Daño x 4
Torso	8-10	0	Normales	
Brazos *	11-12	-3	Inutilización	Limitación de daños: 20
Piernas *	13-14	-4	Inutilización	Limitación de daños: 20
Manos *	15	-6	Inutilización	Limitación de daños: 10
Pies *	16	-7	Inutilización	Limitación de daños: 10
Bajo vientre	17-20	-4	Posible Inconsciencia	

* Codigo de daño final del ataque reducido a la mitad

-Ojos. Uno de los principales puntos débiles del ser humano. Un punto ideal para las acometidas de esgrima o las armas de fuego (sólo uno de ellos, claro; elígelo o determínalo al azar). Muy difícil de acertar; pero tremendamente efectivo. Al ser alcanzada, la víctima deberá superar, con 2d10, una tirada sobre (**Percepción - Categoría de éxito**); si la supera, el ojo habrá quedado perdido irremisiblemente, pero el impacto no habrá conseguido llegar hasta el cerebro, aunque en el caso de las armas de fuego no se aplicará esta regla, debido a que las balas son excesivamente rápidas como para poder percatarse de su acercamiento. En caso de fallo, la hoja o el proyectil sí que habrán conseguido penetrar lo suficiente como para conseguir dañar el cerebro, ¿Cuánto? El daño normal multiplicado por 5.

Sólo es posible utilizando armas de esgrima, de fuego y todo tipo de proyectiles punzantes (flechas, dardos, cuchillos,...).

El grado de dificultad es de -8.

-Corazón. Otro de los puntos vitales que te conviene proteger; en realidad, el corazón ya se encuentra bastante bien protegido dentro de su caja de costillas, aún así... Cualquier impacto en la zona multiplica el daño causado normalmente por 4.

Sólo es posible utilizando armas de esgrima, de fuego, todo tipo de proyectiles punzantes y armas de asta; en resumen: todas aquellas que sean capaces de penetrar en el pecho, no las que sólo sirven para golpear o cortar.

El grado de dificultad es de -6.

-Brazos/piernas. Cuando un personaje reciba un golpe potente en una de las extremidades, sufrirá menos cantidad de daño que el torso; pero corre el riesgo de ver cómo su brazo o pierna queda inutilizada. El código de daño del arma queda reducido a la mitad; pero si se sobrepasan los 20 puntos de daño, el jugador deberá superar una tirada de **RaD** (con un -1 por cada grupo o fracción de 10 puntos de daño que sobrepasen de los 20 que hay de límite) o su brazo o pierna quedará inutilizado con posibilidad de cura (atravesado por armas de esgrima, armas de asta, un balazo de pistola, un cuchillo, una flecha), roto (golpeado con un arma contundente) o amputado (machete, explosión, etc.). Es el D.J. quien marcará finalmente la posibilidad concreta de que sea una u otro el resultado finalmente sufrido, atendiendo al tipo de arma y a las circunstancias.

El grado de dificultad es de -3 para los brazos y -4 para las piernas.

-Manos/pies. El resultado es idéntico al caso anterior, con la siguiente salvedad: los puntos de daño quedan reducidos a 10 y el código de daño del arma queda reducido también a la mitad.

El grado de dificultad es de -6 para las manos y -7 para los pies.

Recuerda que deberás especificar si tu personaje es diestro o zurdo.

-Bajo vientre. Cualquier impacto (con armas o sin ellas) recibido en el bajo vientre obligará a la víctima a superar una tirada de inconsciencia se realizará en primera instancia con un modificador negativo igual a la C.E. del golpe. Este modificador no se contará a la hora de recuperar la inconsciencia.

El grado de dificultad es de -4.

Estas localizaciones de impacto pueden utilizarse mediante el sistema de añadir una dificultad concreta a la acción base (tomamos como acción base del combate el ataque al torso del enemigo, dificultad 0); pero también puede utilizarse un sistema aleatorio, por ejemplo porque se trate de una bala perdida, de una piedra arrojada al azar, etc. En la tabla de localizaciones de impacto quedan señaladas las cifras que puedes usar, también se resumen todos los aspectos citados hasta ahora.

Ejemplo

Joshua, que nunca ha sido un combatiente muy limpio, trata de asestar una patada en el bajo vientre de Juan. Los Reflejos de Joshua son de 12 y la habilidad de Combate sin armas es de 3, la de Juan es de 1. El Número de dificultad básico de la patada será de 8(12+3-4-2-1). Joshua obtiene un 14 con los dados. Juan puede respirar tranquilo.

Limitación de daños

En general, los puntos de daño recibidos en cualquiera de las localizaciones se aplicarán a los puntos totales a los que nos referíamos antes; pero este principio tiene algunas excepciones:

-Las extremidades, a partir de los 20 puntos que pueden llegar a hacer perder a la víctima el uso de sus brazos o piernas (en cada brazo o pierna, una herida de tal entidad habrá supuesto una pérdida masiva de sangre, destrucción de tejidos, etc.), el personaje no recibirá más daños; ulteriores ataques pueden servir para forzar a nuevas tiradas (para saber si le amputamos el brazo de una vez o no, diantre), pero para nada más.

-Las manos y pies, como en el caso anterior existe un límite, ahora de 10 puntos, sobre el cual la víctima queda forzada a nuevas tiradas de VIG; pero no pierde más puntos.

MOVIMIENTO DURANTE EL COMBATE

Durante el combate, los personajes son capaces de atacar, moverse o moverse y atacar; esto último con una serie de penalizaciones que dependerán del tipo de movimiento. En el combate a corta distancia podrás moverte y atacar; pero no atacar primero y moverte después. En cambio, si se trata de combate a larga distancia, se pueden combinar ataques y movimiento libremente. Las reglas de aplicación al movimiento en general y a las persecuciones se explican un poco más adelante.

Hay cuatro tipos de movimientos diferentes que puedes emplear durante una situación de combate. Estos están diseñados para ser utilizados conjuntamente con las reglasopcionales de modificadores al disparo (ver más adelante), de forma que en el caso de no utilizarlas te recomendamos emplees unicamente que el personaje pueda moverse un número de metros igual a un cuarto de su Destreza (recuerda que esto es en combate, en situaciones normales movería más).

Los tipos de movimiento son cuatro:

Cauteloso

El personaje se mantiene alerta, con la guardia alta y sin perder de vista a sus enemigos, vigilando en todo momento sus acciones. Podrá moverse de esta forma una distancia máxima igual a la cuarta parte de su movimiento normal durante ese turno.

Esquivando

Bajo esta denominación se agrupan todo tipo de maniobras que ayuden a evitar ser alcanzado por tus oponentes: agacharse, rodar por el suelo, saltar,... Puede avanzarse un máximo de metros equivalente a la mitad del movimiento habitual del personaje. Si se realiza un ataque a larga distancia después de moverse esquivando, el personaje sufrirá una penalización de -8.

Rápido

El personaje intenta conseguir la mayor velocidad posible sin bajar del todo la guardia y sin dar la espalda al enemigo. El grado de dificultad sufrido por los ataques a larga distancia es de -4. Puede avanzarse un máximo de metros equivalente al movimiento habitual del personaje. Si se realiza un ataque a larga distancia después de ese movimiento cauteloso, el grado de dificultad será de -2

Huída

Olvidándose por completo de mantenerse en guardia, el personaje se mueve lo más deprisa posible. Pierde totalmente la iniciativa frente a cualquier oponente; pero puede recorrer el numero máximo de metros fijado para su AGI. No se podrá efectuar ataque alguno en el mismo asalto en el que se realice ese tipo de movimiento.

Tabla de armas cuerpo a cuerpo

Nombre	Vigor mínimo	Código de daño mímimo	Código de daño máximo
Garrote	9	2d6+3	8d6+3
Cachiporra	8	3d6+3	9d6+3
Cuchillo	8	4d6	10d6
Estilete	7	4d6	12d6
Machete	10	5d6	15d6
Espada	9	6d6+2	16d6+2
Espadón	11	8d6	18d6
Hacha	9	5d6	15d6
Culata de arma corta	9	5d6+2	8d6+2
Culata de fusil y escopeta	9	6d6+2	10d6+2
Ballesta	-	8d6	-
Arco	-	6d6	-
Shuriken	-	2d6+3	5d6

Tabla de armas arrojadizas

Arma	Muy corta	Corta	Normal	Larga	Muy larga	Muy corta
Ballesta	1-10 M.	11-25 M.	26-75 M.	76-110 M.	111-135 M.	136-150 M.
Arco	1-10 M.	11-20 M.	21-60 M.	61-100 M.	101-115 M.	116-120 M.
Shuriken	1-4 M.	5-8 M.	9-15 M.	16-20 M.	21-25 M.	26-30 M.

Tabla de armas de fuego: Armas cortas (pistolas)

Modelo	MAN	Código	BAL	ENC	DPA
Astra 80 9mm. pb	+1	8d6+5	15	19	3
Astra 90 9mm. pb	+2	8d6+2	16	19	3
Beretta 25	+2	5d6	6	17	3
Beretta 92F	0	8d6	15	18	2
Colt Combat Commander	-1	9d6+10	7	18	1
Heckler & Koch P7	+1	8d6	8	18	3
Sig Sauer P225	+1	7d6+2	8	19	2
Star PD 45 ACP	0	10d6+5	7	18	1
Tula Tokarev TT-33	-2	8d6+4	8	18	2
Walther P-38	+1	8d6	8	19	2

Tabla de armas de fuego: Armas cortas (revólveres)

Modelo	MAN	Código	BAL	ENC	DPA
Astra 680	0	8d6+6	6	19	3
Colt Python	-1	9d6+2	6	19	2
Llama "piccolo" .38 Special	+1	8d6	6	19	3
Llama Super Comanche	-1	10d6+10	6	19	1
Ruger Super Redhawk	-2	10d6+7	6	19	1
S&W .357 Mod. 19	-1	8d6+5	6	19	2
S&W 686	0	9d6+3	6	19	2

Tabla de armas de fuego: subfusiles					
Modelo	**MAN**	**Código**	**BAL**	**ENC**	**DPA**
Heckler & Koch MP5	+3	8d6	30	19	3/R
Ingram Mac-11	-2	7d6+4	36	16	5/R
Mini Uzi	+1	7d6	32	18	4/R
Skorpion VZ-61	+2	6d6+2	20	17	4/R
Star Z-70/B	+2	8d6	30	17	4/R
Uzi	+1	8d6	32	18	3/R

Tabla de armas de fuego: escopetas					
Modelo	**MAN**	**Código**	**BAL**	**ENC**	**DPA**
Astra 750	+2	8d6	2	19	2
Beretta RS 200	+1	9d6+2	6	19	1
Franchi Spas 12	+2	9d6+4	7	19	2
Mossberg Mod. 500	+1	10d6	8	19	2
Remington 1100	+1	7d6+5	6	19	1
Striker 12	0	10d6	12	19	3

Tabla de armas de fuego: Fusiles de asalto					
Modelo	**MAN**	**Código**	**BAL**	**ENC**	**DPA**
AK-47	+1	11d6+5	30	18	2/R
Armalite M-16	+1	11d6+2	30	17	3/R
Cetme Mod. LC	0	11d6+2	30	19	3/R
Fa Mas	+1	11d6	25	19	4/R
Galil	+1	11d6+3	35	19	3/R
Heckler & Koch G11	+3	11d6+2	50	19	4/R
Steyr AUG	+4	11d6+3	42	19	4/R

Tabla de armas de fuego: fusiles					
Modelo	**MAN**	**Código**	**BAL**	**ENC**	**DPA**
Beretta 500	+4	11d6+6	3	19	1
Heckler & Koch HK 700	+4	11d6+7	3	19	1
Remington 581-S	+5	7d6+4	5	19	2
Remington Model 7	+5	11d6+4	4	19	1
Steyr SS6 308	+5	12d6+2	5	19	2
Weatherby VGX	+4	11d6+5	3	19	1
Voere 2115	+5	7d6+3	15	19	3

Especificaciones a las tablas

MAN- Manejabilidad del arma. La cantidad sirve de modificador al Número de dificultad básico.
Codigo- Es el código de daño mínimo del arma. No tiene código de daño máximo.
BAL- Número de balas que posee el cargador
ENC- Encasquillamiento.
DPA- Disparos por turno.

LA TABLA DE MEDIAS DE DADOS

A lo largo de la partida podrías encontrarte en situaciones en las cuales tengas que tirar demasiados dados y esto pueda entorpecer tu juego y de esta forma perder el hilo y la tensión generada durante su desarrollo.
Para evitar esto puedes utilizar esta tabla que resolverá de formalas situaciones anteriormente planteadas. Tan sólo deberás tirar un 6 y buscar la intersección entre el resultado que obtengas y el número de dados que deberías tirar, dandote de esta forma el resultado de tu tirada.
Ejemplo
Tienes que tirar 28d6. Como no tienes ganas de tirar los 28, emplearemos la tabla. lanzas 1d6 y obtienes un 4. En la columna de 4 descendemos hasta que se junte con la fila del 28, dandonos un total de 98. Si hubiesemos obtenido un 2, el resultado habría sido de 70.

Taba de medias de tiradas de d6s

d6s	1	2	3	4	5	6
2	4	5	6	7	8	9
3	6	7	9	10	12	13
4	8	10	12	14	16	18
5	10	12	15	17	20	22
6	12	15	18	21	24	27
7	14	17	21	24	28	31
8	16	20	24	28	32	36
9	18	22	27	31	36	40
10	20	25	30	35	40	45
11	22	27	33	38	44	49
12	24	30	36	42	48	54
13	26	32	39	45	52	58
14	28	35	42	49	56	63
15	30	37	45	52	60	67
16	32	40	48	56	64	72
17	34	42	51	59	68	76
18	36	45	54	63	72	81
19	38	47	57	66	76	85
20	40	50	60	70	80	90
21	42	52	63	73	84	94
22	44	55	66	77	88	99
23	46	57	69	80	92	103
24	48	60	72	84	96	108
25	50	62	75	87	100	112
26	52	65	78	91	104	117
27	54	67	81	94	108	121
28	56	70	84	98	112	126
29	58	72	87	101	116	130
30	60	75	90	105	120	135
31	62	77	93	108	124	139
32	64	80	96	112	128	144

CAPITULO VI

JURASSIC PARK B.S.O. (Welcome to Jurassic Park/J. Williams)

Vida, curación y coraje

Ya hemos visto cómo el estado físico del personaje se mide de una forma negativa: si no sufre heridas, se encuentra perfectamente. Desde ese estado ideal puede ir sufriendo distintos ataques a su integridad que pueden llegar a (¡no lo quiera el destino!) causar su muerte. Han quedado expuestas diversas reglas relativas a la obtención de dichas heridas (comenzando por los más inofensivos puntos de daño), la posibilidad de desangrarse, la inconsciencia y las penalizaciones debidas a los daños.

Una forma de mejorar el estado de salud del personaje herido consiste en realizarle (o realizarse) unos primeros auxilios, poco más que un simple vendaje y cuyo efecto instantáneo, en caso de realizarse correctamente, es el de recuperar 2d6 puntos de daño y cortar cualquier hemorragia. Estos primeros auxilios sólo pueden realizarse una vez para el conjunto de las heridas.

Regla opcional

Puedes diferenciar cada herida y curarla por separado; en ese caso sólo se recuperarán 1d6 - 2 puntos de daño (mínimo de 1) por herida mediante los primeros auxilios. Por herida entendemos todas las heridas recibidas en una misma localización de impacto.

Cuidados más profesionales, los debidos a la acción de los médicos, permiten recuperar 1D10 puntos de daño adicionales más la categoría de éxito que obtenga el doctor. Para realizar esta cura, un médico necesitará al menos 1 hora (puedes variar esta cifra si lo consideras conveniente) por cada paciente, además de exigirse un reposo total durante todo ese día al herido. Estos cuidados sólo pueden ofrecerse una vez para el conjunto de las heridas.

El ritmo normal de curación será de 1d6+2 puntos de daño al día si se supera una tirada previa de Vigor. Con cuidados médicos y reposo casi total (lo dejamos a tu control, amable DJ.., pero por ejemplo no deberías permitir nuevas peleas ni prolongados o exhaustivos esfuerzos físicos), un herido puede recuperar hasta 1d6+4 puntos de daño diarios.

Regla opcional

A la recuperación de puntos de daño puedes introducir de nuevo el requisito de exigir una tirada diaria sobre la habilidad de medicina del doctor.

Los daños producidos por el combate sin armas curan a una velocidad de 1d6+5 puntos de daño al día (de nuevo, si lo deseas, puedes exigir una previa tirada de Vigor).

CAIDAS

La gravedad de los daños provocados por una caída es proporcional a la altura desde la que se desplome el perso-

naje. En condiciones normales, un personaje no sufrirá daños por caer desde una altura igual o inferior a dos metros. A partir de dos metros (y en caída libre) la cantidad de daño producida será de igual al producto de 5 por el número de metros expresado en puntos de daño.

Regla opcional

Puedes utilizar la localización de impacto aleatoria, de determinarse heridas (no simples puntos de daño) en brazos, manos, piernas o pies, será necesario obtener una tirada de RaD, con un modificador negativo igual al doble de los metros de caída, para evitar una rotura.

ASFIXIA

Privada de aire respirable, una persona puede aguantar un espacio de tiempo equivalente a 1/4 de su Vigor, redondeando hacia abajo, en minutos; a partir de ahí, comenzará a recibir 1 punto de daño por cada asalto que pase sin oxígeno.

Estrangular a una persona requiere aferrarla por el cuello (reglas de combate sin armas), agarrar y... apretar. Por cada turno posterior al primero en que no consiga soltarse, recibirá dos puntos de daño. De modo que, con mala suerte, en menos de 50 asaltos puede pasar a mejor vida.

FUEGO

El contacto con el fuego produce 1d6 puntos de daño por turno en el área afectada. La ropa protege durante breves segundos, lo mismo que los tejidos húmedos o similares (estos ofrecen, sin embargo, algo más de tiempo antes de comenzar a sufrir los efectos del fuego, digamos que hasta 10 segundos en el caso de una capa empapada de agua).

CORAJE

Los Puntos de Coraje (PC) se emplean en aquellas situaciones en las que un personaje tiene que dar "lo mejor de si mismo". Reflejan el amor propio del personaje, su voluntad de sobrevivir, su orgullo y, en definitiva, esa energía extra que todos ponemos en funcionamiento cuando convertimos algo en un desafío personal. Cuando echamos toda la carne en el asador.

Los puntos de coraje son un de las grandes diferencias entre un glorioso aventurero y una persona normal y corriente. Alguien con muchos PC estará absolutamente seguro de si mismo. Sabe que está perfectamente capacitado para lo que está haciendo y que podrá superar cualquier dificultad que le presente el destino. La cantidad inicial de PC que posee un personaje será igual a su Coraje.

Cuando un personaje se enfrente a una situación donde el único resultado valido sea el éxito y no desee arriesgarse podrá utilizar estos puntos. Con un punto de coraje el personaje superará la acción con una CE de 0. Puede que algunas veces esto no sea suficiente, y necesite conseguir una CE superior, para lo cual deberá gastar más puntos de coraje, obteniendo un +5 a la CE por punto gastado, de forma que con 2 puntos obtendrá una CE de 5, con 3 puntos una CE de 10, etc.

Los puntos de coraje no se recuperan una vez gastados, sino que deberán ser administrados por el DJ cuando considere oportuno premiar la labor de los jugadores, bien por su buen juego o por cualquier otro motivo que considere pertinente.

CAPITULO VII

AKIRA B.S.O. (Battle against Clown/G. Yamashirogumi)

Persecuciones

Ante los horrores innombrables que acechan desde Lo Oculto, sólo hay dos posibilidades: hacerles frente... o huir. En el capítulo V: "Combate" hemos visto una de las formas de enfrentarse a ellos, el combate. A continuación vamos a tratar la otra opción, la huida. Empezaremos por los vehículos. Generalmente serán conducidos por humanos: a veces las más peligrosas de las criaturas.

DISTANCIAS

Básicamente consideraremos dos tipos de persecución en función de la distancia que separe a los que estén implicados: persecuciones a corta y a larga distancia.

PERSECUCIONES A LARGA DISTANCIA

Se seguirá una secuencia a base de turnos. Una persecución a larga distancia será aquella en que el perseguido y el perseguidor se encuentren a una distancia entre 50 metros y el límite de visibilidad (que determinará el DJ. por pura lógica, en función de las condiciones de la carretera, de la climatología, etc.). Si el perseguidor lleva una velocidad mayor que la del perseguido y la carretera no tiene desvíos ni intersecciones, es evidente que el alcanzarle es tan sólo cuestión de tiempo. En la **Tabla de vehículos** aparecen una serie de datos para cada vehículo:

-**Estructura:** representa la fortaleza y resistencia al deterioro por daños del vehículo. Cuanta mayor es su estructura mayor será su resistencia.

-**Puntos de Velocidad Máximos (PVM)**: representa la velocidad máxima que un vehículo puede llegar a tomar. Esta velocidad está representadas en puntos que equivalen aproximadamente a 1 punto = 10 K/H. Esta velocidad puede verse modificada por los daños que pueda recibir el vehículo.

-**Aceleración (ACEL)**: marca el número de PVM que un vehículo puede acelerar en un asalto (2 segundos).

-**Maniobrabilidad**: Representa la calidad del vehículo asignando un modificadores (positivo o negativo, dependiendo de la calidad) al Número de dificultad básico.

En las persecuciones a larga distancia tan sólo emplearemos dos de ellos: PVM y ACEL Con estos dos factores basta para calcular si el perseguidor alcanzará a su objetivo.

Si el perseguido posee una PVM. más alta que el perseguidor, terminará dejándolo atrás en condiciones normales.

En cambio, si el perseguidor posee una mayor PVM, conseguirá darle caza para comenzar una persecución a corta distancia (tal y como se describe más adelante).

Es posible, aunque el perseguidor tenga una mayor PVM, que la ruta a seguir, con su estado, forma, obstáculos... ayude al perseguido a evadirse del perseguidor. Cuando el DJ considere que se da alguno de estos factores, podrá pedir al perseguidor una tirada de Percepción más Intuición para comprobar si es consciente de ello.

PERSECUCIONES A CORTA DISTANCIA

Una vez que el perseguido y el perseguidor se encuentren a unos cincuenta metros o menos, estamos ante una persecución a corta distancia. A partir de ese momento pasaremos a la secuencia de asaltos. Verás que las reglas presentan cierta similitud con las de combate. No es casualidad: ambas situaciones presentan características comunes.

Cada asalto de persecución se divide en dos fases:

1. Iniciativa
2. Resolución de la maniobra

Iniciativa

Al igual que sucede en los combates, durante la fase de iniciativa se decidirán tanto las maniobras a realizar como el orden de ejecución. Las maniobras que podrás utilizar serán 6:

-Acelerar
-Frenar
-Adelantamiento
-Forzar
-Giro de 180 grados
-Giro de 90 grados

Estas maniobras son detalladas más adelante. Para definir quien las realizará antes comprobaremos las Percepciones de los conductores, comunicando la maniobra elegida comenzando por el conductor con la Percepción más baja y resolviéndolas posteriormente comenzando por aquel que posee la mayor y así hasta la menor.

En el caso de la posibilidad de un empate en Percepción, la cambiaremos por Reflejos y si también son iguales, el que mayor número saque en 1d10.

Resolución de maniobras

Para resolver una maniobra deberemos utilizar la característica Percepción más la habilidad del vehículo utilizado, La dificultad de la maniobra (la cual viene dada en la descripción de cada una de ellas) y la MAN del vehículo utilizado para hallar el Número de dificultad básico de la acción. También podríamos aplicar algún modificador ambiental como por ejemplo, la cantidad de vehículos que hay en la carretera, algún peatón despistado, etc.

Las maniobras que podrás utilizar serán las siguientes:

Acelerar

Cuando la intención del personaje sea simplemente pisar el acelerador, no será necesario tirar los dados. Un vehículo podrá acelerar en un asalto la cifra indicada en su ACEL (aceleración) en la "Tabla de vehículos".

Frenar

Es posible reducir la velocidad hasta 3 veces (como máximo) la ACEL del vehículo sin necesidad de una tirada de maniobra. En el caso de necesitarla el DJ. decidirá la dificultad dependiendo de la situación.

Adelantamiento

Esta maniobra ofrece dos posibilidades: ponerse en paralelo o adelantar al vehículo perseguido. Para colocarse en paralelo será necesario igualar la velocidad del vehículo perseguido y para sobrepasarlo será necesario llevar, como mínimo, un PV más. La dificultad de la maniobra será Sencillo.

Si el vehículo perseguido no tiene ningún problema en dejarse adelantar no será necesaria una tirada de maniobra, de lo contrario el personaje que realice la maniobra de adelantamiento deberá superar la tirada de la maniobra y calcular la categoría de éxito. A continuación, el adelantado tendrá derecho a una tirada de contramaniobra para tratar de evitarlo. Para ello deberá conseguir una tirada con éxito sobre su habilidad a la misma dificultad de la tirada de maniobra que hizo el perseguidor. Si la categoría de éxito es mayor que la del perseguidor habrá conseguido evitarlo.

Forzar

Una maniobra estrictamente ofensiva, que consiste en tratar de expulsar de la carretera a otro vehículo. En primer lugar, habrá que superar una maniobra de adelantamiento para colocarse en paralelo. Si, en el siguiente asalto el otro vehículo no ha conseguido zafarse de su atacante se podrá intentar forzarle.

La dificultad de la maniobra será Complicado y un modificador especial al Número de dificultad básico que estará marcado por la diferencia de estructuras entre ambos vehículos, siendo positivo si el vehículo atacante posee una mayor estructura y negativo en el caso contrario.

Si la maniobra de forzar tiene éxito, la víctí-

ma puede intentar una contramaniobra para evitarlo. La dificultad será la misma, con un modificador negativo igual a la categoría de éxito del oponente.

Cuando se tiene éxito al intentar forzar a un vehículo, éste sufrirá un accidente (como si hubiese fallado una tirada de control (ver más adelante). La velocidad que lleve en el momento del accidente será igual a la categoría de éxito de la tirada de maniobra que hizo su oponente para echarle de la carretera. El vehículo que logre forzar a un oponente, deberá hacer automáticamente una tirada de control, a la que sumará además la categoría de éxito que obtuviese en su maniobra.

Giro de 180 grados

El fin de esta maniobra es invertir el sentido de marcha del vehículo de forma brusca (los camiones no la pueden realizar). Para ello será imprescindible tener un carril libre a la izquierda o a la derecha. En nivel de dificultad de la maniobra será Normal para las motos y Problemático para los coches y furgonetas. Por encima de los 10 PV, se restará al Número de dificultad básica la diferencia entre los PVs actuales y 10. Al finalizar, el conductor podrá decidir la velocidad de su vehículo, pero en ningún caso superará su ACEL (dado que el vehículo llega a detenerse en seco antes de girar).

Giro de 90 grados

El fin de esta maniobra es cambiar de dirección de forma brusca. Su nivel de dificultad será de Fácil para los motos, Normal para los coches y furgonetas y Difícil par los camiones.

Estas son las maniobras básicas. Los personajes podrán decidir intentar otras, cuya dificultad la determinará el DJ.

TIRADA DE CONTROL

Cuando un personaje falle una maniobra, el conductor deberá realizar inmediatamente una tirada de control. Se trata de una nueva tirada sobre su habilidad de Conducir. Su nivel de dificultad será fácil, y se restará al Número de dificultad básico la categoría de fracaso.

Si tiene éxito, el personaje habrá logrado mantener el control. Su velocidad máxima en PVs. será igual a la categoría de éxito de la tirada de control, y la persecución podrá continuar. Si la categoría de éxito es superior a los PVs. que llevase el vehículo, mantendrá esa velocidad. Si fracasase, se habría producido un lamentable accidente.

ACCIDENTES

Tan pronto como se falle una tirada de control, se calcularán los efectos del accidente que se produzca.

En primer lugar habrá que calcular la velocidad del vehículo en el momento del accidente: será igual a la categoría de fracaso de la tirada de control. De esta forma representamos el hecho de la típica reacción instintiva: frenar. La velocidad de un vehículo en el momento del acci-

Tabla de accidentes

Tipo de accidente	Moto	Coche	Furgoneta	Camión
Choque contra moto	x3	x1	x1	---
Choque contra coche	x4	x3	x2	x1
Choque contra furgoneta	x5	x4	x3	x2
Choque contra camión	x5	x5	x5	x3
Choque contra muro	x5	x5	x5	x4
Choque contra valla	x4	x1	x1	x4
Choque contra árbol	x4	x2	x2	x1/2
Salirse de la carretera	x2	x1	x1	---

dente nunca podrá ser superior a la que llevase en el momento de producirse, aunque la categoría de fracaso fuese mayor. Con este dato consultaremos la **Tabla de accidentes,** donde aparecen una serie de posibilidades en una persecución, tanto en la carretera como fuera de ella. El DJ. deberá elegir la opción más lógica.

En la tabla aparece un multiplicador para cada combinación tipo de accidente / tipo de vehículo. Multiplica los PV del vehículo, en el momento del accidente, por ese multiplicador. Resta al resultado de esta operación la estructura del vehículo. La cifra resultante será el número de dados de puntos de daño que encajará cada ocupante. El vehículo perderá un punto de estructura por cada PV que llevase en ese momento.

DAÑOS EN VEHICULOS

Por cada punto de estructura que pierda un vehículo (por cualquier razón), su PVM se reducirán en 1. Todas las maniobras o tiradas de control que se realicen a partir de ese momento sufrirán también una penalización de 1 por cada 4 puntos de estructura perdidos. Por supuesto, cuando en un vehículo su PVM o su estructura llega a cero, el vehículo quedará siniestrado.

ATROPELLOS

Si un vehículo atropella a un peatón, multiplicaremos la estructura del vehículo por sus PV y obtendremos el número de puntos de daño que sufrirá (este es uno de los pocos casos donde recibiremos daños directos, sin utilizar los D6). Si el peatón se percata de ello podrá tratar de realizar una tirada de Reflejos y restará la categoría de éxito (si la hubiera) a los PV del vehículo. De esta forma representamos que quizás se haya conseguido zafar o simplemente le ha dado de refilón. Puedes aplicar modificadores positivos si lo ve venir con suficiente antelación.

COMBATE ENTRE VEHICULOS

Si, durante una persecución, los ocupantes de los vehículos entablan combate con armas de fuego, se harán las tiradas correspondientes después de resolver las maniobras de los vehículos de ese asalto.

Cuando se alcance a un vehículo con un arma de fuego, este perderá tantos puntos de estructura como el Código de daño final (es decir, después de añadir la categoría de éxito) dividido entre cinco, y redondeando hacia abajo.

Si puede disparar a las ruedas de un vehículo. La tirada de impacto recibirá una penalización especial de -2 al Número de dificultad básico. Un neumático quedará inutilizado inmediatamente si se obtiene una categoría de éxito de 2 ó mayor. Por cada rueda inutilizada un vehículo perderá 3 PVs de su PVM y deberá realizar una tirada de control adicional por asalto. Si el código de daño final del ataque supera la estructura del vehículo impactado, los ocupantes podrán sufrir, por pura lógica, algún daño a no ser que superen una tirada de Esencia (representando a la suerte).

De fallarla, el jugador sufrirá tanto D6 de puntos de daños como sobren después de quitarle la estructura del vehículo. Si la fallan más de uno el ataque lo sufrirá quien saque una mayor categoría de fracaso. Si el ataque fue mediante ráfaga se repartirán el daño entre los que fallen la tirada de Esencia.

PERSECUCIONES A PIE

El sistema de persecuciones a pie de Ragnarok resulta ciertamente sencillo; pero antes hablaremos un poco sobre las capacidades físicas de los personajes:

Correr

Un personaje puede correr a una velocidad equivalente a 3/5 de (Vigor + (correr + 1)) en metros por segundo. En distancias largas (pongamos que más de 200 metros), será necesaria una tirada de control sobre Vigor cada 100 metros aparte de esos doscientos iniciales, un fallo supone reducir Vigor en un punto; la nueva tirada se realizará sobre Vigor modificado y así sucesivamente hasta llegar a 0, que es cuando el personaje cae al suelo extenuado.

Saltar

Un personaje puede saltar una cantidad de metros igual a la mitad su (Destreza + (saltar + 1)).

Nadar

La velocidad de un personaje que sepa nadar es equivalente a su nivel de habilidad más uno en metros por turno. Así, un personaje con nivel 0 avanzará a razón de 1 metro cada dos segundos; otro con nivel 1, dos metros y así sucesivamente. Un personaje que no sepa nadar lo intentará a Vigor - 4 (4 es el coste del nivel 0), por lo que lo mejor será que vayas aplicando las reglas de asfixia.

LAS PERSECUCIONES

Las persecuciones no son más que carreras a plena velocidad en las que uno o más personajes intentan atrapar a otro u otros personajes. Fijamos la distancia entre perseguidor (o perseguidores) y perseguido (o perseguidos) y comenzamos a realizar tiradas sobre Vigor + (correr + 1)

Cada fallo reduce en un nivel la cifra inicial, quien primero llega a 0 perderá la persecución. Si eso sucede con todos los perseguidores, el perseguido escapa; si es el perseguido quien cae sin poder seguir adelante, los perseguidores se harán con él.

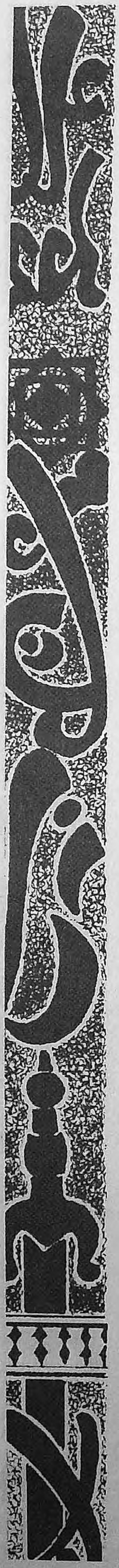


Tabla de vehículos: coches				
Modelo	**EST**	**PVM.**	**ACEL.**	**MAN.**
Alfa Romeo 33 1.7 16v GTI	10	21	2	+1
Audi 90 22 Sport E	12	21	2	+1
Audi 100 CD TDI	13	20	2	0
Cadillac Seville Aut.	16	18	2	0
Citroen AX Vivace 5p	7	16	2	-1
Citroen BX 16 TS	9	18	2	-1
Ferrari Testarossa	15	29	3	+2
Ferrari F-40	11	32	3	+2
Fiat Uno Base 5p	8	15	1	-3
Fiat Tempra 1.6	10	18	2	0
Ford Fiesta Pacha 3p	8	15	1	-2
Ford Escort Prima 1.3 5p	10	16	1	0
Ford Orion CLX 1.6	10	18	2	0
Ford Sierra 2.0 CL 5p	12	18	2	0
Lancia Dedra 2.0 IE	12	20	2	0
Lotus Esprit Turbo SE	13	27	4	+3
Maserati Spider	11	22	3	+2
Mercedes 250 D Largo	14	17	1	-2
NIssan Primara Six Sedan	11	18	2	0
Opel Corsa GL 1.4 4p	8	17	2	0
Opel Kadett LS 1.4	9	17	2	-1
Opel Vectra GL 2.0 I 4p	10	20	2	0
Peugeot 205 Aut 3p	8	17	1	-1
Peugeot 309 GTX	9	19	2	0
Peugeot 405 SRI	10	20	2	0
Peugeot 605 SRI	13	20	2	0
Porsche 944 Turbo	14	26	3	+2
Porsche 928 GT	16	27	3	+2
Renault 4 GTL Cian	7	12	1	-2
Renault 5 Oasis 5p	8	14	1	-2
Renault Clio RT 1.4 5p	8	17	2	0
Renault 19 TS 5p	9	17	2	0
Renault 21 TXE 4p	10	20	2	0
Rolls Royce Silver Spirit	23	20	2	0
Rolls Royce Silver Spur	24	20	2	0
Rolls Royce Corniche Conv	19	21	2	0
Rover 114 SL 5p	8	16	2	0
Seat Marbella XL	7	13	1	-4
Seat Ibiza SX 1.2	9	15	1	-2
Seat Málaga GLX 1.5	10	17	2	-1
Toyota Supra	15	23	3	+2
Volkswagen Polo Clasic GD	8	14	1	-4
Volkswagen Golf Sprinter 1.7	9	18	2	0
Volkswagen Jetta CL 1.5	10	16	2	-1
Volkswagen Passat GT 16V	12	21	2	0
Volvo 480 Turbo	10	20	2	+1

Tabla de vehículos: camiones y furgonetas				
Modelo	**EST**	**PVM.**	**ACEL.**	**MAN.**
DAF VD 400 ET 360	17/35	14	1	0
Iveco 35.8 (Combe 8+1)E/E 2800	20/30	11	1	0
Mercedes Benz MB-100 Combi 1	16/25	10	1	-1
Peugeot J-5 Combi 9 Luxe Turbo	17/26	14	1	+1
Volkswagen Transporter Plataforma D 1.9	14/25	13	1	0
Iveco 40.10 Cha. Cab. 4x4 E/E 320	22/40	11	1	0
Renault B-11050 3200	17/50	12	1	0
Pegaso 1210.6 Cha. Cab. 3100*	25/65	9	1	0

* Camiones. El segundo número de la EST. corresponde al peso cuando está cargada de mercancías.

Tabla de vehículos: Todoterrenos				
Modelo	**EST**	**PVM.**	**ACEL.**	**MAN.**
Bertone Freeclimber	16	17	2	+1
Daihatsu Feroza DX 16V	11	14	2	+1
Lada Niva	11	13	1	-2
Mercedes 230 GE corto	21	14	1	0
Mercedes 300 GE largo	22	16	1	0
Mercedes 300 GD corto	21	14	1	-1
Mercedes 300 GD largo	22	14	1	-2
Mitsubishi Galant 20 GTI 16V	11	20	2	+3
Land Rover Defender 110 TDI	19	13	2	-1

Tabla de vehículos: Todoterrenos				
Modelo	**EST**	**PVM.**	**ACEL.**	**MAN.**
Aprilia 125 Pegaso	1	14	4	-1
Bimota YB 9 Bellaria	2	24	5	+1
BMW R-100 GS Paris Dakar	2	18	4	0
BMW K-75 RT	2	19	4	0
Cagiva 750 Elefant	2	17	4	0
Cagiva Frencia C-12 R	1	16	4	-2
Ducati Paso 750	2	21	4	0
Gilera 125 XR-2	1	14	4	-2
Gilera 500 Saturno	1	18	4	0
Honda CBR 600	3	23	5	+4
Honda NX 650 Domintor	2	16	4	0
Honda ST 1100 F Pan European	3	23	5	0
Kawasaki Tengai 650	2	17	4	0
Kawasaki EN 500 Vulcan	2	17	4	0
Kawasaki ZXR 750	2	25	5	+1
KTM 600 Incas 4T	1	16	4	0
Suzuki DR 800	2	18	4	0
Yamaha RD FZR 1000 Exup	2	27	6	+2

CAPITULO VIII

2001 B.S.O. (Lux Aeterna/G. Ligeti)

El estrés y sus secuelas

El padre Cabanillas cruza lentamente la vieja habitación. Las tablas de madera crujen bajo sus pies mientras siente cómo las viejas telarañas le rozan el rostro. En su mano derecha, la vacilante luz del candelabro apenas alcanza para distinguir los contornos de la puerta. En el bolsillo su mano izquierda aprieta un rosario de nácar como quien se aferra a un clavo ardiendo. La puerta ya está ahí. Duda aún un momento antes de hacer girar el pomo. Su palma sudorosa se impregna de restos de barniz. Suavemente, sin chirriar, como si siempre hubiera estado esperando su llegada, la puerta se abre. ¿Podrá el padre Cabanillas soportar la visión de lo que se encuentra al otro lado? ¿Gritará, llorará, reirá? ¿Dejará la experiencia una llaga en su espíritu? Todos estas circunstancias vienen dadas en Ragnarok por los efectos del estrés.

El estrés representa las consecuencias sobre la mente y la conducta en un personaje que ha sufrido un impacto emocional o una prolongada tensión nerviosa. Se medirá a través de los **Puntos de Estrés** (de ahora en adelante **PE**), que pueden ser de dos tipos: **temporales (PET)** o **permanentes (PEP)**. Los **PET** se reciben tras haber soportado un fuerte shock psíquico y son eliminables a través del reposo y la tranquilidad. Los **PEP** se pueden obtener cuando se han recibido demasiados P.E. temporales y **no** son eliminables, sino que se acumulan y pueden llevar al desarrollo de un trastorno mental.

De salida, los PJ de Ragnarok empiezan con cero **PET** A medida que sus mentes sufran experiencias límite, irán acumulando P.E. temporales. A medida que vaya aumentando el número de PET, aumentarán las probabilidades de sufrir PEP.

SITUACIONES ESTRESANTES

Un PJ puede adquirir PET cuando se enfrenta a lo que llamamos situaciones estresantes. Estas situaciones pueden ser de 2 grandes tipos: naturales o sobrenaturales.

-Una situación natural estresante es aquella en la que corre peligro la integridad física del PJ. Por ejemplo, estar en un pozo de serpientes venenosas y hambrientas, caer desde un octavo piso (independientemente de que en el último momento se salve o no), ser atacado (disparado, acuchillado, motoserrado...) por alguien de claras intenciones asesinas, ser torturado... son situaciones estresantes de ese tipo.

También son situaciones naturales estresantes aquellas en que el PJ realiza alguna acción que repugna gravemente sus principios morales o sus normas de conducta. Ejemplos de esto podrían ser disparar a bocajarro sobre tu mejor amigo, verte obligado a beber sangre humana, rebañar con la lengua el fétido trasero de un macho cabrío, etc. El DJ. puede decidir si una de estas situaciones puede provocar estrés o no.

Tabla de situaciones estresantes		
Situación	**Mod.**	**PET**
Atentar contra los propios principios	-6	x1
Visión del cadáver de un amigo	-8	x1
Visión del cadáver de un ser querido	-10	x2
Situación natural potencialmente letal	-7	x1
Sufrir torturas	-10	x2
Ver morir a un amigo	-8	x2
Ver morir a un ser querido	-10	x2
Verse obligado a atacar a un amigo	-6	x3
Verse obligado a atacar a un ser querido	-7	x4
Ver sufrir torturas a un amigo	-6	x1
Ver sufrir torturas a un ser querido	-6	x2
Visión de un cadáver	-9	x2
Visión del cadáver mutilado de un amigo	-10	x2
Visión del cadáver mutilado de un ser querido	-15	x3
Escena dantesca (docenas de cadaveres)	-13	x3
Fenómenos paranormales (por ejemplo, un pequeño poltergeist)	-10	x3
Fenómenos paranormales potencialmente peligrosos (por ejemplo, un poltergeist en el que "algo" lanza cuchillos)	-13	x4
Contacto con entidades sobrenaturales (por ejemplo, un aparecido)	-15	x3
Contacto con entidades sobrenaturales potencialmente peligrosos (por ejemplo, un aparecido que te ataca)	-20	x4

-Una situación sobrenatural estresante es aquella que desafía la capacidad de comprensión de la mente del PJ. Contemplar un espectro o una sesión de poltergeist, ver vivo a alguien a quien se sabe positivamente muerto, asistir a un milagro o hecho mágico (ver volar un burro, ver cómo alguien convierte las piedras en pan...), constatar cómo se cumple al pie de la letra lo que se soñó en el sueño inquieto de la noche anterior... son algunos ejemplos de ello. Si la situación sobrenatural es además peligrosa será doblemente estresante: ser «visitado» por un vampiro o licántropo, ver cómo se te abren estigmas y llagas en el cuerpo, notar como unos brazos salidos de la pared le sujetan a uno mientras una sierra circular voladora se dispone a rebanarle la cabeza generan sin duda más tensión que la simple visión de un espectro.

El impacto psíquico que producen las diferentes situaciones viene determinado por la **Tabla de Situaciones Estresantes**.

NOTA IMPORTANTE: esta tabla de situaciones estresantes no pretende cubrir todas las posibilidades. Aparece en este capítulo a modo orientativo. El DJ tiene más información al respecto en el Libro de Director.

Será el DJ quien decida si una situación a la que se enfrente el personaje es estresante o no. De ser así, el jugador deberá realizar una **Tirada de Estrés** tan pronto como se enfrente a la situación. El procedimiento a seguir para dicha tirada de estrés será el siguiente:

1- El DJ consultará la tabla de situaciones estresantes para ver en cual de las diversas posibilidades se engloba la situación.

2- A continuación, el jugador deberá realizar una tirada en la **Tabla de Estrés**. Deberá sumar o restar al resultado de los 2d10 los siguientes modificadores:

-Si la situación entra dentro de las descritas como "naturales", se sumará a los dados el nivel de **voluntad** del personaje. Si se trata de una situación "sobrenatural", se sumará el nivel de **esencia** del personaje.

-El **Modificador de Situación**, que aparece en la columna a la izquierda de la de "situación" en la tabla de situaciones estresantes.

-El **Modificador Psicológico**, que aparece en la hoja de personaje junto a las casillas en las que se anotará la cantidad de PET que tenga el personaje. A medida que aumenten los P.E. temporales, este modificador irá aumentando.

- El nivel de la ventaja **"Conocimiento de la vida"**, si el hecho es natural y se podría ver de forma corriente en la vida (ver cadaveres mutila-

dos, un cuerpo putrefacto. Estas situaciones para algunas personas podrían ser más corrientes de lo que pensamos).

El DJ puede decidir que se apliquen otros modificadores a la tirada en la tabla de estrés. Por ahora no podemos decirte nada más acerca de esto modificadores. Existen Oscuros Secretos que no queremos que conozcas... por ahora.

3- Antes de hacer una tirada de estrés, el jugador puede decidir gastar puntos de coraje. El efecto será el habitual: se superará la tirada como si el resultado hubiese sido de más de 11.

EFECTOS INMEDIATOS DEL ESTRES

Si el resultado de una tirada de estrés es de 11 o más, el personaje habrá superado el impacto emocional y no sucederá nada más.

Si el resultado está entre 10 y 0, el personaje se anotará la cantidad de PET que indique la **tabla de estrés**, multiplicados por el multiplicador a los P.E. que indica la **tabla de situaciones estresantes** para la situación concreta en la que se encuentre, pero no se producirán otros efectos.

Si el resultado es inferior a 0, el personaje se anotará la cantidad de PET que indique la tabla de estrés multiplicados por el multiplicador a los PET que indica la **tabla de situaciones estresantes** para la situación concreta en la que se encuentre, pero además perderá el control y reaccionará inmediatamente según indique la tabla.

Las posibles reacciones que aparecen en la tabla de estrés son las siguientes:

Nerviosismo

El PJ no puede mantener la calma por completo para pensar y actuar serenamente. Todas sus acciones quedan penalizadas con -1, -2 ó -3 al Número de dificultad básica (según su nerviosismo sea leve, serio o agudo) hasta que supere una tirada de **Voluntad + Frialdad** (dificultad normal) que deberá realizar cada **turno**, sufriendo siempre como mínimo 1 turno

Inmovilidad

El PJ es incapaz de realizar ninguna acción hasta que supere una tirada de **Voluntad + Frialdad** (dificultad normal). Podrá intentar superar esa tirada una vez por **asalto**, con un mínimo de asaltos igual al modificador negativo de la situación.

Tabla de estrés

Resultado	Reacción	PET
-17 ó menos	Infarto	8
-11 a -16	Desmayo	7
-8 a -10	Enajenación	6
-6 a -7	Histeria	5
-5	Huída	5
-4	Inmovilidad	4
-3	Nerviosismo agudo	4
-2	Nerviosismo serio	3
-1	Nerviosismo leve	3
0 a 5	---	2
6 a 10	---	1
11 ó más	---	---

Huida

El PJ se aleja del lugar a la mayor velocidad posible. Si dispone de vehículo hará uso de él. Huirá durante un número de asaltos igual a 16 menos su **Voluntad** (esto es, si su voluntad es 8, huirá 8 asaltos). Al cabo de este tiempo, podrá decidir volver al lugar en que perdió P.E. si supera una tirada de **Voluntad + Frialdad** (dificultad difícil).

Histeria

El PJ cae de rodillas llorando y gritando enloquecidamente, con los ojos cerrados y las manos mesando los cabellos o cubriendo los oídos. Ignora cualquier de tipo de cosa que se le diga, aunque tolerará que se le aleje de allí a empujones o arrastrándole de la manga. Permanecerá en ese estado durante un número de asaltos igual a 16 menos su **Voluntad**. Al cabo de ese tiempo podrá intentar superar una tirada de **Voluntad + Frialdad** (dificultad difícil) por asalto para intentar superar el ataque de histerismo. Si alguien le abofetea con fuerza podrá realizar inmediatamente la tirada de voluntad.

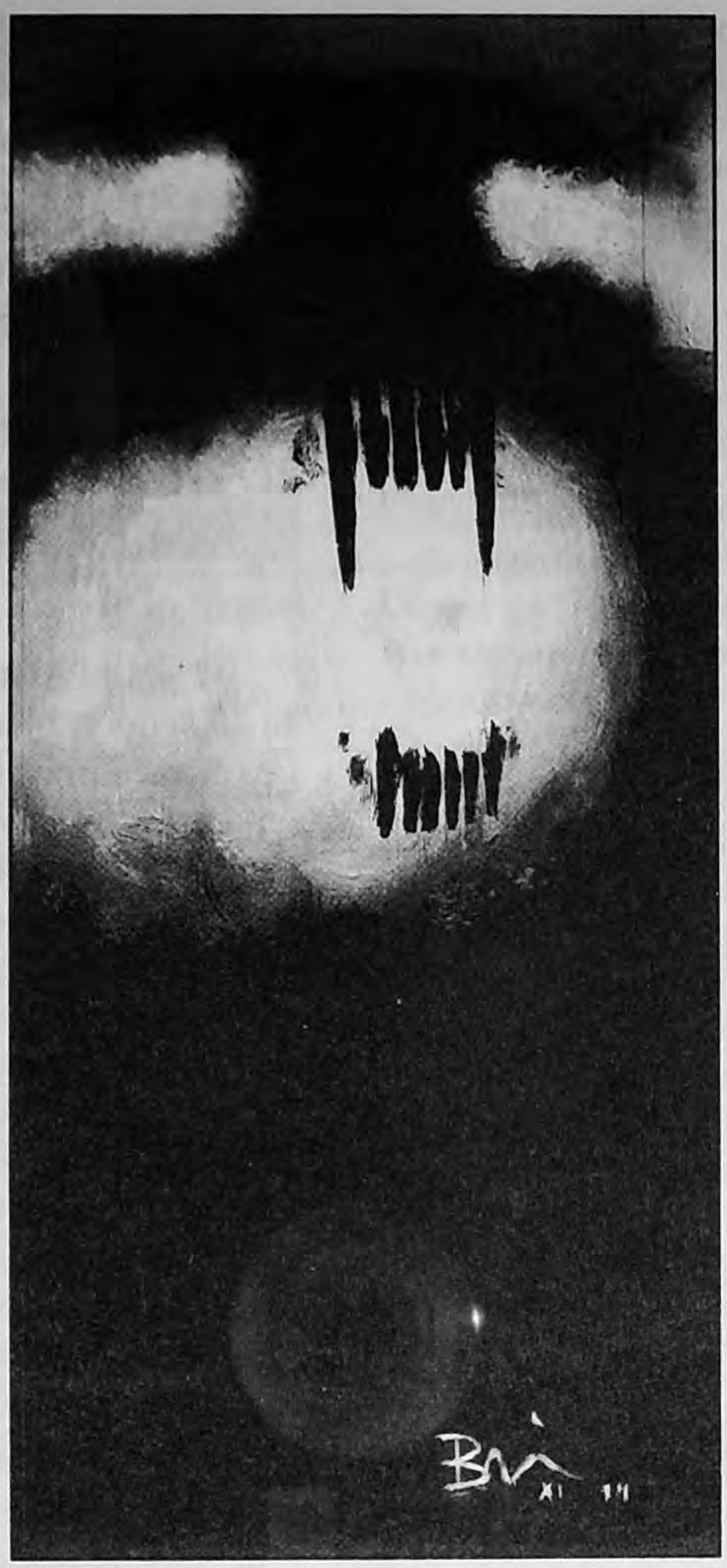
Enajenación

El PJ actúa como si estuviera fuera de sí, atacando a quienes estén más próximos, destrozando lo que encuentre a su mano y gritando incoherencias. El acceso le durará un número de asaltos igual a 16 menos su **Voluntad**, al cabo de los cuales podrá realizar una tirada de **Voluntad** (dificultad Normal) para salir de su estado.

Desmayo

El PJ cae desvanecido. Permanecerá así durante

un número de asaltos igual a 16 menos su **Vigor**, al cabo de los cuales podrá realizar una tirada de **Vigor** (dificultad normal) para salir de su estado. Si alguien le pone un frasco de sales, amoniaco o algo semejante bajo la nariz, o bien si alguien le arroja un cubo de agua por la cabeza podrá realizar la tirada de **Vigor** inmediatamente.



Infarto

La emoción ha sido demasiado fuerte para el PJ, cuyo corazón sufre un vuelco. Realiza inmediatamente una tirada de **RaD** (dificultad normal). Si la supera recibirá únicamente los efectos de desmayo, aunque doblará el número de asaltos en que permanecerá inconsciente. Si no la supera sufrirá inmediatamente un ataque al corazón.

Quienes se encuentren con él tienen 5 asaltos para realizar con éxito un masaje cardíaco (tirada de **Inteligencia + primeros auxilios**, dificultad difícil). Si sus esfuerzos no tienen resultado, el PJ muere de un paro cardíaco. Si tienen éxito conseguirán reanimarle durante el tiempo suficiente para trasladarle a un hospital.

Ejemplo

*El padre Cabanillas se topa en una noche oscura con Ramiro Cercedilla, antiguo amigo al que él sabía muerto en un accidente de tráfico. Realiza una tirada de estrés sobre su **Esencia** (la situación es de tipo sobrenatural) por la conmoción que le causa el encuentro. A esta tirada le resta -15 como modificador de situación debido a que su encuentro cae dentro de «contacto con aparecidos». No posee P.E., así que no resta nada como modificador psicológico. Su **Esencia** es 12 y en su tirada obtiene un 2, con lo cual nos da un total de -1 (12+2-15) .*

Según la tabla de estrés comprobamos que el padre Cabanillas sufrirá de nerviosismo leve además de perder 3 PET; al multiplicar éstos por el multiplicador que aparece en la tabla de situaciones (para «contacto con aparecidos» es x3) tenemos que el padre Cabanillas obtiene en total 9 P.E. temporales.

Estos efectos descritos en la tabla de estrés se aplicarán inmediatamente después de la tirada.

ELIMINACION DEL ESTRÉS TEMPORAL

Los PET pueden ser eliminados a través del sueño. Cuando un PJ que ha recibido PET va a dormir, realiza una tirada de **Voluntad** (dificultad Normal). Si la supera, recibirá los beneficios de un sueño reparador y eliminará un número de PET igual al de su **Voluntad**. Si aún quedan P.E. repetirá el procedimiento cuando se disponga a dormir al día siguiente. Si el PJ no supera su tirada de **Voluntad + Frialdad**, será esa noche asaltado por horrendas pesadillas que le recordarán lo que acaba de sufrir, con lo cual no eliminará PET

PUNTOS DE ESTRES PERMANENTES

Cuando un personaje llegue a acumular más de 25 P.E. temporales, empezará a correr el riesgo de adquirir un PEP Cada vez que el PJ sume puntos de estrés temporales a los que ya tuviese (siempre y cuando sus P.E. temporales lleguen a colocarse por encima de 25), deberá hacer una tirada **Voluntad + Frialdad**.

El nivel de dificultad de esa tirada dependerá de la cantidad de PET acumulados. Tal y como se indica en la misma **hoja de personaje**, caben 3 posibilidades: probabilidad alta (dificultad imposible), media (dificultad difícil) o baja (dificultad fácil). Si se supera la tirada, el PJ no sufrirá más consecuencias que la de seguir sumando PET si fuese necesario. De fallar la tirada, deberá anotarse inmediatamente un PEP (y, además, seguirá acumulando PET de la forma habitual).

TRASTORNOS MENTALES

Como ya se ha dicho, si el sistema nervioso de un PJ es expuesto a una tensión continuada,

puede llegar a ponerse en peligro el precario equilibrio en que el PJ mantiene su vida mental. Enfrentarse a planes diabólicos, jugarse el pellejo y asistir a la muerte de alguno de sus compañeros pueden ser situaciones que la psique del PJ aguante una o dos veces sin pestañear, pero levantar el velo de Lo Desconocido con frecuencia es algo que puede dejar profundas secuelas en el espíritu y conducir a los PJ a la peligrosa espiral de los trastornos mentales.

Los trastornos mentales son desajustes psíquicos del sujeto que se manifiestan en forma de algún tipo de conducta desordenada. Esta conducta puede afectar a una faceta mínima de la vida del sujeto (por ejemplo, a su comportamiento hacia ciertos animales o lugares) o puede verse involucrada su manera de actuar de un modo global (por ejemplo, al verse sumido en una depresión o en un delirio esquizofrénico). En los trastornos mentales juega un papel muy importante la Voluntad del PJ Si las tiradas de estrés nos decían hasta qué punto el PJ era capaz de enfrentarse a lo sobrenatural sin que se le hiciese un nudo en las neuronas, las tiradas de Voluntad nos dirán a menudo (como se verá en la descripción de cada trastorno) si la mente del PJ es lo suficientemente fuerte para evitar que le sobrevenga un acceso de su enfermedad.

Así mismo, la conducta puede alterarse en mayor o menor medida según el estadio de desarrollo del trastorno. Este viene representado por la división en tres grados progresivos:

-El grado **LEVE** se manifiesta como síntomas ligeros, conductas que si las observase una persona que no fuese un psiquiatra o psicólogo avisado no pasarían de ser llamadas *«rarezas»*, *«excentricidades»*, *«pedradas particulares»*, etc. El PJ ve su conducta alterada esporádicamente (generalmente al fallar una tirada de **Voluntad** de nivel fácil), durante menos tiempo y posiblemente (aunque no siempre) con consecuencias más moderadas (por ejemplo, a efectos de juego le puede suponer una mera penalización de -1 en alguna característica).

-En el grado **SERIO** el trastorno se profundiza: síntomas más llamativos, conductas que nos harían recomendar a quien las mostrase que «se tomase unas vacaciones» o que nos harían comentar que el sujeto en cuestión «*está pasando un mal momento*» y «*necesita nuestra comprensión y afecto para superarlo*». La conducta se ve afectada con alguna mayor frecuencia (tiradas de **Voluntad** a nivel Normal), los accesos duran más tiempo y las consecuencias empiezan a pesar (las penalizaciones de -2 que a menudo conlleva son en algunos casos equivalentes al aumento de las tiradas en un nivel de dificultad).

Tabla de trastornos	
2d10	**Transtorno**
2-3	Psico/Sociopatías
4-5	Depresión
6-8	Compulsión
9-13	Fobia
14-16	Trastornos varios
17-18	Manía depresiva
19-20	Esquizofrenia

-El grado **AGUDO** sería el desorden en todo su esplendor: una conducta que cuando aparece nos hace darnos cuenta, aunque no seamos psiquiatras ni psicólogos, de que nuestro amigo no tiene un simple bache sino que necesita ayuda profesional. Puede suponer, especialmente en algunos de los trastornos, verse envuelto en un maremagnum de conducta anormal que, debido a la frecuencia, duración y consecuencias de los accesos, puede llegar a apoderarse por completo del personaje. A pesar de todo, sugerimos que el PJ continúe en juego, a menos que el jugador se sienta realmente a disgusto en esa piel o que el DJ considere que obstaculiza en exceso el desarrollo de la partida. En ese caso, el PJ gravemente trastornado puede ser enviado a un centro psiquiátrico o lugar de reposo y mientras se recupera en medida de lo posible, el jugador puede encargarse de llevar un nuevo personaje que no desentone en la partida.

Cuando un PJ adquiere un nuevo trastorno, lo hace siempre en grado leve. Para llegar a grados mayores, deberá sufrir una progresión en un trastorno que ya poseyese. Esto se explicará más adelante.

Cómo se determina un trastorno

Una vez que un PJ comienza a acumular PEP, comenzará a tener alguna probabilidad de adquirir un trastorno mental. Cada vez que el PJ gane un PEP, deberá realizar de forma inmediata una tirada de Voluntad. El nivel de dificultad de esta tirada vendrá determinado por el número de P.E. permanentes que ya se posean: si se trata del primer P.E. permanente el nivel es **Básico (+4)**, si se trata del segundo será **fácil (+2)**, del tercero en **Lioso (-1)**, el cuarto en **Muy complicado (-4)** , el Quinto en **Casi imposible (-7)** y el sexto en **Milagroso (-10)**. A partir del 7º P.E. permanente la tirada falla automáticamente. Estas tiradas no pueden ser modificadas por Puntos de Coraje.

Si el PJ supera su tirada de **Voluntad**, recibirá 1 Punto de Coraje debido a que ha resultado vencedor en su feroz lucha contra su propia mente. En el caso de que la falle, borrará todos los PEP que posea (**¡ojo!** no los PET) y adquirirá un trastorno. En este punto nos encontramos con dos posibilidades:

-Que el PJ no tuviera aún ningún trastorno, con lo cual acudirá a la **Tabla de Trastornos**.

-Que el PJ estuviera ya afectado por un trastorno, en cuyo caso acudirá a la **Tabla de Progresión de Trastornos** (ver al final de este capítulo).

Evidentemente, el proceso se repetirá cada vez que el PJ vuelva a ganar un P.E. permanente.

LA TABLA DE TRASTORNOS

Si, a resultas de fallar una tirada de Voluntad tras ganar un PEP, el jugador debe hacer una tirada en la tabla de trastornos, tirará 2d10 y sumará los resultados. De esta forma podrá comprobar el tipo al que pertenece su desorden mental y acudirá a la descripción correspondiente para conocer con precisión cómo le afectará. Otra posibilidad que, como siempre, dejamos abierta es que el trastorno sea determinado de común acuerdo entre el PJ y el DJ La razón puede ser que uno u otro no desean un determinado tipo de trastorno en su partida (por ejemplo, una esquizofrenia) o que consideran que el historial del PJ le encamina hacia un desorden concreto (por ejemplo, un PJ al que se le disparó accidentalmente el arma y mató a su hijo podría verse más fácilmente afectado de hoplofobia).

Un PJ afectado de un trastorno mental no debería limitarse a realizar las tiradas y aplicar los modificadores correspondientes, sino que debería intentar actuar de acuerdo a la enfermedad que padece. Por ejemplo, un paranoico debería ser desconfiado y retraído, incluso aunque aún no haya sufrido un acceso de delirios de persecución. Se supone que su enfermedad se encuentra ya de manera latente y que afecta en alguna medida a su vida. Por ejemplo, un cinofobo (fobia a los perros) no se limitaría a esperar que aparezca un perro y sufrir la reacción fóbica, sino que se comportaría activamente para evitar que en su camino no se cruzase un perro (evitaría las calles donde sabe que los hay, procuraría no tener una profesión en la que los viese de cerca, etc). Como siempre, el DJ debería recompensar a aquellos que representan bien su papel más que aquellos que tienen suerte con las tiradas de dados.

FOBIAS

Una fobia es un temor irracional ligado específicamente a objetos, a ciertas actividades o a determinadas situaciones. Objetivamente considerada, la causa de la fobia no es una fuente significativa de peligro. Esto es, el temor ante un hombre-lobo o ante un maniático homicida que te amenaza con una recortada no pueden ser considerados fobias, puesto que tener miedo en esas situaciones es una reacción normal en un individuo sano. Pero si la causa del temor desproporcionado fuera un insecto o la eventualidad de tener que firmar un documento, nos encontraremos muy probablemente ante una reacción fóbica.

Cuando un PJ comienza a desarrollar una fobia, tirará en primer lugar 2d10 por separado: el primer dado le indicará en qué grupo se encuentra: 1-2: I, 3-4 II, 5-6: III, 7-8: IV, 9-10: V. El segundo dado le indicará de qué fobia concreta se trata.

Un PJ fóbico tenderá a evitar la situación u objeto que teme. Por ejemplo, un nosofobo nunca visitará a un amigo enfermo, atosigará al médico al menor síntoma y acumulará toneladas de medicamentos en su botiquín. Un higrafófobo nunca llevará bolígrafo o pluma consigo y será enemigo mortal de cheques, cartas, trámites burocráticos, etc. (el DJ debería recompensar a quienes representan bien su papel de fóbicos y penalizar a quienes se despreocupan de él hasta el momento de las tiradas de dados).

Si el PJ no puede evitar enfrentarse al objeto de su fobia (por ejemplo, un gelirófobo que tiene que pasar necesariamente por un puente) o bien si quiere superar durante algunos momentos su temor (por ejemplo, un ceraunófobo que quiere mantener la calma a pesar de que los truenos no cesan de sonar) deberá pasar una tirada de **Voluntad + Frialdad**. El nivel de la tirada será Fácil, Normal o Difícil, según su fobia sea Leve, Seria o Aguda. Comparará el éxito o fracaso de su tirada con la tabla de Estrés y aplicará el resultado que convenga, con la siguiente modificación: los resultados de infarto se considerarán como desmayo (la tirada puede ser modificada por modificadores que el DJ considere apropiados a las circunstancias).

No nos detendremos a explicar cada posible fobia. Bastará con exponer tres ejemplos que serán fácilmente generalizables al resto de las fobias, con sólo mirar en la tabla el objeto o situación al que están ligadas:

1- *Raúl Romanones padece una criptofobia leve, por lo cual suele evitar ascensores, coches y*

Tabla de Fobias I		
1d10	**Nombre**	**Efectos**
1	Aerofobia	A viajar por el aire
2	Anemofobia	Al viento o las corrientes de aire
3	Ceraunofobia	A los truenos y explosiones
4	Climacofobia	A caer por las escaleras
5	Galefobia	A los gatos
6	Hematofobia	A la sangre
7	Nosofobia	A una enfermedad que no se padece
8	Pirofobia	Al fuego
9	Rabdofobia	A los bastonazos y golpes violentos
10	Talefobia	A ser enterrado vivo

Tabla de Fobias II		
1d10	**Nombre**	**Efectos**
1	Agorafobia	A los grandes espacios
2	Antropofobia	Al contacto con hombres
3	Cinofobia	A los perros
4	Fotofobia	A la luz
5	Hidrofobia	Al agua
6	Monofobia	A la soledad
7	Oclofobia	A la multitud
8	Ponofobia	Al dolor
9	Siderodromofobia	A viajar en tren
10	zoofobia	A los animales en general

Tabla de Fobias III		
1d10	**Nombre**	**Efectos**
1	Amaxofobia	A los carruajes y coches
2	Astrofobia	A fenómenos atmosféricos (huracanes, tormentas, etc.)
3	Claustrofobia	A los espacios cerrados
4	Ginofobia	Al contacto con mujeres
5	Hidrofobofobia	A la rabia
6	Nictofobia	A la noche y la oscuridad
7	Ornitofobia	A las aves
8	Pterofobia	Al cosquilleo con plumas
9	Talasofobia	Al mar
10	Teratofobia	A dar a luz un monstruo

Tabla de Fobias III		
1d10	**Nombre**	**Efectos**
1	Aigmofobia	A los objetos punzantes
2	Aracnofobia	A las arañas
3	Criptofobia	A los espacios pequeños
4	Ereutofobia	A sonrojarse
5	Estrapefobia	A los relámpagos
6	Fobofobia	A sentir miedo y angustia
7	Gelirofobia	A atravesar puentes
8	Higrafofobia	A firmar
9	Ofiofobia	A las serpientes y reptiles
10	Triscaidecafobia	Al número 13

Tabla de Fobias III		
1d10	**Nombre**	**Efectos**
1	Acrofobia	A las alturas
2	Clinofobia	A estar acostado
3	Crematofobia	Al dinero
4	Entomofobia	A los insectos
5	Hoplofobia	A las armas
6	Manifobia	A la locura y a los locos
7	Mosofobia	A ensuciarse
8	Neofobia	A lo nuevo
9	Paidofobia	A los niños
10	Tanatofobia	A la muerte

otros espacios pequeños. Pero una tarde se ve obligado a subir al piso 20 del rascacielos de una poderosa multinacional. Puesto que decide que es preferible un poco de angustia a acabar con la lengua fuera, monta en el ascensor y realiza una tirada de Voluntad Fácil. Su Voluntad es 12 y su Frialdad es de 2, y obtiene un 12, así que la supera y sube tranquilamente silbando una cancioncilla.

***2-** Mónica Barétti sufre desde hace largo tiempo una ereutofobia, que ha adquirido ya tintes serios. Cuando se encuentra en una situación embarazosa, como una cita con un desconocido o tras derramar su café sobre la mesa del bar, su principal preocupación es si llegará a ruborizarse. Cuando nota o teme que esto va a suceder es presa de una crisis fóbica de la que le cuesta sobreponerse: realiza una tirada de Voluntad Normal y cuando no la pasa las consecuencias son imprevisibles (la última vez Mónica, cuya Voluntad es 10 y su Frialdad es 0, obtuvo un 17; puesto que falló la tirada por -7 (10+0-17 sufrió una crisis y comenzó a gritar histéricamente ante la sorprendida mirada de toda la cafetería).*

***3-** Abdullah Domínguez está terriblemente obsesionado por la posibilidad de que le lleguen a enterrar vivo (sufre una talefobia aguda). Se ha hecho construir una cripta con respiradero, teléfono y reservas de comida y agua, y ha dejado en su testamento instrucciones muy tajantes para que, tras su (supuesta) muerte, le depositen en ella confortablemente arropado en una mullida cama (y no aprisionado en una horrenda caja de pino) y acudan periódicamente a comprobar su estado. En una partida de RAGNAROK Abdullah rara vez tendría que tirar contra Voluntad + Frialdad. Su fobia sería sobre todo cuestión de una buena representación de rol, aunque podría darse el caso de tener que pasar la tirada (Abdullah es encerrado en un mausoleo del cual piensa que podría ser su última morada y es presa de una crisis fóbica). En ese caso el nivel sería Difícil.*

Al tipo del ejemplo 1 pertenecen la mayoría de las fobias incluidas en las tablas (a determinados animales, cosas o situaciones). Al tipo del ejemplo 2 pertenecen fobias como la nosofobia, la fobofobia y la neofobia, esto es, aquellas en que el estímulo es menos concreto y lo que se

teme es especialmente la propia reacción. Al tipo 3 pertenece tan sólo, además de la talefobia, la teratofobia. En cualquier caso, la decisión de en qué momento debe un PJ fóbico realizar una tirada de **Voluntad + Frialdad** queda al criterio del DJ.

COMPULSIONES

Las compulsiones son impulsos imperiosos, a menudo irresistibles, a la ejecución repetida de ciertos actos, algunas veces fastidiosos. El compulsivo realiza mecánica y ritualmente sus acciones para escapar a la angustia que se le produciría si no los cumpliese. Esto es, alguien que se lavase las manos delante de cada comida no sería un sujeto trastornado, pero si su urgencia por lavarse las manos se produce cada 10 minutos nos encontramos con alguien que padece una compulsión.

El PJ afectado por una compulsión deberá hallar en primer lugar de cuál se trata; para ello tirará 2d10 y consultará la **Tabla de Compulsiones**

Los PJ con una compulsión serán presa de ella casi constantemente. La frecuencia con que se ven afectados es de unas 3-4 veces a la hora (por ejemplo, un PJ glotón estará comiendo algo cada cuarto de hora o veinte minutos). Adicionalmente, su compulsión le asaltará en los momentos en que sufra especial nerviosismo (se siente vigilado, tiene una entrevista con alguien importante...). Si el PJ no puede aplacar su compulsión (por ejemplo, porque en ese momento no dispone de agua para lavarse las manos) o si desea sobreponerse a ella (por ejemplo, para no tener que ir a lavarse las manos en el preciso instante en que vigila a un enemigo), realizará una tirada de **Voluntad** (a nivel Fácil, Normal o Dificil según su compulsión sea Leve, Seria o Aguda). Si la pasa, se librará de su compulsión durante toda una hora. Si la falla, también se librará de su compulsión durante una hora, pero realizará inmediatamente una tirada de estrés (el modificador de situación será -1, -2 ó -3, según la compulsión sea Leve, Seria o Aguda; el multiplicador de P.E. será x1).

Las compulsiones no son demasiado graves, pero suelen ser generalmente molestas para quien las sufre y a veces para quienes le rodean. A continuación explicamos los efectos de las más frecuentes:

Contar dinero: el PJ cuenta frecuentemente el dinero que tiene en el bolsillo o cartera en ese momento.

Glotonería: El PJ está constantemente comiendo, preferentemente cosas pequeñas y fáci

Tabla de compulsiones

2d10	Compulsión
2	Temblor
3-4	Numerar las cosas
5-6	Glotonería
7-8	Lavarse las manos
9-10	Contar dinero
11	Incontinencia
12-13	Ordenar la ropa
14-15	Morderse las uñas
16-17	Rascarse
18-19	Tararear
20	Tartamudez

les de llevar consigo (chocolatinas, galletas, patatas fritas, etc).

Incontinencia: el PJ no se libra de la sensación de tener siempre ganas de orinar, realizando frecuentes visitas al WC.

Lavarse las manos: el PJ tiene a menudo la impresión de que sus manos están sucias y acude a lavárselas al lavabo más cercano.

Morderse las uñas: el PJ no sería el más idóneo para despegar un pedazo de cinta adhesiva.

Numerar las cosas: el PJ no puede evitar el contar los objetos que tiene al alcance de su visión (ventanas, farolas, bancos, baldosines de cierto color, etc). El acceso le durará 5 turnos y durante ese tiempo todas las tiradas relacionadas de **Percepción** y de habilidades relacionadas con ella se verán reducidas en 1 nivel.

Ordenar la ropa: el PJ está constantemente ajustándose el traje, alineando las toallas del lavabo, alisando las arruguitas del mantel, etc.

Rascarse: el PJ siente una necesidad irrefrenable de aliviar a cada momento un picor en la cabeza, en el brazo, bajo la paletilla izquierda, etc. Sus tiradas de **Carisma** y de habilidades relacionadas con el **Carisma** se verán reducidas en 1 nivel mientras dure la compulsión.

Tararear: el PJ no puede dejar de silbar o tararear la cancioncilla que tenga en la cabeza (generalmente para irritación de los otros PJ).

Tartamudez: el PJ se atasca frecuentemente en aquello que está diciendo durante 5 turnos. Durante ese tiempo sus tiradas de **Carisma** se verán reducidas en 1 nivel.

Temblor: el PJ es presa de un súbito temblor de su mano que le durará 5 turnos. Durante ese tiempo sus tiradas de **Destreza** se verán reducidas en 1 nivel.

Ejemplo

Natalio Guruceta es un honrado oficinista que cumpliría a las mil maravillas su trabajo diario si no fuera por su aguda y glotona compulsión de comer continuamente palomitas de maíz. Su jefe se queja a menudo de que sus expedientes le llegan manchados de diminutas gotitas de grasa, sus compañeros apartan la cabeza cuando le ven deglutir un enorme puñado de palomitas de una sola y ansiosa vez, las señoras de la limpieza le aborrecen porque bajo su mesa se acumula diariamente una fina alfombrilla de migas (afortunadamente el empleo de Natalio no peligra porque se encuentra allí gracias a un enchufe de su cuñada). Pero hete aquí que Natalio se ve envuelto en un cúmulo de extrañas circunstancias que terminan con su secuestro por unos desconocidos. Encerrado bajo llave, Natalio rebusca nerviosamente sus bolsillos y en cinco minutos da buena cuenta de sus últimas existencias de palomitas. De poco le sirve, veinte minutos después sus ansias de comer palomitas se vuelven a disparar. Para intentar sobreponerse a ellas, el PJ realiza una tirada de Voluntad nivel Difícil (puesto que su compulsión es aguda) con tan buena fortuna que la supera con un 2. Sin embargo, una hora después su obsesión por comer palomitas ataca más fuerte que nunca; Natalio intenta de nuevo sobreponerse, pero esta vez no tiene suerte en la tirada de Voluntad, por lo que realiza inmediatamente una tirada de estrés a la cual resta -3 (compulsión aguda) como modificador de situación (no resta nada como modificador psicológico ya que no posee ningún P.E.). Afortunadamente también la supera con un 4, pero quién sabe lo que ocurrirá si dentro de 1 hora su ansia de comer palomitas le invade de nuevo.

PSICOPATIAS Y SOCIOPATIAS

Estos trastornos se manifiestan por el desprecio de las normas sociales, escaso control de los impulsos y escasa capacidad para considerar las consecuencias de los actos. La conducta de los psicópatas suele ser calculada y ausente de sentimientos y constituye a menudo una transgresión de la ley. Un PJ normal podría robar por necesidad o mentir ocasionalmente con un fin determinado (por ejemplo, para salvar el pellejo). Un PJ psicópata robará o mentirá por puro placer (podríamos denominarlo una suerte de compulsión a gran escala). El tipo de psico/sociopatía se determina con 2d10 en la Tabla de Psico/sociopatías.

Una vez determinado el tipo de su psicopatía, el PJ afectado realizará una tirada de Voluntad (a nivel Fácil, Normal y Difícil, según su psicopatía sea Leve, Seria o Aguda) cada tantas horas como su nivel de Voluntad (por ejemplo, si su Voluntad es 11 realizará la tirada cada 11 horas). Además, el DJ considerará si el jugador afectado debe realizar la tirada en situaciones especiales (por ejemplo, un cleptómano al que se le presenta la oportunidad de un robo fácil). En el caso de fallarla el PJ se dedicará a la satisfacción de su vicio favorito (sea robar, escandalizar colegiales o asesinar a su vecino) durante el resto del día. Si al cabo de este tiempo aún no lo ha satisfecho, el PJ empezará a ganar **1 PEP** por cada día que pase hasta que lo satisfaga. Una vez satisfecho, el PJ quedará tranquilo durante un número de días igual a su Voluntad, al cabo de los cuales volverá a empezar a realizar tiradas de Voluntad.

Tabla de Psico/Sociopatías

2d10	Psico/Sociopatía
2-4	Usurpación de personalidad
5-7	Pirómano
8-9	Mitómano
10-11	Cleptómano
12-13	Sádico
14-15	Conductor suicida
16-19	Clastómano
20	Homicida serial

Un psicópata no es estúpido, así que procurará no ser descubierto (por ejemplo, un conductor suicida no conduciría a la una del mediodía sino a altas horas de la noche o en carreteras menos transitadas un homicida serial no se liaría cuchilladas en un supermercado sino en rincones menos concurridos por donde pasan de vez en cuando sus víctimas). Así mismo, el PJ psicópata intentará compatibilizar su conducta trastornada con la realización de sus actividades normales (un homicida serial no dejará de ir al trabajo).

Las principales psicopatías serían las siguientes:

Usurpación de personalidad: el PJ empezará a imitar hasta el más mínimo detalle la personalidad de otro de los PJ de su grupo. No sólo no será consciente de que imita alguien, sino que se enfadará con el PJ que utilice como modelo porque pensará que es el otro quien le imita a él. El PJ a imitar lo elegirán de común acuerdo el jugador y el DJ. Si no llegan a ningún acuerdo podrá elegirse por una tirada de dado. De no haber otro PJ a quién imitar, el afectado imitará a un P.N.J.

Pirómano: al PJ le chifla la visión de un coche, bosque, edificio, ciudad... en llamas (¡y pone los medios para que esta visión sea lo más frecuente posible!).

Mitómano: el PJ es un mentiroso patológico, al que le gusta inventar historias imaginarias, hacerse pasar por quien no es e incluso simular enfermedades. Le puede gustar enviar anónimos repletos de calumnias o bien crear la confusión a su alrededor.

Cleptómano: el PJ desea obsesivamente apoderarse de aquello que tiene a mano. Generalmente serán objetos pequeños, aunque también podrá tratarse de grandes robos planificados.

Sádico: el PJ disfruta pegando palizas, preferentemente a personas más débiles y de una situación social que él considera inferior (aunque también podría ser a sus hijos o cónyuge).

Conductor suicida: al PJ le encanta conducir por el lado opuesto de la carretera, para horror de los que en ese momento circulan por ese carril.

Clastómano: el PJ goza con la destrucción. Sus objetivos más comunes suelen ser farolas, cabinas, automóviles... aunque su deseo secreto puede ser derruir un bloque de vecinos (no necesariamente con los vecinos dentro).

Homicida serial: el PJ mata sin motivo real, por puro placer, y sin que exista necesariamente conexión entre los sujetos que asesina.

Ejemplo

Marie Legrand, último seudónimo usado por una oscura mujer de origen rumano, es una experta en idiomas que ha sido a menudo contratada (con distintos nombres) como intérprete por diversas empresas. Los comienzos en sus diferentes empleos nunca han ido del todo mal, pero siempre ha tenido que esfumarse sin dejar rastro para evitarse complicaciones. El problema es que ocasionalmente Marie siente una extraña satisfacción al mentir. Su mitomanía está empezando a crearle complicaciones, especialmente cuando estuvo a punto de provocar un grave incidente al traducir deliberadamente una oferta para la importación de café como una oferta para la creación de una red de tráfico de armas (en la que, por cierto, el interlocutor se mostró interesado). En sus momentos de mayor tranquilidad Marie querría abandonar esa conducta, pero su escasa fuerza de voluntad (Voluntad=9) unido a que su trastorno ya es Serio le dificultan su empeño. Cada 9 horas la PJ efectúa una tirada de Voluntad (nivel Normal) y cuando la falla su ágil mente enseguida maquina una nueva fabulación con la que crear otro enredo.

Tabla de Episodios Depresivos	
2d10	Episodio depresivo
2-7	Apatía
8-9	Fatiga
10	Aumento de apetito
11	Hipersomnia
12	Dificultad de concentración
13	Insomnio
14	Pérdida de apetito
15	Complejo de culpabilidad
16-17	Llanto incontrolado
18-19	Irratabilidad
20	Retardo psicomotor
21	Tendencias suicidas
22	Catatonía
Añadir +1 a la tirada si la depresión es seria Añadir +2 a la tirada si la depresión es aguda	

DEPRESION

Consiste en un debilitamiento de la tensión nerviosa o psíquica que puede presentar un elevado número de síntomas. En general se presenta tristeza, lentitud en las reacciones mentales y físicas y sentimientos de reproche moral (autoacusación). Puede presentarse aislada o alternando episodios depresivos con otros de exceso de actividad (ver MANIA DEPRESIVA). En los casos extremos puede alcanzarse una ausencia total de actividad (catatonía) que puede durar horas o días.

Al contrario que un fóbico o un compulsivo, a los cuales se manifestaría su trastorno siempre más o menos de la misma manera, un PJ depresivo no tendrá necesariamente un sólo tipo de síntomas, sino que estos podrán ir variando (por ejemplo, puede sufrir sucesivamente de complejo de culpabilidad, luego de llanto repentino, después de pérdida de apetito, otra vez una crisis de llanto, etc). El PJ afectado realizará una tirada de Voluntad (a nivel Fácil, Normal y Difícil, según sea Leve, Serio o Agudo) cada tantas horas como sea su nivel de Voluntad (por ejemplo, si su Voluntad es 8 tirará cada 8 horas). En caso de fallarla, el PJ tirará en la tabla de episodios depresivos, añadiendo 1 a su tirada en caso de que su depresión sea seria y 2 si es aguda:

El PJ sufrirá el episodio depresivo correspondiente durante 1, 2 ó 3 horas (según sea Leve, Serio o Agudo). excepto cuando en la descrip-

Tabla de Episodios Maniacos	
2d10	**Compulsión**
2-7	Reducción del sueño
8-9	Derroche de dinero
10-11	Verborrea
12-13	Euforia
14-15	Hiperactividad física
16	Hiperactividad sentimental
17-18	Desprecio al dolor
19	Desprecio al peligro
20	Fuga de ideas
21	Delirios de grandeza
22	Agresividad
Añadir +1 a la tirada si la depresión es seria Añadir +2 a la tirada si la depresión es aguda	

ción del episodio se indique otra cosa. Una vez transcurrido este tiempo volverá a tirar Voluntad y así sucesivamente, pudiendo alternar períodos normales con períodos más o menos largos de depresión.

Cuando está en estado depresivo el PJ es siempre el último en tener la iniciativa. Los episodios depresivos tienen los siguientes efectos:

Apatía: el PJ se encuentra repentinamente falto de toda motivación, no tiene ganas de hacer nada, no quiere colaborar con los que le rodean (para irritación de los otros PJ) y le asaltan pensamientos pesimistas.

Fatiga: el PJ se encuentra aquejado de un súbito cansancio físico (tiradas de Vigor reducidas en 1 nivel).

Aumento de apetito: el PJ es presa de una voracidad incontrolada durante un día entero (efectos similares a los de glotonería compulsiva).

Hipersomnia: el PJ entra en un estado de somnolencia. Necesitará dormir ese día el doble de lo normal para que tenga los mismos efectos. Si no lo hace, además de no recibir los efectos de eliminación de estrés, todas sus tiradas se verán reducidas en 1 nivel durante el día siguiente.

Dificultad de concentración: al PJ le resulta difícil mantener la atención en aquello que está haciendo (tiradas de Percepción reducidas en un nivel).

Insomnio: el PJ no será capaz de conciliar el sueño durante la próxima noche. No gozará de los beneficios de dormir para la eliminación de estrés y todas sus tiradas se verán reducidas en 1 nivel durante el día siguiente.

Pérdida de apetito: el PJ se encuentra desganado durante todo el día. Si este estado persiste, perderá 1 punto de Vigor y 1D6 por cada día seguido que se encuentre sin comer. La fuerza no bajará por debajo de 5: los puntos de vida sólo dejarán de bajar si muere.

Complejo de culpabilidad: el PJ se considerará el causante de todas las desgracias habidas y por haber. Sus remordimientos le impedirán usar su capacidad intelectual al cien por cien (tiradas de Inteligencia reducidas en 1 nivel).

Llanto incontrolado: el PJ sufre un acceso repentino de llanto sin motivo o por el motivo más trivial (tiene un cordón desatado, ha pasado una nube...). Las tiradas de Percepción reducidas en 1 nivel.

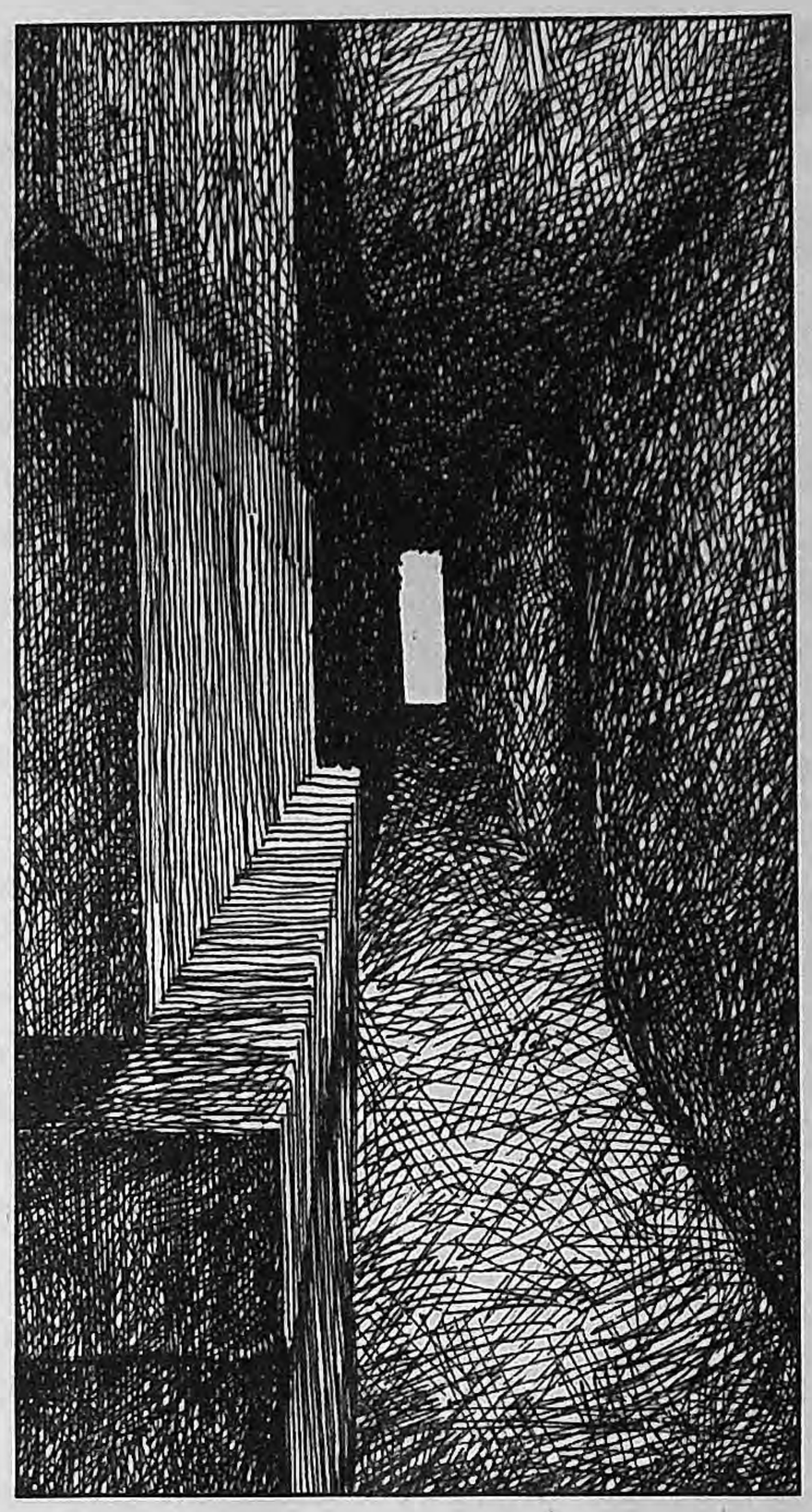
Irritabilidad: al PJ le molestarán hasta los mínimos detalles que ocurren a su alrededor; alguien que silba, un semáforo que tarda en cambiar, un transeúnte que le pregunta una dirección... servirán para disparar su mala uva. Las tiradas de Carisma y de las habilidades de ese campo se verán reducidas en 1 nivel.

Retardo psicomotor: el PJ se ve aquejado de lentitud en todas sus reacciones. Sus tiradas de Destreza, Percepción e Inteligencia se verán reducidas en 1, 2 ó 3 niveles (según el grado del trastorno). Además de ser el último en tener la iniciativa, todas sus acciones tendrán efecto siempre un turno más tarde (por ejemplo, si el PJ hace una tirada de Percepción con éxito, no será consciente de lo que ha visto hasta después de un turno).

Tendencias suicidas: el PJ tiene un impulso repentino de poner fin a su vida. El impulso durará 10 asaltos y por lo general advertirá previamente de sus intenciones (*«¡se acabó, no aguanto más este sufrimiento!»*). Si se le intenta convencer para que desista de su actitud, se permitirá una nueva tirada de Voluntad (con modificadores positivos si quien le habla tiene habilidades como charlatanería o psicología, que se sumarán si son varios los que le convencen). Si falla seguirá adelante con sus propósitos...

Catatonía: el PJ entra en un estado de estupor, no se mueve ni contesta cuando le hablan, no reacciona ante ningún estímulo externo aunque es consciente de lo que pasa a su alrededor, deja acumular la saliva en su boca sin tragarla hasta que fluye por las comisuras de sus labios. Si se le intenta mover ofrecerá viva resistencia. Obviamente, todas sus características y habilidades quedan anuladas (salvo Vigor, para evitar ser movido). Cuando transcurran las 3 horas de estado catatónico el PJ realizará una tirada de Voluntad. Si la falla continuará en ese estado otras

3 horas más al cabo de las cuales volverá a tirar y así sucesivamente. Si la pasa, el PJ saldrá del estado catatónico, pero sufrirá retardo psicomotor durante otras 3 horas. Al cabo de ese tiempo volverá al estado normal y comenzará otra vez a realizar las tiradas usuales de Voluntad. Un catatónico no responderá a los golpes (aunque sí sufrirá el daño correspondiente) pero sí a un electroshock. En caso de que se emplee este método (por alguien con conocimientos médicos y **equipo adecuado** (¡no basta con un simple enchufe y dos cables pelados!); en caso contrario un 20 directo en los 2d10 significaría la muerte por paro cardíaco), el PJ volverá a su estado normal pero tendrá todas sus características a la mitad (redondeando hacia abajo, pero nunca inferior a 5) durante un día entero.



Ejemplo

Tras ser secuestrado y torturado, William López se tornó una persona depresiva. Por suerte, aunque su depresión es seria, su mente es bastante resistente (Voluntad=12), así que se encuentra aún dentro de unos ciertos cauces de control. William debe superar una tirada de Voluntad (nivel Normal) cada 12 horas. Cuando la supera, William es frecuentemente una persona algo triste y no muy comunicativa, pero su conducta es perfectamente lúcida y normal. Pero cuando la falla, los síntomas depresivos hacen mella en él. Por ejemplo, el último día transcurrió del modo siguiente: el sábado se levantó a las 8:00 relativamente bien (tirada de Voluntad=11, éxito) pero 12 horas después comenzó a llorar desconsoladamente porque se había perdido los cinco primeros minutos de su programa favorito (tirada de Voluntad=17 fracaso; tirada de episodio depresivo=17 llanto incontrolado). Su llanto cesó 2 horas después y decidió marchar a la cama, y mañana será otro día.

MANIA DEPRESIVA

En el trastorno bipolar o manía depresiva alternan períodos de normalidad con fases depresivas o maníacas. De las fases depresivas ya se ha hablado en el apartado de Depresión. Las fases maníacas constituyen el fenómeno opuesto: el afectado se ve desbordado por una alegría incontenible, su pensamiento funciona de forma acelerada y su comportamiento es desordenado y exaltado. El maníaco se cree capaz de todo y todo lo intenta, empleando a veces sus inagotables energías en obras absurdas y excesos desproporcionados (por ejemplo, puede apostar todo su dinero a un sólo número de la ruleta o sentarse a escribir en una noche la «obra cumbre de la literatura moderna»).

Un maniaco depresivo presentará distintos síntomas, los cuales pueden ir variando a medida que alterna episodios maníacos con episodios depresivos. El PJ afectado realizará una tirada de Voluntad (a nivel Fácil, Normal o Difícil según su trastorno sea Leve, Serio o Agudo) cada tantas horas como sea su nivel de Voluntad (por ejemplo, si su Voluntad es de 8, realizará las tiradas cada 8 horas). Si no la supera, tirará 1d10: de 1-5 sufrirá un episodio maníaco, de 6-10 se encontrará depresivo.

Un PJ maníaco tirará en la **Tabla de Episodios Maníacos**; un PJ depresivo lo hará en la **Tabla de Episodios Depresivos**. A estas tiradas se les sumará 1 si el trastorno es Serio, o 2 si el trastorno es Agudo. El PJ sufrirá el episodio maníaco o depresivo correspondiente durante 1, 2 ó 3 horas (según sea Leve, Serio o Agudo) excepto cuando en la descripción del episodio se indique otra cosa. Una vez transcurrido este tiempo volverá a tirar Voluntad y así sucesivamente, pudiendo alternar períodos normales con períodos más o menos largos de depresión o de manía. Los episodios maníacos se determinan con 2d10 en la **Tabla de Episodios Maniacos**.

Los episodios depresivos ya han sido descritos. Cuando está en estado maníaco el PJ es siempre el primero en tener la iniciativa; por otra parte, los episodios maníacos tienen los siguientes efectos:

Reducción del sueño: ese día el PJ no sentirá la necesidad de dormir el mismo tiempo que

otros días. Con la mitad de horas de sueño de lo que acostumbre el PJ recibirá los mismos efectos que si las hubiese dormido todas.

Derroche de dinero: el PJ pondrá de inmediato una gran cantidad de dinero al servicio de la causa más peregrina (invitará a todo el mundo -conocidos o desconocidos- a comer en el Ritz, alquilará un Rolls Royce para ir a la oficina, comprará a su portera un despampanante vestido de noche, etc).

Verborrea: una extraña locuacidad se apodera del PJ, quien no deja de charlotear con cualquier pretexto. Las tiradas relacionadas con la comunicación (charlatanería, convencer, hablar otro idioma, etc) se ven incrementadas en 1 nivel.

Euforia: el PJ está que revienta de alegría sin motivo o por un motivo trivial (ha pasado un coche rojo, encuentra un billete capicúa, etc). Su estado de ánimo resulta un tanto contagioso (tiradas de Carisma aumentadas en 1 nivel). Sin embargo, embebido en su júbilo, no es muy consciente de lo que le rodea (tiradas de Percepción reducidas en 1, 2 ó 3 niveles, según el grado de su trastorno).

Hiperactividad física: en el PJ parece que no hace mella el cansancio. Los efectos de éste (como en las reglas para persecuciones a pie) se anulan y el PJ añade 1 nivel a sus tiradas de Vigor. Una vez pasado el episodio maníaco el PJ restará 1 nivel a esas tiradas durante el mismo tiempo que duró la hiperactividad.

Hiperactividad sentimental: el PJ está obsesionado por caer bien a todo el mundo. Si se encuentra con personajes del sexo opuesto, no parará de intentar seducirles a toda costa. No obstante, su extraña euforia es evidente para cualquier observador y su Carisma se verá reducido en 1 nivel.

Desprecio al dolor: el PJ no sufre los efectos normales de cualquier otro jugador ante el dolor (no se desmaya, no retira su mano del fuego, etc) aunque sí sufre el daño correspondiente. Por supuesto, durante los combates se olvidan las tiradas de inconsciencia.

Desprecio al peligro: en un arranque de heroísmo, el PJ se ofrece voluntariamente para la misión más arriesgada (cubrir la retirada de sus compañeros, lanzarse a las llamas a rescatar algo o alguien, etc). Recibe inmediatamente 1 Punto de Coraje que sólo podrá ser gastado en esa acción.

Fuga de ideas: la actividad mental del PJ se encuentra tan acelerada que no es capaz de concentrarse en un sólo pensamiento (siente como si estos fluyeran a toda velocidad por su cabeza). Las tiradas de Inteligencia y Percepción se verán reducidas en 1, 2 ó 3 niveles.

Delirios de grandeza: el PJ se considera superior al resto de los mortales. Se sentirá capaz de llevar a cabo cualquier cometido aunque ello implique la utilización de una habilidad que no posee: asegurará que sabe pilotar un avión, hablar quechua o hacer encaje de bolillos; no importa con quién se encuentre, él es más inteligente, guapo, fuerte, diestro, etc.

Agresividad: un ansia de causar daño y destrucción invade el ánimo del PJ. Buscará camorra con quien esté más a mano (preferentemente alguien que le caiga mal). Si obtiene respuesta comenzará a pelear de la forma más sucia y violenta posible. Por cada asalto de pelea el PJ hará una tirada de Voluntad; la primera vez que la falle aumentará su agresividad y sus golpes producirán un +1D6 puntos de daño; un segundo fallo aumentará este modificador en +2D6; si se da un tercer fallo el PJ empezará a utilizar un arma (aunque su contrario esté desarmado o sea claramente inferior, por ejemplo, un niño); finalmente, tras un cuarto fallo el PJ buscará matar del modo más rápido posible a su oponente. Si el PJ no obtiene respuesta a sus provocaciones, la tomará con lo que haya a su alrededor y empezará a hacer añicos los vasos, a apalear a los perros, a arrancar las cortinas y a destrozar, en general, todo lo que se halle a su alcance. Durante el acceso, las tiradas de Vigor se incrementarán 1 nivel. Una vez vuelto a la tranquilidad el PJ se encontrará algo cansado y sus tiradas de Vigor se verán reducidas en 1 nivel durante tantos turnos como le haya durado el acceso.

Ejemplo: *Rosaura X (preferimos no dar su verdadero nombre) sufre una manía depresiva desde que desapareció un mes entero sin dejar rastro del cual nunca ha querido revelar nada a su vuelta. Su trastorno es leve y su Voluntad es 10 así que debe superar una tirada de Voluntad nivel Fácil cada 10 horas. Describiremos también su último fin de semana. El sábado se levantó temprano (8:00) para realizar algunas compras. Su estado era perfectamente normal (tirada de Voluntad=5 éxito). Pero 10 horas después, cuando se probaba un vestido en unos grandes almacenes, un súbito impulso sexual se apoderó de ella (tirada de Voluntad=18, fracaso; tirada de estado=3 episodio maníaco; tirada de episodio maníaco=16 hiperactividad sentimental), así que intentó seducir al vendedor más cercano atrayéndole al probador con el pretexto de*

Tabla de Episodios Esquizofrénicos Paranoides	
2d10	Rasgo Esquizofrénico paranoide
2-6	Trastornos varios
7-8	Compulsión
9-10	Fobia
11-12	Depresión
13-15	Manía
16-18	Delirios de persecución
19-20	Delirios de grandeza
21	Alucinaciones
22	Doble personalidad
Añadir +1 a la tirada si la esquizofrenia es seria Añadir +2 a la tirada si la esquizofrenia es aguda	

Tabla de Episodios Esquizofrénicos Catatónicos	
2d10	Rasgo Esquizofrénico Catatónico
2-5	Trastornos varios
6-7	Compulsión
8-9	Fobia
10-11	Manía
12-13	Depresión
14-16	Negativismo extremo
17	Ecolalia y Ecopraxia
18	Flexibilidad cérea
19-20	Alucinaciones
21	Excitación catatónica
22	Catatonia
Añadir +1 a la tirada si la esquizofrenia es seria Añadir +2 a la tirada si la esquizofrenia es aguda	

Tabla de Episodios Esquizofrénicos Hebefrenicos	
2d10	Rasgo Esquizofrénico Hebefrénico
2-5	Trastornos varios
6-7	Compulsión
8-9	Fobia
10-11	Depresión
12-13	Manía
14-16	Infantilismo
17	Ecolalia
18	Ecopraxia
19-20	Alucinaciones
21	Coprofilia
22	Coprofagia
Añadir +1 a la tirada si la esquizofrenia es seria Añadir +2 a la tirada si la esquizofrenia es aguda	

Tabla de Alucinaciones	
2d10	Compulsión
2-7	Auditivas
8-9	Visuales
10	Auditivas y visuales
11	Tónica
12	Táctiles
13	Gustativa
14	Olfativa
15	Gustativa y olfativas
16	Visuales y táctiles
17	Visuales y tónicas
18	Auditivas y tónicas
19	Visuales, gustativas y olfativas
20	Todas

que el cierre de su vestido no funcionaba bien (omitimos detalles sobre la lasciva escena que se desarrolló toda la hora siguiente en el probador). El resto del día Rosaura se comportó con total normalidad . El domingo se levantó a las 10:00 y le entró una súbita angustia que le llevó a sentarse delante de la nevera y acabar de un sólo golpe con todas sus existencias de helado (tirada de Voluntad=17, fracaso; tirada de estado=8 depresiva; tirada de episodio depresivo=10, aumento de apetito); continuó así el resto del día, atiborrándose de comida sin parar (no realiza más tiradas de Voluntad hasta el día siguiente, ya que su acceso de glotonería le ocupa todo el día).

ESQUIZOFRENIA

La esquizofrenia parece ser la enajenación mental por excelencia, es decir, aquella en la que se da una conducta que normalmente calificaríamos de «típica» locura. Los esquizofrénicos a menudo hacen y dicen cosas extrañas. Parecen haber perdido el contacto con la realidad, viviendo una especie de «sueño interior». Son individuos poco sociables en los que se da, en mayor o menor grado, una pérdida de la unidad de la personalidad. Esto es, su afectividad, su inteligencia y su conducta parecen ir algunas veces cada una por su cuenta: puede encontrarse muy triste y decirlo a carcajadas, puede oír voces que le hablan «desde dentro», puede realizar movimientos repetitivos o ningún movimiento en absoluto, etc. Algunas veces su conducta resulta difícil de diferenciar de la de otros desequilibrados, como un maníaco o un fóbico: un esquizofrénico puede presentar delirios de grandeza o

Tabla de Rasgos Esquizoides	
2d10	**Rasgo Esquizoide**
2-3	Habla farfullante
4-6	Gesticulación estereotipada
7-9	Emociones inapropiadas
10-12	Retraimiento social
12-15	Deterioro de la higiene
16-18	Negativismo
19-20	Desorganización del pensamiento

galefobia (fobia a los gatos). La diferencia es que en las otras clases de trastornos no se ha perdido el sentido de la realidad: un maníaco puede creer que él es un gran tipo pero no pensará que es Napoleón, mientras que el esquizofrénico podría empezar a pensarlo; del mismo modo, un galéfobo sigue sabiendo que los gatos son gatos, aunque no pueda evitar tenerles miedo, mientras que el temor del esquizofrénico podría provenir de que cree que son extraterrestres llegados desde Plutón. Con un PJ fóbico o depresivo los otros PJ sabrían más o menos a qué atenerse, procurando exponerle lo menos posible al objeto temido o intentando calmar su tristeza, pero la anárquica conducta del esquizofrénico les resultaría más desconcertante.

Cuando un PJ es víctima de una esquizofrenia, realizará en primer lugar 2 tiradas en la **Tabla de Rasgos Esquizoides** para saber qué 2 rasgos permanentes tendrá. Si su esquizofrenia avanza hacia un grado Serio realizará 2 nuevas tiradas para añadir otros 2 rasgos (si se repite algún rasgo se vuelve a tirar). Finalmente, si su esquizofrenia se torna Aguda, el PJ poseerá todos los rasgos que se nombran:

Estos son los efectos de los diferentes rasgos esquizoides.

Habla farfullante: lo que dice el PJ resulta difícilmente inteligible para quien conversa con él. Todo aquel que quiera entender de qué demonios está hablando deberá realizar una tirada de Inteligencia (dificultad normal).

Gesticulación estereotipada: el PJ repite una y otra vez los mismos gestos (movimientos de las manos mientras habla, o de la cabeza con la que niega o afirma constantemente, o al sentarse hunde la cabeza entre las rodillas, etc). Sus tiradas de Carisma se verán reducidas en 1 nivel.

Emociones inapropiadas: el PJ no sabe reconocer cómo comportarse afectivamente. Lo mismo ríe cuando está dando un pésame que llora cuando le toca la lotería. Sus tiradas de Carisma se verán reducidas en 1 nivel.

Retraimiento social: el PJ se muestra en general poco comunicativo y poco dispuesto a colaborar con la gente. Sus tiradas de Carisma se verán reducidas en 1 nivel.

Deterioro de la higiene: el PJ empezará a descuidarse por su aspecto personal. Se lava y muda con escasa frecuencia, no visita al peluquero, no se maquilla ni se preocupa por la ropa que lleva, etc. Como consecuencia, sus tiradas de Carisma se verán reducidas en 1 nivel.

Negativismo: cuando a un PJ afectado por este rasgo se le dice que haga algo debe superar una tirada de Voluntad (a nivel Fácil, Normal y Difícil según sea Leve, Serio o Agudo). Si no la supera, el PJ hará exactamente lo contrario de lo que se le ha dicho.

Desorganización del pensamiento: las ideas del PJ empiezan a presentarse confusas e inconexas, sus razonamientos lógicos no son del todo correctós (por ejemplo, puede pensar *«el jueves pasado llovió, así que voy a coger el paraguas porque hoy también es jueves»*), utiliza símbolos al hablar y se inventa palabras. Sus tiradas de Inteligencia se verán reducidas en 1 nivel.

Las penalizaciones a las tiradas son acumulativas. Esto es, un PJ que posea los rasgos de retraimiento social y emociones inapropiadas verá sus tiradas de Carisma reducidas en 2 niveles; un PJ con una esquizofrenia aguda (que, por tanto, posee todos los rasgos mencionados) verá sus tiradas de Carisma reducidas en 4 niveles. Esto quiere reflejar el carácter crecientemente huraño y antisocial del esquizofrénico, cada vez más abstraído en sus propios pensamientos y delirios.

Una vez determinados sus rasgos permanentes, el PJ tirará 1d10 para hallar a cuál de estos tres grandes grupos pertenece su esquizofrenia: de 1-5 será **paranoica**, de 6-8 será **hebefrénica** y de 9-10 será **catatónica**. A partir de ese momento el PJ realizará una tirada de Voluntad (a nivel Fácil, Normal y Difícil, según sea un trastorno Leve, Serio o Agudo) cada tantas horas como sea su nivel de Voluntad (por ejemplo, si su Voluntad es 12 tirará cada 12 horas). Si la falla, sufrirá un episodio esquizofrénico de la tabla correspondiente a su tipo de esquizofrenia añadiendo 1 a su tirada si es Seria y 2 si es Aguda. El episodio durará 1, 2 ó 3 horas según el trastorno sea Leve, Serio o Agudo.

A continuación se describen los episodios esquizoides:

Alucinaciones: el PJ es engañado por uno o más de sus sentidos, de acuerdo con el resultado que indique la **Tabla de Alucinaciones**.

Lo que el PJ esté exactamente oyendo, viendo, gustando, etc cuando alucina queda en manos del DJ (que puede atender, como siempre, a las sugerencias del jugador). Generalmente serán delirios que distorsionan lo que en ese momento ocurre realmente y que tienen cierta conexión entre sí (por ejemplo, un PJ puede ver el humo de la sartén una nube de insectos volando hacia él y sentir en la piel el contacto cuando se posan; más adelante, en una alucinación auditiva posterior, el PJ escucha al locutor de TV hablar sobre la nube de insectos que enviaron sobre él y que pronto será enviada a todas las ciudades del planeta que tienen la misma inicial que su nombre, etc, etc).

El DJ puede estimar que según el grado de trastorno la relación con la realidad será mayor o menor. Las alucinaciones duran 10 turnos y durante ese tiempo el PJ tiene completamente anuladas todas sus características y habilidades excepto Destreza, Vigor y las habilidades relacionadas con ellas. Si se intenta devolver al PJ a la realidad a base de violencia, aquél integrará este ataque dentro de su alucinación y responderá con violencia. Si se le aplica un electroshock (por alguien con conocimientos médicos y equipo adecuado; en caso contrario un veinte directo en el 2d10 significaría la muerte por paro cardíaco) volverá en sí con los efectos descritos en **CATATONIA**. Las posibilidades que aparecen en la tabla de alucinaciones son las siguientes:

-Auditivas: el PJ cree oír voces que le hablan desde dentro de su cabeza o bien que parecen provenir de labios o de la mente de otra persona (aunque esa persona esté diciendo otra cosa o no haya abierto el pico). A veces creerá que esas voces le ordenan cosas, que él obedecerá a menos que pase una tirada de Voluntad.

-Visuales: el PJ ve imágenes de hechos inexistentes. Puede creer que se encuentra en plena jungla de Borneo, que aquel poste de teléfonos es un elefante rosa, que se aproxima una tribu de pigmeos con cuatro brazos para hacerle rey, etc, etc.

-Tónicas: el sentido del equilibrio y la percepción de la situación del propio cuerpo se encuentran distorsionados en el PJ, que puede creer que no para de caer (aunque no se mueva del sitio), o que sus brazos y piernas son «de goma», o que flota en el aire, etc.

-Táctiles: el PJ experimenta sensaciones táctiles, que pueden ser de lo más variado (pueden ser dolorosas, como pinchazos o quemazones, o simplemente molestas, como picores o «como si un centenar de lombrices se arrastrasen sobre su cuerpo», o de cualquier otro tipo).

-Gustativas: un sabor extraño, a menudo desagradable, inunda la boca del PJ, el cual no cesa de hacer muecas y/o escupir.

-Olfativas: el PJ siente un olor extraño, a menudo desagradable, y reacciona en consecuencia (por ejemplo, si huele a quemado buscará el foco del fuego para apagarlo, si huele a gas se cubrirá boca y nariz con un pañuelo e intentará abandonar el lugar).

Catatonía: ver EPISODIOS DEPRESIVOS.

Coprofagia: el PJ se deleita comiendo excrementos. Mientras dura su glotonería no está para nada ni para nadie.

Coprofilia: el PJ encuentra un extremado placer en jugar con sus propios excrementos y/o los ajenos. Ocupado en estas prácticas se olvidará de todo lo que existe y ocurre a su alrededor.

Delirios de grandeza: el PJ creerá que es algún personaje famoso y se comportará como él. Por supuesto, no tendrá ninguna característica (salvo pura coincidencia) de las de ese personaje, pero él estará convencido de que las posee (por ejemplo, si se cree Rodolfo Valentino pensará que es irresistiblemente seductor, si piensa que es el clásico Napoleón asumirá inmediatamente el mando, etc).

Delirios persecutorios: el PJ está convencido de que toda la gente va contra él, de que existe un complot (quizás de proporciones mundiales o galácticas) en el que él es el punto de mira. Desconfiará de todo el mundo, contestará siempre con evasivas, creerá que todos le miran por la calle, nunca beberá de la copa que otro haya llenado, etc. Si se le intenta convencer de que nadie quiere hacerle nada, de que todos son sus amigos y cosas semejantes, considerará estas explicaciones como una confirmación de su idea de que conspiran contra él. Sus tiradas de Carisma se verán reducidas en 1.

Doble personalidad: el PJ tiene un otro yo que aflora de vez en cuando al exterior. No se trata, como en el caso de los delirios de grandeza, de alguien que el PJ cree que es, ni como en la usurpación de personalidad, sino de otra personalidad fruto de su propia locura.

El jugador creará en secreto un nuevo personaje (al que llamamos PJ2) con el cual sólo tendrá en común Fuerza y Constitución (y las habilidades directamente relacionadas con ellas); el resto de características y habilidades, la profesión, los rasgos especiales, etc serán generados de nuevo (el DJ puede reservarse el decidir todas o algunas de estas cualidades si lo desea). Una vez creado este PJ2, será el mismo para las

ocasiones sucesivas en que el PJ sufra un episodio de doble personalidad. El PJ se comporta con su nueva personalidad durante un día entero. Al cabo de ese tiempo deberá realizar una tirada de Voluntad (¡con la Voluntad de PJ2!); en caso de pasarla juzgará que se encuentra muy a gusto como PJ2 y seguirá asumiendo esta personalidad durante otras 24 horas (al cabo de las cuales volverá a tirar Voluntad, etc). El PJ decidirá si durante las horas en que representa el papel de PJ2 cambia de aspecto (tiñéndose el pelo, poniéndose peluca o bigote postizo, aumentando el tamaño de sus hombros o pechos, etc). Si durante el tiempo en que asume su nueva personalidad el jugador recibe Puntos de Estrés permanentes estos serán adjudicados a PJ2 (que inicialmente no tiene ninguno) y no se traspasarán a PJ cuando se dé un nuevo cambio de personalidad; si PJ2 adquiere un desorden mental, éste no se manifestará en PJ (si este desorden resulta ser una nueva esquizofrenia, PJ2 podría adquirir una nueva personalidad, que sería PJ3, con las mismas reglas explicadas). El daño físico que reciba PJ2 sí aparecerá en PJ y viceversa, aunque ellos darán razones distintas de lo ocurrido (por ejemplo, si PJ es herido en un brazo PJ2 podrá decir que se ha caído por las escaleras). Evidentemente, en el momento en que uno de los dos muera, también morirá su otro yo.

Ecolalia: el PJ se comporta como si fuese el eco de todo lo que escucha, repitiendo las sílabas finales de lo que acaba de ser dicho, o frases enteras, o ruiditos que acaban de sonar, etc.

Ecopraxia: el PJ repite los movimientos de la gente que le rodea, conocidos o desconocidos, como si fuese un mimo.

Un PJ afectado de ecolalia o ecopraxia reducirá sus tiradas de Percepción en 2 niveles, las de inteligencia y Carisma en 1 nivel y, solamente en caso de ecopraxia, las de Destreza en 1 nivel. El PJ puede intentar librarse del episodio ecolálico o ecopráxico durante 10 asaltos realizando una tirada de Voluntad; al final de ese tiempo empezará de nuevo con sus tonterías.

Excitación catatónica: una frenética actividad se apodera del PJ, pero, al contrario que la hiperactividad maníaca o la agresividad, el afectado es incapaz de canalizarla hacia nada concreto. Puede empezar a pasear agitadamente de un lado para otro, a aporrear incesantemente la mesa o a gritar como un poseso, sin dar la impresión de cansarse en ningún momento. Cada 10 turnos el PJ realizará una tirada de Voluntad; la primera vez que la falle empezará a destrozar lo que tenga más a mano (el mobiliario, su ropa, las guías de teléfonos...); un segundo fallo significará que el PJ se vuelve agresivo (atacará a sus amigos, a sus familiares, a su gato...); al tercer fallo el PJ comenzará a agredirse a sí mismo (se golpeará contra las paredes, se clavará las uñas, se mesará los cabellos...); finalmente, tras un cuarto fallo se tirará por la ventana, se quemará a lo bonzo o algo parecido, a gusto del DJ. Mientras es presa de la excitación catatónica, el PJ tiene anuladas todas sus características y habilidades excepto Fuerza, Destreza y Constitución y sus habilidades relacionadas. Además, las tiradas de Vigor se realizan con un +2. Al final del acceso el PJ se encontrará terriblemente cansado, tanto física como psiquicamente, y todas sus tiradas se realizarán con -1 durante el mismo tiempo que haya durado su excitación.

Flexibilidad cérea: semejante a la catatonía (ver **EPISODIOS DEPRESIVOS**) pero el PJ se mantiene en la posición en que se le ponga, por muy grotesca y antinatural que sea. El PJ puede ser transportado como si fuera una estatua sin que oponga resistencia.

Infantilismo: la conducta del PJ resulta propia de un niño (si el PJ es un niño este rasgo pasará algo desapercibido). Se enfurruña y patalea cuando se le lleva la contraria, hace bobadas, se deja llevar por la fantasía, etc. Sus tiradas de Inteligencia se verán reducidas en 1 nivel.

Negativismo extremo: cuando está afectado por este episodio el PJ hace siempre lo contrario de lo que se le dice.

Trastornos varios/Compulsión/Fobia/Depresión/Manía: el PJ realiza una tirada en la tabla respectiva y sufre un episodio del tipo correspondiente. No tiene por qué ser el mismo cada vez (el PJ puede tener miedo a los truenos, más adelante al cosquilleo con plumas, etc). Generalmente el PJ integrará estos episodios dentro de su delirio general (por ejemplo, si es un paranoico puede odiar los truenos porque sabe que son un mensaje codificado que revela sus pensamientos).

Ejemplo

Debido a un cúmulo de calamidades que su débil mente no pudo soportar, Hilario Rondón sufre una esquizofrenia hebefrénica que desde hace unos meses es aguda (por lo cual posee todos los rasgos permanentes). Su Voluntad es 9, así que debe superar una tirada de Voluntad nivel Difícil cada 9 horas. Como hicimos con nuestros dos PJ anteriores, vamos a relatar como evolucionó el trastorno de Hilario el último sábado. Se levantó a las 9:00 y su estado ya comenzaba a ser preocupante, porque se dedicó durante 3 horas a ti-

rar petardos y globos llenos de agua desde la ventana a las personas que pasaban por la calle (tirada de Voluntad=16 fracaso; tirada de episodio esquizofrénico=16, infantilismo). A las 21:00 (esto es, 12 horas después, 3 que le duró el episodio y 9 por su Voluntad) salió a cenar con un grupo de amigos, los cuales no podían ocultar su malestar mientras Hilario se pasaba la cena imitando los gestos del camarero y los clientes cercanos (tirada de Voluntad=11, fracaso; tirada de episodio esquizofrénico=18, ecopraxia).

TRASTORNOS VARIOS

Incluimos en este grupo diferentes problemas mentales que no pertenecen necesariamente a un síndrome concreto como los explicados. Estos problemas pueden ser tanto permanentes (como los fóbicos o compulsivos), como episódicos (como los maníacos, depresivos o algunos de los esquizofrénicos). Así, si alguien es amnésico o hipocondríaco padecerá su trastorno todo el tiempo, no cada x horas como le ocurriría a un jaquecoso o a un afásico. Cuando un PJ se ve afectado por uno de estos trastornos realizará una tirada en la **Tabla de Trastornos Varios** para ver de cual se trata exactamente. Las posibilidades son las siguientes:

Afasia: la capacidad lingüística del PJ se ve mermada, tanto para hablar y entender lo hablado como para leer y escribir.. Cuando el PJ se ve obligado a realizar una tirada de comprensión de un lenguaje aumentará el nivel de dificultad de la tirada en 1, 2 ó 3 niveles, según su trastorno sea Leve, Serio o Agudo (por ejemplo, un PJ con una afasia seria que debe leer un texto inglés que para el resto de los PJ es de dificultad Normal hará su tirada con una dificultad Complicado).

Amnesia: el PJ es incapaz de recordar alguna porción de su vida pasada. Puede tratarse de los momentos en torno a la última vez que obtuvo puntos de estrés, o de lo que hizo durante un mes entero, o de algún/os detalle/s de su vida (su nombre, profesión, domicilio, etc). Si quiere recordar algo a ese respecto deberá pasar una tirada de Voluntad (nivel Fácil, Normal o Difícil, según su amnesia sea Leve, Seria o Aguda). Si pasa la tirada, el PJ recordará parte de lo olvidado (lo que recuerde quedará en manos del DJ) pero realizará inmediatamente una tirada de estrés (modificador de situación -1, -2 ó -3 según su amnesia sea Leve, Seria o Aguda; multiplicador «x1») por el choque que supone el repentino recuerdo.

Ansiedad libre flotante: al principio de cada día el PJ realizará una tirada de Voluntad (nivel Fácil, Normal o Difícil, según su trastorno sea Leve, Serio o Agudo). Si la falla, el PJ se verá afectado durante todo ese día por una ansiedad generalizada, que no está causada por ningún motivo concreto. No es capaz de concentrarse como es debido, por lo cual todas sus tiradas de PER e INT se verán reducidas en 1 punto.

Tabla de Trastornos varios	
2d10	**Trastorno**
2-4	Desorientación espacio-temporal
5-6	Amnesia
7-8	Ansiedad
9	Hipocondriasis
10	Paramnesia
11	Jaquecas
12	Afasia
13	Sonambulismo
14	Debilidad mental
15	Dolencia histérica
16-17	Pesadillas
18-20	Hipermnesia

Debilidad mental: el cerebro del PJ no razona como es debido. Cada vez que deba pasar una tirada de INT aumentará el nivel de dificultad de ésta en 1, 2 ó 3 niveles, según su trastorno sea Leve, Serio o Agudo.

Desorientación espaciotemporal: el PJ sufre periódicamente de lapsus de orientación. Es un fenómeno semejante a la amnesia, pero en este caso no se trata de que olvide un episodio particular sino que repentinamente no sabe dónde se encuentra, ni qué día u hora es. Cada tantas horas como su nivel de Voluntad (por ejemplo, cada 9 horas si su Voluntad es 9) el PJ realiza una tirada de Voluntad y en caso de fallarla sufrirá el trastorno durante 10 turnos.

Dolencia histérica: el PJ sufre crisis periódicas de histeria que le hacen creer que alguna parte de su cuerpo se encuentra incapacitada. Cada tantas horas como su nivel de Voluntad menos cinco (por ejemplo, cada hora si su Voluntad es 6) el PJ realiza una tirada de Voluntad (nivel Fácil, Normal o Difícil, según el trastorno sea Leve, Serio o Agudo). Si la falla deberá tirar 1d10 para saber en qué parte del cuerpo se sentirá aquejado de su dolencia: 1: Ceguera, 2: Sin habla, 3: Sin oído, 4: Brazo izquierdo paralizado, 5: Brazo derecho paralizado, 6: Pierna izquierda paralizada, 7: Pierna derecha paralizada, 8: Ambos brazos paralizados, 9: Ambas piernas paralizadas, 10: Parálisis total. La dolencia será siempre anunciada con grandes aspavientos («¡Dios

mío, mis piennas, no siento mis piennas!»). El PJ actuará como si realmente su parte del cuerpo no funcionase, aunque reaccionará para salvar su vida. Al cabo de 1, 2 ó 3 horas (según su histerismo sea Leve, Serio o Agudo) recuperará el órgano afectado.

Hipermnesia: lo contrario a la amnesia, el PJ comienza a recordar absolutamente todo lo que ocurre desde el momento en que se le origina la hipermnesia. De hecho las imágenes y voces pasadas son como una película que fluye por su cabeza. Debido a que su cerebro es incapaz de discriminar entre qué detalles deben ser recordados y cuáles no, el PJ no es capaz de centrarse cómo es debido en el presente, teniendo 1, 2 ó 3 niveles menos en sus tiradas de Inteligencia y Percepción. Podrá intentar sobreponerse al torbellino de pensamientos que es su cabeza por medio de una tirada de Voluntad. En caso de superarla, su cerebro funcionará con normalidad durante 10 horas.

Hipocondriasis: el PJ es una persona aprensiva, que cree padecer todas las enfermedades imaginadas. En cierto modo resulta similar al nosofobo, sólo que mientras a éste le aterra la idea de enfermar al hipocondríaco le obsesiona la idea de que está ya enfermo. Su enfermedad irá cambiando cada varios días (por ejemplo, primero creerá que tiene gripe porque anteayer estornudó; después pensará que es tuberculosis ya que acaba de notar que su tos es precisamente como la describen en una novela que acaba de leer; se pasará repentinamente a la meningitis porque acaba de ver en la TV que hay epidemia en un colegio de una provincia vecina, etc). El PJ va siempre cargado de un bolso lleno de medicamentos, su tema de conversación favorito gira en torno a las enfermedades (o mejor, en torno a sus enfermedades), importuna frecuentemente al médico (a los médicos, porque cambia continuamente de uno a otro sin que ninguno le convenza) y es un auténtico asustaniños cuando se pone a mencionar los síntomas que cree haber observado en tí. Cuando da la lata con sus dolencias (que es casi siempre: tirada de Voluntad para evitar hablar de ellas) sus tiradas de Carisma se ven reducidas en 1 nivel.

Jaquecas: el PJ padece frecuentes dolores de cabeza, que se producirán cada tantas horas como sea su Voluntad, en caso de no pasar una tirada de Voluntad. Cuando sufra el acceso, el PJ deberá soportar el dolor durante 1, 2 ó 3 horas (según su trastorno sea Leve, Serio o Agudo), que le supondrá reducir sus tiradas de Percepción e Inteligencia en 1 nivel. En caso de tomar una aspirina (de la que se recomienda llevar varias docenas) o de tumbarse a oscuras y en silencio durante 10 turnos, el dolor desaparecerá.

Paramnesia: funciona de modo similar a la amnesia, pero en lugar de olvidar el suceso el PJ inventará alguna historia que llene el hueco dejado por aquello que no recuerda con exactitud (esta historia podrá ser suministrada por el DJ). El PJ creerá a pies juntillas que su invención es lo que ocurrió en realidad y sólo una tirada de Voluntad le sacará de su error, a costa de realizar inmediatamente una tirada de estrés (modificador de situación -1, -2 ó -3 según su paramnesia sea Leve, Seria o Aguda; multiplicador «x1») por el choque que supone el repentino recuerdo.

Pesadillas: las noches no son muy agradables para el PJ, que contempla a menudo como todos sus más oscuros e irracionales terrores pueblan sus sueños. Antes de ir a dormir el PJ realiza una tirada de Voluntad (nivel Fácil, Normal o Difícil, según sea Leve, Serio o Agudo). En caso de fallarla su sueño convulso y sudoroso no le reportará ninguno de los beneficios de dormir respecto a la eliminación de Puntos de Estrés (esta tirada se añade a la tirada usual de Voluntad).

Sonambulismo: el PJ es de los que aprove-

chan la noche para dar largos paseos. Antes de ir a dormir el PJ realiza una tirada de Voluntad (nivel Fácil, Normal o Difícil según el trastorno sea Leve, Serio o Agudo). Si la falla, además de despertar Dios sabe dónde, no recibirá los de dormir respecto a la eliminación de Puntos de Estrés (esta tirada se añade a la tirada usual de Voluntad).

Ejemplo

Leo van Dyck padece de amnesia leve desde que sufrió un accidente en su avioneta, por razones no del todo claras. Precisamente investigando estas razones, un empleado de la compañía aseguradora encontró en la destrozada cabina de la avioneta unos restos de un polvo rojizo, que sin duda no era pintura. Al preguntarle a Leo de qué se podía tratar éste intentó recordar (tirada de Voluntad, nivel Fácil). Súbitamente, se le erizaron los cabellos y un temblor se apoderó de él.

NOTA IMPORTANTISIMA

En los trastornos episódicos (manía, depresión, esquizofrenia, etc.), es decir, aquellos en que se produce un episodio cada tantas horas como la Voluntad del PJ, no es necesario marcar a rajatabla la hora a la que el PJ sufrirá el acceso. Simplemente basta con recordar que un PJ con Voluntad alta (12-15) realizará una tirada por día, con Voluntad media (9-11) tirará dos veces y con Voluntad baja (5-8) entre tres y cuatro veces, aproximadamente. El DJ simplemente se limitaría a hacerle tirar en los momentos que él considerase oportunos (sin excederse en la cantidad de tiradas ni en lo seguidas que se deban hacer). De todos modos, ofrecemos para estos trastornos un sistema alternativo simplificado, que consistiría en realizar una sola tirada al día (para mayor comodidad al despertarse). El DJ anotaría en secreto si el PJ la falló o la pasó y qué episodio sufrirá. Este episodio se produciría en el momento que el DJ estimase oportuno.

DESARROLLO DE LOS TRASTORNOS

Inicialmente, un trastorno se adquiere siempre en grado Leve. Cuando un PJ se ve en la desagradable situación de adquirir un segundo trastorno, en lugar de tirar en la tabla de trastornos lo hará en la Tabla de Progresión de Trastornos. Las posibilidades son las siguientes:

Profundización: el trastorno del PJ se agudiza, avanzando un grado (esto es, de Leve pasa a Serio, de Serio a Agudo). Si el trastorno es ya

Tabla de progresión de transtornos	
1d10	**Resultado**
1-7	Profundización
8-9	Generalización
10	Propagación

Agudo, se tratará este resultado como «generalización». Si la generalización no se puede aplicar se tratará el resultado como «propagación».

Generalización: el PJ adquiere un trastorno del mismo grupo del trastorno que ya poseía (por ejemplo, si poseía astrofobia adquirirá otra fobia, si poseía cleptomanía adquirirá otra psicopatía, etc). Si el trastorno del PJ era depresión, manía depresiva o esquizofrenia, este resultado no se podrá aplicar y se tratará como «profundización».

Propagación: el trastorno del PJ afecta a otras áreas cerebrales y el PJ adquiere un nuevo trastorno de grado Leve (tirar en tabla de trastornos).

Cuando un PJ que posee más de un trastorno obtiene en la tirada de progresión de trastorno un resultado de profundización o generalización, la tirada se aplicará únicamente a uno de los trastornos que posea. Este trastorno será:

1º Si sólo hay un trastorno al que se pueda aplicar el resultado, será éste al que se aplique. Por ejemplo, si el resultado es generalización y el PJ posee una esquizofrenia y una fobia el resultado sólo se podrá aplicar a la fobia.

2º Si el resultado se puede aplicar a más de un trastorno, el DJ será el encargado de determinar cuál es el trastorno que se desarrollará. Por ejemplo, si el PJ tiene una esquizofrenia leve y una fobia seria y el resultado es de profundización, solamente uno de los dos trastornos se profundizará; el DJ puede decidir que sea la fobia a la que se aplique el resultado de la tirada.

3º Los trastornos que han alcanzado el grado agudo no pueden profundizar más (aunque sí son susceptibles de generalización). Por ejemplo, si en una ocasión posterior, el PJ mencionado en el párrafo anterior debe profundizar uno de sus trastornos, su fobia será aguda, por lo que no puede progresar más, así que el resultado se aplicará necesariamente a la esquizofrenia.

Obviamente, al igual que mencionábamos al hablar de la adquisición de trastornos, el PJ y el DJ pueden decidir cómo progresará el trastorno o si es pertinente el que se adquiera uno nuevo,

sin necesidad de recurrir a la tirada de dado (por ejemplo, si el PJ fuera esquizofrénico leve pueden decidir que sería muy fuerte que el trastorno fuera a más, o bien pueden decidir que el PJ adquirirá una fobia determinada porque encaja mejor con las circunstancias que se han dado en la partida).

TRATAMIENTO DE LOS TRASTORNOS

En Ragnarok existen dos sistemas generales para tratar de curar los trastornos mentales: la **psicoterapia** y la **farmacoterapia**. Su efectividad dependerá de la gravedad del trastorno, de quién administre la terapia y de cuánto tiempo sea administrada.

PSICOTERAPIA

Consiste en un tratamiento por medios puramente psicológicos. Incluímos dentro de este gran grupo técnicas my diferentes, como pudieran ser la terapia conductista, cognitiva, humanista, psicoanálisis etc.

Para que funcione, debe ser llevada a cabo por un profesional de la psicología o alguien con suficientes conocimientos acerca de la materia (habilidad psicología a un nivel mínimo de 3). Aunque en el mundo real las diferentes técnicas de psicoterapia requieren períodos de tiempo diferentes para ser efectivas, hemos abstraído este hecho : el PJ afectado deberá asistir a la terapia durante un número de meses igual a 16 menos su nivel en **voluntad** (es decir, si su vol es 10, deberá asistir regularmente a la terapia durante un mínimo de 6 meses). Al cabo de ese tiempo, el PJ realizará una tirada de 2d10 en la **Tabla de Remisión de Trastornos**. Al resultado del dado se sumará la voluntad del paciente y el nivel en psicología de quien administre la terapia y se restará un punto por nivel del trastorno (-1 por leve, -2 por serio, -3 por agudo).

Los resultados posibles en la tabla de remisión de trastornos son únicamente dos:

a) "-": indica que el tratamiento no ha tenido éxito. El PJ puede intentar de nuevo la terapia (con el mismo psicólogo o con otro distinto) durante un periodo de tiempo similar. El fracaso de la terapia no exime de pagar al psicólogo sus honorarios (que serán tanto más elevados cuanto mayor sea su nivel en la habilidad "psicología"),

b) "-1": indica que la terapia ha dado resultado y el trastorno del PJ disminuirá en un grado. Si el grado ya era leve, el PJ se encontrará de nuevo normal (respecto al trastorno tratado, no a otros que pudiera poseer).

Un mismo PJ sólo puede ser tratado de un trastorno por vez, es decir, si posee por ejemplo un fobia seria y una depresión leve, la terapia sólo afectará al grado de uno de los dos trastornos, que será indicado por el PJ antes de comenzar la terapia. Mientras esté bajo tratamiento, el PJ deberá realizar una vida sin demasiados sobresaltos, lo que generalmente significará que deba apartarse de la aventura en curso.

Un PJ que haya sido curado de un trastorno y que, por efectos del estrés, se vea en la situación de adquirir otro, no realizará tiradas de adquisición ni de progresión de trastorno, sino que adquirirá de forma automática aquél del que se había sido tratado.

Ejemplo

Un PJ con una fobia seria y depresión leve es tratado con éxito de la primera, con lo cual se reduce a fobia leve (manteniendo la depresión). si, por azares de la vida, el PJ debe adquirir un nuevo trastorno, no tirará dados sino que adquirirá de nuevo su fobia al grado serio. Si el trastorno tratado con éxito hubiese sido su depresión, ésta volvería a aparecer en grado leve (a pesar de que el tratamiento la hiciese desaparecer completamente).

Esto refleja cómo la enfermedad mental queda agazapada esperando a que las defensas del PJ vuelvan a estar bajas, por efecto del estrés, para volver a la superficie.

FARMACOTERAPIA

Es el tratamiento a base de medicamentos. Generalmente estos no curan, sino que ayudan a mantener el trastorno bajo control durante el tiempo que son administrados. El papel del medicamento se podría comparar a grandes rasgos al de la insulina con los diabéticos: la insulina no cura el páncreas de estos enfermos sino que compensa la baja producción de este órgano. De la misma manera, la farmacoterapia no curará el trastorno del PJ como si fuera una gripe, sino que , tomando el medicamento continuadamente, el trastorno podrá quedar más o menos bajo control. Los fármacos deben ser administrados por un psiquiatra o alguien que reúna conocimientos médicos y psicológicos y tenga poder para recetar (habilidades de Medicina y Psicología con un mínimo de +3).

El PJ tratado con fármacos realizará una tirada de 2d10 a la cual sumará su Voluntad y el

modificador que sea más alto entre las habilidades de Medicina y Psicología, y restará el grado de su trastorno (-1 Leve, -2 Serio, -3 Agudo). Consultará el resultado en la tabla de Remisión de Trastornos, pero esta vez los dos resultados posibles se interpretan de modo algo distinto:

a) "-" indica que el fármaco no surte efecto. El psiquiatra podrá recetar un fármaco más potente, con lo que el PJ podrá realizar una nueva tirada con un +2. Si de nuevo no tiene éxito podrá probar un nuevo fármaco con una tercera y última tirada, esta vez con +4. Si ésta tampoco resultase, no hay ningún medicamento que pueda ayudar al PJ, aunque cambie de Psiquiatra.

b) "-1" indica que el fármaco es efectivo. El trastorno del PJ no se manifiesta durante el tiempo que lo toma, independientemente del grado que tuviera (el DJ deberá tener en cuenta que los fármacos son más caros en función de su mayor potencia). Si por cualquier razón el PJ deja de tomarlo el trastorno volverá a reproducirse.

El PJ deberá tomar un fármaco distinto para cada trastorno (esto es, tendrá que realizar una tirada diferente para cada uno, con lo que unos pueden ser efectivos y otros no). Al contrario que con los trastornos tratados por medio de Psicoterapia, si un PJ, por efectos del estrés, debe adquirir un trastorno mientras está tomando medicamentos para otro, este trastorno nunca será del tipo que está siendo tratado. Por ejemplo, un PJ con una depresión seria es tratado con éxito por medio de fármacos. En el curso de la partida se encuentra con que debe adquirir otro trastorno; el PJ no hace una tirada de progresión del trastorno puesto que su depresión no puede avanzar mientras está siendo tratado. Por tanto el PJ adquirirá un trastorno diferente.

TERAPIA COMBINADA

Consiste en la utilización de Psicoterapia mientras el PJ está siendo a la vez medicado. Funciona exactamente igual que la Psicoterapia arriba indicada, sólo que el PJ gana un +2 en la tirada gracias a la acción del Fármaco.

Si a base de esta terapia el PJ consigue reducir su trastorno hasta 0, podrá prescindir paulatinamente del fármaco: si durante un número de meses igual al tiempo que ha sido tratado el PJ no obtiene ningún P.E. permanente podrá abandonar totalmente el medicamento (claro que, si en un momento posterior el PJ vuelve a sufrir los efectos del estrés, el trastorno se volverá a reproducir).

Tabla de remisión de trastornos

Desorden mental	23 ó menos	24-26	27-28	29-30	31-32	33+
Fobia, Compulsión	---	-1	-1	-1	-1	-1
Trastornos varios	---	---	-1	-1	-1	-1
Manía, Depresión	---	---	---	-1	-1	-1
Esquizofrenia	---	---	---	---	-1	-1
Psicopatía	---	---	---	---	---	-1

CAPITULO IV

DRACULA B.S.O. (The Storm/W. Kilar)

Magia

La magia. Esa oscura y misteriosa energía que fluye a través del Universo, empapando de su fluido vital a todas las criaturas. Controla y rige la armonía del cosmos, siendo un arma poderosísima, pero que puede volverse contra aquellos que la esgrimen, si no están preparados para dominar su fuerza irresistible.

En principio, los P.J. de Ragnarok desconocen la existencia de la magia. A lo sumo, poseen conocimientos muy superficiales y basados en la fantasía, la literatura o las tradiciones. Par introducirse en los profundos misterios de las Artes Mágicas, deberán ser guiados por algún (o algunos) P.N.J.. Serás tú, como D.J., quien decida cómo, cuando y en qué grado, los jugadores adquieran conocimientos sobre la materia.

DE COMO SER UN MAGO

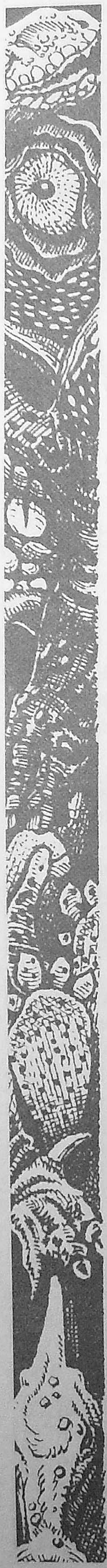
En principio entenderemos por mago a toda aquella criatura que es capaz de canalizar a través de si misma la energía que llamamos magia. Todo aquel que desee ser mago debe ser instruido en dichas artes, por lo que deberá poseer la ventaja de Conocimientos arcanos y por lo tanto, tener un mentor para enseñarle los oscuros caminos de la magia. Otro elemento aconsejable, aunque no imprescindible, es poseer un cuerpo robusto y un espíritu fuerte, lo cual en términos de juego será necesario tener una Constitución y Esencia alta, ya que al canalizar la magia a través de nuestros cuerpos podemos dañarlos seriamente de no tener una buena resistencia, o nuestra mente y espíritu sufrir grabes trastornos al comprobar los efectos y los hechos que podremos realizar.

COMO CONSEGUIR HECHIZOS

Los hechizos se consiguen de la siguiente manera.

En primer lugar, el mago deberá conseguir la ayuda de un Maestro, que será quien le otorgue un grimorio con una lista de hechizos, los cuales, a base de practicar su realización, pasarán a ser de su dominio. El esfuerzo que hace el mago se ve reflejado en Puntos de Experiencia. La obtención de cada hechizo supondrá un gasto de PE, que será mayor cuanto mayor sea el nivel al que pertenece el hechizo que se intenta conseguir.

Sólo hay dos formas de conseguir un grimorio. Una es por haberlo heredado: este método está más allá de las posibilidades de un P.J. ordinario de Ragnarok. El otro sistema, consiste en que un Maestro haga una copia de su propio grimorio y se lo entregue al personaje. Aunque el Maestro haya entregado el grimorio al discípulo, este no será totalmente útil hasta que el joven mago no haya depositado parte de su propia esencia en el, para reflejar este acto el joven mago deberá gastar 10 puntos de experiencia que representará el estudio y meditación al que se autosometerá para congraciarse con las fuerzas que desea acunar y someter.



El personaje que desee hacerse con uno de estos interesantísimos libros, deberá visitar a un Maestro y pedirle uno. Generalmente, los Maestros pedirán a cambio al P.J. que cumpla una misión. Como D.J. eres libre de decidir cual será el encargo en concreto (que por otra parte, podría jugarse como una aventura).

Cada grimorio contiene conjuros de un único nivel. En principio, un grimorio contiene todos los conjuros de su nivel, pero como D.J. puedes decidir omitir alguno. Si se quiere subir de nivel, habrá que visitar de nuevo al mismo (o a otro) Maestro. En este mismo capítulo, encontrarás una lista de algunos maestros que pueden proporcionar grimorios de cualquier nivel. Puedes inventar otros maestros para tus propias partidas que sólo posean grimorios de algún/os nivel/es.

La mayoría de los hechizos que aparecen en este capítulo están inspirados en antiguos conjuros encontrados en libros de hace muchos años. Es por esto por lo que para realizar algunos de ellos serán necesarios rituales previos. Estos rituales serán puestos en práctica al comienzo del día para poder emplear la Magia que guardan durante el resto de la jornada. El mago deberá tener acceso a su grimorio durante la ejecución de estos rituales. De esta forma el mago que se vea envuelto en una aventura de Ragnarok deberá ser precavido y preparar hechizos que puedan ser útiles durante la jornada, aunque habrá otros para los que no será necesario ningún ritual previo. Un mago puede preparar tantos conjuros como quiera (siempre y cuando le dé tiempo) y utilizarlos una o varias veces, en cualquier combinación, siempre y cuando le queden PE o uno de sus conjuros indique lo contrario. Los rituales se deberán efectuar en las dos horas inmediatamente posteriores a la salida del sol. Si se realizan antes o después, no servirán de nada.

A continuación vamos a hablarte de una serie de «accesorios» que, si bien no son indispensables, si ayudan en gran medida al mago y a sus compañeros:

TALISMANES

Todo mago que se precie está acompañado de talismanes. Se trata objetos que, mediante la Magia, modifican nuestras acciones de manera positiva. Fabricar un talismán supone un considerable esfuerzo en cuanto a PE. Para fabricar un talismán es necesaria una aportación inicial de 3 PE Estos puntos son los que le dan al talismán la capacidad de funcionar, pero para que comience a modificar las acciones de un personaje es necesario aportar más PE Un talismán incrementa el nivel de todas las habilidades de un mismo campo, pero no la característica de la que dependen dichas habilidades. Además, el nivel máximo que aporta un talismán a un campo de habilidades es de un +3. Para añadir un +1 a las habilidades, es necesario gastar los 3 puntos iniciales más otros 2 puntos. Para añadir un +2 se gastan los 3 iniciales más otros 3, y para añadir un +3 a las habilidades, es necesario gastar los 3 puntos iniciales más otros 4. Como verás, resulta bastante costoso fabricar un talismán, pero esto evita que todos los personajes posean amuletos. De todos modos un personaje, mago o no, sólo puede llevar un máximo de dos talismanes. Hemos abstraído el proceso de fabricación concreto de cada talismán, reduciéndolo al gasto de 10 PE. En un principio tan sólo los magos podrán crear estos talismanes, aunque puedes permitir que un personaje que posea la ventajas de Conocimientos arcanos los pueda construir, aunque entonces costarán el doble en puntos de experiencia.

Quien utilice un talismán, verá como éste absorbe parte de su energía vital. Si es un talismán que proporciona un +1, recuperará puntos de estrés temporales a la mitad de velocidad que lo haría una persona normal. Si se trata de un talismán que proporciona un +2, se verá reducida a un cuarto, y a un octavo si se trata de un talismán que proporcione un +3. Las fracciones se redondearán hacia arriba. Basta con que utilice una única vez un talismán en un mismo día, para que se aplique la regla que acabamos de describir durante esa noche.

A continuación, te ofrecemos un lista en la que aparecen los talismanes más usuales junto a los campos que modifican.

Talismán de Mercurio: Modifica las habilidades de inteligencia.
Talismán de Júpiter: Modifica las habilidades de carisma.
Talismán de Saturno: Modifica las habilidades de destreza.

La apariencia física de un talismán, es la de una pequeña joya en forma de pentáculo. El usuario deberá llevarlo junto a su pecho colgado de una cadena de plata. Si alguien ve el talismán de un personaje, éste dejará de tener efecto alguno durante todo ese día.

Cuchillo de mango blanco

Ha de fabricarse en el día de Júpiter (jueves), cuando la luna sea llena. El mago necesita un filo de acero que no haya sido utilizado antes por nadie, y lo introducirá tres veces en el fuego. A continuación, el filo ha de ser bañado en una mezcla de sangre de topo y jugo natural de una

planta denominada «pimpinela» (disponible en tiendas especializadas). Esta mezcla ha de ser preparada también en Jueves. Una vez hecho esto, el mago debe tallar en un cuerno blanco de carnero, un mango que acoplará al filo de acero. Tras esta operación pronunciará el siguiente hechizo.

«Yo te conjuro y formo, instrumento para que me sirvas en mis trabajos por la influencia de Júpiter. Es mi deseo que poseas todas las virtudes preciosas para que yo pueda hacer todos los trabajos que me propongo con verdadera seguridad."

El «cuchillo de mango blanco» producirá daños como si de un machete se tratase (en combate se utiliza como si lo fuese), a todos los seres, únicamente si el mago es atacado. Si el mago atacase a alguien por propia iniciativa, el cuchillo produciría el daño normal. El mago deberá "invertir" 10 puntos de experiencia en la fabricación de este instrumento (representando de esta forma el tiempo y el esfuerzo).

Cuchillo de mango negro

Las únicas diferencias existentes entre este cuchillo y el anterior, son que ha de ser fabricado en el día de Saturno (sábado), y que el mango ha de ser tallado en un cuerno negro de carnero. Además, la sangre en lugar de pertenecer a un topo, ha de ser de un gato negro.

El cuchillo de mango negro se emplea en combate como si se tratase de un machete, pero produzca 2 dados de daño extras al código de daño a todos los seres, aunque estos no ataquen al mago. Son necesarios 15 puntos de experiencia para fabricar uno.

La espada

Este instrumento ha de ser fabricado en el día de Marte (que por supuesto es el martes), durante el reinado de Capricornio, período que abarca desde el 21 de Diciembre hasta el 21 de Enero. Este instrumento debe ser preparado a partir de las doce de la noche, aunque debe ser terminado antes de las seis de la mañana. El procedimiento de fabricación en cuanto al filo se refiere, es el mismo utilizado para el «cuchillo de mango blanco». En cuanto al mango, puede fabricarse de hueso o madera de avellano, en cuyo caso se le retirará la corteza con el filo de la espada. Finalmente, el mago ha de grabar en el filo, las siguientes palabras (escritas en lenguaje mágico): «Nontradas, Mathon, Amen»

La espada, tiene 4 dados de daño extra a su código de daño respecto a una espada normal (se utiliza como si lo fuese). Esto únicamente afecta a las criaturas de las Tinieblas, ya que si con ella se ataca a los seres humanos, produciría el daño propio de una espada normal. Si con ella se ataca un ser de la Luz, no le producirá ningún daño. Su fabricación requiere 20 puntos de experiencia.

El puñal

Para fabricarlo, se sigue el procedimiento de fabricación de el «cuchillo de mango negro». El puñal, se emplea como si fuese un estilete, afectando a todos los seres. Son necesarios 10 puntos de experiencia.

El bastón

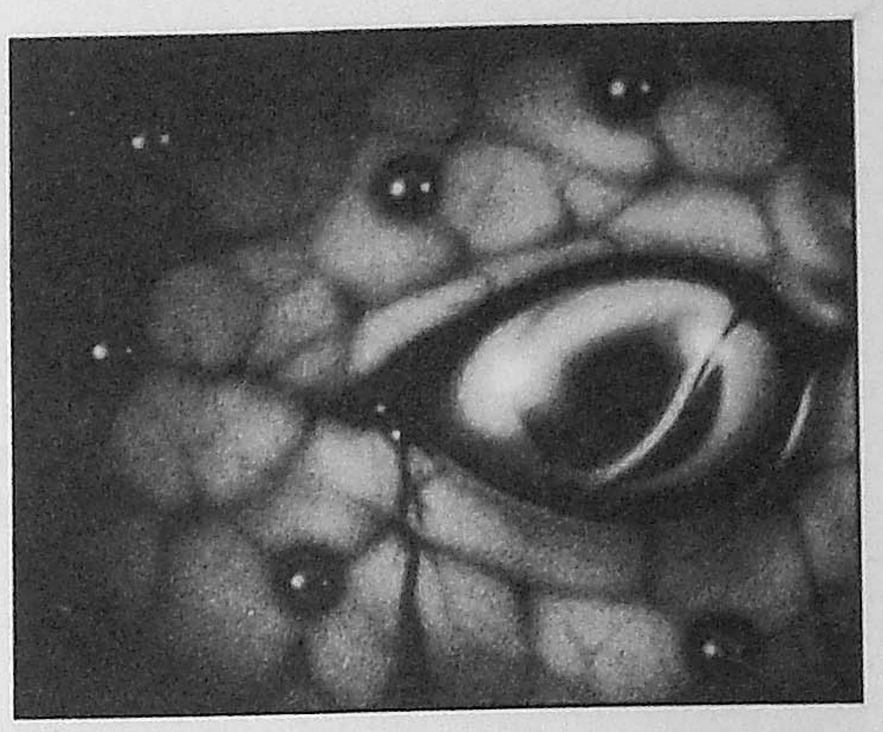
Debe ser fabricado de una rama de nogal a la que no le hayan crecido otras ramas. Deberá cortarse en el día del Sol (domingo). En el bastón ha de grabarse la siguiente conjuración (en lenguaje mágico):

«Oh, poderoso Adonai, suplico tu inter-cesión para que des a esta vara la virtud y la gracia que posees.»

Este instrumento es el primero que ha de fabricar el mago, ya que sin el, es imposible realizar todos los demás hechizos. Se requiere un gasto de 15 puntos de experiencia. Para que los rituales tengan efecto, el mago ha de ir acompañado de su bastón.

Si se ataca a alguien con un bastón de mago, se aplicarán las mismas reglas que si se tratase de un palo, pero por cada impacto que se logre

contra un enemigo este deberá realizar una tirada de estrés (-5/x2).



La lanceta

Para fabricarla, se siguen las mismas indicaciones que para el puñal, aunque al mango debe ser del mismo metal, ya que es posible acoplarla a un extremo de «el bastón». En ese caso, la POT del bastón subiría en 6 dados de daño extra con respecto a la de un palo normal.

La aguja

Iguales reglas que para la lanceta. Es utilizada para conseguir gotas de sangre de un animal o persona. Siempre que sea necesario el uso de sangre para cualquier ceremonia mágica o ritual, la sangre se deberá obtener a través de La Aguja (salvo que se indique lo contrario).

La pluma de águila

Antes de nada, el mago ha de asegurarse de que el águila es macho y adulto. La pluma debe pertenecer al ala derecha, procurando que sea la quinta, aunque esto no es indispensable. Esta pluma será recogida en el día de Júpiter, y a partir de ese momento será utilizada para escribir todos los documentos mágicos y las inscripciones de los instrumentos que las necesiten.

La varita mágica

Simplemente se trata de un sustituto del bastón cuando no es posible para el mago llevarlo consigo. Para fabricarla es necesaria una rama de avellano que no haya sido cultivado por el hombre. La rama debe ser cortada y mondada con el cuchillo de mango blanco. Al tocar a una persona con la varita, deberá hacer una tirada de estrés idéntica a la que se indicó para el bastón.

La varita misteriosa

Su utilidad es la misma que la de «la varita mágica». La forma de conseguirla es la misma que para la anterior. Debe medir un metro de larga, y se debe tallar en un extremo (y con un cuchillo de mango blanco) la cabeza de una serpiente. En el otro extremo, se debe tallar la cola. Su finalidad principal es sembrar la confusión en las mentes de los mortales: si se toca con ella a alguien que no sea practicante de la Magia (de cualquier tipo), la víctima deberá someterse a una tirada de estrés (-10/x3).

La daga

Su fabricación es como la de la espada. Toda ella debe ser de una sola pieza. Se utiliza para obtener grandes muestras de sangre.

La hoz

Para este instrumento se observarán las mismas reglas que para el «cuchillo de mango blanco». Es utilizado para colgar objetos cuando por alguna causa es necesario, para cortar hierbas mágicas y para sacrificar pequeños animales durante los rituales. Su aura mágica impide que una hoz sea empleada como arma

Cuando uno de estos objetos se utilice como arma, la habilidad a emplear será "armas exóticas".

DE LAS FUERZAS

Para que te hagas una idea los más clara posible del funcionamiento de la Magia en Ragnarok, lo mejor es que comencemos por hablarte de las costumbres que debe seguir un mago. Para empezar, debe hacerse tejer una túnica de seda roja en la que en el primer plenilunio de julio, bordará sobre ella los símbolos de los signos del zodiaco. Esta túnica deberá ser utilizada para realizar los rituales previos, pero no es necesario llevarla durante todo el día.

El Mago deberá portar durante el ritual su bastón mágico.

Son cuatro los niveles en que se dividen el estudio y la práctica de la Magia. En este juego básico trataremos un único tipo de Magia: la Magia Aurea, que depende de la energía mística que fluye a través del cosmos .

La Magia Aurea es neutral, es decir, no tiende ni a la Luz ni a las Tinieblas, por lo que encontrarás hechizos de diferentes clases y dependiendo del uso que hagas de ellos, así serán las consecuencias.

El primer nivel, se compone principalmente de habilidades que adquiere un personaje, como si se tratase de habilidades normales al iniciarse en las prácticas mágicas, aunque también encontrarás hechizos sencillos y poco espectaculares, que no son más que una preparación de tu mente para realizar posteriormente hechizos más complicados. Mientras no se especifique lo contrario debes entender que el hechizo se puede

lanzar todas las veces que se desee mientras tengas fuerzas para hacerlo.

Cada vez que realices uno de estos hechizos reducirán tu constitución actual por el numero de puntos de coste que tenga el hechizo. Esta reducción será únicamente a efectos de magia, no alterando la constitución para el resto de elementos en la que la constitución entre en juego.

Cuando trates de realizar un hechizo que precise más constitución de la que posees en ese momento, tiraras tantos dados de daño como exceso haya y realizarás el hechizo, quedando tu constitución a cero. De esta forma podrás realizar tantos hechizos como te consideres capaz de soportar la agonía de tu propio cuerpo.

Podrás recuperar un punto de constitución por cada media hora de absoluto descanso, bien sea durmiendo o no.

PRIMER NIVEL

Cuando una persona accede al primer nivel de magia, no posee ningún hechizo hasta que tenga los suficientes puntos de experiencia para adquirirlos, tarea que se realizará entre aventura y aventura. Una vez conseguido un grimorio con hechizo de primer nivel, cada uno de ellos tiene un coste de 10 puntos de experiencia. Una vez "adquirido" un conjuro, el mago lo podrá utilizar cuando quiera (siempre y cuando realice el ritual correspondiente). Cada habilidad conseguida mediante la Magia, un coste de 8. Para subir un nivel en una de estas habilidades se seguirá el proceso normal. No es necesario un grimorio para adquirir estas habilidades "mágicas": será el Maestro quien inicie al mago (basta con que el aspirante gaste los P.X. correspondientes mientras permanece junto a su maestro entre aventura y aventura). Es obligatorio conocer, por lo menos, cinco de los siete hechizos y habilidades que componen este primer nivel para poder acceder al segundo.

Experiencia de vuelo

Coste: 4

Duración: 20 asaltos.

Ritual previo: Pulverizar sesos de cualquier ave que pueda volar. El mago debe frotar sus manos con la pasta que resulta y meditar sobre el hechizo durante 10 segundos. A continuación la pasta desaparecerá y el hechizo estará listo para ser utilizado.

Utilidad: El mago conseguirá mantener el vuelo, sin posibilidad de lanzar otro hechizo, mientras esté en el aire. La velocidad máxima (en metros/segundo) será el resultado de multiplicar la Inteligencia del mago por 2.

Curación

Coste: 3 /d6

Duración: No disponible.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: Cura Xd6 puntos de daño recibidos en las últimas 24 horas, tanto por el mago como por otra persona. X es igual a los puntos gastados entre 3, debiendo ser un número entero.

Aura cautivadora

Coste: 6

Duración: Una hora.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: El mago adquiere nivel 15 en carisma.

Fuego místico

Coste: 5

Duración: Tantos minutos como PE posea el mago en el momento de emplearlo.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno

Utilidad: Sobre la mano aparece una llama de 30 cm. de altura, que no se apaga con el agua ni con el más fuerte de los vientos.

Reconocer demonios (habilidad)

Esta es una habilidad que sólo puede ser adquirida por los magos. Cuando un demonio hace acto de presencia (cosa poco probable), el mago puede hacer una tirada de inteligencia, al nivel de dificultad que el D.J. considere conveniente, según la «fama» del demonio y la forma en la que se aparezca. Si la tirada tiene éxito, el mago averiguará el nombre del demonio y de qué se encarga.

Reconocer divinidades (habilidad)

Esta habilidad se utiliza de igual manera que la anterior.

Reconocer objetos mágicos (habilidad)

Igual que la anterior.

Lenguaje mágico (habilidad)

Al adquirir esta habilidad, el mago obtiene la habilidad idioma extranjero/ Lenguaje Mágico. Este nivel se va incrementando como si se tratara de una habilidad normal. Este idioma sólo sirve para ser leído. Sólo se puede adquirir esta lengua de forma "mágica", y es imprescindible poseer un nivel en la misma igual al nivel de magia al que pertenezca un conjuro para poder leer un grimorio.

SEGUNDO NIVEL

Es obligatorio adquirir todos los hechizos de primer nivel así como de todas las habilidades anteriormente referidas.

Experiencia de invisibilidad

Coste: 8 PE

Duración: Tantas asaltos como Constitución posea el mago en el momento de lanzarlo.

Ritual previo: Lavarse las manos con agua en la que se haya hervido un ojo de topo. Este agua puede ser llevada en una cantimplora para poder ser utilizada rápidamente. Las propiedades de este agua desaparecen al cabo de una semana.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: El mago se vuelve completamente invisible, pero no sus ropas. La única indumentaria que se hace invisible junto con el mago, es su túnica casi como todos los objetos mágicos que porte.

Mal de ojo y maldiciones varias

Coste: 6

Duración: Hasta que el mago retire la maldición o muera (el mago).

Ritual previo: Tomar un cabello de la víctima, una uña o cualquier objeto directamente relacionado con él. Dicho objeto debe quemarse y el mago debe concentrarse en la maldición durante un minuto. Unicamente puede lanzarse una maldición al día.

Utilidad: Una maldición de tipo físico cae sobre la persona elegida, la cual puede salvarse realizando con éxito una tirada de Esencia con un -1 por cada punto de constitución extra que se haya gastado el mago. Si la falla perderá un nivel en la característica que decida el mago. Debido a que existe ritual previo, el mago puede elegir el momento adecuado para lanzar la maldición. No hay límite de maldiciones sobre una persona, pero en ningún caso los niveles de sus características bajarán de uno.

Visión verdadera

Coste: 6 PE

Duración: 1 hora por nivel.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: Este hechizo es especialmente útil en zonas de escasa visibilidad o en la oscuridad, ya que al ser utilizado, el mago ve los objetos fríos en tonalidades azuladas y los calientes en tonalidades rojizas, según la intensidad del calor.

Dardos

Coste: 10 PE

Duración: ¿a cuanta velocidad decías que volaba un dardo, J&F?.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: El mago puede lanzar 2D6 parejas de dardos de luz dorada (uno por cada ojo), que causan 5d6 puntos de daño por impacto y alcanzan 25 metros: a partir de esta distancia, los dardos desaparecen. Este hechizo sólo puede ser utilizado tres veces en un mismo día. Por cierto, los dardos podrán esquivarse si se supera una tirada de reflejos.

Don de lenguas

Coste: 8

Duración: 1 hora.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: El mago puede hablar cualquier idioma humano.

Conocimiento

Coste: 10

Duración: Media hora por nivel de magia que posea el mago.

Ritual previo: Ninguno, pero ingerir los sesos de un búho, crudos o cocinados, aumenta la duración del hechizo en un cuarto de hora y disminuye el coste en un punto de Magia.

Ingredientes: Ninguno, salvo los sesos de búho.

Utilidad: Este hechizo permite que un mago adquiera, de forma instantánea, los conocimientos necesarios para mantener una conversación mínimamente aceptable sobre cualquier tema. Sólo puede ser utilizado una vez por día. Una energía incontrolable guía las palabras del mago: aunque mantenga la conversación, no posee conocimientos reales sobre aquello de lo que hable.

Asumir la apariencia de otra persona

Coste: 10

Duración: 2 horas por nivel.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: Este hechizo permite al mago asumir la apariencia de una persona, siendo imprescindible haberla visto antes.

Calmar la mente

Coste: 5/d6

Duración: No disponible.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: Mediante este hechizo, el mago puede hacer que un personaje "pierda" 1d6 puntos de estés temporales por los puntos gastados divididos entre 5, debiendo salir un número entero.

Provocar inconsciencia

Coste: 9

Duración: Hasta que la víctima supere una tirada de esencia a nivel difícil..

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Una pequeña vara de madera de roble.

Utilidad: provocar inconsciencia.

TERCER NIVEL

Este tercer nivel está compuesto por un total de nueve hechizos. Para poder acceder a la Alta Magia (el que sería cuarto nivel), es necesario que tu personaje posea por lo menos siete hechizos de este nivel. Cada hechizo de tercer nivel cuesta 15 puntos de experiencia.

Expulsión de un espíritu

Coste: 15

Duración: Eterna, con algunas excepciones.

Ritual previo: El mago ha de quemar incienso en el lugar donde se supone que está el espíritu; a continuación, debe recitar la oración que aparece en el Rituale Romanum (se trata de un libro de oraciones en el que aparece el ritual para realizar un exorcismo, no se trata de un grimorio), especial para los casos de posesión. Este ritual ha de realizarse en el momento de expulsar al espíritu.

Ingrediente: Incienso.

Utilidad: Este hechizo permite expulsar espíritus de un lugar o de una persona.

Además del ritual y la oración, es necesaria una tirada de esencia por ambas partes (mago y espíritu). Si el mago logra una categoría de éxito mayor que el espíritu, éste se verá obligado a marcharse. Si ocurre lo contrario (el espíritu logra una C.E. mayor o el mago falla la tirada), el espíritu se quedará (aunque fallase su tirada) y el mago ganará un P.E. permanente de forma automática.

Oración del Rituale Romanum:

"Yo te exorcizo, espíritu inmundo, toda incursión del adversario, todo espectro, toda legión, en el nombre de Nuestro Señor Jesucristo. Despréndete y huye de esta criatura de Dios. Te lo ordena Aquel que te hizo precipitar desde lo alto de los cielos a las profundidades de la tierra. "

Invocar a los elementos

Coste: 15 para el ritual y 6 cada vez que se utilice.

Duración: Tantas horas como nivel tenga el mago o hasta que el mago lo retire.

Ritual previo: Depende del elemento que se desee invocar:

-Para invocar a la lluvia: El mago debe rezar a la divinidad en la que crea durante un cuarto de hora ante un cuenco, sin poder desviar su vista a otra parte. De esta forma, podrá invocar a la lluvia tantas veces como puntos de Esencia posea. Si por alguna razón el mago se desconcentra, el hechizo se perderá así como los puntos empleados en su ejecución.

-Para invocar a la niebla: El mago debe rezar a la divinidad en la que crea durante un cuarto de hora ante un cuenco en el que esté quemándose incienso.

-Para invocar al viento: Para realizar este hechizo es necesaria una oración de una hora de duración. No se necesitan ingredientes.

-Para invocar una tormenta: Es necesario rezar durante una hora, ante un cuenco lleno de agua, espigas de trigo y un puñado de azufre.

Ingredientes: Los mencionados anteriormente para cada caso.

Utilidad: Por lo general, en las invocaciones de los elementos, solamente se produce el fenómeno deseado, es decir, lluvia, viento, etc. Pero este hechizo permite modificar la acción de estos elementos de forma ofensiva o defensiva; esto significa que la lluvia puede aumentar su intensidad sólo con desearlo, hasta el punto de tumbar a una persona, si esta no supera una tirada de fuerza a nivel difícil. La niebla, puede hacerse tan espesa que parece un muro blanco que cubre un radio de 14 metros, imposibilitando totalmente la visibilidad. Este hechizo permite también, crear un golpe de viento de "fuerza" a nivel 15 que cubre un radio de 6 metros. Por último, al crear una tormenta, es posible llamar a los rayos y dirigir su trayectoria sin posibilidad de fallo. Los rayos de una tormenta producen como mínimo un daño de 20d6 como código de daño.

El único inconveniente que posee este hechizo, es que sólo puede invocarse un tipo de elemento al día, es decir, en un mismo día no es posible invocar al viento y a la lluvia, por ejemplo. Para finalizar, un mago puede realizar tantas invocaciones como nivel de esencia posea.

De cómo convertirse en salamandra

Coste: 16

Duración: Tantos minutos como nivel de esencia posea el mago.

Ritual previo: Media hora de oración a la divinidad en que crea el mago. Tras esta media hora, es necesario momificar una salamandra y colgarla al cuello procurando que ninguna otra persona la vea, pues perdería sus facultades instantáneamente. De todos modos, las propiedades de esta especie de talismán desaparecen al cabo de dos semanas.

Ingrediente: Una salamandra momificada.

Utilidad: Este hechizo no permite convertirse en una salamandra, sino que se adquieren sus facultades, es decir, el mago se hace invulnerable al fuego. Este hechizo sólo se puede realizar una vez al día, y no permite utilizar otro al mismo tiempo.

Crear ilusiones

Coste: 17

Duración: Tantas horas como nivel de esencia posea el mago.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: Este hechizo permite al mago crear ilusiones sólidas, es decir, objetos reales. El único problema que plantea este hechizo, es que únicamente es posible crear una ilusión por cada vez que se lanza el hechizo. Si el mago intenta crear una segunda ilusión, la primera desaparece. Al tratarse de ilusiones sólidas, los personajes no jugadores no pueden realizar ningún test para percatarse del fenómeno, a no ser que posean la habilidad de detectar magia. Al crear la ilusión de una máquina, esta no funciona como si fuera real. Por último, este hechizo únicamente permite crear objetos, no seres vivos.

Aumentar constitución

Coste: 15

Duración: Media hora por nivel.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: Este hechizo aumenta la constitución (y por tanto los P.V.) del mago en tres niveles. Sirve para protegerse de todo tipo de armas. Si el mago sufre daños cuando está protegido por este conjuro. Al finalizar, el mago perderá los puntos de vida extras que adquirió mediante el hechizo. Si el total de daño excede entonces el límite de tolerancia del mago, este entrará en un estado de coma y cada día deberá realizar una tirada contra su Vigor hasta recuperar su nivel de puntos de vida (esta tirada es independiente a cuanta tenga que realizar para recuperar los puntos de vida diarios), si la fallase moriría.

Rayo

Coste: 18 por cada rayo.

Duración: Más instantáneo imposible.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: Mediante este hechizo, el mago lanza un rayo de electricidad por su mano. El daño que inflige el rayo es de 20 dados de daño ignorando cualquier tipo de parapeto que se lleve sobre el cuerpo, aunque se trate de materiales no conductores. Si el objetivo está mojado, produce un daño extra de 6d6. El rayo alcanza una distancia de 60 metros.

Transformarse en animal

Coste: 17

Duración: Media hora por nivel o hasta que el mago lo desee.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Ninguno.

Utilidad: Mediante este hechizo el mago puede transformarse en un único animal, que ha de elegir antes de acceder a dicho hechizo. Una vez elegido el animal, no podrá transformarse mas que en ese durante el resto de su vida. No es posible transformarse en animales mitológicos.

La primera transformación es horriblemente dolorosa. El proceso dura unos 10 asaltos, durante los cuales, el mago es incapaz de moverse si no es mediante convulsiones, que con el paso del tiempo, se hacen menos evidentes y dolorosas. Una vez completada la transformación, el mago adquiere las características físicas del animal, pero no las mentales. El tamaño del animal no podrá ser mayor ni menor de un 20% del tamaño del mago.

Cambio físico y mental

Coste: 20

Duración: Media hora por nivel, sin posibilidad de retornar a la forma inicial hasta haber transcurrido este tiempo.

Ritual previo: Ninguno

Ingrediente: Una prenda íntima de mujer o de hombre, dependiendo del caso.

Utilidad: Este hechizo permite al mago transformarse física y mentalmente en un hombre o en una mujer. Físicamente la transformación es completa, aunque el mago o la maga se vuelven automáticamente estériles. Una vez hecha la transformación, las características varían de manera que:

Dependiendo de el sexo del mago, sus características variarán:

- La Destreza aumenta en un punto si el mago se transforma en mujer, y disminuye en un punto, si la maga se transforma en un hombre.

- Si el mago se transforma en mujer, su Constitución se ve disminuida en 5 puntos, y si la maga se transforma en hombre, su Constitución se ve aumentada en 5 puntos.

- La Inteligencia permanece igual.

- La Esencia permanece igual.

- Para un mago transformado en mujer, su Carisma se ve aumentado en un punto.

- Para una mujer transformada en hombre, su Carisma se ve disminuido en un punto.

Mentalmente, el cambio se produce de otra manera, ya que si bien el mago o la maga poseen conciencia de su identidad, adquieren de forma instantánea formas de expresión y gestos propios de el sexo contrario.

ALTA MAGIA

A continuación te presentamos el último nivel de Magia Aurea, al que llamaremos Alta Magia. Está compuesto por pocos hechizos de enorme fuerza, pero extremadamente difíciles de realizar y muy costosos en cuanto a PE se refiere. Cada hechizo de Alta Magia cuesta 30 puntos de experiencia.

Robar Esencia

Coste: 24

Duración: Hasta que muera el mago.

Ritual previo: Sobre un altar situado en el centro de un gran pentáculo de sal, sitúese a la persona que hará de donante. A continuación orar, durante media hora, señalando con una espada completamente nueva a los cuatro puntos cardinales. A continuación, ha de tomarse una pluma de buitre macho. Con esta pluma, y mojándola en la propia sangre del mago, debe escribirse la petición (es decir el punto de Esencia) sobre el pecho del donante. Tras otro cuarto de hora de oración, el mago ha de degollar a la víctima y llenar una copa de plata con su sangre. Para finalizar, el mago ha de brindar por la víctima y beber la copa.

Ingrediente: Sal, una espada nueva, una pluma de buitre macho, unas gotas de la sangre del propio mago y la amable colaboración del donante.

Utilidad: Con este hechizo, el mago aumenta en uno su nivel de esencia. No podrá llegar en cualquier caso a un nivel superior a 15.

Vida después de la muerte

Coste: 25 PE

Duración: Eterna mientras el mago conserve intacto el cerebro de su primer cuerpo en este mundo. Si el cerebro es destruido, el mago envejecerá hasta morir a razón de 10 años por hora.

Ritual previo: El mago debe orar 5 horas seguidas a la divinidad en la que crea. A continuación, debe tomar un águila y comer sus sesos crudos después de haberlos dejado quince días en alcohol. Tras esta operación, debe permanecer toda la noche orando hasta que amanezca.

Ingrediente: Un águila y alcohol.

Utilidad: Mediante este hechizo, el mago, una vez muerto, puede poseer otro cuerpo y conservar su identidad. Lo cierto es que puede elegir entre seguir en nuestro mundo, dentro de otro cuerpo, o marchar a otro plano espiritual. Un mago no puede poseer el cuerpo de una persona viva, por lo que el cuerpo elegido debe estar en buenas condiciones, aunque al entrar en él las posibles enfermedades padecidas desaparecen al instante. Su P.V. volverían también al nivel original

Encantar a una persona

Coste: 27

Duración: Hasta que el mago muera.

Ritual previo: Ninguno.

Ingrediente: Un cabello de la persona a encantar, una de sus uñas, una prenda y un objeto que la víctima haya regalado previamente al mago.

Utilidad: La persona encantada mediante este hechizo, siente un amor extremadamente profundo por el mago. La víctima puede realizar una tirada de esencia a nivel Imposible para que el hechizo no le afecte.

LA MAGIA Y EL ESTRES

Por supuesto, todos los personajes que sean testigos de un hechizo deberán superar la correspondiente tirada de estrés (fenómenos paranormales, fenómenos paranormales potencialmente peligrosos etc.). La psique de los magos reacciona de una forma un tanto diferente.

Cuando un personaje decida convertirse en mago, deberá estar advertido de los peligros que conlleva jugar con energías tan poderosas y difíciles de controlar para los simples mortales. Cada vez que lance un hechizo de nivel uno, él mismo deberá hacer una tirada de estrés (fenómenos paranormales). Mientras no supere 5 tiradas de estrés consecutivas de este tipo, seguirá realizando tiradas de estrés cada vez que lance un hechizo. Una vez que supere esas 5 tiradas de estrés consecutivas, su mente ha logrado asimilar el shock que produce la Magia y ya no deberá hacer más tiradas de estrés cuando lance un conjuro de ese nivel.

Pero... al subir de nivel, el proceso volverá a empezar. Un mago "mentalmente acostumbrado" a la magia, no deberá hacer tirada de estrés alguna cuando sea testigo de un conjuro de aquel/llos nivel/es a los que ya esté "acostumbrado". Si no lo está, o lo que ve es un conjuro de un nivel superior al suyo, sí que deberá realizar tiradas de estrés (que, por cierto, no se tendrán en cuenta a la hora de calcular las cinco tiradas consecutivas necesarias para acostumbrarse a la magia). Un mago puede subir de nivel aunque no se haya "acostumbrado" al anterior, pero la cifra de P.E. temporales que gane cada vez que falle una tirada de estrés al lanzar un conjuro se multiplicará por dos.

Estas reglas se aplican en todos los tipos de magia.

UNA ADVERTENCIA

En zonas sagradas, de cualquier religión, la práctica de la Magia Aurea es más difícil, por lo que lanzar cualquier hechizo puede resultar desastroso para el mago. A la hora de lanzar los hechizos en estas zonas, se debe hacer una tirada de 2D10 por cada hechizo realizado y el resultado debe ser consultado en la Tabla de Fracasos Mágicos. Esta tabla sólo se aplica en lugares sagrados, y no afecta a las habilidades mágicas.

CAPITULO V

PAVANE POUR ORCHESTRE AVEC CHOEUR, op. 50 (Fragmento/G.Fauré)

Experiencia

Como ya dijimos en los primeros capítulos de Ragnarok, en los juegos de rol no existen conceptos tales como victoria o derrota. Por lo tanto, al igual que en la vida real, no tiene mucho sentido decir tras una partida "hoy hemos ganado". Las victorias no suelen ser absolutas; mañana habrá que seguir en la brecha y quien a hierro mata, a hierro muere.

No obstante, hay formas de hacer las cosas bien o hacerlas mal sin que se trate exactamente de ganar o perder. ¿Cómo se determina esto? Si nunca antes has jugado a un juego de rol, todo esto puede parecerte un poco nebuloso; pero, en realidad, es algo tremendamente simple.

Un personaje puede obtener múltiples ventajas a lo largo de una partida: puede ganar dinero, hacer amigos importantes que puedan ayudarle, lograr una reputación en su profesión, etc. Todo aquello que un PJ pueda lograr y que en la vida real se consideraría beneficioso será una "pequeña victoria" en una partida de Ragnarok.

¿Y si lo haces mal? Un personaje puede ser herido, incluso morir, quedar arruinado, ganarse enemigos, etc.

Pero hay una medida mucho más concreta de éxito de los personajes durante las partidas: los Puntos de Experiencia, en adelante PE.

LOS PUNTOS DE EXPERIENCIAS

Los Puntos de Experiencia son una cifra abstracta. El DJ decide cuántos ganarán los personajes tras cada sesión de juego. Los jugadores, entre aventura y aventura (y no entre sesión de juego y sesión de juego), podrán gastar los PE en mejorar sus características y habilidades o deshacerse de desventajas. A todos los efectos, los PE sirven exactamente para lo mismo que los Puntos de Generación que disponíamos para crear nuestro personaje y se emplean de la misma forma que aquellos.

Será el DJ, como ya hemos dicho, quien decida cuántos PE recibe cada jugador. No todos ellos tienen por qué obtener necesariamente la misma cantidad. El reparto de los PE se hará al final de cada sesión de juego (aunque no pueden emplearse hasta el final de la aventura, excepto si no hallamos inmersos en una larga campaña, en ese caso el reparto se hará entre módulo y módulo). la palabra del DJ, como siempre, es inapelable.

CALCULANDO LOS PE.

Como ya hemos dicho, esta labor queda en manos del DJ. La cantidad media "a entregar" será alrededor de 3 por sesión de juego, con algunas modificaciones según lo indicado de manera orientativa en la Tabla de Experiencia.

En última instancia, el cálculo de PE que reciba cada personaje es un tanto subjetivo; depende de la opinión del

DJ. En general se tendrá en cuenta los siguientes factores a la hora de otorgar PE:

-Las buenas (o malas) ideas que haya tenido el personaje, siendo tolerante en el caso de que en la práctica, algunas hayan fallado.

-La buena voluntad del personaje, es decir, lo mucho o lo poco que se ha preocupado por ayudar al grupo.

-Lo bien que haya jugado el jugador o, lo que es lo mismo, la calidad de su representación: lo bien que se haya metido en la piel de su personaje.

-Los diversos éxitos del jugador, su grado de colaboración para que la partida llegara a buen fin o acabase en desastre. No tengas en cuenta los fallos de las tiradas, eso no depende del jugador; pero sí deberás tomar en consideración su posible cabezonería, individualismo estúpido (de los que ponen en peligro el desarrollo del juego) y su irreflexión supina.

Recomendamos no superar los 5 PE como cantidad máxima por sesión de juego; eso supondría haber aportado buenas ideas, colaborar con el resto de los jugadores, representar convenientemente su papel y obtener algún que otro éxito en acciones importantes para el desarrollo de la aventura reviste una importancia especial y puede superarse esta cifra si lo estimas conveniente.

No existe la posibilidad de que ningún jugador acabe la sesión y reciba una cantidad negativa de puntos. En caso de que todos o alguno de tus jugadores no se hayan mantenido a la altura de las circunstancias otórgales 0 PE. Si la situación se repite, cambia tus planteamientos o elige otro grupo de jugadores (es una decisión difícil, pero el asunto depende por completo de ti).

Recuerda también que los posibles beneficios que puedan lograr a lo largo de la partida, lo mismo que las posibles desventajas no cuentan con respecto al cómputo final de PE, sino que son algo aparte por completo.

Tabla de experiencia

Hechos	PE
Los PJ han cumplido plenamente sus objetivos para este módulo	+3
Los PJ han cumplido sus objetivcs para este módulo, pero sólo parcialmente	+2
La aventura ha fracasado	- 2
La aventura ha fracasado estrepitusamente	- 3
El personaje ha elaborado un bien plan	+1
El personaje ha aportado un montón de ideas brillantes	+2
El personaje se ha dejado llevar y no ha aportado nada	0
El jugador ha destrozado un bien plan	- 2
El jugador ha represetado correctamente a su personaje	+1
El jugodor ha representado a su personaje de forma excelente	+2
El jugador no ha sido capaz de representar a su personaje	0
El jugador se ha dedicado a incordiar durante toda la partida	- 2
El jugador ha sido un autentico tormento	Mataló

AUTORRETRATO

Me encuentro solo, perdido en un mar de dudas que me ahogan.

Me encuentro mal, sumergido en una historia que no entiendo.

Erguido frente al espejo, no me reconozco. Si miro bien parezco un estúpido buscando respuestas a tanto desatino.

Tengo miedo y quiero despertar.

RAGNAROK

Introducción.....Cómo entender el RAGNAROK

Capítulo I.....Nace un Enigma

Capítulo II.....Opus Nigrum

Capítulo III.....Ye Blackthorne y el Reloj del Apocalipsis

Capítulo IV.....De nuevo Merrick House

Capítulo V.....Nebulae

Capítulo VI.....La estrategia de lo oculto

Capítulo VII.....Bestiario de Merrick House

Capítulo VIII.....A modo de Conclusión

Capítulo IX.....Trece secuencias para una Noche

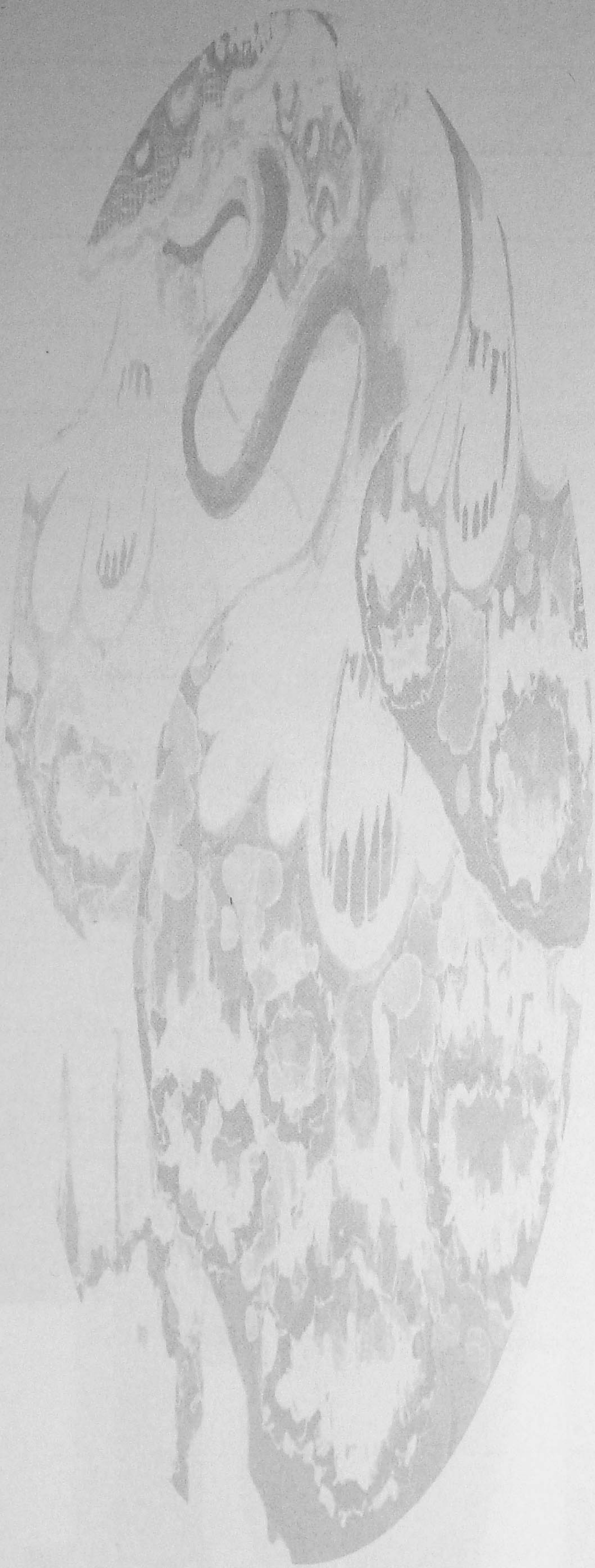
Capítulo X.....Desde las Cenizas

Capítulo XI.....La Historia de F.

Capítulo XII.....Paisajes para una Noche

Capítulo XIII.....Diáspora

Capítulo XIV.....White Crow Mag.



INTRODUCCION

LA HISTORIA INTERMINABLE B.S.O. (Gmork/G. Moroder)

Cómo entender el RAGNAROK

Todos nos preguntamos, alguna vez, la forma correcta de entender algo a lo que nos enfrentamos. Ya hemos comentado, en la primera parte del libro, que cuando nos planteamos la necesidad de elaborar la segunda edición de nuestro juego más vendido, Igor, Carlos y yo mismo, decidimos ahondar en lo que ya habíamos dicho en la edición de 1992. Esta y no otra es la razón por la que te traemos hasta aquí el texto integro del background recogido en nuestro anterior libro.

Hasta aquí todo bien, salvo que no pretendemos darte gato por liebre, y nada más lejos de tratar de venderte la misma idea que nutrió las páginas de la primera edición. Nos encontramos, ahora, en la tesitura de explicarte que si lo hacemos es para que descubras las raíces del nuevo contexto, y a tal fín nos hemos propuesto recomendarte que leas las páginas que te ofrecemos desde una perspectiva total mente nueva, más relajada.

Lo importante es que te empapes de la historia, más que sabértela de cabo a rabo. Sí, debo hacerte una recomendación clara, debo decirte que te leas primero la historia y después la olvides.

La razón no es otra que la de que tu mente quede abierta a la necesidad del nuevo RAGNAROK que consiste en comenzar de nuevo, como indica nuestro subtítulo.

Tras la creación de la Merrick se escondía la necesidad de que os encontrarais solos frente al universo descrito y sus demonios. El tiempo se encargó de acercarnos pesadamente al suelo de la realidad, y que en LUDOTECNIA conocemos como el proceso de *"heraclización"* de los juegos. Todos tenemos la necesidad de sentirnos amparados por una estructura que nos dé cobijo, de esta forma, la pequeña editorial que pretendía pasar desapercibida comenzaba a desarrollarse de forma gigantesca. Esta no era nuestra intención.

Merrick House debía morir si queríamos volver a los orígenes.

Merrick House ha muerto como editorial, aunque al final de este libro encuentres una pequeña sorpresa; y lo ha hecho para que cada uno de nosotros se las apañe solo frente al absurdo, a la vez que coherente, universo que hemos creado.

Todo es una absoluta mentira disfrazada de verdad; o si lo prefieres todo es una pérfida verdad barnizada con los tintes opacos de una mentira a medias.

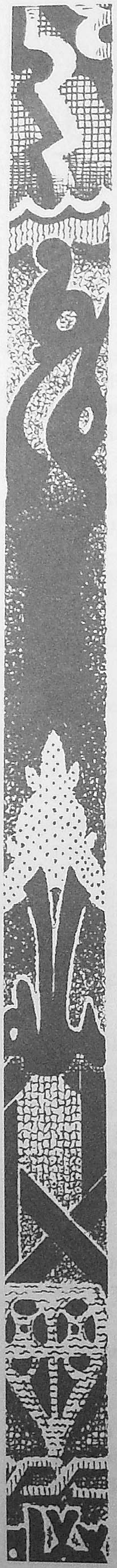
Ya hemos comentado antes que en RAGNAROK encontrarás todo un decorado que podrás utilizar en la medida que quieras. Siempre podrás encontrar una extraña referencia al disco de piedra de Al-Dawla o a la época de los templarios, en cualquier libro polvoriento. También podrás encontrar referencias a la desaparecida (?) biblioteca nº13, y tus jugadores tendrán que vérselas con cualquier, digo bien, cualquier criatura que estés dispuesto a crear.

Esta es la sustancia del RAGNAROK, lo absoluto.

En el contexto de una pesadilla, lo importante no es ni la situación ni el decorado, sino la sensación de absoluta soledad frente a algo intangible que no podemos definir ni controlar. Desde el momento mismo en que tenemos claro aquello a lo que nos enfrentamos, podemos superar nuestro miedo.

Lo intangible, lo que no puede ser dominado por nuestra razón nos produce auténtico pavor, y a la postre de eso se trata, de confeccionar un mundo en el que la soledad de nuestras almas prevalezca sobre nuestra razón; de esta forma, y sólo de esta forma podremos transmitir miedo a nuestros jugadores, miedo del auténtico, del que te paraliza. Quien más y quien menos ha sufrido la locura de una pesadilla de la que es urgente despertar, y la necesidad de hacerlo no surge del evitar el sueño, muy al contrario, lo que buscamos es la sensación de que no nos hayamos solos. Encendemos la luz, intentamos redescubrir lo ya conocido para evitar la angustiosa sensación de que nos hayamos en un mundo que nos sobrecoge por desconocido y velado.

El éxito de Lovecraft y otros de su escuela nace de la capacidad de describir, veladamente, lo indefinible. De esta



forma tan sutil nos acercan el terror al mismo punto del que nace, de nuestra mente, de nuestras deficiencias emotivas y de nuestros miedos infantiles a la indefensión.

Todavía no tenemos claro si Catalina Hastings debe morir con la editorial a la que ha servido desde hace tanto tiempo, mientras lo decidimos precisamos que te unas a las huestes de desamparados que deambularán por el planeta en busca de soluciones a las peores pesadillas que se nos puedan ocurrir. Puedes, y debes organizar a tu gente como comandos autónomos, como equipos solitarios.

En RAGNAROK encontrarás el más grande de los escenarios para tus aventuras, los personajes deberás ponerlos tú, y tú también debes decidir si tienen que ver con la aventura que te proponemos. Básicamente en esta idea reside el quid de la cuestión, en que te lo montes como desees y no cejes hasta que tu pequeño universo encaje en el grande; los puntos de enganche son innumerables.

Para aquellos que habéis vivido la aventura de la primera edición de RAGNAROK, y de alguna forma tenéis entendido el mensaje, solo me resta deciros que también hemos pensado en vosotros; las últimas treinta páginas del background os ayudarán a entender la nueva situación y a que, al igual que los recién llegados, podáis desmenuzar el nuevo planteamiento hasta que os sea afín.

Quiero concluir diciendo que debéis tomar la destrucción de la Merrick como un regalo liberador con el que ampliamos horizontes y nos abrimos camino por una nueva senda de despropósitos.

En numerosas cartas se nos acusaba de lo difícil que podía resultar trabajar con este o aquel otro tipo de entidad maligna. Ahora todo tiene cabida, el mal ha hecho mella en el puntal del RAGNAROK, la Merrick.

Su legado y sus fuentes han pasado definitivamente al plano del que jamás debieron de salir, del más oscuro anonimato.

En los tiempos que corren no es creíble que una editorial ocultista, pequeña por narices, pueda generar tantas alharacas y fuegos artificiales.

Somos conscientes de que os lo hemos puesto un poco más complicado, pero sólo un poco.

Lo dicho, leed y olvidad que algo quedará.

Nota a la segunda edición.-

Para los reacios a entender la razón por la que hemos vuelto a utilizar el viejo background, debo decir que para no mermar el tamaño del libro hemos comprimido el texto lo suficiente como para permitir una buena lectura sin ocupar demasiado espacio. De todas formas el material ha sido retocado, levemente para ser sinceros, además de ser incrementado en los últimos capítulos de la presente edición.

Otra de las razones que nos han llevado a este particular modo de hacer viene argumentada por la rápida desaparición de los 2.500 ejemplares de la primera edición, y la consiguiente necesidad de volver a contar lo narrado para todos aquellos que no tuvieron la oportunidad de hacerlo en las páginas de la mítica edición de 1992.

A unos y a otros por intentar entendernos ¡¡GRACIAS!!

BY DUNGEON MASTER

CAPITULO I

JURASSIC PARK B.S.O. (Dennis Steal The Embryo/J. Williams)

Nace un Enigma

Temed la llegada del viento.
Su grandeza es tal que todo arrasará.
Temed la llegada del fuego.
Su pureza es tal que nada quedará.
Temed la llegada de la oscuridad.
Su profundidad es tal que todo absorberá.
Temed la llegada del frío.
Su magnitud es tal que todo perecerá.
Temed SU llegada.
Su simiente jamás descansará.

(aprox. 4.000 a.C.)

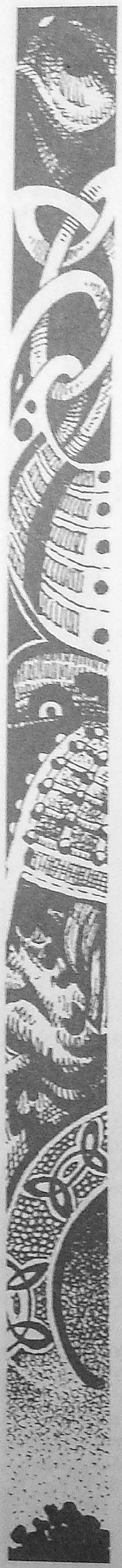
No fue hasta bien entrado el otoño de 1985, lo recuerdo perfectamente.

Fue precisamente un l6 de Noviembre cuando Pavel Klodzinski se dirigió a mí para pedirme que me ocupara en cuerpo y alma de un proyecto que él mismo confesó haber estado acariciando prácticamente desde la fundación de la Merrick House, allá por el año 1968. Para ello, hizo que le siguiera hasta los sótanos de la editorial, donde se guardan los más selectos libros que sobre ocultismo se hayan escrito jamás, me estoy refiriendo, por supuesto, a la biblioteca nº13.

Detrás del estante dedicado a la obra pictórica del artista británico William Blake se oculta una entrada secreta, sellada por un mecanismo de relojería que debe ser accionado desde un viejo reloj vertical que hay a su lado, el reloj deberá marcar por tres veces seguidas las seis en punto, una broma del viejo Klodzinski. Es en ese momento cuando la entrada queda al descubierto. Al deslizarse el estante aparece ante el visitante la puerta de entrada a la biblioteca nº13.

Klodzinski se hizo cargo del proyecto editorial Merrick House desde sus inicios, cuando un escogido grupo de estudiosos decidió amparar desde la labor editorial un proyecto de vastísimas dimensiones y del que, de momento, no me parece oportuno hablar.

Klodzinski, de origen polaco, cursó derecho en Oxford, para dedicarse con posterioridad al estudio del tema en el que sin lugar a dudas es un experto, la Literatura Ocultista de la Edad media. La perpetua presencia de una pipa Falcon, con cazoleta Dover, asomando a través de su barba recortada le da un toque ligeramente gracioso. Aire que desaparece de inmediato en cuanto suena su voz aterciopelada y grave. Por lo demás sólo diré que siendo de complexión fuerte y no teniendo demasiada altura no ha perdido flexibilidad con el paso de los años: no lo sé a ciencia cierta pero rondará los 57.



Ateniéndome a criterios funcionales para desarrollar la historia de Merrick House, debería comenzar con la descripción de lo que es la estructura física de la editorial. Su estructura histórica necesita una pormenorización de datos que le irán llegando al lector a través de estas líneas. Baste decir de momento que en el caso de Merrick House se trata de una pequeña empresa creada a partir de una colección privada de literatura ocultista cuyos orígenes son difíciles de precisar, pero que en base al proyecto que nos ocupa, sigue creciendo en contenido y en actividad.

Merrick House inició su andadura editorial en 1968, con domicilio social en Edimburgo; su actividad no se puede decir que sea modesta, pero tampoco es demasiado grande. Su mayor prestigio se lo otorgan sus fondos bibliográficos, que en número de 3.564 obras ofrecen un apoyo logístico de incalculables dimensiones. Esto sin contar con los 523 tomos que forman la biblioteca nº13, y entre los que cabe destacar, por su valor intrínseco, un incunable anotado del Malleus Maleficarum fechado en 1.469 en Nuremberg y que cuenta con una terrible encomienda, firmada de puño y letra por el mismísimo Tomás de Torquemada, dedicada a un oscuro Ramiro de Curggio, inquisidor italiano. Entre otros también contamos con un Disquisitionum Magicarum en su primera edición veneciana y que data de 1.616.

Y, por último, un extraño libro árabe con sorprendente título vikingo del que hablaremos más adelante, y que da nombre al más importante estante de la biblioteca nº13.

Sea como fuere, el caso es que es de todo punto incuestionable la categoría global de los fondos tanto secretos como oficiales de la editorial.

De la oscura razón que llevó al Sr. Klodzinski a elegirme para esta tarea no puedo dar cuenta, pero sí de aquello que en un principio me pareció una locura y que a la luz de lo que la biblioteca nº13 me ha ido ofreciendo en largas horas de estudio no ha resultado tal.

Comienza la historia

El caso es que una de las primeras imposiciones, tal vez la única, dado que las siguientes han resultado siempre ser buenos consejos con la intención de encaminarme en la dirección precisa, fue la de encabezar este trabajo con la traducción de un texto encontrado en un rodillo de arcilla en las laderas de cierta montaña del macizo del Turquestán afgano.

Nos encontramos ante un pequeño rodillo cilíndrico de casi 15 centímetros de largo y con un diámetro interior de 4,8 centímetros que fue descubierto por la expedición cartográfica Logan en las montañas cercanas a Faydaba durante la primavera de 1.891. El marcado carácter militar de la expedición impidió desde un principio que se planificara convenientemente la clasificación de todos los hallazgos en aras de un estudio posterior.

El resultado de esta falta de previsión es que nos resulta del todo imposible justificar el hallazgo del pequeño rodillo, tanto en localización como en fecha exacta. La pieza en cuestión pasó por pertenecer a la cultura babilónica (1.700 a.C.) y se perdió durante casi cinco décadas en alguna oscura estantería del servicio cartográfico del Ministerio de Defensa británico.

El estudio de esta pieza en base a las modernas técnicas que la ciencia nos permite utilizar en las postrimerías del siglo XX, nos lleva a afirmar que fue modelado durante una época cercana a la que vio nacer la cultura escrita (4.000 a.C.), lo que nos pone en un grave dilema, dado que es del todo improbable una escritura tan elaborada en fecha tan temprana, y menos aún en una forma como la de «sello cilíndrico», formato que se utilizaría con mucha posterioridad. Tampoco, y lamento decirlo, nos es posible justificar la forma exacta en que llegó a manos del doctor Lyonel Merrick en 1940, cuando estudiaba un extraño asunto en un convento de Casa Grande, Arizona.

Por indicación del Sr. Klodzinski, y esto era lo que en principio me pareció una locura, debería relacionar el texto con una información que saltó a la prensa en 1.982, anunciando la teoría catastrofista de la desaparición de los dinosaurios. Debo resaltar, haciendo honor a la verdad, que el propio Sr. Klodzinski tuvo a bien explicarme poco tiempo después que lo importante no era la desaparición de los unos y el hallazgo del otro, sino, y muy por el contrario, la similitud de la descripción realizada en el año 4.000 antes de nuestra era con la de un fenómeno que «sólo» podía haber ocurrido 65 MILLONES DE AÑOS ANTES.

Nace un enigma

Bajo esta nueva óptica resulta escalofriántemente concisa la narración contenida en el rodillo. Me explico:

Según la comunidad científica, hace 65 millones de años aproximadamente, tuvo lugar en la tierra un cataclismo de dimensiones totales, debido según todos los indicios, al impacto de un meteorito de unos 10 Kilómetros de diámetro y compuesto en su totalidad de Iridio.

El choque tuvo lugar con casi total seguridad en el hemisferio norte de nuestro planeta, y dado que no se observan huellas del golpe en la corteza terrestre debió ser en el mar, sin que apenas quepan dudas al respecto. Existe una teoría, bastante reciente, que identifica el lugar del impacto con una zona cercana a la península del Yucatán, que en tiempos anteriores se encontraba mucho más al norte de su actual posición y que ha derivado a la misma debido al movimiento rotatorio y de traslación que sufren los continentes. Avala esta tesis la localización de un estrato geológico de arcilla negra que circunda la tierra en su práctica totalidad (ha sido hallada en más de cincuenta puntos geográficos alrededor del globo).

Todo empezó en Gubbio, pueblecito italiano que data de la Edad Media. Al lado de la carretera principal que le da acceso, a pocos kilómetros del pueblo, se ven las bandas secuenciales de los estratos Cretáceo y Terciario; entre ambas

bandas aparece un sedimento de color oscuro compuesto en su práctica totalidad de arcilla negra, que tiene como principal característica su alto contenido en Iridio. A partir de este momento comenzó la búsqueda en todo el mundo de este tipo de estrato, dando lugar a una ingente cantidad de información geológica que sustenta perfectamente la tesis de que esta capa es común a la totalidad del globo, variando únicamente en su espesor, pero siempre situada en la frontera del Cretáceo y el Terciario.

El iridio es un mineral blanquecino que sólo se encuentra en el interior del núcleo de nuestro planeta, debido entre otras causas a su altísimo peso específico y a su enorme densidad. El encontrado en la superficie llega siempre del exterior formando parte o en forma de meteoritos.

Tan formidable impacto, que según todos los indicios y dado que no se encuentra huella alguna en la superficie terrestre, como ya hemos dicho, debió de tener lugar en el mar, produjo una gran cantidad de minerales y sedimentos fundidos por la alta temperatura generada en el choque (aproximadamente unos 18.000 grados centígrados). El enorme calor resultante debió producir, a su vez, un ingente volumen de vapor de agua que transportó hasta la estratosfera una gruesa capa de polvo que ocultó el sol por un periodo no inferior a seis meses y no superior a dos años. Para hacernos una mejor idea diré que los científicos estiman que el impacto tuvo una violencia similar a la generada por la explosión de 10.000 Tms. de T.N.T..

A continuación y debido a que la capa de polvo impediría el paso de los rayos solares, la temperatura de la superficie de la tierra, que por aquel entonces debía de ser en su totalidad tropical o subtropical, sufría un descenso estimado entre 20 y 30 grados, provocando lo que hoy en día conocemos como un INVIERNO NUCLEAR.

El vapor de agua que en un principio evolucionó de igual forma que el polvo, tardó un periodo mucho mayor en ser reabsorbido por la atmósfera y los océanos. Lo que nos permite asegurar que la claridad total sobre la superficie debió llegar con un retraso letal para los animales de sangre fría (Dinosaurios) y para las plantas y organismos vivos que requieren un metabolismo rápido de la luz (Plancton). No ocurrió lo mismo con los pequeños mamíferos de sangre caliente y con la plantas de fotosíntesis lenta, que fueron capaces de almacenar y economizar hasta el más mínimo rastro de calorías, pudiendo continuar su evolución y posterior desarrollo.

Como hemos dicho anteriormente, el calor desprendido (18.000 grados) fue tan grande que sin lugar a dudas debió provocar un enorme incendio en la zona circundante, que si bien no fue total si produjo la suficiente cantidad de CO_2 como para generar por sí mismo un EFECTO INVERNADERO de dimensiones planetarias. Esta teoría viene sustentada por la gran cantidad de madera fósil que aparece inmediatamente debajo de la capa de arcilla negra, en todo el hemisferio norte.

Suponiendo también que la llegada del meteorito, a su paso breve pero brutal por la atmósfera, debió de causar una alteración descomunal en las corrientes de aire, y que la onda expansiva de seguro barrió todo a su paso, debemos confesar que la narración del rodillo de las planicies del Turquestán describe con absoluta claridad un fenómeno de idéntica índole.

Acerca de la última estrofa sólo diré de momento que esa fue la razón que llevó al Sr. Klodzinski a abrirme las puertas de la biblioteca nº13.

El Gran Norte

Son muchas las narraciones y tradiciones que nos hablan de lo misterioso de los mundos del Norte. Desde siempre las regiones árticas han disfrutado del exotismo propio de lo oculto, tal vez debido a la dificultad que ha tenido esta zona para ser explorada hasta hace apenas unas decenas de años.

De todos es sabido que a diferencia de las regiones antárticas que están soportadas por un continente geofísico, el Artico es una masa de agua que toma cuerpo únicamente en las épocas frías dando soporte al casquete polar.

Su historia se basa fundamentalmente en retazos de narraciones orales y de textos que hablan de las tierras del norte aderezándolos con extraños encuentros, criaturas extraordinarias, etc; en fin, con una cantidad ingente de lo que podríamos denominar como casuística de la tradición oculta.

Las expediciones que han tenido lugar con la intención de localizar, primero el paso del Noroeste y posteriormente la descripción geográfica y cartográfica de Groenlandia, nos traen siempre relatos acerca de estos encuentros.

En 1616, la expedición de Baffin y Bylot descubre los estrechos de Jones y Lancaster que habían permanecido cerrados por el hielo en su viaje de ida a través de la ruta hacia el estrecho de Smith. El diario de a bordo nos cuenta que casi durante tres días y tres noches se oyó un rumor como de truenos que provenían del norte, *«de más allá de los hielos»*.

Y más tarde, en 1631 cuando Luke Fox navega hasta el canal de Foxe, a 66° 47' de latitud Oeste, nos cuenta en su diario un joven ilustrador llamado Davis, que viajaba en el barco, cómo *«muy hacia el norte se observaba un haz de luz que emergiendo de los hielos se alzaba hasta tocar el cielo»*, sin pormenorizar ni explicar en ningún momento este evento.

El 20 de mayo de 1845, doscientos años más tarde, el Erebus y el Terror partieron del Támesis en una expedición capitaneada por Sir T. Franklin, y que tenía como objetivo el de localizar el Paso del Noroeste. Franklin muere en junio de 1847 cerca de la isla Rey Guillermo, el resto de la tripulación, diezmada a lo largo de la expedición, parte en 1848 hacia el río Back. Los restos finales de la expedición fueron localizados, más tarde, a lo largo de la península de Adelaida. La expedición había señalado la localización de un paso marítimo desde el Atlántico ha-

cía el estrecho de Bering por el sur de la Isla Victoria. Consta en el diario de esta expedición la descripción de numerosos encuentros con lo que el narrador llamaba «luz vertical», y que en numerosas ocasiones les había dirigido situándose en la proa del barco.

Peary

No será hasta 1.909, momento en el que el profesor y explorador Robert E. Peary logra coronar con éxito la conquista de lo que él creía ser el Polo Norte, cuando el Artico toma una dimensión más real y menos críptica. Y he dicho que Peary creía haber llegado al Polo porque, a la luz de las nuevas investigaciones, se sabe de cierto que el bueno de Peary se quedó a algunos kilómetros del auténtico Polo Norte.

El 6 de Abril de 1909, Robert E. Peary consigue llegar al Polo Norte a través de los hielos y sus palabras serán recordadas para siempre «*¡¡El Polo, por fin!!. La recompensa de tres siglos, mi sueño y mi ambición durante veintitrés años. Mío por fin. No puedo creerlo. Todo me parece tan sencillo....*». Este extracto de su diario dio la vuelta al mundo. No ocurrió lo mismo con un pequeño retazo de lo que el propio Peary tomó como una alucinación y que el mismo cercenó, quien sabe si por vergüenza o por miedo.

Fechado el día 4 de Abril Peary escribe lo siguiente:

«*...la planta del edificio que tengo ante mí es circular, me recuerda a una construcción nórdica, tal vez vikinga, pero podría jurar que no lo es. El edificio es de forma casi cónica. En el centro del círculo y soportado por un arnés de piedra se encuentra un extraño objeto cilíndrico, negro, con runas en su parte anterior, bajo un extraño símbolo semejante a un sello, se halla el dibujo de lo que podría ser muy bien una bestia alada y con cuernos, semejante a un insecto en dimensiones, pero me temo mucho mayor. Sobre este monumento yace el cráneo de un ser humano, con una enorme abertura sobre su ceja derecha. ¡¡Dios mío!!, no me he atrevido ha mirar la parte posterior. Un miedo desconocido me lo ha impedido...Debe ser a causa de la nutrición, o de la pureza del aire, pero esto sólo ha podido ser una alucinación, no encuentro otra explicación ¡¡Dios mío, Dios mío!!....*».

Esta página fue cortada por el propio Peary, y supongo, como ya he dicho antes, que posiblemente por miedo a la locura. Miedo comprensible, dadas las dimensiones del proyecto. La lógica me hace pensar que la decisión de suprimir este pedazo la tomó Peary una vez conseguido su objetivo. Queriendo no empañar el éxito de la aventura decide eliminar cualquier rastro de debilidad. Sin embargo no destruye el documento. Dado que el anuncio del éxito de la expedición no se hizo hasta el mes de septiembre del mismo año, Peary tuvo mucho tiempo para pensárselo.

Hacia 1937, el anciano Lothar Garbarek, médico psiquiatra de Oslo, entregaba al doctor L. Merrick este documento sin que conozcamos aún las causas que originaron su relación con Peary. Debo suponer que el doctor Merrick buscaba por aquel entonces documentación relativa al Polo Norte en lo que el propio doctor denominó PROYECTO VIEJA THULE. Junto al pedazo del diario, Merrick guardaba las notas de lo que debió ser la conversación con el doctor Garbarek.

En estas notas se describe a Peary saliendo de su tienda mientras sus compañeros dormían y acercándose a lo que en un principio el propio Peary denominó como templo. Según Garbarek, Peary estaba bajo los efectos de una sugestión volitiva que le obligaba a continuar con la alucinación a pesar del miedo que ésta le provocaba. Lo extraño del caso surgió al describir Peary las runas de la parte delantera del cilindro.

La descripción de Peary coincidía de forma antinatural con la descripción formulada por un paciente del doctor Garbarek, que aquejado de unos extraños sueños afirmaba que su vida había cambiado totalmente, hasta el punto de que él mismo decidió quitarse la vida dos años más tarde, en el verano de 1.913. Los sueños se produjeron en el paciente después de que éste afirmara haber recibido la visita de un vampiro.

En ellos y de forma repetitiva aparecía un templo en una ciudad que el paciente decía llamarse Thula (sic), y en el templo aparecía un extraño cilindro, con símbolos en su parte anterior, que permanecía anclado en el suelo por un conjunto de piedras que le daban el aspecto de un cono, sobre el que se asentaba el cráneo partido de un hombre, siéndole imposible al paciente el acercarse a la parte trasera debido al miedo que le producía.

La descripción de las runas es la que sigue: bajo un sello que le recordaba a los dibujos que decoraban algunos cuentos de niños, se encontraba la figura de un extraño ser alado y con cuernos, que parecía en todo momento una mariposa con sus alas plegadas.

El paciente en cuestión era un campesino y por lo tanto de un nivel cultural bastante alejado del de Peary. Fue diagnosticado como un sujeto que sufría alteraciones psicosomáticas debidas a una disfunción de su personalidad neurótica.

Subrayado por el propio profesor Merrick aparece la lamentación del doctor Garbarek:

«*Jamás me perdonaré el haber pasado por alto sus marcas en el cuello, en un principio creí que eran fruto de una autolesión, pero después de la narración del profesor Peary.....*»

No hay mas datos ni sobre el paciente ni sobre el doctor Garbarek.

Para completar estas informaciones, me viene a la memoria una vieja tradición oral de los Upernavik, tribu esquimal que habita las costas suorientales de Groenlandia, cerca de Kangersuatsiaq (Proven), en la Bahia de Baffin. Según esta tribu esquimal «*pobre del viajero que se tope con el Gran Demonio, que habita en la profunda soledad del Norte*».

El viaje del Nautilus

Para terminar las narraciones relativas al ártico me gusta-

ría traer hasta estas líneas el suceso acaecido a unas 50 millas de Svalbar, conjunto de islas situadas al norte de Noruega y también conocidas como las Spitzbergen, por el submarino nuclear Nautilus en agosto de 1958, después de haber coronado con éxito el primer viaje submarino a través del Polo Norte. Es en ese punto cuando a través del sonar se recibe información de un objeto inerte a 205 metros de profundidad.

La expedición secreta «Thule», organizada por los Estados Unidos, tenía la misión de localizar e intentar recuperar el extraño objeto, dado que se sospechaba que fuera alguna unidad perdida de la flota soviética. En la primavera siguiente se consigue cumplir la misión, el objeto que no es otro que un submarino de la armada soviética, de lo que con posterioridad se denominará clase «Foxtrot», es llevado a la superficie para su posterior traslado a los Estados Unidos.

El Moscú, nombre del submarino, fue localizado en el mes de marzo de 1959 a 115 metros de profundidad en un lugar secreto, cerca de las costas de Islandia. Como dato sobresaliente, el de no haber encontrado ninguna tripulación a pesar de que la totalidad del barco estaba en posición de funcionamiento. La U.R.S.S jamás se pronunció al respecto y tampoco lo ha hecho la C.E.I..

Merrick House está investigando en estos momentos la posibilidad de acceder a más información, dada la nueva situación política de la antigua potencia mundial. Sólo sabemos que un submarino llamado Moscú partió de Archangelsk, en la primavera de 1958, con la misma misión que el submarino norteamericano Nautilus. Sin que se sepa más, de momento.

Por otra parte la cartografía militar, tanto soviética como americana, nos ofrece la mejor fuente de información acerca del relieve del fondo marino. Lamentablemente, el marcado carácter secreto de esta cartografía impide su conocimiento y su divulgación completas; sin embargo tenemos datos fidedignos acerca de la existencia de un enorme cráter a una profundidad de 545 metros bajo el nivel del mar que llamado por los soviéticos «VULCANO» está marcado como zona a evitar.

Acerca de su existencia en latitudes tan extremas, cerca de los 85° Norte, nos cabe preguntar la razón de cómo esta huella no se ha trasladado con el resto de las capas geológicas hacia latitudes más septentrionales en un lapso tan largo de tiempo. Remito al lector a lo ya comentado sobre la península del Yucatán. Tal vez este sea otro misterio que nos quede sin resolver.

Proyecto Vieja Thule

El proyecto Vieja Thule debió ocupar al doctor Merrick gran parte de sus investigaciones, pero, por desgracia, no nos queda ningún rastro de sus conclusiones. Como veremos más adelante, Merrick sólo dispuso de informaciones entresacadas de la historia y de las tradiciones orales.

En principio nos remite a Diodoro de Sicilia (50 a.C.), quien asegura que Hecateo de Abdera (350 a.C.) pretendía que existía una tierra mas allá de la Céltica (Galia del Norte) no más grande que Sicilia y que denominó Hiperbórea. Confundida por mucho tiempo primero con Gran Bretaña o Islandia y posteriormente con Groenlandia, nunca se supo realmente donde ubicarla. Hecateo mantenía que esta tierra estaba habitada por los hiperbóreos y que éstos mantuvieron relación con los griegos, siendo el más famoso Abaris el hiperbóreo que viajó hasta Grecia para renovar los vínculos que unían a los dos pueblos. La capital de Hiperbórea se dio en llamar Thule, siendo curioso comprobar que en la cartografía moderna Nueva Thule es la capital de las regiones Articas.

Tradiciones aparte, siempre se ha considerado a los dos polos de la Tierra como puntos de contacto con el más allá, debido entre otras cosas al misterio que les rodea. La ciencia moderna aporta un nuevo conocimiento, muy importante para el esquema de trabajo que estoy siguiendo. Las Bandas de Van Hallen cubren en su totalidad la superficie del globo, dotándole de un recubrimiento magnético que emana de los polos. Esta teoría convierte a los polos terrestres en dos zonas de mínima cobertura magnética pues de ellos fluye en forma de embudos cónicos en expansión la energía magnética que rodea el planeta y que se une en un anillo ecuatorial, formando un globo de fuerza homogénea. Tal modelo nos da pie a pensar que tal vez en el centro de los embudos polares pudieran existir zonas que llamaremos «neutras» y que los antiguos denominaron PORTALES.

En los diarios de Lyonel Merrick no queda del todo claro que buscara información al respecto, pero la cantidad de datos que la biblioteca privada de Merrick posee sobre todas las expediciones realizadas a las dos zonas polares, incluido un facsímil de los diarios de Roald Amundsen de 1911 en su expedición al Polo Sur, confirman la hipótesis de que buscaba corroborar algo de lo que todavía no me parece pertinente hablar.

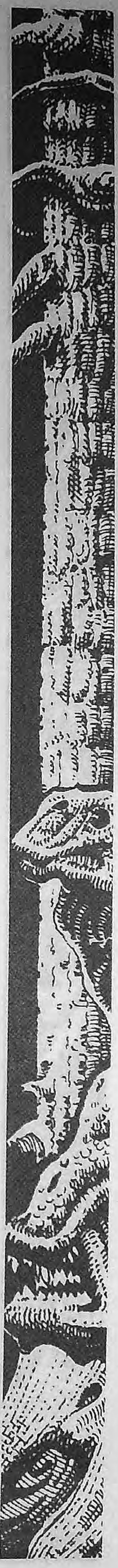
La Saga de Steinkel

Para facilitar al lector una guía correcta de lo que trato de explicar comentaré por último la existencia de un documento del siglo IX en el que se narra las aventuras de cierto guerrero vikingo llamado Steinkel quien se enfrentó directamente con Thor, armado con un curioso «escudo mágico» sacado de un extraño cilindro de color negro, encontrado en una oscura región del norte. Lo más curioso de este relato es que entronca directamente con lo narrado anteriormente.

Primero: El extraño cilindro llegó del cielo y su advenimiento produjo primero viento, después fuego, más tarde oscuridad y por último frío.

Segundo: Fue encontrado por Steinkel en un templo que, como quedará explicado más adelante, guarda un profundo parecido con el descrito en el diario de Peary y también con lo narrado por el paciente del doctor Garbarek.

Me permito traer hasta estas



líneas la Saga completa, para desarrollar más adelante los puntos que nos parecen más substanciales.

"Comienza aquí la historia de Steinkel el poderoso, el audaz, el perdido, el derrotado. Steinkel era un guerrero famoso, jamás había sido herido en combate, y se contaba de él que había matado a tantos enemigos como cabellos tenía en la cabeza. Era admirado por todos y sus hazañas serían contadas de padres a hijos por siempre. La gloria era su destino, pero el poder fue su perdición.

Steinkel dormía apaciblemente, resguardado de todo peligro. Algo le despertó y se sintió atemorizado, quizá fuera el aullido de los lobos, o los lamentos de las alimañas nocturnas. Con el hacha en la mano, salió de su casa; el viento movía sus cabellos dorados, como si éstos fueran guiados por el sonido de una flauta de los elfos.

Su hacha era hermosa; fabricada con sus propias manos y forjada en las oscuridades del invierno, poseía uno de los filos más poderosos, comparable incluso a la espada del gentil Balder. La empuñadura fue arrancada del más alto de los robles, incluso hay quien dice que el propio Igdrasil le cedió una de sus ramas para poder fabricarlo. Su último deseo fue grabar unas runas en la empuñadura, pero no supo qué grabar en ella; se dice que una noche, los elfos la robaron y grabaron en ella una profecía que relataba su muerte bajo el martillo del mismísimo Thor. Por la mañana, el hacha aparecía en el lugar donde él la había dejado.

Steinkel siguió un camino desconocido, guiado por una espectral luz azulada que apareció ante él. Pese a que había crecido en aquella zona, se internó en un oscuro bosque que no le resultaba familiar. Guiado por la curiosidad, pero entorpecido por el temor, llegó hasta el final del bosque. Frente a él se extendía el mar, que presentaba una ferocidad inusual, como si aguardara la llegada de un enemigo desde tiempos inmemorables.

Steinkel descendió hasta la playa, donde le aguardaba su embarcación, y pese a que aún no la había terminado, ésta flotaba con una serenidad propia del mejor de los Drakar, pues las olas no afectaban en absoluto a su majestuoso balanceo sobre las frías y turbulentas aguas. El guerrero se introdujo en el mar, y nadó hasta encontrarse con la embarcación. Cuando subió, pudo darse cuenta de que la luz azulada que le había guiado, había desaparecido sin dejar rastro alguno. Notó entonces cómo la embarcación comenzaba a desplazarse como guiada por un timonel invisible, pues se dio cuenta de que el timón se movía solo, aunque con tal precisión que parecía que el barco había cobrado vida propia y conocía a la perfección el rumbo a seguir.

Steinkel estaba tan atemorizado que empuñó su hacha y dió potentes golpes a enemigos invisibles. El más débil de estos golpes hubiera decapitado con facilidad al más poderosos de los gigantes que habitan en la ciudad de Thule. Finalmente, y quizás vencido por el cansancio, cayó bajo un gran sopor que le impidió contemplar todo lo que le rodeaba, por lo que más tarde le sería imposible saber el rumbo que había tomado la embarcación. Mientras permanecía dormido tuvo un sueño; en él vio una bola de fuego gigantesca que chocaba contra el mundo produciendo el más feroz de los vientos. Steinkel se sintió en el mismo centro del Muspellheim. El viento y el fuego parecían haber arrastrado al mismo sol, pues todo quedo a oscuras como si hubiese descendido al abismo de Hel; a la noche eterna, le siguió una intensa nevada que borró caminos e hizo desaparecer pueblos. Tan alto nivel alcanzó la nieve, que bien pudo alcanzar la cima del Hlidskialf y hacer huir al padre de todos. Después, Steinkel despertó, y comprobó que había amanecido, ya que el sol iluminaba su rostro. Fue entonces cuando se dio cuenta de que no debía sentir temor alguno, ya que sin duda, los rayos de sol eran una señal de que era un elegido de los dioses. La embarcación seguía nevegando, guiada por la mano invisible, pero pudo distinguir a lo lejos una gran isla de hielo, y se dió cuenta de que era allí a donde se dirigía la nave.

Al cabo de un tiempo, llegó a la orilla. Comenzó a caminar en dirección al Norte, pues en realidad era allí a donde le llevaban sus pies. Al cabo de un tiempo divisó a lo lejos un bosque de hielo, y de él se desprendían los más horribles sonidos que podía producir un ser vivo. Una vez en el interior del bosque de hielo, comprobó que el suelo que pisaba no era sino nieve, y que durante todo el camino había estado siguiendo sin quererlo unas pisadas enormes, sin duda las de un troll, o quizá algo peor, un gigante tal vez.

Todo parecía ser de hielo en aquel lugar. Las hojas de los árboles, las piedras, incluso le pareció ver una ardilla blanca que saltaba de un árbol a otro. Hasta el mismo aire parecía ser de hielo, ya que al respirar, daba la sensación de que miles de pequeñas agujas se clavaran en el pecho. Steinkel era un hombre resistente, pero el frío que hacía en aquel lugar parecía colarse hasta el lugar más lejano, haciéndole sentir enfermo.

Las huellas le guiaron hasta un gran cueva. Sus paredes eran rojizas en algunas zonas, y Steinkel pensó que seguramente era la sangre de algún imprudente, que no poseía la suficiente destreza para manejar las armas. De todos modos, él se introdujo en la cueva, y antes de que pudiera reaccionar, un gigantesco troll le cerraba el paso. Su aliento era fétido, y en sus dientes podían verse pedazos de carne de algún desdichado. En la mano portaba un hueso enorme, que había sido afilado. El troll habló:

- Eres un imprudente al haber entrado en Thule; por tu osadía acabaré con tu insignificante vida y tus dientes me servirán para seguir afilando este hueso, mientras devoro tus entrañas.

Steinkel no tenía tiempo de pensar, así que decidió asestar un hachazo a aquel monstruo. Torpe y lento, el troll recibió un profundo corte en la pierna que le arrancó los tendones.

Sangrando enormemente, aquel temible ser cayó al suelo y aulló con tanta rabia que las paredes de la cueva temblaron. Steinkel salió corriendo con la certeza de que el troll moriría desangrado.

Tras andar un buen rato, llegó a un claro en el bosque de hielo. En el centro de éste, había un extraño objeto, similar en forma a una columna. Este extraño objeto era de color gris oscuro, casi negro, y emitía un zumbido grave, que hacía recordar el paso de Thor montado en su carruaje.

Acercóse a él muy despacio, y comprobó que era muy frío al tacto. Su aspecto era extraño. Era un objeto del tamaño de un hombre normal; sus paredes eran totalmente lisas, sin ningún tipo de marca, muesca o grabado. Apenas brillaba; para ser una superficie pulida, no se reflejaba nada en ella, pues parecía que lo absorbía todo, como si el suyo fuera un ansia irrefrenable de devorarlo todo. No parecía estar incrustado en el hielo que descansaba bajo la nieve, y aún así resultaba imposible moverlo incluso para Steinkel, uno de los guerreros más fuertes que existían.

Queriendo comprobar su resistencia, decidió asestarle un golpe con su magnífica hacha. El resultado de este potente golpe fue el siguiente: como si hubiese sido cortado con una enorme precisión, una porción del objeto saltó por los aires. Su forma era la de un disco de bastante grosor. No contento con esta simple demostración de su fortaleza, quiso asestar un nuevo golpe a la porción que había cortado. Para su sorpresa, ésto le fue totalmente imposible, ya que ahora el pedazo que había cortado era mucho más duro que antes; al ver ésto, Steinkel pensó que si conseguía darle la forma precisa, tendría un escudo magnífico. Fue así cómo con aquella porción del objeto y hacha en mano, se dirigió al barco que le esperaba. Una vez en la nave, ésta comenzó a moverse, y de nuevo el sopor hizo que Steinkel cayera.

Al cabo de un tiempo, el barco se detuvo y el guerrero despertó; la noche había vuelto, y se sintió cansado, por lo que intentó recordar el camino que había seguido, aunque esto le resultó difícil, ya que se encontraba aturdido. Fue entonces cuando pensó en aquella extraña luz que anteriormente le había guiado hasta la playa. En ese momento la luz apareció y le guió de nuevo.

A cada paso que daba con destino a su hogar, aumentaban su orgullo y su decisión, pues a cada momento que pasaba era más firme su convicción de que los dioses habían posado su mano sobre él. Sin duda alguna, era un guerrero afortunado. Varias veces palpó su futuro escudo, aquel extraño disco oscuro, y le pareció que cada vez se hacía más duro. Nadie podría vencerle a partir de ahora; ni siquiera el más poderoso de los gigantes, ni siquiera Hela, por lo que dedujo que sería invencible.

Por fin llegó a su casa. Tras dormir durante un tiempo que él mismo no hubiera podido precisar, se levantó dispuesto a fabricar su escudo.

Fue así cómo pasaron los días; Steinkel bajaba a su pueblo con la única intención de conseguir comida y algunas herramientas, y cuando las gentes le preguntaban sobre qué estaba haciendo que tantos días le ocupaba, él no respondía sino con una grotesca sonrisa.

Pasaron cuatro días con sus cuatro noches; al quinto, Steinkel paseaba por el pueblo con su nuevo escudo, deseando que comenzara pronto algún combate, y así ocurrió. Dos días más tarde, comenzaba una gran batalla.

Se dice que no fue herido en ninguna ocasión, ya que el escudo que portaba era tan ligero que podía parar el más rápido de los golpes. Así mismo, se decía que aquel que se atreviera a atacarle e impactara en el escudo, sufriría un gran dolor que le haría caer al suelo de inmediato, por lo que cualquier incauto que se atreviera a luchar contra Steinkel moría bajo el filo de su hachá.

Muchas fueron las batallas que libró Steinkel contra numerosos enemigos, sin recibir herida alguna. Por cada enemigo muerto, Steinkel se sentía cada vez más poderoso e invencible, hasta el punto de vanagloriarse ante todos, y atreverse a retar al mismo Thor.

-Nadie podría vencerme, ni siquiera el mismísimo Thor, si se atreviera a luchar conmigo.

Al cabo de trece noches, una fuerte tormenta estallaba en los cielos. Tan fuerte era la ira de Thor, que parecía como si se resquebrajase el mundo. Steinkel dormitaba sobre su lecho, cuando una gran sombra se posó sobre su rostro. El guerrero alzó la mirada y contempló aterrado la figura de el gran Thor.

El orgullo de Steinkel no le permitió dar ninguna muestra de pánico, por lo que se limitó a mirarle con una gran sonrisa.

Thor, por el contrario permanecía serio, pues era consciente de la amenaza que era Steinkel. Si resultaba vencido, el mundo se vería inmerso en la más completa oscuridad.

Fue así cómo tras contemplarse durante un rato, comenzó el gran duelo. Ninguno de los golpes de Thor alcanzaba el cuerpo de Steinkel, quien no hacía más que reírse y atacar al dios furibundo con el mismo resultado, pues Thor era sin duda el más fuerte y más rápido de los guerreros. El combate duró toda la noche, y ambos contendientes estaban a punto de desfallecer, cuando apareció majestuosamente el sol.

Así fue cómo la naturaleza se unió a Thor y entró en combate: el primer rayo de sol cayó sobre la maza de Thor y produjo un gran resplandor. La niebla de la mañana se apartó para que éste resplandor pudiera cegar a Steinkel y así sucedió. El guerrero estaba indefenso y Thor aprovechó la oportunidad. El hijo de Odín lanzó a su martillo Míolnir, el cual acertó de pleno en la cabeza de Steinkel, ya que éste no pudo pararlo con su escudo.

La cabeza de Steinkel voló a gran distancia. Su cuerpo cayó al suelo mientras sus manos soltaban el escudo.

Ya sólo quedaba una cosa por hacer; Thor pretendía proteger al mundo de aquel escudo que sería sin duda la causa de muchas guerras injustas. Por lo tanto llevó el escudo has-

ta Thule, pues él, como hijo de Odín que era, conocía bien el rumbo.

Montado en su carruaje voló a gran distancia y llegó al bosque de hielo donde se encontraba la columna negra.

Por medio de la magia de su padre, Thor colocó un sello sobre la columna., con el fin de que nadie pudiera utilizarla para ningún propósito. Esto mismo hizo con el escudo. Una vez colocados los sellos mágicos, Thor creó una gran tormenta y dirigió el más potente de los rayos sobre el escudo. Este se partió en siete pedazos que se esparcieron por el mundo. Por otro lado, colocó sobre la columna la cabeza de Steinkel a modo de advertencia, y construyó un templo que rodeó la columna negra, quedando ésta en el centro, y de manera que si la columna era movida del lugar, el templo caería de inmediato. Hecho esto, lanzó sobre Thule una gran cantidad de rayos que destruyeron la isla, sepultando el secreto de la columna negra."

Apostillas a la Saga

Conocida la Saga en su totalidad, me permito entresacar dos párrafos que me parecen de la máxima importancia.

"Mientras permanecía dormido tuvo un sueño; en él vio una bola de fuego gigantesca que chocaba contra el mundo produciendo el más feroz de los vientos. Steinkel se sintió en el mismo centro del Muspellheim. El viento y el fuego parecían haber arrastrado al mismo sol, pues todo quedo a oscuras como si hubiese descendido al abismo de Hel; a la noche eterna, le siguió una intensa nevada que borró caminos e hizo desaparecer pueblos. Tan alto nivel alcanzó la nieve, que bien pudo alcanzar la cima del Hlidskialf y hacer huir al padre de todos. Después, Steinkel despertó, y comprobó que había amanecido, ya que el sol iluminaba su rostro. Fue entonces cuando se dio cuenta de que no debía sentir temor alguno, ya que sin duda, los rayos de sol eran una señal de que era un elegido de los dioses. La embarcación seguía nevegando, guiada por la mano invisible, pero pudo distinguir a lo lejos una gran isla de hielo, y se dió cuenta de que era allí a donde se dirigía la nave."

Como hemos dicho en un principio, este pasaje narra de idéntica forma que el sello encontrado en el Turkestán, los fenómenos producidos por la llegada de un meteorito de dimensiones considerables y su contacto con la Tierra. Para aclarar el contenido de este fragmento debemos explicar los siguientes conceptos:

Primero: La narración es concisa a la hora de plantear el concepto fundamental, la llegada del meteorito, remitiéndonos a la cultura tradicional que asimila siempre la llegada de meteoritos con bolas de fuego.

Segundo: Sin duda alguna, la expresión: «El más feroz de los vientos», tiene un significado literal, haciendo referencia a la onda expansiva producida por el choque del meteorito con la corteza terrestre.

Tercero: También como figura de hipérbole, el nombre de Muspellheim es utilizado aquí en su sentido literal para destacar la magnitud del calor reinante, puesto que Muspellheim en la mitología nórdica, significa la versión caliente del infierno cristiano, en contraste con la versión oscura del abismo de Hel.

Cuarto: El abismo de Hel, que para la tradición cristiana podría ser traducido como el infierno, tiene dentro de la cultura vikinga la cualidad de la absoluta oscuridad. Además de estar dotado este concepto de un contenido altamente dramático, tan propio de las narraciones épicas.

Quinto: La utilización del monte Hlidskialf, funciona aquí como hipérbole dado que era el pico más alto según la mitología nórdica, y en este caso el narrador establece un símil directo entre la dimensión del monte y la dimensión de la nevada, y por lo tanto del frío.

«Acercóse a él muy despacio, y comprobó que era muy frío al tacto. Queriendo comprobar su resistencia, decidió asestarle un golpe con su magnífica hacha. El resultado de este potente golpe fue el siguiente: como si hubiese sido cortado con una enorme precisión, una porción del objeto saltó por los aires. Su forma era la de un disco de bastante grosor. No contento con esta simple demostración de su fortaleza, quiso asestar un nuevo golpe a la porción que había cortado. Para su sorpresa, ésto le fue totalmente imposible, ya que ahora el pedazo que había cortado era mucho más duro que antes; al ver ésto, Steinkel pensó que si conseguía darle la forma precisa, tendría un escudo magnífico».

En este segundo fragmento encontramos una narración más lineal, dado que la naturaleza formal del sueño no tenía un apoyo evidente en la propia tradición vikinga, con lo que podemos estudiar su contenido de una forma clara y concisa, siempre en relación con lo expuesto en los diarios de Peary y los estudios del doctor Garbarek sobre su paciente.

Pudiera ser que el cráneo que dicen ver tanto Peary como el aldeano sea realmente el de Steinkel, pero la distorsión temporal que sufre este argumento lo hace del todo improbable. Más bien y como conjetura, podemos establecer que tanto las narraciones como la saga, beben de una misma fuente, que por desconocida, no podemos argumentar.

Llegados a este punto es preciso constatar un nuevo dato, la aparición de un escudo y su relación con cierto extraño reloj que medía el paso del holocausto final según la descripción que de él hace un alquimista del siglo XII, Bernardo de Baviera. Hablaremos de él y de su obra., "Opus Nigrum", en el próximo capítulo.

CAPITULO II

ALQUIBLA II (El Islam Negro/L. Delgado)

Opus Nigrum

Comenzaré transcribiendo el relato contenido en su libro Opus Nigrum, que data del año 1173 d.C..

«....en llegada la hora del solsticio, y soportando el reloj sobre la piedra que queda en el centro de la sala, es menester esperar la llegada del paso de la oscuridad por delante de la Luna. Ocurrido esto, el primer rayo de luna, atravesando el orificio cenital que a la sazón está dispuesto en lo alto de la cúpula, hace que al tocar contra la superficie pulida del disco éste gire, siendo su movimiento más lento al principio que al final y originando un rastro de luz amarillenta que aseguro da miedo y a más de uno ha obligado a postrarse en tierra, presa de pánico y pavor. El sonido que origina el movimiento se asemeja al de truenos que suenan de lejos y se acercan para volver a alejarse en un continuo ir y volver. En llegada la luz al centro del disco, donde está la extraña runa, éste se para y el silencio es tal que parece más terrorífico que el ruido que producía al rotar...»

No cabe duda, estimado lector, que en estas palabras no hay más que un par de relaciones entre la narración y la saga de Steinkel, sin embargo he hecho referencia a este relato por el dibujo que le acompaña y que, como se verá, resulta «demasiado» similar al que aparece en una de las cenefas que decoran el original de la saga de Steinkel.

Bernardo de Baviera localiza el extraño evento en un lugar secreto en las costas occidentales del norte de Irlanda, en un extraño templo pagano que no había sido reconsagrado «para la gloria de nuestro santo Señor». Este templo del que Bernardo se guarda muy mucho de especificar su ubicación exacta, según declara es el único lugar del mundo en el que puede oficiarse tal rito, salvo otro, «el primigenio», localizado en un desierto blanco, donde la luna es más grande que en cualquier otro lugar de la tierra.

Diremos al respecto que sólo existe un lugar desde donde la visión de la luna sea más grande, el Polo Norte, por extensión también un desierto blanco. La razón es debida a que la orientación del eje de la tierra no es vertical sino inclinado y la luna gira en su órbita, más cercana al hemisferio norte, pudiendo ser contemplada de una forma más nítida debido sobre todo a la pureza y consistencia del aire que circunda el Artico.

Me parece pertinente ajustar al lector a la explicación de la línea argumental del relato. Parece obvio, y de todo punto lógico, pensar que en principio sólo se han narrado una serie de coincidencias que pueden muy bien no tener nada que ver con los contenidos que «supuestamente» expresan. Las circunstancias a veces juegan malas pasadas a las investigaciones que si bien están encaminadas a conseguir un objetivo claro, pueden derivar hacia configuraciones que nada tienen que ver con la realidad, aunque estén lógicamente asentadas.

Es verdad que puede resultar irrelevante o forzada la relación entre el texto encontrado en Faydaba y la narración del holocausto de los dinosaurios. También puede deberse a la casualidad la datación que establece que este texto debió ser escrito casi 2.300 años antes de la época de Hammurabi, a pesar de que la escritura es típica de este periodo. Puede ser también excesivo el pretender ver en una narración como la saga de Steinkel la descripción de un fenómeno que debió ocurrir hace 65 millones de años. Y puede ser también casual que la misma saga tenga relación formal con la descripción realizada por el profesor Peary. También resultarían casuales las relaciones establecidas entre los relatos de Peary, el campesino y la formulada por Bernardo de Baviera. Todo podría ser una enorme casualidad.

El fenómeno relativo a la existencia de «cromosomas memoria» ha sido relativamente poco estudiado y por lo tanto no lo vamos a argumentar, dado que nos parece poco ético el avalar nuestras conclusiones en base a teorías poco contrastadas. Sobre los arquetipos humanos y su comportamiento general nos parece más oportuno remitir al

lector hacia la obra de los profesores Jung y Adler, así como a una aproximación a las teorías del psicoanálisis de Freud, que sin duda aportarán más luz sobre los mismos que lo que se pudiera decir desde estas líneas.

Para facilitar la narración diré que es norma de la casa establecer que donde hay más de una casualidad puede muy bien existir un fenómeno real que les da pie. Según esta tesis, y las informaciones que más tarde aportaremos, la línea argumental será la de definir una red de información que nos permita optimizar el siguiente concepto:

LA LLEGADA EN TIEMPO REMOTO DE ALGO O ALGUIEN DESDE OTRA DIMENSION, sea ésta física o psíquica, o de origen desconocido. Al lector ansioso sólo le puedo pedir paciencia, son demasiados los datos que avalan esta teoría.

También me parece objetivo alertar sobre la posibilidad de que todo lo que se va a relatar aquí sea una falacia, pero a mí personalmente no me lo parece y menos a la luz de lo que la biblioteca nº13 puede ofrecernos.

Tibaldo de Alejandría

Al comienzo de este relato y cuando comentaba la estructura física de nuestra editorial, hablé de un curioso volumen en árabe que tenía título vikingo y que daba nombre al estante donde se encuentran los volúmenes más preciados, por su importancia, de la biblioteca nº13. Su nombre es RAGNAROK.

Ragnarok es un concepto vikingo que viene a expresar lo que el apocalipsis para nosotros, pero con una variante. Para el mundo vikingo, y dado que el ser humano dependía para todo de los dioses, este holocausto final significaba la extinción.

La utilización del título Ragnarok en la literatura no resulta poco común, ya Donelly (Ignatius Donelly), congresista y vicegobernador de Minnesota narró en un libro con este título editado en 1883, la destrucción del mundo, en base al contacto con un asteroide (otra casualidad).

En el siglo XV, y en España, el padre dominico Carlos de Monzón y Medina publicó un pequeño breviario con aires apocalípticos titulado de igual forma. El abate Hernando de Padilla le contestó en su obra «Profanatio». La disputa llegó hasta el mismo Santo Oficio donde la intervención mediadora del obispo Arriola puso por fin paz entre las partes.

Sin embargo el Ragnarok más importante, y del que disponemos una gran parte, la obra quedaría inconclusa, se debe a otro español, éste musulmán.

Antes de continuar, es necesario resaltar la labor realizada por el eminente teólogo Henry de Lamarque, estudioso y erudito de la literatura que hace referencia a la desaparecida Biblioteca de Alejandría. A resultas de la investigación que realizara sobre el tema en 1982, en nuestra editorial, toma contacto con la más insigne asociación de ocultistas del medievo.

El mismo nos lo cuenta así:

«La información que aparece a continuación, ha sido extraída de los archivos de la Merrick House Inc., con autorización de cada uno de sus miembros a quienes desde aquí presento mi más sincero agradecimiento por las facilidades dadas. Dicha información trata un tema tan complejo y desconocido como es el de la procedencia de los manuscritos salvados de la Biblioteca de Alejandría, las manos por las que pasaron antes de descansar en los archivos de la Logia de Edimburgo, así como de su contenido».

Alejandría

Considera Lamarque conveniente introducir al lector en la historia de la Biblioteca, y a cuanto a ella se refiere, para mejor entendimiento de los datos que se proporcionarán a partir de ahora.

Lamarque comienza por decir que Alejandría es una ciudad situada en el litoral occidental del Delta del Nilo, sobre una estrecha franja entre el Mediterráneo y el lago Mayrut, a unos 180 km. al NO. de El Cairo. Conoció un desarrollo comercial que fue en aumento, convirtiéndola en parte fundamental de una de las más importantes rutas de comercio de la antigüedad. Fundada por el propio Alejandro Magno, se convirtió en la capital del Egipto ptolemaico y, tras la conquista romana, en la principal metrópoli egipcia y una de las ciudades más populosas de su tiempo. La conquista musulmana, en el siglo VII, acabó con su importancia y con su Biblioteca, muy mermada ya por los saqueos y por anteriores incendios. A partir de ese momento cambia su nombre por el de El-Iskandariya y no volverá a conocer días de grandeza hasta finales del siglo XIX.

La importancia de su puerto atrajo a griegos, romanos y persas, a los árabes durante sus conquistas y ya en tiempos de las cruzadas a los normandos de Sicilia, a Amalarico I de Jerusalén y también a Pedro I de Chipre. Tras ellos llegaron los venecianos, genoveses y pisanos. Turcos, armenios, kurdos, judíos, coptos, franceses e ingleses dejaron también su huella en la ciudad. A la luz de estos datos, resulta evidente que Alejandría fue sin dudas el resultado lógico de la mezcla de culturas que se produjo en su seno.

En cuanto a la Biblioteca, podemos decir que fue fundada hacia el año 290 a.C. por Ptolomeo I, aunque fue organizada por Ptolomeo II, y tuvo como apéndice la biblioteca del Serapeion, reservada a los documentos duplicados o de más reciente adquisición. A lo largo de tres siglos, los manuscritos conservados en ambas bibliotecas alcanzaban la cifra de 700.000 volúmenes. La inmensa mayoría desapareció debido a un incendio que se produjo en el año 48 a.C., durante el asedio de las tropas de Julio César a la ciudad. En el 391, quedó prácticamente destruído el resto, pero no de forma total, lo que no ocurriría hasta la conquista árabe, como ya hemos dicho.

Como ocurre siempre, hubo más de un documento que se salvó de las llamas, tal es el caso de los manuscritos de los que hablaré a partir de ahora.

Quiso la fortuna que estos documentos se encontraran en una de las zonas donde el incendio no resultó tan devastador. Hallándose, además, protegidos por un cilindro de madera de tamaño medio. A pesar de encontrarse bastante deteriorados, su contenido resulta legible, prácticamente en su totalidad, por lo que afortunadamente no se ha perdido demasiada información que no pueda suplirse mediante una adecuada labor de restauración.

Según Lamarque, la información que presentan estos documentos está dividida en dos partes, escritas cada una de ellas en un idioma diferente. La primera parte de los manuscritos se encuentra escrita en griego.

El autor de los mismos no menciona su nombre en momento alguno, así como tampoco nos revela el tipo de funciones que realizaba, pero todo induce a pensar que se trataba de un hombre muy culto y de buena posición. En sus escritos hace referencia a una tierra lejana y desconocida para la mayor parte de los griegos y damos por supuesto que para el resto del mundo.

Párrafo 1º:

«Aquella no era la primera vez que mis deberes me obligaban a viajar hacia Antípolis y sus alrededores. Pese a mi disgusto claramente expresado ante mis superiores, tuve que abandonar Antioquía, y sólo la idea de mantener un nuevo encuentro con esos bárbaros, me desagradaba. Lamentablemente no pude escapar a las órdenes dadas, por lo que me vi rumbo a Olbia, cargado de instrumentos y de mapas».

Podemos deducir que se trataba de un cartógrafo. En cuanto a las localizaciones mencionadas, podemos aclarar que Antípolis no es otro lugar que Antibes. Por lo tanto el personaje frecuentaba las colonias griegas en tierras celtas (o galas, como dirían en aquellos tiempos).

Párrafo 2º:

«... y fue allí mismo, en Antípolis, donde entablé contacto con aquel celta de origen germano que sin duda alguna había perdido el juicio, aunque ésta parecía ser una condición indispensable entre las gentes de su mismo linaje. Pese a nuestras iniciales discrepancias, y una vez terminado mi cometido, tuve la oportunidad de desarrollar una relación a la que por el momento calificaré de amistad. En cualquier caso, tuvimos oportunidad de realizar algunos intercambios que abarcaban diferentes, aunque no demasiados campos. Uno de ellos era la mitología. No hay que olvidar que se trataba de un bárbaro más, por lo que ciertas materias escapaban a su inteligencia.»

Se sabe que los celtas, germanos o celtas germanizados de la Alemania meridional (punto en el que los historiadores no se han puesto todavía de acuerdo) mantenían contacto con los etruscos. La historia nos ha legado restos arqueológicos, más concretamente sepulcros de jefes, en los que aparecen diversos objetos griegos, posiblemente importados a partir del siglo VI a.C.. La relación comercial era especialmente profunda en tierras de las Galias, donde se traficaba con vinos, armas y artículos de lujo, llegándose en ocasiones hasta la lejana Britania y más allá. Por lo tanto, no nos debe extrañar la relación, patente en la lectura de los escritos, entre un griego y un celta.

Lamentablemente, en el diario no aparecen las razones por las cuales el celta se encontraba en Antípolis, aunque, y para ser realistas, esto no supone impedimento alguno para el buen entendimiento del relato.

Párrafo 3º:

«... y fue entonces cuando el bárbaro me habló de una misteriosa ciudad que nadie había visto jamás. Al parecer, allí podían habitar seres fantásticos que nuestro pueblo desconoce. Al preguntarle acerca de su ubicación, me contó que se encontraba muy al Norte, en una pequeña isla, una zona poco conocida por mí. Según lo que él me pudo decir, se encontraba a seis días de navegación de las Islas».

A Lamarque le resulta difícil precisar el lugar exacto al que el autor se refiere en este párrafo.

Teniendo en cuenta que lo narrado por el celta es fruto de la tradición mitológica de su cultura, todo nos induce a pensar que las «Islas» a las que se refiere son las actuales Shetland, al Norte de Escocia, y la ciudad a la que hace referencia puede ser ni más ni menos que la ciudad de Thule, lugar en el que habitaban gigantes, trolls y otros seres de idéntica ralea, siempre, lo recuerdo, bajo el prisma de la peculiar forma de entender la vida de los celtas.

La segunda parte de los pergaminos está escrita en hebreo, y su contenido es básicamente religioso, haciendo referencia a los dioses, sus creaciones y el caos.

«En el principio era el fin, pues su sustancia es la misma. Lo que era no será y lo que nunca fue tomará cuerpo, siendo la facultad de Elohim la de acabar donde empezó, para terminar de nuevo en el mismo lugar. Oscuridad y Luz son su esencia y su magnitud. Siendo la Luz el final del Caos y la Oscuridad el final del Orden que reinará».

Comentaremos más adelante una información que hace referencia al mismo asunto del que trata este párrafo, pero lo cierto es que resulta bastante difícil dar una explicación a este texto.

Lamarque continúa sus explicaciones haciendo referencia al momento de la creación.

«..Pero hay algo que puede despistarnos. «Elohim» textualmente significa «dioses»; ¿significa esto que deberíamos entender que en el momento de la creación hubo dos dioses de idéntica naturaleza?, y siendo esto así, ¿fue manipulada la Biblia?. Si esto es cierto, el cristianismo se halla en un error de considerables dimensiones, ya que según lo arriba escrito, existieron dos fuerzas divinas de idéntica naturaleza, pero con distintas facultades. Una representaría el Orden y la otra el Caos. Por lo que aparece en este párrafo pudo o podrá haber una disputa entre ambos poderes. SI todavía esto no ha sucedido, y todo lo que aparece a continuación lo confirma, la humanidad tiene un serio problema.»

Debemos perdonar a Lamarque su condición de teólogo. La Merrick da al texto un contenido más explícito, del que hablaremos más adelante, cuando comentemos la historia referente a Al-Dawla. Según los datos que figuran en la biblioteca nº13, los manuscritos de la Biblioteca de Alejandría fueron rescatados por un semita que probablemente se encontraba enfrascado en su estudio momentos antes de verse sorprendido por las llamas. No existe de momento mas información sobre este personaje. Lo que sí le consta a Lamarque es que los manuscritos se mantuvieron en paradero desconocido hasta que Tibaldo de Alejandría los recupera en en siglo XIV.

La información más fidedigna de la que disponemos es la que aparece en su diario, el de Tibaldo se entiende, por lo que a partir de ahora ruego al lector que nos otorgue un nuevo margen de confianza basado en el pormenorizado estudio realizado por la Merrick sobre estos diarios, que si bien resultan auténticos, nada confirma que fueran escritos realmente por el tal Tibaldo de Alejandría.

No considero necesario comentar todas y cada una de las partes en que se divide el diario de Tibaldo , ya que en las previas no hace referencia sino a su trabajo y estudios, además de otros detalles de su vida que no me parece oportuno comentar.

Otra vez Tibaldo de Alejandría

A modo de introducción biográfica comentaré lo que nos describe Lamarque en sus trabajos:

Tibaldo de Alejandría (1273-1320) nace en Génova, en el seno de una familia de comerciantes italianos que trabajan principalmente la ruta del Mediterráneo que abarca desde Génova hasta la Alejandría de Egipto, ciudad ésta que le inspira el sobrenombre. Desconocemos su apellido real. Menciona en su diario, que pese a los deseos de su padre nunca sintió atracción alguna por el mundo de los negocios aunque reconoce que el figurar como ayudante del mismo en sus numerosos viajes, le proporcionó muchos y buenos conocimientos.

Fue en uno de estos viajes a la ciudad egipcia, cuando fascinado por lo desconocido de la cultura del país, decide adentrarse en el mundo de lo esotérico y lo oculto, iniciando así sus estudios de magia y alquimia, y completando sus conocimientos en filosofía, matemáticas e historia. Este curioso personaje, que con el paso de los años sería uno de los sucesores de Jacques de Molay en el cargo de Gran Maestre de la Orden del Temple, adquirió los manuscritos de forma casual (como ha ocurrido con tantos otros grandes descubrimientos).

En uno de los viajes que realiza su padre a la ciudad de El Cairo, a la edad de 28 años, figura una vez más como acompañante con grado de oficial. El destino quiso que durante el traslado al barco de una de las grandes tinajas destinadas al transporte de grano, una de ellas cayera al suelo rompiéndose y dejando a la vista de Tibaldo un estuche de madera. En el estuche en cuestión se hallaba una gran cantidad de manuscritos, sin que Tibaldo sepa decirnos a quién pertenecían, ni cuál era la razón para encontrarse en sitio tan singular.

Los manuscritos habían permanecido intactos.

Dado que su conocimiento del hebreo era muy limitado, no pudo traducir la segunda parte hasta bastante tiempo después, no así la parte escrita en griego, idioma que conocía a la perfección, sobre todo en su forma antigua o clásica.

Para la traducción de la parte hebrea debió de servirse, sin duda, de la ayuda de algún conocido, sin que este particular nos conste. Para corroborar este aspecto me remito a la primera parte de su diario, donde habla de su vida, y en la que menciona haber visitado, al menos dos veces, Tierra Santa.

Los templarios

Pasado algún tiempo, y suponiendo que la lectura de los textos le ha hecho mella, Tibaldo nos comenta lo siguiente.

«He decidido viajar a Francia, pues aquí no me queda nada más por aprender. Una vez allí me alistaré en el ejército y, si me es posible, ingresaré en la Orden del Temple, orden que sin duda alguna me aportará gran cantidad de conocimientos, pues pese a que se les tiene por bombres de buen hacer, ha llegado a mis oídos que en las altas jerarquías no son sino adoradores de un demonio llamado Baphomet».

Años más tarde, en 1301, y tras llevar ya tiempo en Tierra Santa, establece contacto con Jacques de Molay, quien por aquel entonces ostenta el cargo de Gran Maestre de la Orden del Temple. A través de la amistad que se forjó entre los dos, consigue acceder a la Orden. Para aclarar este punto debemos constatar que de la intención primera de viajar a Francia, Tibaldo sólo ha conseguido informaciones que le llevarían hasta Molay, tras duros años en el ejército, sin que su ingreso en el mismo le haya llevado directamente a pertenecer a la Orden del Temple, como preveía.

Fechado el 16 de Enero de 1301, Tibaldo nos confirma lo dicho:

«Hoy ha sido un gran día. El destino a querido que Jacques de Molay me conceda el privilegio de acceder a la Orden. Por fin, tantos años de incertidumbre y desperdicio han servido para algo; pensé que no lo conseguiría, pues durante este tiempo he estado a punto de morir en repetidas ocasiones. La vida del ejército es demasiado dura, pero ha valido la pena...».

El número de templarios había aumentado espectacularmente en los últimos tiempos. Como dato podemos añadir que a finales de 1303, comprendían un número de no menos de treinta mil. Este vertiginoso incremento no agradó a nadie. Aquellos caballeros que habían sido considerados como poco menos que santos, que debido a su voto de pobreza *«compartían caballo y montura»*, emblema que les representaba en forma de escudo, poseían ahora la tercera

parte de Francia. El encanto se había partido en mil pedazos, haciendo que la leyenda desapareciese.

El escudo templario ya no tenía sentido. Las altas esferas, sobre todo La Iglesia y la Nobleza, fuertemente hipotecados por la enorme deuda contraida con los templarios, se plantearon comenzar las acciones pertinentes para originar la decisión real de abolir la orden. Existían demasiados intereses de por medio como para permitir que un puñado de soldados se adueñara del resto del país. El rey se mostró encantado con tales planes, si es que no surgieron de su persona, pues evitaba así el pago de las cuantiosas sumas que a su vez les adeudaba.

El 13 de Octubre de 1307, el papa Clemente V dictaba la orden de arresto contra los componentes de la Orden del Temple, argumentando cargos de herejía. Es a partir de este momento cuando comienza la persecución de los componentes de la Orden, que llevará inevitablemente a su desaparición.

Jacques de Molay, Gran Maestre de la orden, es encarcelado y torturado con el fin de obtener información acerca de sus supuestos tratos con Baphomet. A cargo de la Orden le sucedieron varios hombres, que corrieron idéntica suerte. El último de ellos fue Tibaldo de Alejandría, quien tras varios años espera, veía por fín cumplida su más preciada intención.

Lamarque nos remite al siguiente párrafo del diaro de Tibaldo:

«Por fin lo he conseguido. Ya nada puede escapar a mis propósitos, pues con la Orden bajo mi mando, todo me será otorgado sin discusión alguna. Baphomet me espera, y con él todo un mundo lleno de posibilidades. Pero no debo confiarme en exceso. Pese a mis conocimientos, la situación no es la más favorable; la Iglesia, ese organismo absurdo lleno de ridículos supersticiosos, y sin embargo tan llenos de poder, ha decidido que no le conviene en absoluto la existencia de la Orden. Están equivocados. Los únicos herejes son ellos, pues sin duda alguna nosotros, Yo, estamos mucho más cerca de La Verdad. A partir de ahora, comienza la búsqueda de las seis piezas restantes».

Lamentablemente ninguno de los ambiciosos proyectos de Tibaldo de Alejandría vería la luz. Lamarque continúa diciéndonos que en 1312, el papa Clemente V ordena la disolución de la orden, y Tibaldo es detenido. En 1320, y tras varios años pudriéndose en las cárceles del Santo Oficio, es llevado a la hoguera donde muere.

Procesos contra templarios

A continuación, y a modo de comentario particular, ofrezco al lector algunos extractos de documentación escrita durante los procesos llevados contra la orden:

«Nos, Jean Febre, jurisperito en leyes, comisario y delegado del reverendísimo padre el Papa Clemente V, inquisidor de la perfidia herética, especialmente delegado, como consta en las cartas manifiestas, para llevar a cabo la misión que nos ha sido encomendada en este día y hora.»

«Vista la potestad que nos ha sido otorgada por el Papa.»

«Vistas las informaciones que hemos recogido contra los acusados, así como las acusaciones hechas por ellos mismos.»

«Vistas sus espontáneas confesiones de haber cometido herejía y de malicia herética.»

«Vistas las múltiples y con frecuencia repetidas confirmaciones y teniendo presente cuanto resulta del proceso, puesto que de las confesiones hechas por ellos espontáneamente resulta que son brujos, herejes, que han renegado de Dios, escupido sobre la Cruz, prestando fidelidad al Demonio en señal de lo cual han ofrecido un tributo.»

«Sentado pro tribunali con nuestra sentencia definitiva, proclamamos y declaramos que los llamados caballeros del Temple han sido y son herejes y deben ser entregados al brazo secular al cual los remitimos con la presente, declarando confiscados sus bienes.»

Jean de Mellot

Según Lamarque, conocemos datos suficientes como para argumentar que durante el tiempo que duraron los procesos no hubo nadie que reuniera valor suficiente como para salir en defensa de los templarios, a excepción, eso sí, de un siniestro personaje que se presentó ante los jueces totalmente vestido de negro y bajo el nombre de Jean de Mellot. Lamentablemente tan buena intención no dio fruto alguno y los procesos continuaron. Tibaldo moriría dos meses más tarde pasto de las llamas en una pira levantada para tal efecto.

Resulta curioso para Lamarque, y debo decir que para mí también, el hecho de que en ninguna parte del diario de Tibaldo se mencione la pieza que acompañaba a los manuscritos. Podría deberse, seguramente, a que era su deseo el que nadie compartiera su secreto.

De todas formas, y de una manera que no puedo argumentar con datos, Lamarque asegura lo irrefutable de la relación entre Tibaldo y Mellot. Es a partir de este dato de donde parte para la relación historiada de la Logia de Edimburgo, asociación que a la luz de lo que a continuación comentaré, resulta primordial para la comprensión de la historia medieval del Ragnarok.

Para el teólogo, resulta del todo impensable la comprensión de la historia de la Logia de Edimburgo sin el conocimiento de Mellot, como ya hemos dicho. Casi sin ninguna duda, este es uno de los personajes más curiosos que aparecen en el desarrollo planteado por Lamarque. Toda la información respecto a Jean de Mellot nos llega a través de los archivos de una vieja iglesia situada en una localidad de Francia, probablemente el mismo lugar donde terminó sus días Mellot.

En estos archivos figuran unos documentos, a modo de notas, escritos por un monje; al parecer se trataba del oficiante y encargado del mantenimiento del citado lugar:

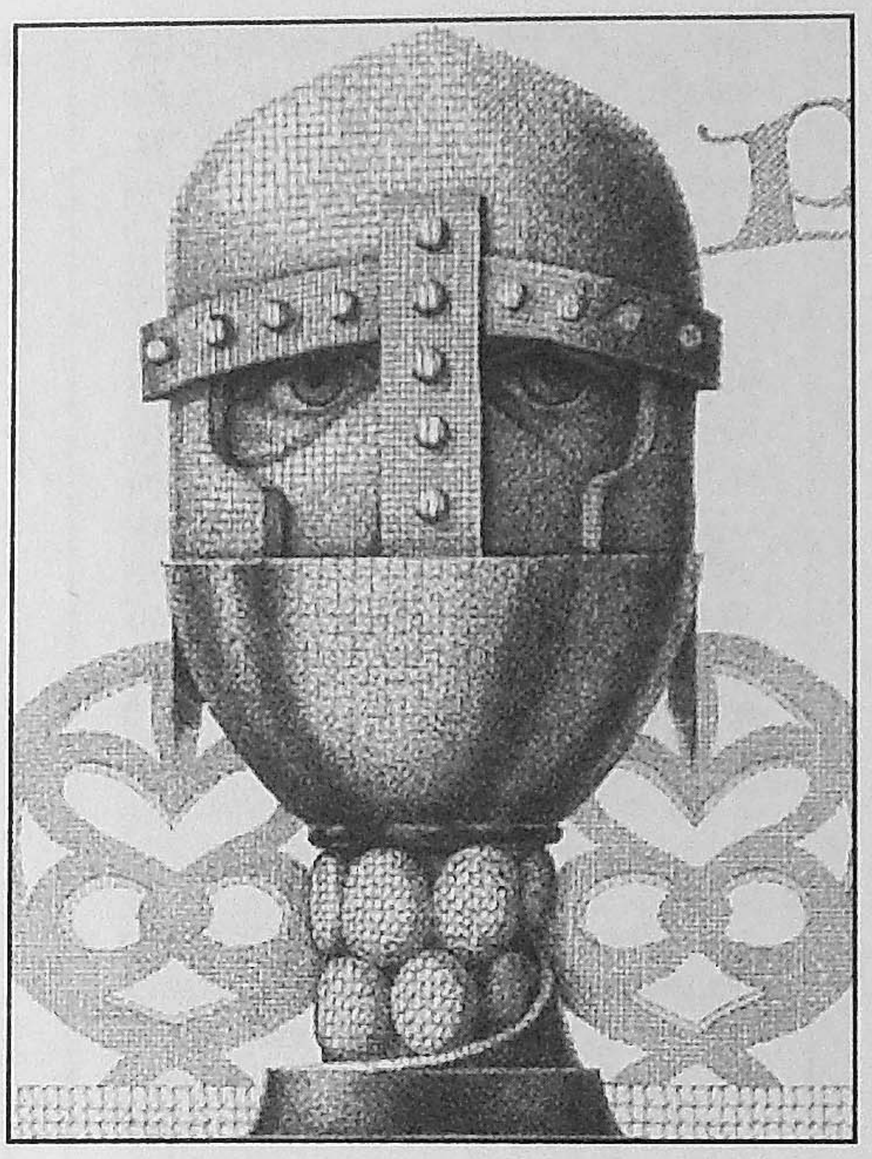
«Ayer por la mañana llegó un extraño pidiendo cobijo y

alimento, haciéndose llamar Jean de Mellot. Por supuesto nada de esto le ha sido negado, aunque hay algo en este extraño que me hace temer, tanto por mi seguridad como por las gentes que habitan los alrededores».

Más tarde añade el monje:

«Esta tarde, mientras ordenaba un poco la celda que le he asignado, he podido percatarme de algunas cosas extrañas. Una de ellas era el hecho de que celosamente envuelta en su capa había una caja de pequeño tamaño; esto en principio no supone nada alarmante, aunque como bien digo, resultóme extraño porque cuando intenté abrírla, movido sin duda por una curiosidad provocada por el Maligno, me fue totalmente imposible, pero pude sentir en mis huesos que aquello que guardare dicha caja, no era objeto de buen hacer. Con esto digo, que muy bien pudiere estar relacionado con asuntos que mi mente ya cansada no alcanza a comprender. Por otra parte, he podido descubrir un porta pergaminos de madera lujosamente adornado, y bien pudiere ser tan antigua como la más vieja tribu del mundo. He querido suponer que en el porta pergaminos no hay nada que pueda traer el mal a estos muros, pero mi alma me dicta cierta tristeza acompañada de un muy grande temor».

«Mis oraciones se elevan a cada instante, con la esperanza de que el Todopoderoso Señor Dios Nuestro se apiade de mi alma y el de todas las buenas gentes que rodean a su iglesia. Sé que tras los pergaminos se esconde una historia de horror que traerá la desgracia a todos, pero por mucho que lo intento no alcanzo a adivinar de qué se trata. Lo único que se es que dichos pergaminos provocan muerte, ambición y otros horrores de los que el hombre no puede escapar si no es mediante la oración. Que Dios nos perdone a todos, y que la Santísima Virgen pose su mano sobre nuestras humildes cabezas, las cuales, a pesar de no ser merecedoras de tal honor, pertenecen a sus hijos».



He aquí, otro fragmento interesante:

«Jean de Mellot ha decidido marchar. Tras cuatro días con sus noches de buen hacer y devota oración, pues he de decir que ha asistido a todos los oficios y ha cuidado de la iglesia como si él fuera el oficiante, se dispone a viajar a la lejana Escocia. Ahora conozco su verdadero nombre y por fin llega a mi el entendimiento. Jean de Mellot se hacía llamar, pero De Beaujeu es su auténtico nombre».

«De nada sirve lamentarse ya. Algo muy profundo me hace pensar que he dado cobijo a un hereje, que he faltado en muy alta medida a mi Señor y que por ello seré castigado.»

Sin duda alguna, el monje autor de este diario conocía las actividades de De Beaujeu. Este oscuro personaje, según material encontrado en Edimburgo, no era otro que el sobrino del anteriormente mencionado Jacques de Molay. Una vez en la capital escocesa, funda la llamada Logia de Edimburgo. Asociación que fue fundada sobre cimientos templarios, pero que siguió un camino bien diferente. Orientada profundamente hacia la masonería, aunque no ajustada a sus principios, ya que los mezclaron, a modo de amalgama con otros componentes de tipo satánico, deriva hacia terrenos de cuya maldad no nos cabe la menor duda.

Masonería

Llegados a este punto, es necesario comentar el mundo de la masonería. Sin profundizar demasiado, ofreceremos la suficiente información como para que el lector pueda seguir, sin sobresaltos, la narración que exponemos a continuación:

Los orígenes de esta misteriosa organización se pierden en la noche de los tiempos. Sólo se sabe con certeza que la masonería se reveló al mundo como un hecho natural e histórico en una época en la que la protesta contra la Iglesia había deteriorado la unidad cristiana. Los masones tomaron como modelo a los templarios. Según la tradición masónica son los continuadores de la escuela de Alejandría, los herederos de todas las iniciaciones antiguas y los depositarios de los secretos del Apocalipsis. Toleran todas las creencias, no buscan más que la verdad, y enseñan únicamente lo Verdadero.

La masonería comprendía en primer lugar, la magia, y junto con ella la cábala, la alquimia, la astrología, la cartomancia, etc. Del conocimiento perfecto de todas esta ciencias surge el mago.

Los grados jerárquicos de la masonería eran tres principalmente: aprendiz, compañero y maestro. A estos tres grados les fueron añadidos otros muchos, dependiendo sobre todo del país en el que fuera practicada la masonería, variantes curiosas las encontramos, por ejemplo en Escocia y Francia. Los grados añadidos, según los libros consultados, no son sino «fruto de la arrogancia».

Como nos recalca Lamarque, predominaban en este tipo de organización la magia y la búsqueda de la verdad. Por lo tanto, no nos puede extrañar que en más de una ocasión tuvieran contacto con varios tipos de entidades infernales.

La Logia de Edimburgo

Salvado este obstáculo terminológico, podemos concentrar toda la atención en la Logia de Edimburgo, y desarrollar la relación completa de sus

componentes según sus propios archivos, que dicho sea de paso, descansan en el estante dedicado a la Masonería en la biblioteca nº7.

Escritos por el escriba de la logia, Thomas Baldwin, del que más tarde hablaremos, entresacamos la información que aparece a continuación, precedida de una pequeña introducción escrita de puño y letra por el anteriormente citado Baldwin.

«... es mi deseo por lo tanto, que queden guardados por escrito los nombres de todos y cada uno de los miembros de esta santa y recién formada Logia, así como todos los hechos que puedan presentarse en nuestra vida futura, y durante nuestra sagrada misión..».

La relación de los integrantes es la que sigue:

Enrique Fritz Edwin: *«...Este hombre procede de Edimburgo, y pese a que no es su deseo que nadie conozca su edad, yo veo en él a un hombre de unos cuarenta años. Ostenta el cargo de Gran Maestre de la Logia, y anteriormente había sido Maestre de la Orden Francmasónica. Es por esto por lo que se le considera hombre de gran experiencia y conocimiento. Por el momento no me es posible escribir nada más acerca de este hombre, ya que no se conoce de él nada en absoluto. Hace muy poco tiempo que esta agrupación ha sido formada, y debo decir que probablemente, él sea el miembro con ideas más puras, en lo que a los propósitos de la Logia se refiere..».*

William Ebert: *«... Nació en Dublín, en 1280. Afirma haber escapado de Irlanda cuando comenzaron las persecuciones a los caballeros templarios. Antes de que él mismo fuera apresado, vino junto a De Beaujeu a esta ciudad, Edimburgo, y pasó a formar parte de esta sagrada Logia. Practicaba la alquimia antes de pertenecer a la Orden del Temple, y ahora se dedica por entero a ampliar sus conocimientos en este campo. Persona de escasa conversación, guarda algún secreto del que no hace partícipe a nadie, quizá por temor a ser apresado, o a que algún hecho peor le pueda suceder...»*

Peter McConnel: *«...Sin duda alguna, se trata de uno de los individuos más peligrosos que conozco. Nació en Edimburgo hacia 1290. Dado que la meta fundamental de esta Logia es alcanzar la verdad, McConnel afirma abiertamente haber ingresado en ella para alcanzar su máxima verdad, que es el Maligno. Pese a que no ha revelado su pasado, ha llegado a mí algún rumor que otro. No es mi deseo desvelar detalles supuestamente íntimos de la vida de ninguna persona, pero existen ciertos asuntos que, si bien no están directamente relacionados con las creencias de esta Logia, su ignorancia puede envolvernos a todos en problemas de difícil solución. Por ejemplo, debo mencionar que hace tres años fue procesado por asuntos de brujería y adoración a divinidades que no figuraban en ninguna religión conocida. Por desgracia para nuestro mundo, fue benignamente indultado, a condición de que no volviera a pisar suelo escocés. Por lo tanto, nos hemos topado con una persona no deseada en este país. Si alguien da cuenta de nuestra estupidez al darle acogida en nuestra orden, puede ser el fin para todos...»*

Jean Sauniere: *«...Por lo que sé, se trata de un antiguo caballero templario. Ignoro la fecha de su nacimiento. Escapó de Francia cuando comenzó la persecución de los templarios. Tiene una mente extraña, aunque no resulta peligroso para nuestros fines, pese a que afirma continuamente que su cuerpo se halla poseído por el demonio Baphomet. Afirma así mismo, que gracias a sus oscuras artes, han sido echadas a perder cerca de treinta cosechas. El único motivo por el que se le admitió en la Logia, es por conocer ampliamente diferentes campos, como la alquimia, las matemáticas entre otros....»*

Hernando de Cayena: *«...Español, afincado en Francia desde los 20 años. Al igual que algunos otros miembros de la Logia, fue templario, pasando algún tiempo en Tierra Santa. Fue detenido por pertenecer al Temple, pero tras ser torturado, y haber reconocido éste sus culpas, fue indultado..».*

Para finalizar, Baldwin se menta a sí mismo:

«...Mi nombre, por último, es Thomas Baldwin, nacido en 1282 en Londres. Pasé algún tiempo en este país, cursando diversos estudios. Mi función en la Logia, aparte de las propias de cualquier otro miembro, es la de escriba y tesorero.»

Considero necesario aclarar, que la mayor parte de los datos que aparecen a continuación no pertenecen a Merrick House hasta que el propio Lamarque los aporta , junto a una ingente cantidad de información entresacada de comentarios y narraciones orales de la época. Suponemos que el núcleo de la documentación es sacada por el teólogo de los propios archivos de la Iglesia, aunque este particular pueda ser negado de forma rotunda, y de hecho ya lo ha sido, por algunos cargos que la representan.

Queda claro por nuestra parte, que en ningún momento pretende Lamarque dar lecciones de moralidad o religión; simplemente se limita a transcribir el informe con el mayor rigor posible, sin discrepar sobre la información que presenta o apostillar ningún contenido. Por ello el teólogo abre el siguiente tema con una pequeña introducción a modo de excusa.

«Si algún miembro actual de la Logia de Edimburgo o de la Orden del Temple se siente ofendido, ruego acepte mis más sinceras disculpas, pues no es este mi cometido. Al igual que los componentes de la logia masónica, busco la Verdad.»

De Beaujeu

Constatado por Lamarque como hecho conocido, nos comenta que De Beaujeu había recogido las cenizas de los restos de su amigo Tibaldo de Alejandría, pero lo que no sabe nadie es el uso que pretende dar a estas cenizas.

Puesto que De Beaujeu practicaba la brujería, además de otras artes malignas, parecer claro que pretendía utilizar las cenizas para realizar un ritual, seguramente para invocar al espíritu de Tibaldo de Ale-

jandría con el fin de poder obtener toda la información posible acerca de los pergaminos y del pedazo de piedra oscura, que según los testimonios que poseemos había desaparecido por aquel entonces.

Henri Lamarque nos remite otra vez a Thomas Baldwin, quien nos relata lo que sigue:

«... De Beaujeu afirma ser poseedor de un gran objeto, que sin duda alguna nos aportará poder absoluto sobre la faz de la Tierra. He entrado en su estudio y he podido contemplar unos pergaminos escritos de su puño y letra en los que habla de una extraña invocación al espíritu de un ser llamado Tibaldo. Si mis suposiciones son correctas, se trata de el antiguo Gran Maestre de la Orden del Temple. He podido contemplar también unos dibujos de un objeto, que al parecer es una porción de un objeto circular...»

«...Esta noche De Beaujeu nos ha reunido a todos los componentes: Tras un gran silencio, ha revelado lo que yo ya suponía. Sus pretensiones son invocar al espíritu de Tibaldo de Alejandría con el fin de conseguir conocimiento de unos pergaminos que se hayan en su poder, para poder conseguir las porciones en las que está dividido una especie de escudo. Dichas porciones componen un número total de siete. De Beaujeu afirma que si son conseguidas todas las partes, nuestro dominio sobre el mundo será eterno....»

«... Algunos que en un principio se han mostrado reacios, han acabado convenciéndose de las palabras de De Beaujeu. Yo veo en esto una muy grande posibilidad de derramar nuestra sabiduría para el encuentro definitivo con la verdad. Según lo acordado, el ritual se llevará a cabo dentro de cuatro noches...»

Como nuevo dato, Lamarque nos dice que la sede de la primera Logia de Edimburgo, fue un antiguo templo pagano (cree Lamarque que construido por los vikingos) que, pese a los deseos de la Iglesia, no fue reconsagrado. La actual localización de la sede de La Logia de Edimburgo permanece en el más absoluto secreto, por lo que el teólogo no abunda en el tema. Nos comenta a continuación la tensión, que según diversas crónicas de la época, era palpable en las calles de Edimburgo. No había mucha gente que aprobara la existencia de una orden de iniciación, teniendo en cuenta sobre todo que se desconocían los propósitos reales de quienes la formaban. Al desprecio popular se suma la coincidencia de que las cosechas se habían echado a perder poco antes de que aquella siniestra logia llegara a la ciudad. Como es sabido, era muy común entre las gentes de aquella época, y persiste esta tendencia, el culpar a los extraños de los males que asolaban el entorno.

Lamarque constata que el diario de Thomas Baldwin se ve bruscamente interrumpido. Pese a sus investigaciones (de Lamarque, se entiende), no puede averiguar lo sucedido. Como solución a este problema, el teólogo francés apunta hacia una hipótesis que tiene muchos visos de ser la correcta.

Siempre según Lamarque, quizás Thomas Baldwin deja de escribir durante unos meses como medida cautelar, intentando ocultar su secreto. En cualquier caso, cuando continúa, habla de los fragmentos del escudo de la forma en que a continuación aparece:

«... Es imposible desvelar el secreto. Sólo hemos obtenido cinco de los siete fragmentos que componen el escudo; hallarlos no ha sido muy difícil, ya que las claves eran fácilmente descifrables, pero los otros dos fragmentos son imposibles de encontrar. La situación nos es poco favorable. La gente de Edimburgo está comenzando a sospechar, y temo por nuestro futuro».

El segundo vacío guarda relación directa con la desaparición repentina de algunos de los nuevos miembros de la Logia y la tremenda alarma que supone para el resto de los componentes este suceso. Se sabe que en numerosas ocasiones han desaparecido grupos de personas, viajeros, ocupantes de edificios e incluso pueblos enteros, sin que vuelva a saberse nada de su paradero. Para más información, remitimos al lector a los archivos que sobre desapariciones dispone de forma abierta nuestra editorial.

A continuación transcribe Lamarque uno de los últimos párrafos del diario de Thomas Baldwin. En él narra cómo se vieron obligados a separarse durante un tiempo para ponerse a salvo de la población, separando los fragmentos del escudo para mayor seguridad.

«... Hemos decidido que lo más conveniente para la logia y sus propósitos es separarse durante una temporada, para evitar conflictos con la ciudad. Llegan a nuestros oídos continuos rumores acerca de nuestros actos llevados a espaldas del conocimientos publico. Afirman una y otra vez que realizamos rituales de adoración a Baphomet. Si bien esto pudo ser cierto por parte de alguno de los nobles componentes de esta Logia, no tengo conocimiento alguno de que haya perjudicado a ninguna familia. Hemos prometido solemnemente reunirnos al cabo de un año en Londres, con el firme propósito de descubrir dónde se encuentran los otros dos fragmentos, al parecer todo esto tiene relación con los tres nuevos aprendices que acompañaban a De Beaujeu y que han desaparecido sin dejar rastro...»

La diáspora

Es lamentable el hecho de que eligieran aquel momento para escapar, ya que en todo el resto de Europa había crecido «cierta paranoia» respecto a los actos de brujería. Esta locura masiva se debe, fundamentalmente, a que los procesos contra la Orden del Temple eran todavía recientes, y a que sin duda alguna habían repercutido en las gentes que vivían alrededor de los asentamientos templarios. Mencionaremos, sin más, lo ocurrido a los miembros de la Logia de Edimburgo que escaparon de Escocia:

De Beaujeu: Viajó hasta Italia e intentó realizar averiguaciones acerca de los dos últimos componentes del escudo. Continuó sus estudios de nigromancia y magia ritual. Tras una primera búsqueda in-

fructuosa por parte del Santo Oficio, su laboratorio es descubierto al fín y es procesado por brujería, muriendo en la hoguera. El fragmento del escudo desaparece, al menos por un tiempo.

William Ebert: Regresó a su tierra natal, Irlanda, y prosiguió con sus estudios de alquimia. Muchos años después apareció una obra sobre este arte supuestamente escrita de su puño y letra en la que se describen ciertos experimentos llevados a cabo con un misterioso objeto que puede identificarse con su parte del escudo y algunas sustancias que había conseguido desarrollar gracias a sus conocimientos: siempre fue reconocido como un estudiante de gran talento. El 14 de Marzo de 1319, su casa se vió consumida por las llamas, pasto de un misterioso y voraz incendio que no pudo ser sofocado. El supuesto cadáver de Ebert se encontró totalmente carbonizado y, por supuesto, de la porción del escudo que estaba a su cargo no queda ni rastro.

Hernando de Cayena: Antiguo perteneciente a la Orden del Temple antes de integrarse en la Logia de Edimburgo. Ciertos rumores hablaban de su relación con la magia negra. Tras la separación del resto de sus compañeros, regresa a España, donde reside en paz diez meses. Tras ser descubierto intentando forzar a una camarera de la Reina de Castilla, es encarcelado y allí muere a manos de un guardia cuando pretende escapar. Desaparece cualquier indicio de la existencia de su parte del escudo.

Jean Sauniere: Ex-caballero templario. Escapó de Francia cuando comenzaron los procesos contra la Orden y viajó hasta Escocia en compañía de De Beaujeu. Tras la separación, intenta regresar a Francia, pero durante una corta estancia en Londres, contrae unas fiebres que le provocan la muerte. La cuarta pieza del escudo desaparece para siempre.

Enrique Fritz Edwin: Tras la separación, viaja hasta Italia con la idea de guardar su parte del escudo en una apartada abadía, y a al mismo tiempo encargar el examen total de los manuscritos para encontrar alguna pista oculta de las dos últimas partes. El encargado de este examen es un joven monje llamado Pietro Testi. Durante una breve estancia en el monasterio, Enrique Fritz Edwin muere de súbito sin conocerse las causas del fallecimiento. Pietro Testi, es enviado a Inglaterra como acompañante del abad, y toma la precaución de llevar consigo tanto los manuscritos como la quinta pieza que le habían entregado. Al cruzar el estrecho, su barco es hundido, en un ataque de navíos piratas.

Lamarque continúa confirmando que la información, que tiene la oportunidad de recopilar más tarde, llega a él de forma casual, cuando un buen amigo suyo, dedicado a la búsqueda de galeones hundidos, le muestra el contenido de un cuaderno de bitácora de lamentable aspecto. Su alegría raya en un entusiasmo infantil cuando puede hojear sus escasas páginas y comprobar que había sido escrito por una mujer quien, además de haber ganado gran fama como pirata en el Caribe, tuvo en sus manos los manuscritos que portaba Enrique Fritz Edwin, junto con el quinto fragmento del escudo.

CAPITULO III

Ye Blackthorne y el Reloj del Apocalipsis

Los datos que aparecen a continuación han sido extraídos del diario de navegación del «Ye Blackthorne», un sloop corsario de pabellón inglés, rumbo a Port Royal (Jamaica). Esta ciudad isleña ostentó durante mucho tiempo la condición de capital de la práctica totalidad del tráfico de barcos de piratas, corsarios y filibusteros.

Lamarque entresaca algunos párrafos de dicho libro de navegación del Blackthorn. Estos párrafos fueron escritos no por quien gobernaba el barco durante la travesía a Port Royal, sino por una persona encargada de tal menester, suponemos que el médico, dado lo versado de su prosa y lo poco conocedor de la jerga marinera al uso. Nos recuerda poderosamente al caso del doctor John Esquemeling (u Oxemelin) quien, secuestrado por una tripulación pirata, también en el siglo XVII, convivió con sus captores durante varios años convirtiéndose en su cronista y la principal fuente de información moderna sobre las prácticas y costumbres de los piratas caribeños de la época (consúltese su obra «Piratas de América»). Tal coincidencia puede hacernos aventurar la hipótesis de que se trate en realidad de la misma persona, siendo este documento rescatado parte del original que, por la razón que sea, no consideró oportuno publicar junto con el resto de su historia.

Nos cuenta lo siguiente:

«...y quedan cuatro semanas de travesía. Gracias a Dios o al Diablo, no ha ocurrido ningún altercado, lo cual no deja de resultarme extraño, pues estas aguas están infestadas de galeones españoles. Mis hombres están nerviosos a pesar de la calma. Las provisiones no faltan, pero las esperanzas de atracar en Port Royal con un buen botín se están desvaneciendo...»

«...Con nosotros viaja un galés que hace llamarse John Burton. Se trata de un marinero que ha decidido retirarse, y pasar sus últimos días en Port Royal. Dice haber conseguido reunir algún dinero, el suficiente como para poder vivir una temporada. Esto ha sido muy poco prudente por su parte, ya que ninguno de mis hombres dudará en robarle si se ven en algún apuro. Lo que me parece extraño es que nadie lo haya intentado por el momento; se rumorea entre la tripulación que lleva consigo algo de gran valor...»

«...Pese a que no sentía una curiosidad excesiva acerca de aquello tan valioso que ese Burton portaba consigo, no han tardado en llegar a mí noticias al respecto. Se dice que se trata de unos manuscritos escritos en algún extraño idioma. Esto hace afortunado a Burton, pues ninguno de mis hombres sabe leer, ni se preocupan por ello. De todos modos, cuando se llevan meses encerrado en un galeón, y no se ve más que el mar es fácil que crezca la superstición. Asocian esos pergaminos con el mismo diablo...».

La muerte en extrañas circunstancias del marinero Smith, tras haber sostenido una tremenda disputa con Burton, la noche anterior, alimenta el de por sí ya oscuro aura del pirata que, haciendo labores de marinero, intenta llegar a Port Royal para asegurarse el retiro con la venta de los manuscritos y de la pieza que había encontrado de forma fortuita en una gruta de las playas de Plymouth, en el interior de los restos de un viejísimo barco tal vez dedicado también a la piratería tres siglos antes.

El cofre en cuestión había sido embreado y sellado para evitar el efecto del paso del tiempo. Merrick House mantiene la teoría de que éste pudo muy bien ser el barco pirata del que nos habla Lamarque, en otro lugar de su informe, y que dio al traste con la vida de Pietro Testi en su viaje a Inglaterra. De esta forma es fácil comprender que lo que había encontrado Burton no eran sino los pergaminos y la pieza de Enrique Fritz Edwin, de la Logia de Edimburgo.

Por supuesto, no se pudo demostrar que John Burton tuviera relación alguna con esta extraña muerte del marinero, por lo menos de forma directa, y así lo constata el narrador. Hasta unos días después de la llegada a Port Royal, el diario de navegación aparece sin ningún otro dato sobre Burton. Sería aventurado hacer cualquier suposición acerca de lo que pudo ocurrir con el primer escritor del diario, por lo que de momento, aceptaremos como probado el que anduvo bastante tiempo ocupado, gastando su sueldo en Port Royal.

Dominó Blackthorne

Según Lamarque, el relevo en la narración de la historia de Burton, una vez en tierra, lo toma un personaje femenino que gozó de gran fama como pirata en el Caribe, desde mediados del siglo XVII. Su nombre es nada más y nada menos que Dominó Blackthorne; curiosa relación la de su apellido y el nombre del barco en el que llegó Burton a Port Royal.

Blackthorne, compró a Burton los pergaminos y la pieza, sabedora de la importancia del hallazgo, sin regatear, consciente de que ha engañado a Burton, como así lo atestiguan sus palabras.

«...Esos pergaminos que me ha vendido, poseen un valor incalculable, a pesar de lo que piensa el bueno de Burton, que sólo me ha pedido 1000 piezas de oro, o su equivalente en perlas...»

Asociados en seguida, tanto los pergaminos como la pieza, con el Diablo, Dominó comprende pronto que le resultará muy difícil separarse de ellos. Aún así decide que lo mejor es *«hacer un buen negocio y olvidarse de tonterías»*. Tras pasar una buena temporada en la Isla de la Tortuga, regresa a Inglaterra, para ponerse en contacto con un individuo del que solamente conocemos su raza, un judío, y del que espera conseguir una buena fortuna por la venta del tesoro comprado a Burton. Jamás se llevó a cabo la venta, todo a raíz de la aparición de un joven de ascendencia holandesa que trastocó definitivamente su vida. No vamos a desvelar los detalles de su relación, y menos cuando Lamarque nos apostilla esta historia con un elocuente *«...todo el mundo tiene derecho a la intimidad, aunque se haya fallecido hace más de tres siglos»*. El nombre del amante de Dominó es Schroeder y nos encontraremos con él al comentar lo textos de Merrick. Pido encarecidamente al lector paciencia una vez más.

A partir de aquí, Lamarque se aventura en un sinfín de divagaciones que nada tienen que ver con la realidad, tal y comoes concebida la editorial a la que represento. Por lo tanto doy por concluida esta parte del relato, de la que debo resaltar sobre todo la reincidencia expresa en contenidos que ya han aparecido y que seguirán apareciendo a lo largo del relato general. Debo continuar volviendo en el tiempo hacia un pasado muy alejado del que acabamos de narrar.

Ragnarok

Sayf Al-Dawla fué un matemático cordobés del siglo IX (802-?). Interesado, como la práctica totalidad de los estudiosos árabes de su tiempo, por la explicación de los movimientos universales. Por ello desarrolló una teoría planetaria, de la que hablaremos más adelante, en la que el universo se movía en base a un sistema de ruedas dentadas que se unían a la tierra por una extraña rueda, y digo extraña porque tuvo a bien al describirla, tanto en el texto como en un dibujo que acompaña a su desarrollo matemático, en comentar las runas que la decoraban y que sin duda el lector reconocerá como las descritas por Bernardo de Baviera, la saga de Steinkel, Tibaldo de Alejandría, el escriba de la Logia de Edimburgo y los relatos aportados por Garbarek sobre Peary y el campesino (¿Otra casualidad?).

Los textos de Al-Dawla comienzan por una tremenda pero sabrosa dedicatoria.

«A los que no saben, a los que saben y a los que creen saber. A tí mi buen Alá. A todos debo decir que el que iba a llegar ya ha llegado. Portado en una antorcha por los cielos yace ahora en su ataúd de hielo. Su esperma, como ponzoña, se abate sobre los justos, y su reino está próximo....»

Me dedicaré sin más a pormenorizar los datos entresacados de las páginas de este fabuloso manuscrito, por cuanto me parece imprescindible su conocimiento a la hora de explicar la premisa , ya apuntada, de que algo o alguien llegó a la tierra en épocas antiquísimas, con una misión desconocida, pero que de cumplirse tendrá de seguro consecuencias devastadoras. Sayf Al-Dawla, por lo que sabemos, tuvo un joven discípulo yemení llamado Abdul Alhazred; juntos deambularon por el mundo conocido en busca de huellas y tradiciones que permitieran ajustar la teoría cosmogenética de Al-Dawla a la realidad conocida, desde Grecia hasta Noruega. La historia de Sayf Al-Dawla termina poco después de que emprendiera un viaje hacia La Meca, para *«...purificar mi alma»* dejó escrito. Esto debió ocurrir hacia el 867 de nuestra era.

Debemos suponer al hilo de las narraciones que acompañan a los manuscritos del Ragnarok, que por estas fechas, tuvo lugar en sus vidas una experiencia que les marcó de forma indeleble, obligando a Sayf a abandonar toda investigación y traumatizando seriamente la personalidad de Abdul, según escribió su maestro.

El reloj del fín del mundo

La narración de esta última experiencia tiene serias concomitancias con lo narrado por Bernardo de Baviera.

«...su superficie es dura pero parece que tiene vida propia, una vez que los siete pedazos han sido unidos el disco adquiere una consistencia inusual, prodigiosamente, hasta después del rito parecería que se trata de una única forma, y no de siete unidas...»

Más adelante, Sayf relata el rito en cuestión.

«...apoyaron el disco en la piedra que para tal función se hallaba en el centro de la sala. Mi buen Abdul parece nervioso, no es para menos. El oficiante comienza el rito con una larga oración en un lenguaje que desconozco. Continúa con el rezo hasta que la luz de la luna desciende por el

agujero que hay en el cénit de la habitación y toca el disco. Este comienza a moverse lentamente de derecha a izquierda según se mira, produciendo en su rotación un murmullo que va creciendo para después decrecer. El giro desprende una luz amarillenta que se alza verticalmente hasta ser una con el rayo de luz que llega de lo alto. Cuando el rayo de luna encuentra el centro del disco éste se para y todo se vuelve silencioso. Abdul yace en el suelo.»

La mente científica de Sayf le permite narrar lo expuesto con una lucidez digna de encomio, sin embargo en las notas que acompañan a este relato encontramos nuevos indicios que nos hablan de lo que su naturaleza humana sintió en aquel momento.

«...toda mi vida ha pasado en un instante por mi mente. Pero diría que con un tinte maligno. La luz emanada del disco ha penetrado en mí a la altura del centro del pecho y el murmullo me embota hasta el punto de que parece que no soy yo el que piensa y recuerda sino una entidad superior que obra en mí, y a través de mí. Mis maldades pasadas y algunas futuras, todas las maldades de mi vida y la de los demás seres humanos se encuentran ante mí como si de una pesadilla se tratara. La entidad toma cuerpo en mi mente y aún no la veo claramente, pero siento como ordena, como manda, como destruye el mundo conocido y se regocija en ello. Todo lo bueno que hay en mí desaparece y su aliento me obliga a conducirme hacia lo más oscuro. La lujuria, la codicia y el orgullo me llenan, hasta hacerme desear lo que jamás he deseado. El ser sigue tomando forma, ahora más claramente. Veo sus fauces y sus cuernos y siento miedo, pues me resisto. El miedo desaparece cuando me acoplo a lo que manda. Destrucción. Ahora sé que todo está perdido, tal es la magnitud de su poder. Lo que intuía en mis estudios, lo que siempre sospeché, ha tomado forma, ya está aquí y lo veo, babeante y extraviado, sin límite posible...»

Bien es cierto que Sayf Al-Dawla intuía la existencia de una esencia maligna, con idénticas cualidades que la benigna, que podía ejercer sobre el mundo el mismo poder caótico que como orden conocemos. El caso es que como fuera que Al-Dawla hubiese descubierto con anterioridad datos para configurar la existencia de este ente dentro de su teoría cosmogenética, su ubicación precisa dentro del esquema general venía determinada por la localización del famoso disco, escudo o sello. Según las informaciones que nos llegan a través de la narración de Al-Dawla, su descubrimiento proviene de un manuscrito egipcio en el que aparece la descripción pormenorizada del disco. Al-Dawla nos lo describe así:

«El disco es de color oscuro y tiene en su parte central el dibujo de un insecto en relieve. Encima aparece la figura de un sello que recuerda en su configuración a las decoraciones vikingas. Existen relatos que nos referencian la historia de un guerrero llamado Steinkel, en la que aparece la descripción en forma de tradición, del encuentro de este guerrero con un extraño ser que mora en las soledades del hielo, dentro de un templo. En la descripción aparece el mismo disco, al que Steinkel dará forma de escudo y se afirma que el sello superior lo puso el propio Thor como aviso a los incautos viajeros que se pudieran encontrar con la entidad.»

Ya hemos dicho con anterioridad que Sayf Al-Dawla y su acólito viajaron abundantemente al encuentro de afirmaciones que confirmaran sus teorías cosmogénicas. Alrededor del año 851, Sayf nos relata su viaje hacia el gran norte y su relación con los vikingos. Según Al-Dawla, la relación con las *«gentes rubias»* le resultó de un gran valor, resaltando el contenido del holocausto vikingo *«... que dicen Ragnarok.»*, hasta el punto de titular su libro con este nombre.

«...dicen que el Ragnarok llegará para destrucción de Asgard y sus dioses, y por ende de todos los humanos, pues el hombre depende en todo de las deidades para su subsistencia y vida...».

La rueda que mueve al mundo

La teoría que sustentaba Sayf Al-Dawla no parece propia, sin embargo nada parece apuntar hacia esta hipótesis salvo la intuición de nuestros investigadores que son más partidarios de darle un origen anterior, posiblemente griego. Sustenta esta tendencia la sabida relación de Al-Dawla con numerosa bibliografía de la desaparecida Biblioteca de Alejandría.

Parte Al-Dawla del concepto de que el universo y el mundo se relacionan entre sí por un sistema mecánico, el cual desarrolló en su integridad, basado en la rotación de un número de 9 ruedas dentadas. A la rueda del mundo le dió 27 dientes (múltiplo de 9), a las restantes y en índice creciente les otorgó las siguientes numeraciones. Dos de 36 dientes (multiplo de 6), otras dos de 1.296 dientes (multiplo de 6 y cuadrado de 36), a las dos más grandes les dió 1.679.616 dientes (otra vez múltiplo de 6 y cuadrado de 1.296), para la rueda que significaba el universo guardó un número de 11.757.312 cuyo múltiplo es 7 con respecto a la cifra anterior.

En su modelo mecánico-físico, y dada la dificultad que entrañaba el realizar tanto diente, simplificó al extremo las numeraciones y trabajó sobre las siguientes:

Para el mundo 9, las siguientes ruedas 36, 216, 1.296, y 9.072 dientes para la rueda del universo. Como dato curioso a resaltar el de que para unir la rueda del mundo a las restantes situó una rueda dentada, en los dos modelos, de 7 dientes y que lleva grabado el símbolo del famoso disco. El sistema es autoconcluso, es decir que pude girar lo mismo hacia la derecha que hacia la izquierda, sin menoscabo de sus facultades cinéticas. Una de las razones que ha llevado a la Merrick a sostener que Al-Dawla se basaba en textos anteriores viene sostenida por estos hechos.

La elección de los números de dientes no parece aleatoria, sino más bien apoyada en la tradición hebrea. El 9 es el número de lo humano, el 7 el de la perfección (universo) y el 6

es el otorgado a la bestia según San Juan en su Apocalipsis. La pregunta surge al pensar en la razón que llevó a Al-Dawla a otorgar otro número perfecto al disco de unión.

En su narración de los hechos traumáticos que le llevaron a abandonar las investigaciones también nos habla de los siete pedazos que al unirse se vuelven uno, consistente y sólido. Pero ésta no parece ser una razón demasiado válida para otorgar un valor numérico «perfecto» al disco. Preferimos pensar que Sayf Al-Dawla quería dar una magnitud más real a lo que él ya sabía, o al menos intuía. Que existen dos entes perfectos, o lo que es lo mismo, que la entidad suprema se desdobla en dos esencias diferentes sólo en su contenido.

Avala esta teoría un texto aparecido en los rollos del Mar Muerto y que se decidió suprimir en tiempos del rey Josías del libro primero de la Biblia, el Génesis. En él se habla de los dioses (Elohim) en una terminología aún más críptica que en el resto del libro. La tendencia monoteísta sustituyó el concepto dioses por el de Dios único para simplificar la dogmática interna y separarla completamente de su antecesora, la babilónica. Al-Dawla nos relata en otro pasaje de su libro la «razón» principal de la pieza central:

«...el universo inalterable no sufre cambios al variar la incidencia del giro de la pieza central, mientras que el universo conocido sufrirá un cataclismo inconmensurable si se ejecuta un cambio en la rotación de esta pieza. Nexo de unión con lo conocido y lo deconocido, la permuta de su giro convertirá lo diestro en siniestro, la luz en oscuridad y el orden en caos, siendo preciso constatar que lo que para nosotros es orden puede muy bien pasar por caos para el universo, y lo mismo para la luz que puede muy bien resultar oscuridad para el supremo...».

No se me negará que resulta chocante corroborar en este texto una lúcida precognición de lo que varios siglos más tarde, Einstein denominaría teoría de la relatividad, en su versión filosófica. También es preciso anotar la relación directa por lo narrado en los rollos del Mar Muerto, texto que ya hemos comentado al hablar de Lamarque.

«En el principio era el fin, pues su sustancia es la misma. Lo que era no será y lo que nunca fue tomará cuerpo, siendo la facultad de Elohim la de acabar donde empezó, para terminar de nuevo en el mismo lugar. Oscuridad y luz son su esencia y su magnitud. Siendo la luz el final del caos y la oscuridad el final del orden que reinará.»

Me gustaría resaltar aquí, también, la extremada similitud con las creencias taoístas sobre el Yin y el Yang. La relación entre los opuestos y su planteamiento filosófico podrían muy bien ocuparnos numerosas páginas, por ello y con el permiso del lector, prefiero remitirle a la bibliografía que hay al respecto, esperando que sea él mismo quien saque las consecuencias oportunas.

Sayf Al-Dawla

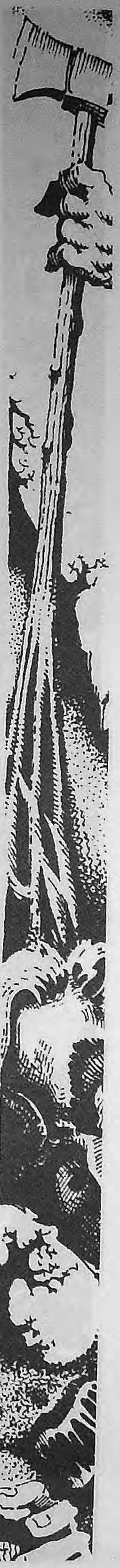
Al-Dawla nos relata más adelante el contenido físico de la famosa rueda, adecuándolo a la estructura cosmogenética diseñada por él mismo. Es en este punto donde tal vez sea pertinente hacer una semblanza crítica de la personalidad que emana de sus escritos. Sayf Al-Dawla es un hombre adelantado a su época. Desde la perspectiva que nos otorga el paso del tiempo podemos observarle como una inteligencia completa, al estilo de los hombres del siglo XV, los llamados renacentistas. Sus semejanzas con personajes como Leonardo Da Vinci y otros, quedan patentes al observar el interés primordial en respetar la verdad adquirida a través de la experiencia, recelando siempre de las intuiciones sin confirmar. Los pensamientos subjetivos de Al-Dawla siempre vienen expresados en forma de anotaciones al margen, y con una esmerada diferenciación de tono y forma. Su concepción del universo y del mundo siempre es totalizadora, intentando en todo momento relacionar de forma objetiva los conceptos experimentales con las experiencias obtenidas de la vida real. Llevándole siempre,la experiencia, a la confirmación en forma de modelos matemáticos y físicos que tenían a su vez una confirmación material en forma de pequeñas maquetas o modelos.

A tenor de lo expresado, y para no cansar al lector, diré que lo que a continuación transcribimos no forma parte del libro en sí, sino de las interminables notas que lo acompañan. Al-Dawla tenía la profunda intuición de que una entidad maligna, en el sentido estricto de la palabra, había llegado en tiempos pasados, y se mantenía a la espera, en forma de letargo. Esta entidad, o mejor dicho la existencia de esta entidad, venía avalada por una cantidad bastante considerable de informaciones entresacadas de diferentes fuentes, casi todas narraciones escritas o verbales, que si bien no tenían una sustentación objetiva clara si daban forma a un mito oculto, tal vez por un miedo arquetípico, común a todas las culturas y gentes. Suponemos que su talante científico le obliga a formar parte del rito horrible del que ya hemos hablado.

En cambio, su religiosidad, que toma forma a través de las continuas alusiones que hace de Alá, y del profundo respeto con que siempre habla del mismo, le obligan al final a desistir de su empeño primero. Tal vez es el mismo miedo arquetípico que había observado en sus semejantes el que hace mella en si mismo, originando la conturbación que le obliga a abandonar toda investigación posterior en este sentido, y partir, para limpiar su alma, hacia La Meca. Viaje éste que le borrará de la historia para siempre.

Como hemos dicho antes, las alusiones que hace Al-Dawla de la entidad son siempre en forma de anotaciones. Comentando un escrito griego del siglo IV, en el margen derecho Al-Dawla nos dice lo siguiente:

«...no me atrevo a confirmar este texto, no por falta de suficientes contrastes, ni por lo dudoso de su procedencia. Más bien no lo hago por la magnitud de lo descrito, que de ser cierto supondría la existencia



real de la Abominación...»

El texto en cuestión nos habla de un extraño encuentro, que el autor localiza en una zona cercana a Tebas, tal vez en el Valle de los Reyes:

«...La sepultura resulta hedionda. El pasillo de acceso nos lleva por una fuerte pendiente hasta la cámara principal. En el centro de la cavidad se haya un sarcófago rectangular, totalmente negro. En todo el perímetro de la cámara nos encontramos con numerosas inscripciones que no son en modo alguno lenguaje conocido . Todo lo que aparece a la vista resulta repugnante, incluyendo el propio cofre de ofrendas. Dentro del sarcófago encontramos los restos de un ser semejante a un humano pero de mayor longitud, la diferencia se observa sobre todo en la largura de las extremidades inferiores, y lo corto del torso. Además tiene una enorme columna vertebral que acaba en una cola bífida. Las extremidades superiores acaban en una especie de garras de 6 dedos, acabados a su vez en uñas como de águila. No tiene dedo opuesto y tal vez para esta facultad prensora se apoye en una protuberancia del hueso largo del antebrazo, que a modo de C ocupa un tercio de la mano. La largura de los brazos muy bien podría corresponder a la de un hombre alto. Llegados al lugar que debería ocupar la cabeza nos encontramos con un cráneo como de carnero, pero del tamaño del de un oso, con cuernos, y los orificios nasales situados muy arriba. Dotado de una terrible dentadura, como de lobo, con dientes de un blanco grisáceo que produce miedo. No observamos restos de momificación alguna, sólo queda el esqueleto....»

Queda claro el porqué de la negativa de Al-Dawla a corroborar estos datos.

Las ruedas del Caos

Más adelante y como explicación de su teoría de las ruedas; Al-Dawla, cuando nos propone que la velocidad de giro de cada rueda corresponde a la existencia específica de cada una de las criaturas no

humanas, nos habla de que la rueda más grande da cobijo a criaturas que por su complejidad y perversión no deberían ser conocidas. Como siempre, al margen aparece la siguiente anotación:

«...A la luz de mi experiencia cada vez me parece más clara la existencia de ese monstruo que todos debemos temer....»

La teoría de las velocidades de inercia, desarrollada más adelante, establece una relación entre los diámetros, los perímetros y el número de giros de cada rueda. De esta forma, Al-Dawla le dio al giro de la rueda correspondiente al mundo un valor de 63, que sumando sus dos dígitos dan un resultado de 9, dado que de haber partido de la idea original de 9 dientes, su relación con la rueda disco (7 dientes) sería de 1,2857 (resultado de dividir 9 entre 7), es decir que para una vuelta de la rueda mayor, le correspondería un valor ligeramente superior al 1 de coeficiente, Al-Dawla decidió de solucionar este problema de partida, partiendo de un número críptico en vez de uno ordinario. Dando lugar a un coeficiente de 9 en vez de un ordinal complejo. Seguimos.

Si por cada giro de la rueda del mundo, la rueda del disco gira 9 veces, a cada giro de ésta, le corresponde un valor de 5,1428 giros antes de que la rueda de 36 dientes dé una sola. Al-Dawla deviene en este momento a intentar corroborar un sistema de convenciones matemático-temporales que le llevan a sospechar que en este número se esconde la medida exacta del tiempo en el que la entidad permanecerá dormida. Posteriormente, es el propio Al-Dawla el que recomienda no seguir esta línea de razonamiento por considerarla inconveniente y poco resuelta.

La relación numérica entre las ruedas de 36, 216 y 1296 es de 6 constante, es decir de tres seises seguidos. Siguiendo la lógica de los movimientos se establece una mayor velocidad para la rueda pequeña y una menor para las siguientes. De aquí desarrolla Al-Dawla la teoría de que los movimientos establecen el rigor de «vitalidad» de los entes que dan cobijo. Me explico: Para el maestro árabe, la mayor velocidad de la rueda de 36 dientes origina que algunas entidades tengan una vida, y por ende una capacidad de ser vistas mucho menor y más efímera que las entidades que se desarrollan simpáticamente con las ruedas mayores. Así es que delimita la existencia de las entidades en tres cuerpos doctrinales bien diferenciados:

La solución a la materialidad la establece Al-Dawla en base a la capacidad de todos estos números, al ser sumados sus dígitos correspondientes, de ofrecer como norma el número 9 que, como bien es sabido, según la tradición hebrea es el número del hombre. Esta terminología, más desarrollada, es la misma que empleará L. Merrick para sus planteamientos.

- Fantasmas y apariciones, entidades no del todo materia-

les. Vida material y visual muy corta (36 dientes).

- Los trasuntos de la muerte, o lo que es lo mismo los vueltos a la vida. Vida material más larga y menos efímera (216 dientes).

- Las bestias, o monstruos, cuya vida es muy larga (1296 dientes).

Otras versiones

Conviene decir en este momento que existe una curiosa bibliografía anexa al Ragnarok, que debió de ser recopilada por Lyonel Merrick con la misión de complementar la documentación de la que ya disponía. Entre estas obras, que tienen como denominador común el ser científicamente indemostrables, se encuentra una pequeña joyita, escrita en los albores del siglo XIX por una química y supuesta maga holandesa, en sus horas libres.

Jade, según consta en los archivos de Merrick House es el apodo con el que firmaba sus escritos una gris administrativa de la compañía naviera Hanssen, de nombre Julia Ballegoijen, pronunciado «balejoien». Sus escritos, muy variados por cierto, no tienen demasiada relevancia; sin embargo uno de ellos, «Oleo Sagrado» comenta y desarrolla de forma clara los tratados de Al-Dawla, sin que sepamos de forma cierta de dónde consigue la información.

En esta obra, Jade trata de asentar la teoría de las ruedas de Al-Dawla en base a un fluido oleoso (aceite), que calentado en un recipiente cilíndrico de altura «A», hace girar tres grupos de hélices dotadas de un número de aspas similar al de los dientes de las ruedas del árabe. El aceite calentado sube hasta la superficie donde se enfría para volver a bajar.

Este movimiento ascendente origina que la rueda inferior gire más rapidamente que las superiores, quedando de esta forma «demostrado» que el fluido que contiene al universo en su totalidad es aceite y no un «fluído inerte» como preconizaba Al-Dawla. La ingenua frescura del postulado no le quita una cierta chispa creativa de la que me gustaría dejar constancia.

Según esta supuesta ocultista holandesa, las teorías de Al-Dawla nos llevan a concretar que al igual que en la trinidad cristiana, establecida como Dogma en el Concilio de Trento (1.545-1.563), *«...existe una Trinidad maligna dotada de un poder creador (padre), un poder material (hijo) y una esencia (espíritu)....»*.

La relación entre estas tres facultades y el sistema matemático-físico que desarrolla, primero Al-Dawla y después ella misma, viene a concretarla, de forma no demasiado clara, en el sistema de hélices y el movimiento que generan. Para Jade, existe un parangón claro entre el calor que da movimiento al aceite y el calor desprendido de «los infiernos», entendiendo el concepto infierno a la manera del maestro árabe, es decir como una unidad en la que no prevalece ningún valor de benignidad o maldad.

CAPITULO IV

LA GUERRA DE LOS MUNDOS B.S.O. (The Eve of the War/J. Waine)

De nuevo Merrick House

Pido perdón al lector por la extensión de este apunte sobre el libro que ha dado nombre a lo más selecto de la biblioteca nº13, pero me parecía oportuno el que fuera conocido, no en su totalidad, pero sí en una mínima parte que espero haya resultado del agrado de todos. Para mayores referencias le remito directamente a que nos escriba explicitando su intención.

Debo advertir que todas las solicitudes son examinadas con un esmero propio de la Edad Media por el Consejo de Investigación, el que dictaminaría en su caso, dentro de los treinta días siguientes a la recepción de la solicitud, el nivel al que tendrá acceso el solicitante. Al respecto debo también decir que toda la información contenida en las bibliotecas de la Merrick está debidamente filmada y pasada a formato magnético para su posterior consulta por medio de un sistema de ordenadores, situados en la sala de visionado, siendo muy contadas las ocasiones en las que un solicitante tiene acceso directo a la obra.

El C.I. define en todo momento la apertura de los ficheros, y si lo cree conveniente su censura total o parcial. Para ello es conveniente que junto a la solicitud de acceso se envíe una copia de la documentación que se le pedirá a vuelta de correo. A partir de ese momento y en un plazo no mayor de treinta días, como ya me parece haber comentado, el C.I otorga al solicitante una serie de 4 números a modo de clave de entrada. Estos números sólo son conocidos por el solicitante y Merrick House. UNICA y EXCLUSIVAMENTE sirven para acceder a la información requerida, impidiendo el paso a cualquier otra. Debo comentar también que las propuestas de apertura de ficheros, derivadas de la investigación en curso, son resueltas de una forma mucho más rápida.

Al respecto comentaré que el Consejo de Investigación siempre establece una línea paralela de previsiones de apertura de ficheros alternativos, para facilitar el trabajo del investigador y para si la solicitud altera esta norma, poner en movimiento el engranaje del Grupo XIII. Pero de esto hablaremos más tarde.

De Angelis

Volviendo una vez más al hilo de mi narración diré que es muy difícil de comprender la historia de Merrick House sin atisbar un pequeño retazo de la vida de Elio De Angelis, no el piloto de fórmula 1, sino el tratante de obras de arte que hacia 1963 tuvo un contacto directo con la cúpula de lo que hoy es el Consejo de Investigación.

Elio De Angelis, romano como el piloto, elimina hacia 1965 toda información relativa a su vida. No quedando en estos momentos ningún tipo de clave para desentrañar su historia inmediatamente anterior y posterior, todo apunta a que todavía se encuentra vivo, pero yo, personalmente, no tengo ningún tipo de constancia al respecto, y el sr. Klodzinski nunca habla del asunto. Es preciso que el lector entienda estos términos para comprender perfectamente las dificultades con las que me encuentro al desarrollar esta parte del relato, y por lo tanto lo sintético de la información expresada en él.

En lo que queda de sus notas, pues como ya he dicho De Angelis se deshizo de gran parte de la información relativa a su vida en 1965, nos queda lo suficiente como para constatar al menos la parte que más nos interesa para entender la fase de creación de la editorial. Me veo en la obligación de decir primero que este material queda guardado en la editorial en el mismo estante que el Ragnarok de Sayf Al-Dawla, debido, entre otras consideraciones, a su importancia estratégica dentro del esquema que se irá dibujando a continuación.

En el verano de 1963, en Roma, donde tiene su sede la tienda de antignedades de la que es propietario junto a Vittorio Scalfaro, tiene lugar un extraño contacto con un oscuro individuo llamado Nazarius Strauss.

De Angelis nos comienza a relatar lo que sigue:

«...me sorprende este amigo de Vittorio, más parece un cadáver ambulante que una persona. Las dos veces que le he visto, vestía de negro de la cabeza a los pies. Es sorprendente lo voluminoso de su cabeza y el profundo prognatismo que se aprecia en su cara, más parece una cabra que un ser humano. Su calvicie no le ayuda en nada y lo largo de sus manos tampoco....sólo Dios sabe qué se trae entre manos...»

Debemos decir aquí que Elio y Vittorio eran como hermanos, herederos directos de los viejos propietarios de la «Anticuaria Scalfaro y Angelis», su infancia y juventud prácticamente la pasan juntos. Tras la guerra se «hacen de oro» esquilmando los tesoros artísticos de Italia y trasladándolos fundamentalmente a los Estados Unidos de América y a Holanda. El responsable fundamental de este tráfico en cuestión es Elio, debido sobre todo a su capacidad para hacer negocios y a su conocimiento del idioma inglés, pues gran parte de su infancia la pasa con «tío Giacommo», en Edimburgo. Vittorio, dado su precario estado de salud, sufre de anomalías cardiovasculares desde pequeño, y sobre todo por su talante más conservador queda como único encargado para el mercado europeo.

Elio había combatido en las milicias republicanas durante la 2ª Guerra Mundial, al lado de la resistencia y en contra de Mussolini. Esta actitud durante la contienda le permitirá contar con numerosos amigos para su actividad posterior, debo decir también que Elio es en todo momento consciente de su capacidad de «tirar» de los amigos. Tal actitud contribuirá definitivamente al asentamiento de la red de comercio exterior que monta De Angelis para favorecer el crecimiento económico de la empresa a la que representa y de la que es propietario. Con varias cuentas en Suiza, su patrimonio personal pasaba por ser uno de los principales de Italia. Se sabe que contribuyó al levantamiento de la Democracia Cristiana y a su asentamiento político durante la década de los 50.

Comenzó a estudiar Derecho en la universidad de Milán poco antes de que estallara la guerra. A pesar de que sus notas fueran brillantes, tampoco se puede decir que fuera un mal estudiante. Sin que tuviera intención alguna de terminar la carrera, el conflicto bélico le sirvió para dar rienda suelta a sus ansias de aventura. Supongo que siendo sabedor de que tenía el futuro asegurado jamás le dió importancia a labrarse un futuro como abogado, pues dotes no le faltaban como veremos más adelante.

Siendo muy celoso de su intimidad, sin embargo se mostraba siempre muy abierto a las relaciones esporádicas. Soltero y sin compromiso como a él le gustaba decir, jamás quiso tener responsabilidad alguna salvo la de cuidar a su madre Matilde Taviani, después de la muerte, en trágico accidente de tráfico, de su padre en 1938.

Desde la desaparición de De Angelis y hasta la muerte de su madre en 1973, la manutención de la señora Taviani siempre corrió a cargo de Merrick House. Dato que me hace sospechar que siempre, de una forma o de otra, se ha encontrado detrás de las funciones de la Merrick. De Scalfaro sabemos aún menos, sólo le conocemos a través de lo narrado por De Angelis en el corto periodo correspondiente al viaje que realizaron a Washington en el verano de 1963. Scalfaro se muestra siempre tímido y cohibido, falto de la creatividad y el arranque que hace patente Elio.

De Angelis tenía un soberbio sentido del humor que despunta siempre en sus escritos y unas muy buenas dotes para la música. Tocaba la flauta travesera desde pequeño; aleccionado por su padre desarrolla esta actividad con notoria maestría, sin que nos conste que pasara por conservatorio alguno.

En el verano de 1963 se preparaba para visitar a un viejo compañero de guerra, con el que ya había tenido contacto comercial algunos años antes, cuando fue capaz de trasladar desde Roma a New York un valisísiomo cuadro de Botticcelli (descatalogado), a pesar de la férrea legislación impuesta por la República. Ayudar a Shermann era más que un asunto de negocios para Elio, era fundamentalmente una cuestión personal.

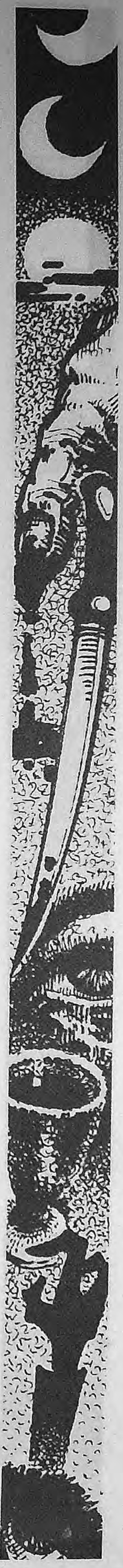
Verano del 63

Durante la toma de Monte Casino, a raiz de una evacuación que sufrió el grupo de Elio y que nunca hubiera sido posible sin la concurrencia del ejercito americano, el teniente de infantería Timothy Shermann labra una profunda amistad con el joven Elio. Tal amistad se vio profundamente incrementada a través de una larga relación epistolar que duró muchos años. De Angelis guardaba estas cartas con auténtico cariño. Bastante mayor que él, podríamos decir que Shermann vino a ocupar el puesto de su desaparecido padre.

Ahora Shermann requería sus servicios para el acondicionamiento artístico de su villa en Boston, ya que por aquellos momentos era agregado para la Secretaría de Estado en Washington y su residencia permanecería cerrada el tiempo necesario para la reestructuración. Este es el momento en el que aparece el señor Nazarius Strauss. Sobre el primer encuentro no sabemos nada, salvo unas líneas que le dedica De Angelis el 4 de agosto, varios días más tarde de su llegada a América.

«...Empiezo a comprender ahora lo que quería ese grandísimo hijo de puta. Si vino a vernos no era por saber qué había sido de su hermano, sino para localizarlo EXACTAMENTE...»

A través de lo que el propio De Angelis nos relata, podemos entresacar lo que sigue. Strauss conocía la existencia de la relación de De Angelis y Shermann, suponemos que fué por mediación de Marianna, la esposa de Scalfaro, que se dió a conocer a De Angelis. Vuelvo a puntualizar aquí que toda investigación sobre el pasado italiano de De Angelis está terminantemente censurada por el propio Klodzinski. Estoy seguro que conoce mucho, pero por alguna razón no tiene interés en que lo desvelemos.



Continúo.

Como iba diciendo, la relación entre Strauss y De Angelis fue forzada, en su más estricto sentido. Strauss le hizo saber a Scalfaro que necesitaba conocer la suerte que había corrido su hermano Lévi, que partió para New York en 1931, y del que nunca más se supo. Era evidente que Elio podía ayudarle perfectamente, a través de su contacto en la Secretaría de Estado, a desvelar lo ocurrido, y que no pondría impedimento alguno. Así las cosas De Angelis se comprometió a presentar a Vittorio a Timothy Shermann y poco más.

Debió de ocurrir un poco más tarde, ya en América. Cuando Elio llega pronto a su hotel y para «pasar el rato» como él mismo nos cuenta, decide hojear el contenido del informe que sobre Levi Strauss le había entregado a Vittorio el propio Shermann. Entre las hojas del informe, Elio encuentra un dossier relativo a una parte de la investigación que sobre un médico psiquiatra militar de nombre Merrick había realizado el propio Departamento de Defensa. En el informe en cuestión, Elio se topa con algo en lo que jamás había creído. La existencia de figuras del Más Allá, así como de eventos de los llamados paranormales, son, o mejor dicho eran para Elio de Angelis como los cuentos para los niños.

Para De Angelis fue todo un descubrimiento el constatar que el mismísimo Departamento de Defensa americano tomaba en consideración tales cuestiones, y es más, tildaba de máximo secreto una información que hacía referencia a un individuo como Merrick que, al parecer, se había tomado la molestia de pasarse media vida estudiando esta fenomenología, con el parabién del propio Gobierno. Nada habría ocurrido si Vittorio no hubiera negado la existencia de dicho dossier. Para Elio, esto supone además de un duro golpe, una traición que no entiende. Debo recordar aquí que para Elio, el confiar en su memoria era fundamentalmente una cuestión de estilo, una forma de vida.

La memoria, para Elio, formaba parte de las necesidades de su profesión, sin memoria «un anticuario que se precie no vale nada». Para la labor profesional de un anticuario es fundamental saber reconocer de un sólo vistazo un estilo, las marcas personales de determinado autor o recordar un lugar o pequeño detalle, más tarde llegará la confirmación de los datos recopilados, pero esta labor suele darse una vez que la obra ya está en poder del anticuario. Cuestión de precaución y de olfato. Sin esta cualidad es prácticamente impensable hacer un buen negocio.

En el párrafo que sigue, queda expresado en su crudeza el desprecio que alberga el corazón de Elio para con Vittorio, fruto sin duda del tremendo choque que debió sufrir al serle negada la corroboración de su hallazgo. Vittorio trata de reconducir la situación, sin obtener resultado, tal vez, suponemos, para reconciliarse con su amigo al que sin duda todavía aprecia.

«...Vittorio es más cabrón de lo que ya me parecía, deja a la vista el informe de Strauss, pero sé a ciencia cierta que falta el dossier Merrick...»

En una entrevista posterior con Shermann, mientras comen en un céntrico restaurante de la capital federal, Elio comenta de pasada su hallazgo, recibiendo un lacónico «procura no meterte en ese feo asunto». Más como un aviso que como una recomendación, las palabras de Shermann dejan relucir, primero que posiblemente ya conocía la existencia de dicho dossier, aunque nos tememos que la incorporación del mismo fuera una inconveniencia fortuita, tal vez debida a que el informe Strauss formase parte del dossier Merrick y no al contrario como todo parecía indicar; y segundo, y tal vez más importante, que Shermann era consciente de lo peligroso que resultaría para Elio inmiscuirse en el asunto Merrick.

Dossier Merrick

Resulta evidente que a la luz de lo expresado por De Angelis, Shermann pone en funcionamiento un mecanismo de recuperación del preciado dossier, intentando por todos los medios que el resultado no afecte para nada a los dos socios italianos. Sin lugar a dudas, es éste el momento en el que queda prefijado el destino de Shermann y de los suyos. La posterior conciencia de la «tutela» a la que son sometidos los dos socios y el enorme celo con el que Vittorio guarda la información, hacen sospechar a De Angelis que lo que está ocurriendo no es fortuito, sino muy al contrario, totalmente propiciado por el oscuro Nazarius Strauss.

Ya hemos comentado las líneas que a este oscuro personaje dedica De Angelis con fecha 4 de agosto. Lo que ocurre en Boston a mediados del mismo mes origina una grave disputa entre los dos socios que llevará a Vittorio a morir en extrañas circunstancias el día 15 del mismo mes. Pero no adelantemos acontecimientos.

El día 5, De Angelis se traslada de Washington a Boston para hacerse cargo de las obras del acondicionamiento ornamental de la villa de los Shermann. En sus notas, sólo aparece una breve alusión al tema que le preocupa:

«...estoy harto de tanta chiquillada, sólo espero acabar pronto y volver a Roma, hasta la vuelta no espero hablar con Vittorio de ésto...»

Después de unas jornadas de relativa tranquilidad, fechas en las que Elio sólo escribe acerca de su trabajo, se desencadena un dramático accidente en la noche del día 11, cuando el matrimonio y su hija de corta edad han vuelto para pasar unos días de descanso estival en su residencia. Son cerca de las 22 horas 30 minutos. En el piso superior de la casa de los Shermann sólo se encuentra la niña, durmiendo. En la cocina, exactamente en el horno eléctrico, según consta en el informe oficial, se produce un cortocircuito.

La investigación pasó por alto la narración de algunos testigos presenciales que hablaron de un cambio súbito en el color del cielo, *«como si la oscuridad se hubiera hecho más profunda, más fría»*, otros testigos hablaron de una extraña *«nube de color rojizo que envolvió la casa»* momentos an-

tes de que se produjera el incendio. El informe oficial argumentó que la nube, pudo muy bien ser producida por las emanaciones de los materiales plásticos de la casa momentos antes de que ésta ardiera definitivamente.

Todos estos datos se pasaron por alto, sin duda por falta de la aportación de Elio De Angelis, que temeroso de no ser creído oculta lo que nos narra más adelante:

«..cenábamos en el comedor, discutiendo sobre los valores cromáticos de la obra de Caravaggio, a raíz de un comentario de Helen. Maude, que nos estaba sirviendo un maravilloso pudding de carne dejó caer la bandeja y comenzó a gritar mirando en dirección a la cocina. La llamarada nos cegó a todos. Oí perfectamente los gritos de Helen suplicando a Tim que sacara a la niña. Después el desconcierto. Todo eran llamas. La biblioteca comenzó a arder como si estuviera recubierta de brea. Pude ver a Tim intentando incorporar a Helen, mientras Maude corría hacia la puerta, buscando una salida en aquel infierno...».

Lo intentan todo, pero resulta inútil, el incendio se ha propagado y toda la casa es pasto de las llamas. Helen, presa de la histeria, motiva que Shermann dude durante un momento hacia qué lado de la casa dirigirse, el tiempo perdido les resultará fatal, La biblioteca se convertirá en una trampa mortal para el matrimonio. El incendio avanza devastador, destruyéndolo todo a su paso. Morirá toda la familia Shermann al completo incluído el mayordomo hispano, José. De Angelis se salva por muy poco, al intentar ayudar a su amigo y compañero de armas, queda atrapado cerca de la escalera. Sin retorno posible, perdido el conocimiento debido a la asfixia, es sacado de entre las llamas por el equipo de bomberos que llega al fin. Sólo han sobrevivido la cocinera y ama de llaves Maude y él mismo. De la mansión no queda nada. Este trágico suceso lleva a Elio a escribir lo que sigue:

«.. de entre las llamas lo vi salir, con su horrible cuerpo alargado y alado, su cabeza mitad murciélago y mitad cabrón, me miraba sonriente. Es demencial pero cierto. Si no supiera ahora mismo que iban a tomarme por loco, lo contaría todo. Tengo la certeza de que tras todo esto se oculta una verdad que espero desentrañar rápidamente. Hablaré primero con Vittorio, estoy seguro de que él sabe algo que no me ha contado, y juro por todos mis muertos que me lo va a contar...»

De Angelis, recuperado en parte, viaja a Washington dos días después. Ya en la capital Elio busca a Vittorio para pedirle explicaciones. Sobre la discusión que sostienen los dos socios, otrora amigos, no sabremos nunca nada. Elio nos deja un mensaje para este día, pero nada más:

«...Lo sabía..»

El día 15 de agosto, en la habitación que comparten en el hotel, se desarrolla una escena dantesca. Elio ha llegado un poco tarde y trata de abrir infructuosamente la puerta. Conocedor de los problemas cardiacos que aquejan a su socio, intuye que le ocurre algo a Vittorio. Forcejea con la puerta hasta que la derriba. Lo que encuentra más parece sacado de una pesadilla que de la misma realidad. Fechado el día 15, mientras se encuentra en el aeropuerto, Elio escribe lo siguiente:

«..no he podido hacer nada. La misma entidad. El mismo monstruo que acabó con Timothy estaba acabando con Vittorio, lo he visto con mis propios ojos. Cómo devoraba sus entrañas ante los gritos de terror de Vittorio. Sólo espero que Dios le acoja en su seno..»

Sabiendo que su discusión con Vittorio no habría pasado desapercibida, y que el tumulto organizado al derribar la puerta, incluidos los gritos de Scalffaro, habría llamado demasiado la atención, De Angelis decide huir, viajando de incógnito a New Orleans, huyendo de la policía y al encuentro de información sobre Lyonel Merrick. En estos dramáticos momentos, localizar al doctor Merrick le parece la única salida factible.

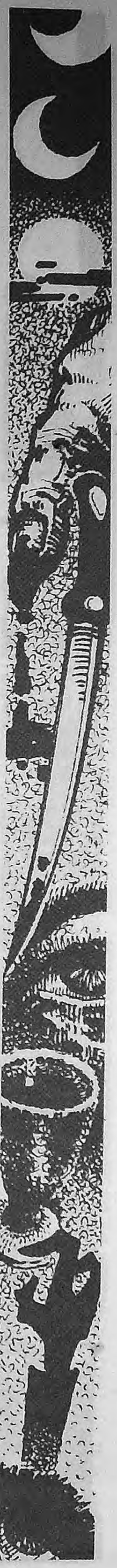
Lyonel R. Merrick

La desolación planea sobre el corazón de Elio al descubrir que el viejo profesor Merrick había muerto hacía ya algunos años, y bastante lejos de allí. Como última esperanza intenta descubrir algo en la afamada colección Merrick de la Biblioteca Municipal de New Orleans. Si bien no consigue encontrar lo que busca, pues la mayoría de los libros a los que tiene acceso no vienen al caso que le ocupa, descubre una leve pista que le permitirá ir forjando una imagen cada vez más nítida del psiquiatra. Oculto varios días en su hotel, planifica la marcha hacia el norte, hacia la tierra de Merrick, al corazón de Nueva Inglaterra, Salem. De estos días, De Angelis nos ha legado información muy precisa sobre la vida de Merrick. La comento a continuación.

Lyonel Merrick había trabajado en una base secreta de Stoneville, Indiana, para el Departamento de Defensa, en un proyecto de aplicación de drogas sobre el ser humano con el fin de conseguir alteraciones en el llamado «umbral del miedo» de los soldados. Para ello investiga sobre sujetos anónimos de los que le nutre la prisión federal. Todo ello, como ya he dejado dicho, bajo la supervisión del Departamento de Defensa de los Estados Unidos.

En 1934, cuando investiga unos textos medievales europeos, entabla relación con un tal Lévi Strauss, italiano, de origen suizo-judío. Fruto de esta colaboración Merrick comienza a derivar hacia la investigación de las entidades del más allá y su relación con el mundo conocido. Estas narraciones no están contenidas en el diario de De Angelis, sino en un cuaderno que Elio abre para tal fin.

Lyonel Robert Merrick, escribe De Angelis, es un hombre corpulento, *«típicamente americano»*. Nacido un día 7 del mes de Marzo de 1886 en el seno de una familia acaudalada, recibe una educación esmerada que culmina con su ingreso en la academia de West Point. Su pasión por la medicina origina un conflicto interno que le obliga a suspender sus estudios en la academia militar para realizar los cursos de medicina en la Universidad de



Massachussetts. Volverá al ejercito más tarde, pero esta vez en grado de capitán médico.

Tras un breve paso por los Servicios Generales de Medicina, poco a poco va derivando hacia su especialidad, la psiquiatría, y a principios de la década de los 20 es incluído en el programa de estudios que sobre el llamado «umbral del miedo» desarrolla el Departamento de Defensa.

Entre sus aficiones cabe destacar la música y la lectura de la Biblia. Además es conocido por ser un apasionado devorador y estudioso de los llamados textos oscuros de la Edad Media, los cuales colecciona y de los que de momento no han quedado restos, o al menos eso es lo que parece. Posiblemente el saber que Merrick era aficionado a tocar la flauta travesera, al igual que Elio, lo convierte a los ojos de éste en un individuo sumamente interesante. Soltero como él, no deja pariente alguno al morir víctima de un posible cáncer, en los albores del mes de Febrero de 1947, en su casa de Salem.

Es evidente que para un hombre como Merrick, el haber nacido en una ciudad como Salem deja una marca segura en su carácter proclive a lo extraño, acrecentando su avidez de conocimiento en este campo.

En 1939, el Departamento de Defensa abre diligencias contra Merrick amparándose en una improbable denuncia de un subordinado que le acusa de investigar la magia negra para fines propios. Nos parece claro, ahora, que el Departamento de Defensa necesitaba retirar a Merrick de sus investigaciones y no sabía cómo. Posiblemente conocía ya el Departamento el enorme poder que había adquirido en sus años al frente del Centro de Estudios Psíquicos, y temeroso de perder el control, prefiere eliminarlo.

Se le somete a una auténtica persecución burocrática, que acaba en una especie de caza de brujas de todo aquel que ha tenido algo que ver con Merrick. Todos sus amigos y allegados son arrestados e interrogados para desentrañar lo que debió ser la investigación ultrasecreta de Merrick: el proyecto NEBULAE. Es en este momento cuando muere Lévi, víctima de un paro cardiaco en mitad del interrogatorio. Este dato lo consigue De Angelis en la casa de Merrick, mucho tiempo después. El gobierno se desentendió pronto de toda responsabilidad sobre el caso Strauss.

La biblioteca Merrick

Para Merrick la posibilidad de estudiar a un auténtico vampiro, in situ, sería una excitante y revolucionaria experiencia plena de fantásticas posibilidades. Para tal fin diseña un perfeccionista esquema de trabajo que le llevará a enfrentarse con sus superiores de forma directa. Lo que no saben sus superiores, y me temo que jamás supieron, es que NEBULAE ya era por aquel entonces algo más que un proyecto. Lo meticuloso de la organización de la idea no podía ser sólo fruto de su capacidad, sino de una auténtica experiencia. Así entendido por sus superiores, éstos entienden que Merrick está fuera de control y pasa a ser considerado *«muy peligroso»*.

El curioso relato de la experiencia sobre Humphrey, un individuo de características vampíricas, lo obtiene De Angelis en los archivos personales de Merrick en Salem. Hablaremos más adelante de este curioso estudio. Sobre Lévi Strauss hablaremos también más tarde en profundidad, de momento pido paciencia al lector para seguir el hilo de esta narración en base únicamente a la historia de Merrick. Sólo comentaré que no nos queda clara la razón por la que se le concede a Lévi Strauss la condición de colaborador del profesor Merrick. Tengo la intuición de que el Departamento de Defensa investigaba paralelamente a Strauss, acrecentando las sospechas sobre Merrick. Esta razón parece lógica dentro del contexto de lo brutal del interrogatorio al que es sometido Strauss y que le propiciaría la muerte.

De este periodo, y suponemos debido a lo insostenible de la situación de la que fue objeto, data el legado de sus libros de trabajo a la ciudad de New Orleans, así como la presentación de su renuncia al cargo que ostentaba hasta aquel entonces dentro del Centro de Estudios Psíquicos. Tal actitud resultaría un vano esfuerzo por evitar las desagradables consecuencias de la persecución. Más que por él mismo debemos pensar que lo hizo por intentar salvar a sus amigos, sobre todo a Lévi.

Merrick pasaría a la reserva tan pronto como empezó el juicio militar del que fue objeto Iniciado en el mes de noviembre de 1940, le salvará, curiosamente, la guerra. La caótica entrada de los Estados Unidos en la 2ª Guerra Mundial, propicia el sobreseimiento de la causa en su contra y el retiro posterior de Merrick a su casa solariega de Nueva Inglaterra, bajo estrecha vigilancia y perpetuo «arresto domiciliario cautelar», hasta que le sobreviene la muerte en 1947.

De Angelis se trasladará a Salem en los comienzos del mes de septiembre de 1963, en un penoso viaje a través de las líneas de autobuses y ferrocarriles americanos. Intentando siempre no levantar sospechas, *«a golpe de talonario»*, como escribiría más tarde. Una vez en la ciudad intentará localizar la mansión donde sospecha que Merrick había ocultado gran parte de su saber. Gran desilusión: De Angelis comprueba que tanto el Departamento de Defensa como el F.B.I. ya habían pasado por allí.

Comprará la vieja mansión, que ahora es propiedad del municipio, bajo el nombre de Alberto Sordi (muestra clara de que aún no ha perdido su sentido del humor) y se dedicará durante algún tiempo a indagar en los alrededores y en el interior de la casa. Nos relata la sensación de desolación que le produce el constatar que antes que él ya habían llegado otros, suponiendo que con idénticas intenciones, dado el destrozo al que había sido sometido el interior de la casa. Algún lugareño le relata que después de la muerte de Merrick *«...se vio a mucha gente por allí..»*.

El aspecto exterior seguía siendo majestuoso; de estilo victoriano, formaba parte sin duda de la herencia británica de la zona. El viejo molino de agua, accionado por el arroyo de la propiedad, le proporcionaba un encanto singular.

El interior daba muestras de una intensa búsqueda, aumentando su impacto la sensación de lo infructuoso de la misma. La biblioteca era sin duda el plato fuerte de todas las investigaciones y por mucho que indaga entre los escasos volumenes que aún quedaban no encuentra nada de interés.

De Angelis, que se hospedaba en el hotel Witch, pasaba sin embargo gran parte del día en el interior de su «nueva» casa. Durante ese tiempo profundiza en su conocimiento sobre el profesor Merrick, llegando, según nos cuenta, a sentirlo como un verdadero amigo. Todo parecía inusualmente tranquilo, como queda reflejado en sus escritos de aquellos días:

«...sé que aquí se encuentra un secreto de dimensiones grandiosas, y tengo la intuición de que sólo me está reservado a mí...»

El día 16 del mismo mes ocurre lo que a continuación nos relata:

«...me encontraba cansado, muy cansado, y estaba pensando seriamente mi vuelta a casa una vez solucionados mis problemas con la justicia americana, cuando decidí sumergirme en una sesión de flauta en el salón destrozado de la mansión. Durante este periodo había intentado escudriñar cada uno de los agujeros de la casa sin resultado alguno. Si existía algún resorte no lo encontré y ya me faltaban las fuerzas para seguir buscando, cuando sin querer, al sonar de mi flauta, justo al final lo escuché.

Parecía un leve crujido, casi imperceptible. Repetí la canción completa y en el mismo punto volvió a sonar el crujido. Hice hincapié en la última estrofa y lo volví a escuchar, ahora más claramente. Repetí cada nota por separado, enfatizándolas al máximo y cuando llegué al Si sostenido la sala retumbó en un crujido que lo inundó todo. El estante central de la desvencijada biblioteca se abría lentamente sin que yo dejara de sostener a golpe de pulmón aquel bendito Si...»

Lo que encuentra De Angelis no es otra cosa que el núcleo de lo que ahora llamamos biblioteca nº13. Nos lo relata así:

«...resulta evidente que hace muchísimo tiempo que nadie pasea por este corredor. La escalera de caracol no parece tener f'n. El aire es frío y húmedo, pero esta sensación desaparece al entrar en la estancia. A la luz de la vela todo parece fantasmagórico. En el interior hay luz, y es ..¡¡¡ELECTRICA!!!...»

Al respecto diré que nadie cayó en la cuenta, al investigar la casa, de que el molino adyacente podía ejercer de generador de electricidad, y que así lo debió prever el propio Merrick. Debemos suponer, y así lo hace también De Angelis, que cualquier zona de la casa debía de estar unida al resto, a través de los hilos de la luz, y esta fue una de las primeras líneas de acción llevada a cabo por Elio. Su frustración al descubrir que también había sido el camino seguido por los anteriores visitantes, no le hace desistir, muy al contrario, le anima a descubrir cualquier hilo que no estuviera al descubierto. Su sorpresa por el hallazgo nos la relata de la siguiente manera:

«...bendito Merrick, al abrirse el estante se acciona el generador, no podía ser de otra forma. Bendito y mil veces bendito Lyonel...»

De Angelis sigue su relato, ahora más sosegado:

«..hay libros por todas partes, y todos parecen del año de Matusalem. Veo algunos volúmenes carcomidos e incompletos, pero otros parece que hubieran salido ayer mismo de la imprenta o de la mano del escriba. También hay manuscritos. Unos son árabes, otros griegos, otros están escritos en latín y hay muchos en inglés, lo que aún no entiendo es cómo no han llegado aquí las ratas....»

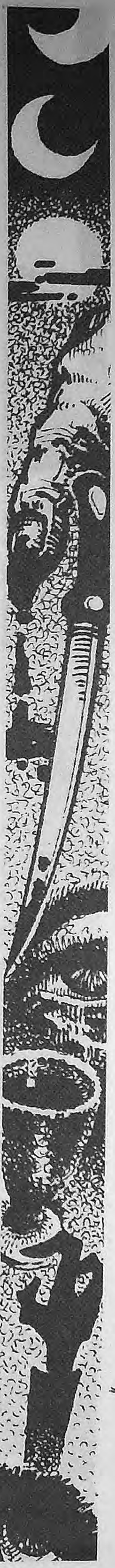
Nace Merrick House

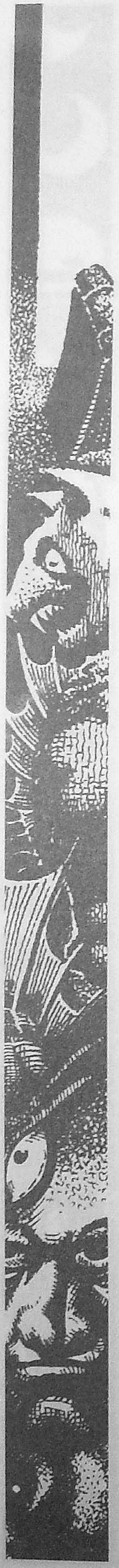
El bueno de Elio se había topado de lleno con el trabajo de recopilación que año tras año había realizado Merrick, incluído el cuaderno de trabajo del profesor. Documento éste que fue el caballo de batalla de la investigación gubernamental, y que ahora descansa en el estante Ragnarok de nuestra editorial. Libro tras libro había sido trasladado a su ciudad natal, sólo quedando en Mississippi un oscuro entramado a modo de cortina de humo y que fue legado en última instancia para evitar males mayores. Elio fue consciente desde un primer momento de la importancia del hallazgo y decidió continuar en el anonimato. Es este el momento en el que debo suponer se materializa la necesidad de dar cobijo a tal magnitud de volúmenes. ¡Y qué mejor sitio que una editorial para ocultar libros!.

Junto a la biblioteca, De Angelis encuentra una lista de nombres con los que tomar contacto. Antiguos camaradas de Merrick, dignos de toda su confianza, y un selecto grupo de amistades de Lévi. De Angelis trasladará toda la obra hasta la sede de Merrick House aprovechando sus contactos en las aduanas americanas. Termina este trabajo en 1968, fecha en la que se pone en marcha el proyecto editorial que lleva el nombre del insigne psiquiatra.

Para evitar problemas, y ya en contacto con los dos supervivientes de la lista de Merrick, De Angelis opta por su propia desaparición, ubicando de forma definitiva a la editorial en Edimburgo, ciudad que conoce muy bien desde su juventud, lejos de las manos de los que aún pudieran seguir investigando la vida y la obra de Lyonel Merrick, y sobre todo de Nazarius Strauss. A partir de este momento se dedicará en cuerpo y alma a buscar a los amigos europeos de Lévi, sabedor de que su localización podrá dar auténtico sentido al proyecto Merrick House. La lista completa de los 5 componentes que hoy forman el C.I. es la siguiente:

Robert Ahs: Californiano. Joven colaborador de Merrick, su ayuda permitió siempre la existencia de coartadas a la actividad de Strauss y Merrick. La investigación del Departamento de Defensa le excluye pron-





to de toda sospecha debido sobre todo a su juventud, contaba por aquel entonces 27 años, siendo en estos momentos el más joven de todo el Consejo de Investigación. Su fuerte es el estudio de las drogas que alteran el comportamiento del bulbo raquídeo, materia en la que es sin duda una autoridad mundial.

Cuervo: Indio Navajo. De sus andanzas con Merrick ya daremos cuenta más adelante. A pesar de que se le describe como «el viejo Cuervo», sigue gozando de una buenísima salud, sin duda debida a su potencial espiritual. Es sin duda el «Alma Mater» del Consejo de Investigación. Sus recomendaciones y sus postulados son siempre tenidos en cuenta. Vive en un lugar indefinido de Norteamerica, y sus contactos con la Merrick, cada vez que se solicita su ayuda, forman parte de un oscuro secreto que sólo conocen los componentes del C.I. y el propio Klodzinski.

De las amistades de Lévi Strauss disponemos tan sólo de un puñado de datos, por lo que ruego al lector me permita apuntar lo más esencial.

Jonnas Allen: Ingles y judío. Contemporáneo de Lévi. Seguramente se conocieron en Viena donde debieron cursar los mismos estudios. Cuenta en la actualidad 94 años de edad. Su fuerte son las lenguas muertas y la filología medieval.

Bertha Lambert: De ascendencia alemana, su auténtico nombre era Bertha Hess. Bastantes años más joven que Lévi fue seguramente su compañera sentimental durante su periodo americano, sin que me conste nada más al respecto. Es una auténtica autoridad en antropología.

Alberto Pitti: Italiano. Si hemos dicho de Cuervo que era el «Alma Mater», Pitti es sin duda el «Alma Pater». Su agudeza resulta paradigmática. Experto en ciencias ocultas está doctorado en Psicología, Medicina y Psiquiatría, además de considerársele como una autoridad en Ufología. No tenemos constancia del tipo de relación que entabló en vida con Strauss. Tiene en la actualidad 83 años.

El Consejo de Sabios, como le gusta llamar a Klodzinski al Consejo de Investigación, se reune periódicamente o se mantienen en contacto de forma continuada, otorgando a la actividad de Merrick House un valor sobreañadido.

Los Strauss

Para comprender la esencia misma de la editorial y de su función primordial necesitaremos previamente historiar la vida de Lévi Strauss, el amigo del profesor Merrick, hermano de Nazarius, y sin embargo tan diferente de él. Para ello comentaré primero la historia de un relojero suizo de nombre Nazarius Stauss y que no es otro que el abuelo de Lévi y de Nazarius.

En 1888 se instala en Turín un joven relojero que viene de Berna. Tiene 27 años y le acompañan su mujer y su hijo Aarón. Era ambicioso y de talante violento, según le cuenta a Merrick su nieto Lévi. Judíos hasta la médula buscan el sustento que su patria les niega. Unos años más tarde, en 1905, Nazarius toma contacto con un acaudalado comerciante que necesita que le arregle un extraño reloj que gira en sentido inverso. El mecanismo fundamental viene consignado por un juego de ruedas dentadas semejante a las descritas por Sayf Al-Dawla. Propina movimiento a este reloj una pieza de color negro, que pende de una cadena de oro, y que hace las veces de péndulo.

Al interés de su propietario por no desvelar su origen, le sigue el interés de un ambicioso Strauss que consigue por fin hacerse con el ánimo del propietario. Nazarius no descansará hasta saber todo lo relativo al reloj y a su poder, y para ello estrecha puntualmente los lazos con el comerciante. Este, Silvestre Manzoni, Gran Maestre de una logia muy particular, dedicada casi por entero al conocimiento oscuro, y heredera de la mítica Logia de Edimburgo a través de los conocimientos y la pieza legados por De Beaojeu, introduce a Nazarius en los más recónditos secretos de su arte.

Diez años tardará Strauss en ganarse por completo el ánimo del comerciante. Es en este momento cuando Nazarius culmina su obra con el asesinato de Manzoni y de aquellos que sabían de la existencia del extraño reloj, convirtiéndose en el Gran Maestre de una nueva lógia, de nombre La Hermandad de la Estrella Negra.

Los años posteriores, los dedica Strauss a una intensa labor de proselitismo. Su riqueza crece al ritmo de su poder, sin que nos quepa duda de que ambos dependan directamente de la posesión de la piedra que hace de péndulo. La posesión del reloj le turba hasta convertirlo en un ser diabólico, siempre según los que le conocieron. Sabedor de que su hijo Aarón es más pacífico, más cercano al talante de su madre Sarah, y por lo tanto menos proclive a sus propósitos, deposita toda su confianza en los dos nietos que éste le ha dado. La educación de los niños pasa por la supervisión de su abuelo, actitud que dejará una huella indeleble, sobre todo en el nieto mayor, Nazarius. Nazarius estudia Derecho en Roma, mientras que Lévi se dedica a las lenguas muertas orientales como el arameo, hitita, acadio o sumerio, cursando sus estudios en Viena.

Decididos a recuperar el disco completo, indagan en todas las fuentes los posibles contactos con el resto de las piezas. De forma fortuita llega a contactar en 1918, con un judío ucraniano que ha huído de la revolución bolchevique, refugiándose en Italia. Tadeo Jacobi intenta buscar refugio entre los «amigos» que le quedaban de una antigua relación con Silvestre Manzoni.

Judío sefardita, su familia emigra de España a Estambul y de allí hasta Ucrania en el siglo XV, lo que nos hace pensar que tal vez estemos ante la pista de la pieza de otro de los miembros de la Logia de Edimburgo, Hernando de Cayena.

Como una mosca en una tela de araña, Tadeo cae bajo la sombra de Nazarius Strauss, el viejo, quien «obsequia» a su nieto mayor con una sabrosa víctima a modo de regalo de iniciación. Lévi siempre recordará lo terrible y nauseabundo de aquella noche cuando, co-

mo momento culminante de una ceremonia de propiciación a quién sabe qué oscuras presencias tutelares, Nazarius arrancó el corazón palpitante de Jacobi y se lo introdujo en la boca para devorarlo.

Hasta el año 1928 no comienza la búsqueda, por parte de los nietos, de los pedazos que faltan para completar el «DISCO». Muerto Strauss (el abuelo) en 1931, deja su herencia maligna en las manos del joven Nazarius, mientras que su otro nieto hace cada vez más patente su talante menos oscuro, más cercano al de su padre y «ligeramente» alejado del de su hermano. Será esta diferencia de talante la que le llevará a U.S.A., dado que su hermano mayor no confía en dejarlo al mando de la estructura de Turín. La Hermandad de la Estrella Negra no podía quedar en manos tan poco fiables. En lo que a la Merrick le consta, dicha Hermandad de la Estrella Negra posee dos pedazos del disco descrito por Bernardo de Baviera y por Sayf Al-Dawla.

Lévi partió hacia América con la intención de contactar y conseguir el pedazo que partió para aquellas tierras en el año 1687, a bordo del Rainbow y en manos de un jovencísimo estudiante llamado Hans Schroeder. Este pedazo está ahora en manos de la editorial Merrick, pues fué hallado y ocultado por Merrick y Strauss en el verano de 1936.

Sabedor de que la trayectoria de su hermano se había torcido, Nazarius se pondrá rápidamente en contacto con los anticuarios De Angelis y Scalfaro a través de la esposa de este último, Marianna Forte. Sólo podemos «suponer» que Marianna era en realidad una acólita de la Hermandad de la Estrella Negra y que por cumplir con sus deberes obligó a su marido a traicionar a su amigo sin prever el fatal desenlace que le acarrearía la aventura.

La enorme diferencia de tiempo que transcurre entre la partida de Lévi y el contacto de Nazarius con los anticuarios, nos permite sospechar que el poder de Nazarius Strauss se va incrementando con el tiempo, suponiendo que a la muerte de su abuelo el «poder» que ostentaba era infinitamente menor que el que trasluce en sus acciones en la década de los 60. Es del todo impensable un desconocimiento como el que queda patente en 1963, si su poder en la década de los 30 hubiera sido el mismo.

A la luz de los acontecimientos posteriores a la muerte de Vittorio, debemos entender que el ente maligno visto por De Angelis, debió de actuar por orden de Nazarius. Primero para eliminar cualquier rastro de la investigación que estaba llevando Scalffaro, y segundo, posiblemente al saber la traición de éste, para castigarlo.

Nazarius Strauss supone en estos momentos la mayor amenaza con la que cuenta Merrick House. Su poder raya en lo absoluto, y sus relaciones con el maligno me temo sean tenidas en cuenta hasta por el mismísimo Dios.

Hans Schroeder

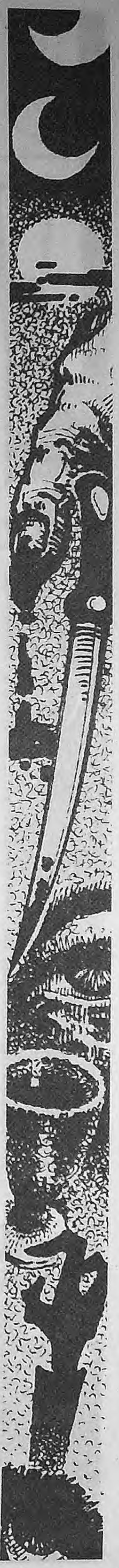
Sea como fuere, Lévi contactó con un psiquiatra militar de nombre Lyonel R. Merrick, suponemos que para recabar información. Este contacto fundamental derivó en una amistad que les llevó a los dos a profundizar en el conocimiento y en las experiencias que realizarían con posterioridad. A resultas de ésto, en el verano de 1936, Merrick y Strauss se trasladan hasta una localidad cercana a Salem, donde a través de Kevin Spencer, amigo de Merrick, toman contacto con un viejo brujo indio llamado Cuervo, quien les hace llegar hasta la pista definitiva que andaban buscando, la pieza del disco que portaba Schroeder se hallaba en el monte Bloodroot, junto a sus restos, cerca de Pittsford. Narraremos más adelante cómo fue su hallazgo. De momento, decir que una vez localizada la pieza, y como nos narra el propio Merrick, el camino se hace más límpido y llano para los dos investigadores.

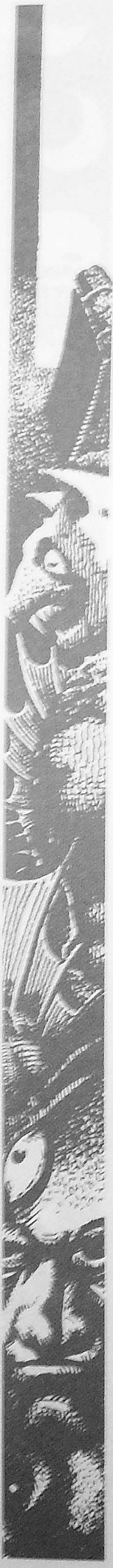
La historia de Hans Schroeder, fundamental para la comprensión de esta narración, es comentada por el propio Merrick en base a los retazos que su propia investigación le proporciona:

«El Rainbow partió de Southampton, en Inglaterra, el 18 de Agosto, con destino a las costas de América. El 20 de noviembre del mismo año, con 72 personas a bordo avista tierra a la altura del cabo Cod, siguiendo la misma ruta que el Mayflower en 1620, no siendo hasta el 3 de Diciembre que llegó a Plymouth Harbor en Massachusetts. A raiz de aquella aventura desembarcó un individuo larguirucho y feo llamado Hans Schroeder, de ascendencia holandesa. Como cualidad particular tenía la de ser proclive al acercamiento y promiscuidad con las tribus del lugar. De aquel tiempo data el hallazgo de una piedra con un grabado de estilo nórdico, que era idéntico al descrito en un manuscrito que hacía referencia a una saga vikinga del siglo IX. La saga como resultará fácil de comprender al lector, era la famosa saga de Steinkel. Entre las decoraciones que figuran al margen del curioso relato aparecía un dibujo del escudo de tan insigne guerrero».

De si Schroeder sabía de antemano o no, de la existencia de este relato, o de la importancia de su pieza, no podemos dar razón alguna. El caso es que para Hans, la confirmación de la llegada de los vikingos hasta aquellos lugares le resulta muy relevante. Lo que sí nos queda claro es que Merrick ya conocía la existencia de la saga de Steinkel.

El carácter abierto de nuestro personaje propicia que desde un principio, y como ya hemos dicho, se relacione profundamente con las tribus del lugar, posiblemente Wampandag. De esta relación surge pronto una amistad que le lleva a conocer los «secretos» de estas tribus. Su talante investigador hace el resto. Es así como conoce la existencia de un lugar donde descansa una piedra tallada por *«los hombres blancos»*, cerca del territorio de los Mohicanos, más al oeste. La relación que establecerá con los mohicanos será tan profunda como la entablada con las tribus del litoral. Muy querido y apreciado por los indios, sus restos son ocultados,





a la hora de su muerte, del conocimiento de sus congéneres, entre los que se había ganado la desconfianza y el desprecio.

Lyonel Merrick, bien él mismo, o tal vez por mediación de Lévi Strauss, conservaba entre sus libros de Salem, la práctica totalidad de lo escrito por Schroeder, y cómo no, su pieza del disco, que fue enterrada por los indios junto a su cuerpo en un lugar desde donde se avista el mar por donde vino. Para este menester, los mohicanos llevaron durante varias jornadas el cuerpo de su «amigo» por territorios enemigos, incinerando sus restos y dándoles descanso eterno en un claro de los bosques meridionales del monte Bloodroot. Es evidente que Schroeder es el mismo Schroeder amante de Dominó Blackthorne, y cuya relación con la Logia de Edimburgo es más que patente.

Sobre el hallazgo de los restos del aventurero y de la pieza, el propio Merrick nos cuenta lo que sigue:

«Aquel día nos levantamos temprano. Hace ya algunos días que llueve sin cesar. Lévi está más tranquilo que yo, debo decirlo. A las 7 a.m. recogemos a Cuervo y a su amigo, en las laderas del Bloodroot. Tras una pendiente suave, comienza realmente la ascensión. Abandonamos la camioneta y comenzamos a caminar por un tortuoso camino de barro. El Bloodroot tiene una altitud en la cumbre de 1062 metros, pero no hace falta llegar hasta ella. A mitad de camino nos desviamos hacia el Este. En los días claros se ve el mar según nos cuenta Cuervo, hoy hace un tiempo desapacible, lo que impide la visión pero aumenta el carisma de la expedición. Nos introducimos en un bosque de robles rojos, y sin que hayamos recorrido más de dos millas encontramos un claro con un grupo de piedras en el centro. Cuervo se dirige hacia el mismo y nos pide que paremos. Desembala sus accesorios de hechicería y comienza a entonar un viejo canto de salutación. Cuando termina nos ordena que le sigamos y a través de un corredor lóbrego, que queda oculto a la vista por un grupo de matorral alto, llegamos a la estancia que ocultan las piedras. De lo alto baja la luz por entre las piedras, iluminándolo todo. En el centro se halla una vasija que contiene las cenizas de Hans Sbroedrer,

justo encima del polvo se halla la pieza. Es de un color absolutamente negro, con forma de cuña, es lisa casi en su totalidad, salvo en la parte superior derecha, donde se ve el comienzo de un dibujo, muy claro. En la parte inferior observamos los restos de otro dibujo, diría que se parece a la parte superior del torso y de la cabeza del extraño símbolo que ya me había enseñado Lévi. Este rastro de dibujo está desfigurado, como si alguien hubiera intentado borrarlo. Lévi asiente y sonríe, él ya conoce al menos otras dos piezas del curioso disco..»

Más adelante, Merrick continuará su narración con un tono más científico. En las líneas que siguen, Merrick nos da cuenta de lo que sabe por boca de Strauss, y que no es otra cosa que la historia de Nazarius Strauss abuelo y de la constancia de que dos piezas del mismo artilugio están en poder de Nazarius Strauss el joven. Es en este punto donde narra su intención de crear una base de datos a la que dará el nombre de VIEJA THULE, de la que nosotros ya hemos hablado, y que estará dedicada a recabar información sobre los eventos del Artico. Sin embargo y sin que sepamos la razón, no menciona para nada el contenido de las conversaciones con el viejo Cuervo y lo que de ellas se trasluce, aunque sospechamos que mucho debieron aprender tanto Merrick como Strauss de ellas. Al respecto debo decir que a partir de este momento, toda la investigación de Merrick y Strauss lleva un índice común: el constatar que realmente se ha producido el advenimiento de una criatura maligna venida de los confines del universo y con una vocación clara: la de REINAR sobre lo humano y lo divino.

CAPITULO V

Nebulae

CICLES (Cries/C.Nakai)

Merrick desarrolla en otra parte de su cuaderno de trabajo otro asunto que parece ser primordial para el conocimiento de lo que aquí se cuenta. El proyecto NEBULAE.

NEBULAE nace de la intención de estudiar a un vampiro.

Para Merrick y para Strauss la búsqueda de datos que puedan aportar luz sobre el asunto que les entretiene, se convierte en una prioridad para los meses siguientes al hallazgo de los restos de Schroeder. Merrick nos ha dejado una serie de rastros en forma de recortes de periódicos que no dejan lugar a dudas sobre lo que buscaban.

En la zona circundante a Salt Lake, en Utah, ocurren en los meses primeros del año 1939 una serie de circunstancias que hacen previsible la existencia de un vampiro por aquellos lugares. Desapariciones de criaturas de corta edad, descripciones físicas de un extraño individuo que ronda por la noche cerca de la ciudad de Nephi, o la curiosa denuncia de una vecina de Price que relata a la policia lo siguiente:

«Era de noche avanzada y salí a buscar a mi gato Burt IV. Me resultaba raro que Burt IV no hubiera llegado ya, así que temiéndome lo peor salí a llamarlo. Hacía frío, así que me puse un chal, para abrigarme, ¿me comprende?. De entre los matorrales salió un individuo alto que me sobresaltó. Me pidió que me calmara. Me dijo que se había perdido, pero no le creí. A la luz de la luna sus ojos se volvieron rojizos y su visión me paralizó, permitiéndole acercarse lo suficiente como para que viera a la perfección sus enormes colmillos. Cuando se lanzó hacia mí, tropecé, cayéndoseme el chal que llevaba y dejando al descubierto la cruz que me había regalado mi anciano Charles. La visión de la cruz le paralizó, y horrorizado huyó por donde había venido..»

Esta narración y otras de similar cariz, llevan a Merrick y a Strauss a Salt Lake City en el mes de Abril de 1939. Ya en la ciudad, comienzan a recabar todo lo relacionado con desapariciones, ataques extraños y cualquier otra circunstancia que hubiese ocurrido en el periodo anual anterior.

Las entrevistas se suceden, siendo comprensible la facilidad de éstas si recordamos que todavía, por aquel tiempo, Merrick y Strauss trabajaban para el Gobierno. Como complemento a sus investigaciones, Merrick nos deja constancia manuscrita de lo acaecido en una ciudad cercana a Panguitch.

«Una mujer de raza negra de nombre Sally, nos comenta que conoce a otra mujer, de quien prefiere no decir el nombre, que dice sufrir las visitas de un hombre de ojos rojos, por las noches, mientras su marido está trabajando en una acería cercana a Salt Lake. Cuenta Sally que la mujer dice que copula con ella y después la muerde en el cuello, chupándole la sangre. Sally afirma haber visto las marcas de los colmillos en el cuello de la mujer. Una noche y al escuchar los gritos de la mujer, el marido, que volvió antes de lo acostumbrado, encontró al hombre intentando forzar a la mujer. Disparó su escopeta y el hombre huyó, sin que haya vuelto. A raíz de la ausencia de visitas ha observado que en su casa de Manti han aparecido «caras» en la pared. Al parecer estas caras cambian de forma y de disposición todos los días."

Tras una intensa actividad, Merrick consigue el permiso para tener acceso a la vivienda , y nos lo comenta así.

«Al fin hemos conseguido ver la casa que no a la mujer, que por vergnenza se mantiene en el anonimato. Es fundamental el constatar que la casa ha sido construida junto a una pared de roca viva, siendo aprovechada esta zona para almacén o alacena, debido entre otras cosas a su frescura y falta de luz. Sally nos cuenta que tras las primeras apariciones del «hombre», la propietaria notó una proliferación excesiva de ratas en la zona a la que ya hemos hecho referencia. Al intentar resolver el problema descubre con pavor que en la pared que se orienta al norte, se observa una especie de pintura que representa caras viscosas y cráneos. Tras un intento vano por eliminarlas con sosa caústi-

ca, constata que la pintura crece en tamaño y en intensidad, siendo importante el advertir que nosotros dos podemos certificar el carácter extraordinario de las mismas. La pintura tiene unas dimensiones actuales de 7 pies de largo por 3 de alto. Es difícil el precisar cuantas caras aparecen, pero hemos contado más de treinta. No parece factible el que hayan sido pintadas, dado el carácter móvil que presentan. Son más bien como emanaciones internas de la piedra y difusas a primera vista. Se perciben con nitidez a una distancia de seis pies. El tacto resulta denteroso, pues la piedra es de por sí basta....»

En una segunda visita, avisados por Sally de la desaparición de la «pintura», Merrick y Strauss certifican su desaparición sin poder ofrecer más datos.

Reducida el área de exploración, Strauss y Merrick acometen la tarea de dilucidar el lugar exacto donde puede residir el vampiro, pues según Lévi, los vampiros siempre descansan en un mismo sitio, acondicionado para tal efecto con efluvios esenciales que impiden el crecimiento de ser vivo alguno.

Es preciso anotar aquí que según Strauss, nos encontramos ante un vampiro de los llamados menores. Se basa Lévi, para esta afirmación, en lo limitado de sus movimientos y su presentación bajo la figura de hombre. Otro dato importante viene dado por la huida del vampiro ante los disparos del marido de la mujer de Panguitch. Dado que sólo es posible para los grandes vampiros, o superiores, la presentación bajo formas de animales como el lobo o el murciélago, presentación que les permite una mayor movilidad, y sobre todo por la cuestión de su alimentación, pues es ésta la causa de sus ataques y no el de hacer acólitos como pretenden los de grado superior.

Una vez allí, comienza la búsqueda y la captura del vampiro. Es indudable que para este menester fue fundamental la experiencia de Lévi en estos asuntos, y la contribución inestimable de Narciso, un indio navajo al que les remitió Cuervo.

La búsqueda resulta infructuosa en varias ocasiones, hasta que una «fenomenología muy particular», de la que el cuaderno de trabajo no nos deja constancia, establece su localización en una reducida zona de un bosque que se halla a unas 12 millas al sur-oeste de Monroe, en la ladera norte del monte Delano.

Humphrey

Al individuo en cuestión lo encuentran en una gruta cercana, rodeada por una inusual alteración de la flora, compuesta en su mayoría por coníferas y especies afines, que parecía haber sido víctima de un incendio, o sometida a algún tipo de ácido. En este lugar, como había previsto Lévi, no se observa vida alguna. Merrick nos lo relata de la siguiente manera.

«Esperamos al alba con gran inquietud. Lévi no parpadeaba a pesar de que era más ducho que yo en estas cosas. Narciso está ocupado en sus rezos. Cuando el sol despunta nos acercamos al lugar que había definido Lévi. Era una gruta maloliente y de suelo viscoso. En el centro pudimos sentir, pues no llevábamos luz alguna, restos de huesos. A la luz de la claridad que comenzaba a penetrar en tan lóbrego lugar, Narciso deshizo el hatillo que llevaba, sin permitir en ningún momento que la cruz de madera que llevaba dejara de estar visible. Sacó la manta que portaba y la extendió sobre el suelo. En ese preciso momento el suelo se convulsionó, emergiendo una figura que si bien no se veía sí se dejaba sentir. De pronto y para regocijo mío, el ser se paralizó. Ya no me cupieron más dudas acerca del carácter mágico de la manta de Narciso. Bien tapado trasladamos al cuerpo afuera, teniendo siempre cuidado de que no recibiera ni el más mínimo rayo de luz...»

Al vampiro le llamaron Humphrey, para abreviar, nos cuenta Merrick.

Humphrey fue trasladado hasta el lugar que debía de ser el centro de operaciones: un viejo pozo excavado en la roca del gran desierto de Salt Lake, bastantes millas hacia el noroeste. Adentrados en el mismo y a resguardo de una gran pared de estratos, estaba la roca vertical donde se hallaba la construcción tronco-piramidal que albergaba, y daba acceso, al pozo. El pozo en cuestión media unos 30 pies de profundo, con una distancia diametral de 15 pies, era prácticamente un cilindro perfecto. Sus paredes lisas hacían del todo imposible un hipotético ascenso de la criatura.

El lugar había sido acondicionado para cobijar a la criatura y sobre todo para la defensa de los investigadores. Para tal fin se había dispuesto que una trampilla ubicada en lo alto de la habitación, y que preservaba totalmente de la luz al lugar en el que se encontraba el pozo, dejara pasar la luz de inmediato, con sólo accionar un mecanismo en forma de palanca de madera. La estancia permanecía sellada por una puerta que sólo se accionaba desde fuera. Me parece obvio el comentar que las incursiones a la habitación del pozo sólo se realizaban pasadas las 12 del mediodía.

Merrick nos comenta en un extenso trabajo su relación con Humphrey durante los siete días que dura la investigación.

Día primero:

«Humphrey parece cansado, apenas se mueve, pero Lévi me ha dejado dicho que no le mire a la cara y que no haga caso de sus triquiñuelas. Hoy ha desayunado dos lechones que trajimos ayer...»

Durante este primer día, Merrick se dedica fundamentalmente a establecer los baremos que prefigurarán la investigación, haciendo mención a la teoría de las velocidades preconizada por Al-Dawla, lo que me lleva a pensar que ya para estos momentos era poseedor del Ragnarok. Merrick incluye a la bestia que albergaba el pozo dentro de la categoría de las entidades lentas, de larga vida. Y ésta era la premisa a demostrar: cuánto tiempo pasaría antes de que el ser que tenía bajo tutela comenzara a despuntar en toda su osadía y maldad, y sobre todo cuál era

la magnitud de su poder.

El único que entraba a comprobar el estado de Humphrey era Narciso, quien no dejaba ni a sol ni a sombra su cruz. Debemos decir que, según lo narrado por Merrick, toda la construcción parecía un enorme santuario, dada la cantidad de símbolos y cruces que había por todas partes. Narciso había hablado en numerosas ocasiones de lo «santo» que era este lugar, y de los efluvios que manaban de la piedra que soportaba a toda la construcción. Les había contado todo esto para calmarles y sobre todo para dejar sentado lo grande de su «Ciencia». Debo decir al respecto que la ciencia de Narciso era una amalgama de las creencias tradicionales indias y de la cultura cristiana que habían llevado hasta allí los conquistadores.

Día segundo:

«Humphrey se encuentra más activo, habla mucho, pero procuro no hacerle demasiado caso. Hoy me ha dicho que es un pobre enfermo que no tiene familia y que es injusto que le tratemos así. Nos ha pedido asado, pero ha sido incapaz de probar bocado... no se observa cambio alguno en su estructura física. Permanece recostado en el interior del pozo. Tengo la sensación de que no vamos a obtener ningún resultado relevante de este experimento...»

Los días tercero y cuarto siguen la misma tendencia, sin embargo al quinto día Merrick se muestra menos conservador. Es evidente que la espera se hace demasiado pesada.

Día Quinto:

«Lévi tiene razón, su estructura craneal está cambiando, se ha hecho más alargada y diría que sus colmillos también han crecido. Al acercarme sigilosamente al borde del pozo, esta mañana, he podido comprobar que se divertía persiguiendo a una rata. No come nada de lo que le damos y parece que su humor está cambiando paulatinamente a un estado de agresividad que ya no trata de ocultar. Sus comentarios para el día de hoy han versado sobre la venganza que nos espera. Ahora parece que no pretende negar lo que es, sino muy al contrario, trata por todos los medios de darnos miedo.»

Merrick se muestra más esperanzado, pero comienza a temer que los cambios que está sufriendo Humphrey, se deban más a una cualidad mimética que a una razón física aparente, como si el vampiro exteriorizara su malignidad de una forma clara a través de su aspecto, para explicitar de una forma más rotunda el poder que dice poseer.

Día Sexto:

«Estoy alarmado, lo que tenemos abajo no se parece en nada al Humphrey que trajimos. Su cuerpo deriva hacia un estereotipo que desconozco. Sus extremidades no han dejado de crecer. Su cabeza ha perdido pelo y se alarga sin medida. Su mirada parece fiera de naturaleza, aún peor, maligna diría yo. Permanece al acecho constantemente y trata por todos los medios de cruzar su mirada con la nuestra. Hoy a tomado otro lechón, pero no ha querido nada más, me temo que tiene necesidad de sangre humana...»

Llegado el séptimo día ocurre un incidente que da al traste con la investigación, al menos en su forma prevista orginalmente.

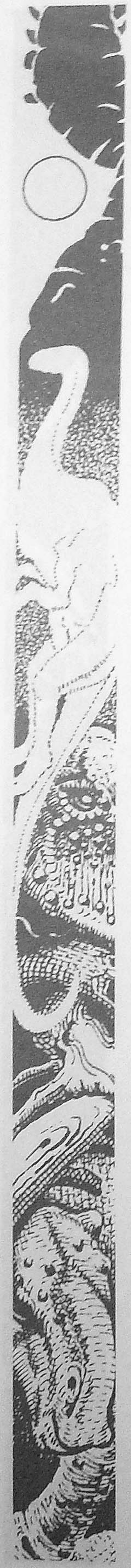
Día Séptimo:

«Por la tarde ha ocurrido lo que me temía. Humphrey se halla fuera del pozo. Si ayer comió fue con la intención de no perder fuerzas y no por otra causa. Hoy se encontraba francamente débil, al menos en apariencia, y casi ha sido incapaz de probar el cochinillo vivo que le hemos ofrecido a la mañana. Cuando más débil parecía ha conseguido fundir su mirada con la de Narciso. Por un momento me ha parecido que estaba viendo una película al ralentí . Lévi de pies frente a él, estaba paralizado. El desplegando su enorme estructura como si hiciese mucho tiempo que lo estuviera esperando. Ninguno de los dos ha hecho caso de mis gritos. Lejos del pescante, sólo Lévi podía acceder al mismo, nada podía hacer yo sino gritar. Cuando Humphrey ha comenzado a abrir su boca he conseguido golpear a Lévi con mi libro de datos. Una vez despierto Lévi, y mientras Narciso forcejeaba con Humphrey, ha conseguido acceder al mecanismo de apertura, y a duras penas, lo ha accionado. Entre fuertes alaridos Humphrey, que parecía un demonio, sujetaba por el cuello a Narciso elevándolo del suelo, hasta que el frágil cuello del indio no ha podido soportar el peso y se ha roto con un sonido que nos ha dejado helados.

Un manto de negrura le ha envuelto para protegerlo de la luz, y en ese preciso momento nos ha mirado con una hostilidad ultraterrena. Aún no puedo explicar la razón que le ha llevado a no atacarnos, pero si llega a hacerlo, de seguro no estaría escribiendo estas líneas. La transformación se ha llevado a cabo en cuestión de décimas de segundo, de pronto teníamos ante nosotros la figura de un perro, o lobo, que envuelto en la espesa nube negra que le cubría ha salido disparado hacia el desierto sin que nada hayamos podido hacer. Nuestra esperanza se ha disuelto fundida por los rayos de luz que entraban desde lo alto. De esta pesadilla sólo nos queda el cadáver de Narciso y un temor que ninguno de los dos comentamos. De lo que sí estoy seguro es de que hemos contribuído a crear un Humphrey que nada tiene que ver con el Humphrey que atrapamos.»

Algunas conclusiones

La desaparición de Humphrey, lleva consigo un misterio irresoluble. Según Merrick, es del todo paradójico que un ser, al que desde un principio se le había asignado un estatus de «menor», consiga en tan poco tiempo llegar a exteriorizar los comportamientos típicos de las criaturas superiores de su mismo orden. Para Merrick sólo cabe una explicación, que llamará «evolución traumática» y que confiere a todas las criaturas que la sufren, siempre bajo una fenomenología ambiental hostil para su supervivencia, una sobredimensión de sus fa-



cultades, originando un cambio brutal en sus constantes arquetípicas: de esta forma, un ser maligno cuya intensidad podría ser evaluada como «X», ve incrementada esta intensidad, *«si las cosas se le ponen difíciles»*.

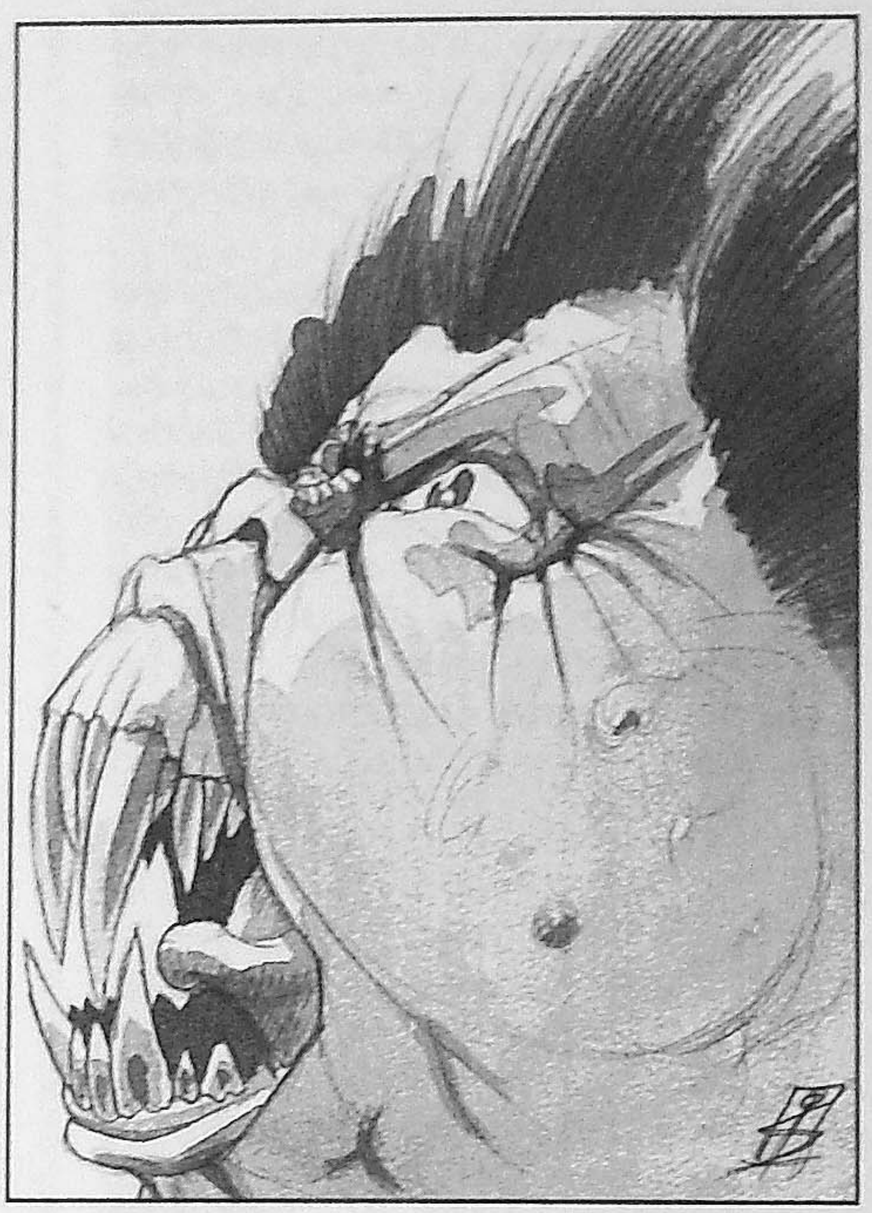
Para sintetizar, nos cuenta Merrick, cualquier entidad maligna incrementa su poder, en una relación no cuantificada, en aras de sobrevivir, si este concepto puede ser aplicado sobre individuos o esencias que nada tienen que ver con lo «vivo».

Resulta evidente que para posteriores investigaciones, Merrick recomienda la instalación de un segundo mecanismo, éste lejos del radio de acción del sujeto de la investigación, y la utilización de algún tipo de lentes protectoras que impidan la relación visual directa con los ojos del vampiro. Debo decir aquí que los equipos de investigación de Merrick House llevan años intentando desentrañar el tipo de energía que emana de los ojos del vampiro, para una vez determinada poder realizar las famosas gafas. De momento no hemos obtenido resultados.

Dado que en todos los trabajos de Merrick se hace patente su manifiesta intención de obviar el tema de la Magia, nos parece imprescindible el anotar que sospechamos en la editorial, que éste era un punto en el que cojeaba visiblemente, suponemos que por su carácter científico. En todas y cada una de las apostillas al respecto, nos encontramos con comentarios acerca de Lévi, por lo que concluimos diciendo que seguramente toda la aportación mágica a sus trabajos viene indefectiblemente marcada por la supervisión de Strauss. Pido perdón al lector por este paréntesis, que me parece del todo pertinente.

La caza de brujas

Como consecuencia de este suceso, Merrick nos comenta lo necesaria que hubiera resultado una exploración física de Humphrey, si se hubiera podido realizar. Su interés por este fenómeno le anima a expresárselo a sus superiores, ignorando la recomendación de Lévi.



Su propuesta es mal recibida y desencadena el fin que tanto había temido.

A partir de este momento y dado que las amenazas del Departamento de Defensa y del F.B.I. van tomando consistencia, Merrick se dedica en cuerpo y alma a alertar sobre la existencia de otros Humphrey y de otros seres que salidos del infierno esperan al gobierno del «primer llegado», haciendo de nuevo una referencia a lo descrito por Al-Dawla.

Previamente a este periodo data una investigación, la última que realizarían Strauss y Merrick juntos, que versa sobre un extraño suceso que tiene lugar en un convento de Casa Grande, en Arizona. Lo relataré aquí, porque en su fenomenología aparece una entidad que tiene «demasiadas» similitudes con la encontrada por De Angelis, primero en Boston y más tarde en Washington.

Casa Grande

En el mes de Julio de 1940, el padre Randolph se pone en contacto con el padre Ramirez, médico psiquiatra que trabaja en el mismo equipo del doctor Merrick, en el Departamento de Defensa. El padre Ramírez pone en antecedentes a Merrick, unos meses antes de que éste proponga el proyecto Nebulae a la cúpula del Departamento de Defensa. Merrick y Strauss se trasladan a Casa Grande en el mes de Agosto del mismo año, para tomar contacto con el asunto, cuestión que les ocupará hasta el mes de Septiembre, momento éste en el que comienzan las investigaciones sobre Merrick. La entrevista con el padre Randolph tiene lugar en la ciudad de Phoenix, en la sede del episcopado.

Randolph les informa de una serie de extraños sucesos que tienen lugar en un convento de clausura, de cuyo nombre no nos deja datos Merrick. Según el jesuita, desde primeros de año se vienen dando en el citado convento una serie de hechos que tienen como interpretes al capellán y a un grupo de monjas, que en número de 15, desarrollan una actividad «diabólica», en la que predominan la promiscuidad sexual y los actos obscenos.

Según la investigación realizada por el obispado, el padre capellán comenta que todo empieza cuando la Madre Superiora dice tener unas visiones que le alertan del fin del mundo. Estas visiones son propiciadas por un «ángel exterminador» que tiene como característica principal la de parecer un carnero con cara de murciélago. La Madre, gran conocedora de los Evangelios, menciona en repetidas veces el texto de San Juan en el Apocalipsis.

«Vi otra bestia que subía de la tierra. Tenía dos cuernos semejantes a los de un cordero, pero hablaba como un dragón. Ejerció toda la autoridad de la primera bestia en presencia de ella; e hizo que la tierra y sus moradores adorasen a la primera bestia, a aquella cuya herida mortal había sido curada. Obró grandes prodigios, hasta hacer bajar fuego del cielo a la tierra en presencia de los hombres.Engañó a los habitantes de la tierra con los prodigios que le fue dado obrar en presencia de la bestia. Mandó a los moradores de la tierra que hiciesen una imagen en honor de la bestia (de aquella que tenía la herida de la espada y había revivido). Se le concedió infundir la vida a la estatua de la bestia, hasta el punto de ha-

cer hablar a la estatua y de hacer morir a cuantos no se postrasen ante la estatua de la bestia.»

Amparada por este texto sagrado, comienza una auténtica labor de proselitismo entre sus hermanas. Hasta el punto de que en breve tiempo todo el convento cree en las apariciones y en el advenimiento de la Bestia. Preocupado por el cariz que van tomando las cosas, el capellán toma cartas en el asunto, viéndose implicado de igual forma que las monjas, sin que pueda argumentar razón lógica alguna para ello.

Se multiplican las convulsiones en masa, los estigmas y las escenas de orgías demoniacas, en las que participa también el capellán. Es el jardinero de la orden, un lugareño de ascendencia mejicana, quien pone sobre alerta al obispado de lo que está ocurriendo en el interior del convento. A resultas de ésto, el obispado encomienda al jesuita Padre Randolph, psicólogo y psiquiatra, la solución del caso. Tomadas las precauciones preliminares, el Padre Randolph llega a la conclusión de que todo se debe a la abstinencia sexual prolongada, y a los efectos que sobre las mentes de las monjas tiene el voto de castidad.

El capellán y la Madre Superiora son apartados de la orden y tras varias sesiones de psicoterapia la normalidad vuelve a establecerse al fin. Sin embargo, el caso de las apariciones que dice sufrir la Madre Superiora continúa, esta vez con mayor virulencia.

Internada en un sanatorio psiquiátrico no reacciona, ni a la medicación ni a las terapias. Como última esperanza la Iglesia autoriza el exorcismo, admitiendo la veracidad de la «posesión». Según el padre Randolph, el exorcismo se prolonga a lo largo de tres semanas. Demostrada su inutilidad, decide recurrir al padre Ramírez y a su equipo.

Merrick nos comenta el impacto que recibe en la primera visita a la Madre.

«...me parece estar viendo de nuevo a Humphrey. La calvicie, ese largo prognatismo en la mandíbula inferior, y ese aspecto de maldad que tienen sus ojos, me recuerda demasiado a lo que ya he visto...»

En los momentos en los que la anciana se encuentra más sosegada, las conversaciones versan sobre la misma temática que ya hemos comentado. El advenimiento del «primer llegado», y el fin del mundo conocido. La Madre sigue relatando, presa de una anomalía que no puede definir ni el propio Merrick, los versículos del Apocalipsis, como si en ello encontrara la certeza de lo que vive, a pesar de la negativa a tenerlo en cuenta de la comunidad que la rodea.

Es en este punto cuando Merrick toma contacto con el rodillo encontrado en el Turquestán, en la campaña cartográfica realizada por Logan en el año 1891, y del que ya hemos hablado anteriormente. Según Merrick, el rodillo forma parte de un extraño legado realizado por un pariente militar de la Madre. Merrick cuestiona desde un principio que éste sea el elemento desencadenante de la crisis que sufre la monja, pero a falta de otras certezas, termina por admitir la tesis de Randolph.

Merrick, sabedor de que se enfrenta al mismo fenómeno que dio vida a Humphrey, no se muestra en ningún momento proclive a bajar la guardia, a pesar de que, como él mismo nos cuenta, no sabe por dónde continuar.

La Madre muere el 28 de Septiembre, resultando imposible el estudio de su cadáver, dado que la putrefacción se adueña del cuerpo una vez que el último hálito de vida lo abandona. La masa blanduzca y retorcida que se introduce en el crematorio, no tiene nada que ver con los restos de un ser humano.

CAPITULO VI

DRACULA B.S.O. (The Beginning/W. Kilar)

La Estrategia de lo Oculto

La actividad de Merrick House, heredera de la corriente investigadora que alentaba a Hans Schroeder y establecida como norma por las labores de Merrick y Strauss, viene marcada por ésta y la desarrolla con la única premisa de evitar el advenimiento del abominable ser, que tantos y tantos datos nos muestran como una entidad a tener en cuenta.

Basándose en el trabajo de investigación realizado por Lyonel Merrick, la editorial considera suficientemente contrastada la existencia de fenómenos extraños, que pueden muy bien deberse a la influencia dañina de un ser superior, haya este llegado o no a la tierra, sea su esencia material o espiritual.

Paso a comentar un informe que el sr. Klodzinski ha realizado para mí, con el objetivo de que el lector conozca de forma pormenorizada la esencia de los estudios del doctor Merrick.

Merrick establece como premisa previa, elaborada a partir de los numerosos datos que él mismo aporta, que existe una realidad que no por no conocida debe dejar de ser tenida en cuenta. Esta realidad tiene como cualidad fundamental, precisamente, la de que no puede ser observada y estudiada bajo el prisma de los tradicionales puntos de vista científicos.

Para una correcta configuración del universo paralelo que preconiza Merrick, se establece una base de datos que dimana claramente de las teorías de Al-Dawla.

Para Merrick, la «existencia» del universo responde directamente al tipo de contacto que el ser humano es capaz de establecer entre su conocimiento y el «absoluto». Asentada esta premisa, Merrick propone un nuevo tipo de contacto basado en la experiencia, cómo no, pero con un carácter mucho más abierto que el oficial, y proclive a aceptar la experiencia como un valor cuantitativo y cualitativo, sin trascender su naturaleza ni objetivizarla bajo la perspectiva de ninguna de las ciencias tradicionales.

Para explicar este punto es necesario recordarle al lector que en el momento en el que Merrick desarrolla sus trabajos, la parapsicología aún no se había aceptado como «ciencia».

Por lo tanto, y siempre según lo que define el doctor, la estructura del universo podría ser otra, con la simple variación del nivel de acceso de la mente humana a estos fenómenos. «Todo es sustancialmente relativo», como él mismo nos dice.

Merrick nos propone una nueva visión, basada en el concepto antagónico del bien y del mal.

Presumiendo que la normalidad viene establecida por el dominio del bien sobre el mal, los conceptos siguientes tienen un carácter positivo. A saber:

- **Orden**
- **Bien**
- **Normalidad**

Siendo sus antagónicos los que que se plantean como poseedores de un carácter negativo:

- **Caos**
- **Mal**
- **Anormalidad**

Si como propone Merrick, la anormalidad, a pesar de su carácter negativo, tiene las mismas cualidades formales

y esenciales que la normalidad, dado lo relativo de la configuración previa, podemos definir que con una simple aplicación del concepto de antagonismo relativo, lo positivo se trocaría en negativo y viceversa. Según este nuevo postulado, los conceptos de Caos, Maldad y Anormalidad, serían positivos y no negativos como se aprecian a la luz del razonamiento oficial.

Los postulados

A partir de este postulado básico, Merrick desarrolla su tesis de que la distribución y cualidades de las entidades llamadas malignas, forman un todo con las de los llamados entes benignos. Para entender en su dimensión el contenido que paso a relatar, recomiendo al lector que repase lo narrado con anterioridad sobre el insigne matemático cordobés Al-Dawla. Continúo.

Merrick establece varios campos de trabajo, argumentando para ello sus postulados en base a la teoría de los «bioritmos esenciales». Según Merrick, estos bioritmos dependen para su desarrollo de un factor de tiempo relativo que denomina «TR», y que varía de unos a otros según un valor que denominará «S». A raiz de esto elabora la ecuación siguiente: Tiempo Relativo de Bioritmo Esencial, partido por «S» dá como resultado «TRS1», que a su vez dividido por «S», nos dá como resultante «TRS2», si continuamos la ecuación hasta su pleno desarrollo obtenemos como resultado final el de «TRSN», siendo «N» un valor absoluto.

Para sintetizar, dado que exponer aquí todo el contenido matemático de la formulación me parece inapropiado, diré que Merrick hace sólo caso de las tres primeras subdivisiones, obviando el resto, en aras de esquematizar la comprensión última del contenido de su investigación.

Unicamente valoraremos los tres primeros campos, «TRS1»,"TRS2" y «TRS3», que por su dimensión y especificación hacen más comprensible el contenido final y su solución. De esta forma pasamos a comentar la configuración de cada uno de ellos de la forma más escueta posible.

TRS1

En este campo nos encontramos con las entidades llamadas Bestias. Los Vampiros, los Licántropos y otros seres de idéntico orden. Su característica principal se la otorga la duración de su vida material, que viene marcada por un Bioritmo Esencial mucho más lento que del que disfrutan los humanos. Esta cualidad de disponer de un bioritmo bajo les permite una mayor resistencia a las perturbaciones físicas que en igualdad de condiciones llevarían a un humano hasta su muerte. Las investigaciones a este respecto no albergan ningún lugar a dudas, siendo preciso el constatar debidamente este particular con experiencias que lo confirmen.

Para una Bestia, es relativamente fácil el disfrutar de una larga vida, sólo alterada por procesos que entran en el campo de lo mágico y de los que lamentablemente no me parece «científico» hablar. El porqué de la incidencia dramática de una estaca de madera en el pecho de un vampiro, o su repugnáncia atávica a la presentación de símbolos como la cruz o cualquier otro elemento de los llamados «santos», no lo sé. Sólo puedo constatar como hipótesis que la teoría del antagonismo esencial marca aquí, y de forma indeleble, su faceta más notable.

Al igual que para un humano, una situación de sobrecarga emocional, cercana al estrés, deriva inevitablemente en un colapso de las funciones cognoscitivas y de rendimiento, y bajo determinadas circunstancias puede acabar en la muerte del individuo, de igual forma podemos argumentar que para una Bestia existe un «umbral» de desequilibrio «emocional», si se me permite esta expresión, que tiene que ver con la conciencia de sus antagónicos naturales, es decir, los símbolos mágicos asociados con la cultura del bien. Sobre la facultad de la estaca o de la luz para originar el aniquilamiento de su estructura corpórea, me faltan los suficientes datos como para sustentar teoría alguna. Simplemente, y a la luz de la experiencia, debemos de creerlo así.

TRS2

Este campo delimita los llamados por Al-Dawla como Trasuntos de la muerte, o los muertos vivientes. Su longevidad es mucho menor que las de las Bestias o Monstruos, sin embargo su resistencia a los fenómenos que tradicionalmente son causa de desgaste o muerte para un humano, es notable. Según Merrick, y siempre bajo su peculiar forma de entender el estudio de esta fenomenología, los Trasuntos de la muerte se subdividen en dos grupos, los INERTES y los ACTIVOS. Los Inertes disponen de mecanismos de defensa que nada tienen que ver con los de un ser humano y los plantea como estrechamente relacionados al concepto de la resurrección momentánea que sufren.

Merrick sitúa en esta estrecha franja de estudio a los zombies, y en general a todo ser que parece estar dotado de vida, a pesar de haberse constatado su muerte. Para justificar la existencia de un hálito de vida en la materia inerte, Merrick desarrolla un complejo sistema de valores que predeterminan deliberadamente la condición de vida después de la muerte. Como no viene al caso desarrollar la cuantiosa información que nos aporta Merrick, sólo diremos que, para el insigne doctor, la vida después de la muerte está estrechamente relacionada con la existencia previa de un condicionante que Merrick llama *«punto PM»* o punto postmortem que condiciona la existencia de una reserva de vida dentro de un determinado tipo de organismos. Este punto puede ser revitalizado bajo la influencia determinada de un *«organismo superior»*, que a partir de la materia muerta desarrolla un complejo mecanismo bio-físico encaminado a devolver la vida a dicha materia.

Entidades del Más Allá

Merrick lamenta la indiscutible falta de suficientes experimentos que permitan sustentar esta teoría, pero encamina la investigación hacia el estudio

de los componentes genéticos, mejor dicho, hacia los cromosomas. Debo recordar en este punto que el estudio de la genética estaba prácticamente en pañales cuando Merrick desarrolla estas teorías, pero el avance científico en este campo ha permitido a los servicios de investigación de Merrick House, confirmar el buen tino de las hipótesis del doctor Merrick. Puedo adelantar que «ciertos» estudios sobre animales parecen confirmar las tésis del psiquiatra americano.

Para Merrick, parte de la carga genética del ser humano es susceptible de ser suspendida a modo de latencia vital, una vez después de muerta la materia que soporta la vida. Esta cualidad varía de unos individuos a otros. Sin poder ser cuantificada ni estudiada, esta diferencia se explicita sobre todo en individuos susceptibles de condicionantes volitivas, concurriendo el caso evidente, según siempre la ingente cantidad de documentos que nos aporta Merrick, de que es muy difícil, si no imposible, el encontrar casos de pervivencia después de la muerte en individuos que en vida gozaron de una personalidad fuerte y sustentada. Merrick, en este punto, deriva hacia un análisis psicológico en el que explicita las características predominantes en los individuos susceptibles de ser reconvertidos a la vida, una vez muertos:

- Bajo carisma.
- Escasa capacidad intelectual.
- Débil inteligencia objetiva.
- Inestabilidad emocional.

Para los Activos, Merrick plantea el mismo punto PM, pero a diferencia de los Inertes, que necesitan un organismo extraño que les gobierne, a los Activos les dota de una capacidad interna suficientemente potente como para arraigar de forma indefinida la materia espiritual a la física. De esta forma, sobre todo las momias y especies afines, tienen «poder» suficiente como para sobrevivir de forma indefinida debido a su capacidad de ralentizar el Bioritmo Esencial por medio del aporte energético que origina la existencia del punto PM.

Para los Activos, Merrick desarrolla los siguientes condicionantes psicológicos previos:

- Poderoso carisma
- Agudeza intelectual.
- Inteligencia «maligna».
- Gran poder de persuasión.

TR83

En este grupo engloba a los fantasmas y a las apariciones, de vida material efímera, pero de gran «vitalidad evanescente».

La información relativa a este grupo es muy reducida, por cuanto que las investigaciones del Departamento de Defensa interrumpieron de forma ostensible la labor de documentación y análisis que estaba desarrollando Merrick en aquel momento. Nos quedan empero algunos retazos, pero que debido a su falta de conexión interna, no le parece al sr. Klodzinski oportuno describirlos aquí. Para cualquier aclaración, el lector sabe que dispone de todo el material en la editorial, y que por supuesto está a su disposición.

Magia y brujería

La Magia y la Brujería reciben por parte del doctor Merrick un interés más lineal, ya lo hemos comentado, menos exhaustivo, sobre todo en sus postulados finales. Es evidente que para Merrick, como científico «de campo» que era, resultaba más interesante el estudio de los planteamientos previos sobre entidades «anormales» y sus consecuencias teóricas posteriores basadas en experiencias, que de seguro se llevaron a cabo, o fueron preparadas de tal forma que ya de por sí resultaban enriquecedoras. En lo relativo a la Magia y a la Brujería, Merrick nos remite continuamente a la documentación que había ido recabando a lo largo de años de trabajo y recopilación, seguramente bajo la tutela de Lévi, dado que aquí la incidencia del mismo se hace más palpable, sobre todo en lo relativo a la recopilación y estudio de las llamadas «Artes Malignas» tradicionales. Hago esta salvedad con la intención de orientar debidamente al lector, puesto que puede inducir a error la desgana manifestada por Merrick hacia la Magia y la Brujería. Desgana que responde, sin lugar a dudas, al desconocimiento del tema y a su «obligada» supeditación a Strauss.

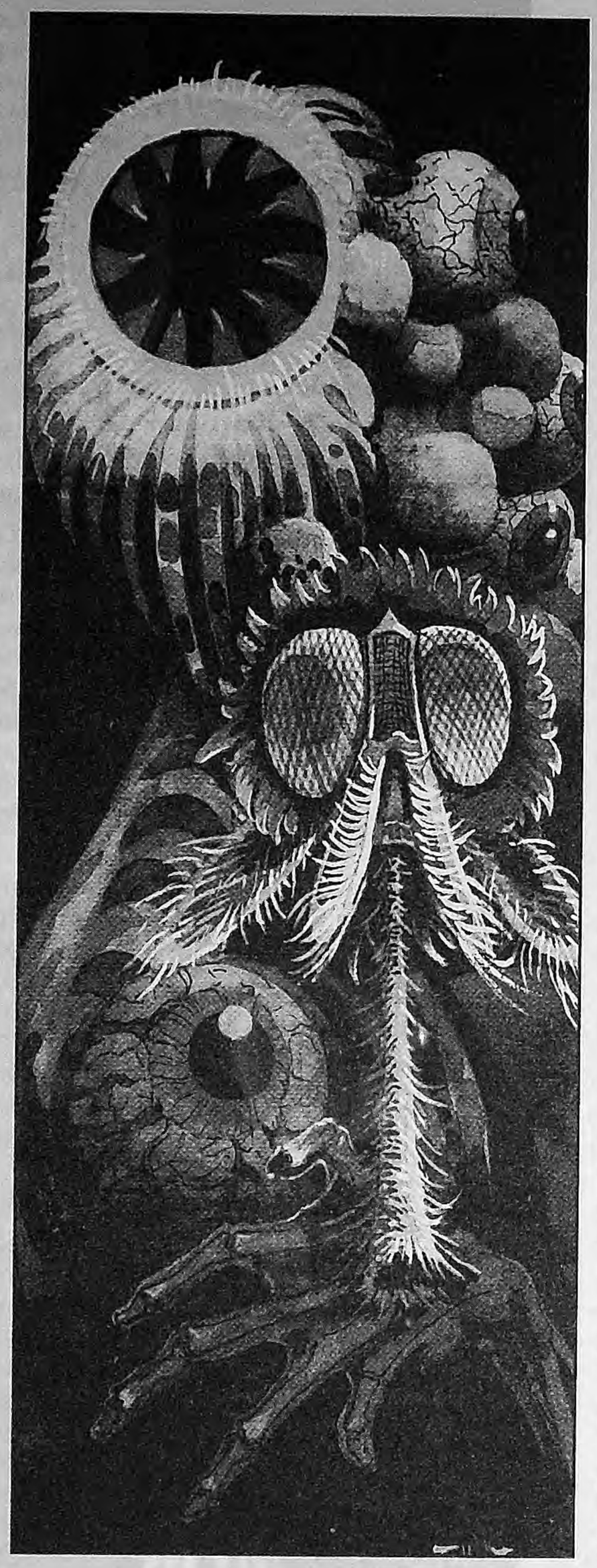
Para Merrick, los magos y las brujas son personas normales, cuyos umbrales de percepción extrasensorial están ligeramente más desarrollados que en el resto de los humanos. No nos consta que Merrick, o en su caso Strauss, estudiaran sobre individuos este particular, sin embargo la propia labor investigadora de Merrick en el Departamento de Defensa (desarrollo de aptitudes como telequinesia, telepatía, etc.), nos permiten sospechar que la recopilación de documentación acerca de la brujería y la magia, iba encaminada fundamentalmente a sustentar teóricamente los datos aportados por las investigaciones realizadas. Es en este punto donde debo recordar al lector la opinión, mi opinión, de que la llegada de Lévi Strauss y su aportación son sin lugar a dudas de primer orden y así lo constata el propio Merrick a lo largo de sus escritos, en los que siempre se refiere a su «socio» con un cariño derivado de la profunda gratitud que le profesa.

Según Merrick, un mago o una bruja tiene un contacto «fortuito» con los esquemas del más allá. El concepto fortuito viene predeterminado, según lo descrito por Merrick, dado que nunca existe contacto sin que exista previamente una «predisposición». Este punto es uno de los más crípticos de los múltiples planteados y expuestos en la obra de Merrick. Para justificarlo, tengo la firme intuición de que la formulación que establece más adelante Merrick, no es propiamente suya, sino de Strauss, lo que nos llevaría a pensar que fue desarrollada mucho tiempo después de la muerte del judío, y en base a los retazos, no suficientemente sustentados, de la información que Lévi le hace llegar en vida.

Merrick, o tal vez Strauss, nos dice que ningún mortal puede entablar relación con las figuras del más allá si no existe previamente una «intención» por parte de éstas. Para mejor

explicarlo diremos que la bruja o el mago no pueden invocar al maligno, en sus múltiples figuras, si éste no quiere; por lo tanto queda en entredicho la consabida reticencia de algunas de las entidades malignas a ser «llamadas». Empero, esta formulación soluciona incuestionablemente la facilidad con la que normalmente son doblegadas dichas entidades. Acerca de este punto Merrick nos comenta, y no pocas veces, que resulta difícil establecer claramente si la «llamada»responde a una intención volitiva del individuo que la formula, o más bien resulta ser la respuesta a la intención de «ser llamada» que surge de la entidad receptora. Es incuestionable que la relación entre emisor y receptor se ve notablemente empañada a la luz de estas aseveraciones.

Para no complicar en exceso el desarrollo natural de este relato, remito al lector a nuestra editorial, donde seguro que encontrará bibliografía suficiente como para solucionar cualquier cuestión que suscite.



Grupo XIII

Continuando con el hilo de mi narración diré que fiel al esquema de estudio que prefijó Lyonel Merrick, la editorial que lleva su nombre dispone de un amplio equipo de investigadores que se dedican fundamentalmente a desarrollar, hasta los límites que las propias experiencias ponen, cada uno de los casos que surgen, y en aquellas investigaciones generales que lo requieran por su amplitud, realiza un estudio pormenorizado en aras de conseguir el sustento básico para la generalidad de las teorías que apuntó el propio doctor Merrick.

La editorial oculta además de su biblioteca nº13, y de los grupos de investigación, un grupo que podríamos denominar de acción, llamado Grupo XIII. A este grupo sólo acceden los mejores.

En los momentos en los que estoy realizando esta historia, está configurado por dos lingüistas, un filólogo medieval y un arabista, así como dos parapsicólogos, un físico y un químico. En la cúpula de este grupo se encuentra el propio Klodzinski. Además de estas nueve personas se encuentra a cargo de las investigaciones un grupo de tres «aprendices» que van rotando con el tiempo, ocupando las vacantes que se van produciendo. Del personaje número 13 sólo sé que permanece en el equipo desde el principio y que su importancia es vital para el esquema básico.

El Grupo XIII organiza equipos de trabajo entre el personal más aventajado. Estas, las brigadas, varían siempre su cometido y número de integrantes, según la importancia del asunto que les ocupe.

Su campo de operaciones prácticamente abarca todo el mundo y su actividad principal es la de diseñar sistemas de defensa que sean operativos frente al mal.

Su segunda actividad viene dibujada por la necesidad de encontrar las restantes partes del disco lo que, dicho sea de paso, aún no ha ocurrido.

Entre los casos estudiados por el G.XIII destacan los siguientes:

Lupus Creativus

Gonzalo Paredilla, creativo de una casa de publicidad de Madrid (España), no hubiera pensado jamás que su vida se trastocaría de la forma en que lo hizo una noche de luna llena en el mes de octubre de 1979, en un vuelo regular a Barcelona.

Paredilla se encontraba en el interior del avión, un Boeing 707 de Iberia, junto con otros 34 pasajeros. Al acercarse a Barcelona y mientras se realizaba el vuelo de aproximación, la nave recibió ordenes de mantenerse en altitud 6.000, a la espera de acceso a pista. Paredilla pidió agua a la azafata, pues se sentía mal, tras beber el agua y sin mediar palabra, comenzó a atacar con las manos a su compañero de viaje, Tomás P.

Don Tomás, nos comentaría más tarde, vió con estupor como la cara de su agresor se volvía más y más peluda, y más fiera, a la vez que los manotazos se convertían en auténticos zarpazos, dado lo afilado de las uñas de Paredilla. Los gritos se suceden y comienza a cundir el pánico tanto en el pasaje como entre la tripulación. Ante lo alarmante de la situación, el capitán de la nave decide realizar un aterrizaje forzoso en el aeropuerto del Prat, intentando un picado desesperado que está a punto estrellar al avión, primero contra un BAC One 11 de la Bri-

tish Airways y más tarde contra el suelo.

Cuando comienza el descenso Paredilla recobra su aspecto normal y dice no recordar nada. Ya en la terminal del aeropuerto, la Guardia Civil arresta a Paredilla bajo la denuncia de intento de homicidio, mientras se traslada a Don Tomás P. al hospital más cercano, víctima de un desgarramiento de cuello que le produce una hemorragia que a punto está de acabar con su vida.

En el momento de escribir estas líneas sabemos que Paredilla todavía cumple condena en la cárcel Modelo de Barcelona, a pesar de haber cubierto más de un tercio de su pena (sin antecedentes, debería gozar ya de la libertad condicional... a menos que su conducta en la prisión no haya sido todo lo correcta que debiera esperarse en alguien como el sr. Paredilla)

Sus abogados intentaron la defensa en base a un trastorno psíquico transitorio, sin embargo Paredilla fue condenado a 15 años y 1 día, probándose su culpabilidad dado lo notorio de su actuación y a la gran cantidad de testigos que tuvo la misma.

Quiso la fortuna que entre los pasajeros de este vuelo se encontrara uno de los miembros del Grupo XIII que se hallaba de vacaciones. Sus conclusiones tienen directa relación con la misión filtrante de la capa de ozono sobre la mente de los aquejados de licantropía. El estudio hace hincapié en lo absolutamente normal que resultaba la vida de Paredilla antes y después de este suceso.

Merrick House dispone de suficientes argumentos como para sustentar la teoría de que la licantropía en cuanto anormalidad relacionada con el «poder de la luna», depende en grado sumo de la densidad de la capa de ozono que se interpone entre el licántropo y la misma. Las investigaciones realizadas por esta casa apuntan hacia una constatación clara de esta tesis sin que por el momento se disponga de más datos al respecto. En estos momentos en que se cuestiona la desaparición de la susodicha capa, nos parece oportuno advertir sobre un más que probable aumento de los casos de licantropía.

Poltergeist a 300 por hora

Le Mans 1983. Sigfried Klauss conduce su Porsche 956 por la recta de Les Hunaudieres cuando a las doce en punto se encuentra con una espesa nube blanquecina en mitad de la pista, a pesar de que el parte meteorológico no había anunciado ninguna alteración climática para esa noche, *«todo es posible en las 24 HORAS»*.

A punto de finalizar su relevo disminuye la velocidad y penetra en la nube a 250 Kms/h, en sexta velocidad, en esta recta y dado su extrema longitud (7 Kms.), se suele llegar a circular a velocidades cercanas a los 380 o 400 Kms/h. durante las horas de luz. Por la noche la velocidad se modera en aras de una mayor seguridad.

Al penetrar en la nube, que por cierto no es demasiado grande, a pesar de lo espeso, el vehículo sufre una convulsión, *«fue como si algo o alguien se sentara a mi lado en el cockpit»*, a partir de este momento comienza para Klauss un auténtico calvario.

La entrada en la curva que da término a la famosa recta se suele tomar en reducción constante de velocidad y marchas. Pues bien, cuando Klauss intenta reducir la velocidad se encuentra con el pedal del freno y la palanca del cambio totalmente agarrotados. Ante la previsible salida de pista, recurre de nuevo al freno, accionándolo de forma considerable y bombeando repetidas veces por si existe un posible fallo en el circuito interno de frenado, a veces suele ocurrir que la bomba del líquido de frenos sufre una alteración momentánea de su funcionamiento debido normalmente a la existencia de burbujas de aire en los canales de alimentación a los discos. El coche no reacciona. A pesar de que todos los vehículos disponen de un sistema de seguridad que desconecta el sistema eléctrico en caso de accidente. Klauss, instintivamente, dirige su dedo al botón de encendido para apagarlo, con la intención de evitar el incendio después del impacto que de seguro va a ocurrir. Pero no ocurre nada.

El vehículo, disparado, accede a la curva a una velocidad que ronda los 300 Kms/h, y sin mediar acción alguna por parte de Klauss, comienza una aceleración continuada y descontrolada. Es en este punto cuando Klauss comprende que él no controla el coche. La locura durará dos vueltas, casi diez minutos de auténtica pesadilla.

El coche se para en la misma recta donde tuvo lugar el encuentro con la nube. De la misma forma en que comenzó, inexplicablemente. Los testigos sólo recuerdan la carrera a pie de un Klauss despavorido, que lo único que intentaba era alejarse lo más posible de su Porsche.

La Merrick se interesó por el caso un mes más tarde. Cuando fue alertada sobre el mismo por el médico psiquiatra que cuida de la salud mental, bastante mermada sea dicho de paso, del otrora piloto S. Klauss. El Grupo XIII envió a un investigador para ocuparse del caso.

Es sabido que la actividad Poltergeist está íntimamente ligada a los lugares donde se desarrolla, por lo que toda la investigación se desarrolló con la premisa de estar ante un fenómeno Poltergeist atípico. Se ha constatado que en determinadas manifestaciones Poltergeist, se puede registrar un fenómeno al que se le denomina «estática descontrolada», que consiste en la disfunción de los aparatos eléctricos, o en el funcionamiento de estos aún estando desconectados. Este fenómeno pudo ser con facilidad la causa que impidió a Klauss el desconectar el coche. Hasta aquí todo formaba parte de la casuística normal de un Poltergeist, sin embargo lo que más le llamó la atención a nuestro investigador fue la atípica constatación de una actividad como la telequinesis, y que sin embargo tuvo lugar.

La telequinesis puede ser Leve o Fuerte. En el primero de los casos, los objetos pequeños se desplazan a una velocidad moderada, y en el se-

gundo, los objetos de gran tamaño se desplazan a velocidades muy lentas. El problema surge al constatar que en el caso de S. Klauss, el automóvil llega a desplazarse a una media de 250 Km/h.. La solución a este caso pasa por la consideración del factor «inercia», que permitió al Poltergeist mantener la velocidad de acceso al vehículo y aumentarla en su caso, como ocurrió.

Amores que matan

En Nueva York se produjo en los meses primeros del año 1988 un caso que llamó poderosamente la atención de la prensa. Thomas Vaughn era un joven pintor que vivía en el Soho neoyorkino en compañía de una modelo de dudosa procedencia, posiblemente turca, de nombre Helen Obucus.

La actividad artística de Vaughn sufrió una considerable alteración a partir de su conocimiento de la señorita Obucus. Los éxitos se sucedieron y Thomas comenzó a considerar a Helen como su talismán, no se separaba de ella ni a sol ni a sombra. Todo iba como miel sobre hojuelas hasta que se comenzó a constatar una degradación pulatina del aspecto físico del pintor. Se habló de drogas, y cómo no, de SIDA. A pesar de lo precario de su salud, su actividad seguía resultando exultante en creatividad y calidad.

Vaughn, a pesar de las recomendaciones en contra de Helen, decide visitar al doctor Scott, quien le diagnostica una excesiva actividad sexual como causante de su mal aspecto, recomendándole una terapia de abstinencia. A raiz de ésto, Thomas comienza a flaquear en su actividad creadora por lo que vuelve a su relación sobredimensionada con Helen.

Thomas recobra el pulso creador pero muere a las pocas semanas debido a la destrucción paulatina de sus defensas vitales. Helen desaparece sin dejar rastro.

La solución a este caso fue de lo más sencillo, si lo he traído hasta aquí ha sido con la intención de comentar la existencia de demonios menores que fijan sus apetencias en personas de delicado equilibrio emocional y que desarrollan su actividad fundamentalmente en el aspecto sexual. Los INCUBOS y los SUCUBOS se unen a los humanos a lo largo de la historia, acarreando siempre la destrucción de sus pupilos.

Helen era sin duda un súcubo, no hace falta nada más que dar vuelta a su apellido Obucus, para descubrirlo. Su desmesurada actividad sexual, que raya en la ninfomanía, corrobora este aspecto. El otro punto que denota su existencia nos lo ofrece la constatación del éxito alcanzado por el joven Vaughn, a cambio, claro está, de ser un complemento eficaz en lo que las actividades amorosas de Helen se refería.

Casos como éste son muy comunes en los archivos de la Merrick. En ellos destaca la poca o nula intención, por parte del demonio, de ocultar su procedencia.

Las brujas del Señor Bolltam

Cerca de la sede de la editorial se produjo en el verano de 1988 un caso muy pintoresco. Maggi, Ronda y Elsa, eran tres amas de casa que por diferentes causas no eran felices. Con la llegada al pueblo de un enigmático y excéntrico millonario, sus vidas cambiarían notablemente. A raíz de la llegada del Sr. Bolltam, todas y cada una de ellas pudieron dar rienda suelta a sus aspiraciones más íntimas.

La magia del suceso tomó unos tintes dramáticos cuando la más joven de ellas enviudó de forma accidental al volcar la embarcación de recreo de Paul, su marido. Con posterioridad fue el marido de Maggi, quien sufrió otro inexplicable accidente, éste de caza. Quiso la fortuna que también el marido de Ronda tuviera un extraño, y por supuesto totalmente fortuito, accidente doméstico. Arthur se electrocutó al intentar arreglar la vieja máquina de lavar, a pesar de que ésta estaba totalmente desenchufada de la red eléctrica.

El sargento Clemence intuyó, tal vez demasiado pronto, que tras esta grave epidemia de accidentes se escondía una extraña relación con las tres amigas y su último fichaje, Bolltam. Tuvo, empero, la sensatez de ponerse en contacto con sus superiores para comunicarles sus sospechas. Esta actitud encomiable no le salvó de la muerte a manos de Bolltam, pero permitió una rápida intervención policial que terminó con el ingreso de las tres damas en la cárcel; no así con Bolltam que huyó sin dejar rastro.

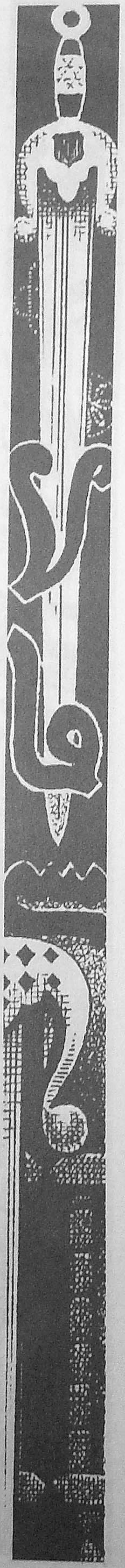
El juicio sacó a la luz la cantidad de prácticas satánicas realizadas por el trío de mujeres bajo la supervisión de Bolltam. Las «brujas» fueron condenadas, por homicidio premeditado y alevosía, a cadena perpetua, condena que cumplen en la actualidad.

La Merrick, por cercanía, se interesó pronto por el caso, que a todas luces parece ser una nueva, y clara, intromisión del Diablo en la vida de los seres humanos. Bolltam puede ser muy bien una encarnación material del diablo, su ascendente sobre las tres mujeres así lo atestigua. Si nos decidimos por plantearlo así es porque no hay ningún rastro del oscuro individuo ni antes ni después del caso que acabamos de comentar.

Al avezado lector no le habrá pasado despercibido la relación directa del caso con una película titulada «Las Brujas de Eastwitck», que sin duda retoma de forma jocosa el mismo, o parecido, asunto que acabo de narrar, constatando desde aquí que es muy típico dentro de la fenomenología satánica. A disposición del lector ponemos al menos 37 casos que obran en nuestros archivos y que hacen alusión a otros tantos sucesos, que dicho sea de paso, se reparten casi por la totalidad del globo.

Juguete mortal

En una localidad cercana a Lyon, el joven Olivier Delacroix sufrió un percance que según todos los indicios fue producido por un virus informático. En 1991, Olivier compraba un videojuego de la firma inglesa Satanic Games de nombre Sacrilege. Olivier era un muchacho de quince años que gozaba de las características típicas de los chicos de su edad, era jovial, alegre, abierto y en nada parecido al Olivier



que provocarían unas pocas sesiones del Sacrilege. Tras un par de semanas de absoluta normalidad, una noche, su padre se despertó sobresaltado por los extraños gruñidos que se desprendían de la garganta del joven Olivier mientras jugaba al Sacrilege. Se lo encontró babeante, ansioso y con los ojos salidos de sus órbitas, mirando como hipnotizado el granizo luminoso de la pantalla del ordenador.

A raíz de este incidente, sus padres llevaron a Olivier al médico, sin que éste pudiera dictaminar anomalía alguna, salvo una incipiente carencia de glóbulos rojos en la sangre (anemia). Tras recetarle unas vitaminas les encomendó retornar a la consulta una semana después. No hizo falta esperar tanto. La palidez de su cara y las convulsiones que le aquejaron a partir de aquel entonces, hicieron necesario su ingreso en el hospital.

El dictamen de los médicos fue elocuente, pero nada certero. Una neurosis obsesiva cercana a la esquizofrenia, debido a su afición, unos días de internamiento y sanaría seguro.

Las convulsiones se sucedían, las llagas plagaban su cuerpo y el carácter pacífico de Olivier se tornó violento en grado sumo. Los padres, fervorosos creyentes decidieron poner en antecedentes al párroco del pueblo, lo que originó la interpelación al Obispado.

Tras un prolongado estudio se dictaminó como un claro caso de posesión y se autorizó el exorcismo. Olivier moría en el transcurso del mismo.

La prensa se hizo eco del caso, y a través de ella la Merrick.

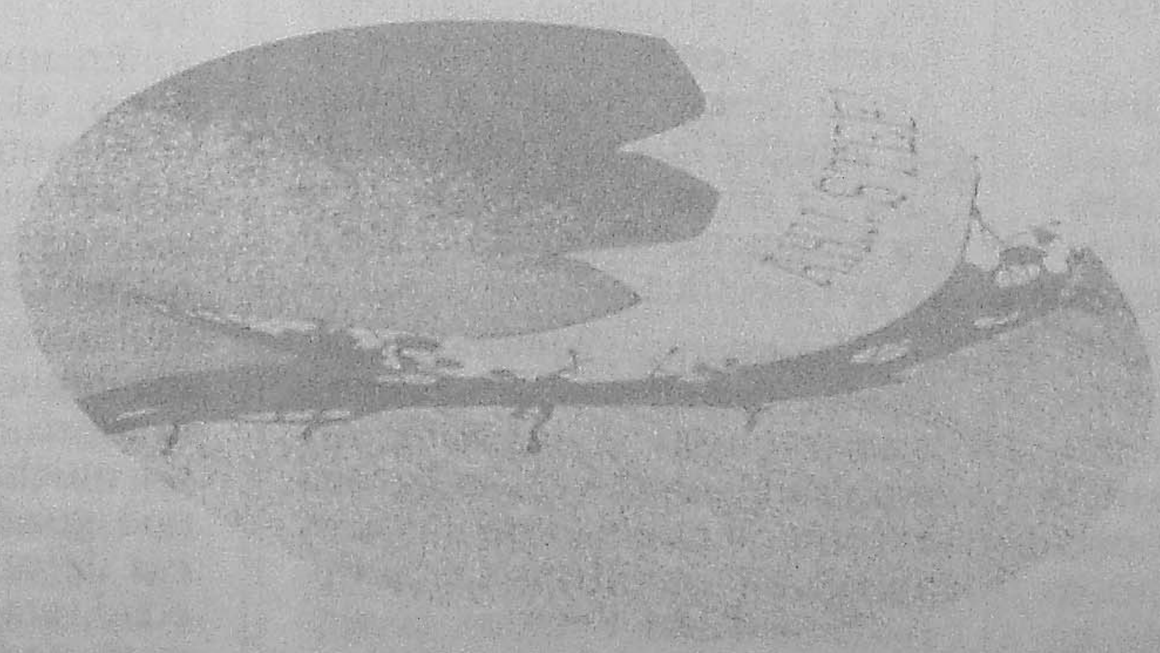
Satanic Games, a raíz de este suceso, tuvo que cancelar todos los pedidos y estuvo al borde de la ruina económica.

El Grupo XIII se puso en movimiento y consiguió los permisos necesarios para estudiar el extraño juego y su contenido, dado que todos los indicios apuntaban a que éste era el origen del problema que había aquejado a Olivier. Para gran sorpresa de todos se constató que el supuesto carácter maligno del juego no era tal, el videojuego no presentaba anomalía alguna, por lo que se comenzó a investigar siguiendo otras rutas de acceso.

Los estudios realizados en la sede de Edimburgo y el posterior análisis de los componentes del sistema informático dieron como resultado la localización de un extraño virus que se activaba al arrancar un juego de los llamados «tradicionales», conocido por todo aquel que tiene que ver con mundillo de la informática como «El Buscaminas». Debemos aclarar que la contaminación se ha producido a través de una «copia pirata» de un programa que no hemos podido definir pero que sin lugar a dudas fue introducido por Olivier en el ordenador.

Este juego aparentemente inofensivo se basa en un sistema de accionamiento de casillas en las que aparece una numeración que hace referencia a la existencia de minas en sus alrededores. Dado que cada casilla es cuadrada, las minas posibles son 8, una por cada lado y otra por cada vértice. Si al accionar una casilla aparece un 1, el operante sabe que no hay más que una mina en los alrededores por lo que sus probabilidades de acceder a la misma son de 1/8, continuando se topa con un 2, lo que reduce considerablemente las probabilidades de escapar al estallido de la mina, exactamente a 1/4. Si tras el 2, obtenemos un 6 sabemos seguro que sólo tenemos una salida de entre las 8 posibles, dado que una mina es común tanto para el 2 como para el 6. Es en esta situación cuando se activa el virus, en vez del 6 correspondiente aparece un 1, con lo que queda tendida la trampa. El jugador no sabe en ningún momento que sus posibilidades de escapatoria se han visto reducidas a 1/8, y acciona con libertad su siguiente movimiento desencadenando, con el estallido de la mina, una secuencia de imágenes hipnóticas de las que sólo sabemos sus resultados devastadores sobre la mente del jugador. Al virus en cuestión le hemos bautizado Ragnarok y ya hemos desarrollado una vacuna eficaz que evita sus efectos dañinos.

Hasta esta editorial sólo ha llegado el conocimiento de otros dos casos, uno en Francfort, y otro en Adelaida (Australia) que tuvieron el mismo fatal desenlace que el de Lyon. Desde aquí advertimos a todos los usuarios, sobre todo si utilizan asiduamente «programas piratas», del riesgo que conlleva el juego del «Buscaminas» y ofrecemos, de forma gratuita, el antivirus desarrollado por nuestro equipo de investigación a todo aquel que nos lo solicite.



C A P I T U L O

2001 B.S.O. (Atmospheres/G. Ligeti)

VII

El Bestiario de Merrick House

Resulta evidente, a la luz de lo contado, que la labor de investigación que realiza el Grupo XIII de la Merrick House es prolija y a pesar de que los resultados no son siempre los apetecidos siempre es constante hasta la resolución final de cada uno de ellos.

Para favorecer el estudio pormenorizado de las constantes que prefiguran el mundo de las criaturas llamadas malignas, Merrick House ha creado a modo de catálogo, una relación completa de las mismas. Bajo el epígrafe de CRIATURAS DE LAS TINIEBLAS, se encuentra en el estante RAGNAROK de nuestra biblioteca nº13.

La lista de seres que aparece a continuación, ha sido extraída de ese epígrafe.

La información guardada, pese a su actual carácter abierto, es decir, de libre acceso, estaba considerada hasta hace bien poco como materia reservada por el C.I.. Esta pauta sólo ha sido modificada dada la cantidad de peticiones al respecto.

Debo recordar al lector que está elaborada a partir de los cuantiosos datos que se han ido recopilando a través de los años, viéndose concluida hace ya algunos. Las novedades sólo incrementaban los datos de cada uno de los seres que se incluyen en el catálogo pero no alteraban la distribución del mismo.

Me parece pertinente alertar, de forma anticipada, sobre las posibles faltas de verosimilitud de alguno de los desarrollos. Para justificarlos debo remitir a lo ya comentado acerca de la imposibilidad de la mente humana para acceder a determinados aspectos de la «realidad».

Para desarrollar convenientemente este catálogo, comenzaré diciendo que seguiremos el orden establecido por L.Merrick para el estudio de estas materias, y de esta forma debe ser entendido.

Comenzaremos hablando de los aparecidos en general. Como apeciará más adelante el lector, se subdividen en varios grupos según sus tendencias, espirituales o físicas.

De que los fantasmas existen no cabe ninguna duda: el problema se presenta a la hora de determinar su procedencia. Algunos científicos apuestan por la intervención de la mente humana, a modo de proyección telepática o psicoquinética. Según esta tendencia, existen personas a las que a partir de ahora denominaremos receptores.

Los receptores percibirían sin dificultad, según esta teoría, mensajes telepáticos de otras personas vivas, así como mensajes visuales propiciados por el más allá. Los mensajes se presentarían en forma de cuerpos humanos, más o menos visibles. En caso de que se tratara de una acción psicoquinética, con un trasfondo móvil, al supuesto fantasma le denominamos Poltergeist. En cualquier caso, estos fenómenos tienen una dimensión tan notable que son capaces de producir terror, casi con absoluta probabilidad.

Durante las diversas sesiones espiritistas, estudiadas y constatadas durante este siglo, (algunas de las más notables se han organizado en la propia Merrick), han podido observarse ciertos fenómenos que pueden ser etiquetados como frecuentes en lo que se refiere al comportamiento de los fantasmas.

FANTASMAS

Según los estudios llevados a cabo por Merrick House, resulta evidente que cuando un espíritu se materializa ante nosotros, se producen siempre varios fenómenos paralelos entre los que cabe destacar los siguientes:

1.- Los fantasmas se materializan siempre a través de una sustancia denominada ectoplasma. El ectoplasma se presenta a veces en forma de vapor y otras, las menos, como una pasta blanquecina que se desliza por el suelo.

En las sesiones realizadas con médiums, el ectoplasma surge de la boca de estos, en otras ocasiones, surge de los oídos o del ombligo del médium, haciendo que éste pierda peso.

Según experiencias llevadas a cabo en 1906, la composición de un ectoplasma emanado de el ombligo de una médium, estaba compuesta por restos epiteliales, formas bacterianas y considerables cantidades de grasa. Todo esto según los pertinentes análisis.

2.- Los fantasmas no suelen mostrarse hostiles. Cuando se les hace una pregunta que no desean contestar, suelen alegar que desconocen la respuesta, o bien desaparecen o rompen el contacto con el médium.

3.- En algunos casos, el supuesto fantasma deja tras de sí un rastro de ectoplasma, desconociéndose su composición.

Su clasificación sería la siguiente:

Fantasmas completamente visibles

Los fantasmas de este tipo poseen el aspecto de una persona real; al tacto resultan sólidos y fríos. Al igual que cualquier objeto sólido, proyectan una sombra que no deja lugar a dudas sobre su solidez. Su cuerpo se presenta ante el receptor bajo su forma completa, haciendo que se perciban sus rasgos con nitidez, haciendo que incluso sea posible percibir su olor.

Fantasmas parcialmente visibles

En este caso, el fantasma no se presenta ante el receptor de cuerpo entero. Por ejemplo, pueden verse únicamente sus manos, la cabeza, etc. Sus rasgos son más difusos y no es posible percibir ningún olor. No es posible tocarlos ya que son intangibles. Algunas veces van asociados a la sensación de un intenso frío.

Fantasmas que dependen de una persona o un lugar

Este tipo de fantasmas es quizá el más popular. Es el causante directo de las llamadas casas encantadas. Pese a desconocerse la suficiente cantidad de datos acerca de este tipo de aparecidos, todo induce a pensar que son manifestaciones producidas por los difuntos. Se cree que las razones por las que un fantasma queda unido a una persona o a un lugar, dependen de la pasada vida terrena de éste. Podría deberse, entre otras cosas, su presentación ante los receptores para advertir sobre una posible desgracia, alcanzar un deseo no realizado en vida, etc. En algunos casos, se manifiestan asociados a fenómenos Poltergeist.

APARECIDOS

Aparecidos que provienen de la Luz

Resulta muy difícil hablar sobre este tipo de aparecidos. La razón es muy sencilla; con la expresión «aparecidos que provienen de la Luz», queremos hacer referencia a todos aquellos aparecidos, espíritus o fantasmas que según sus propios mensajes, se encuentran en un plano espiritual superior. Sin querer entrar en planteamientos religiosos (aunque debo aclarar que me resulta difícil), la luz podría representar ese nivel de conciencia al que todo ser dotado de esencia aspira. Podemos llamarlo Nirvana, Paraíso, o de cualquier otra forma. El resultado, la meta final a la que se dirige el hombre por naturaleza es siempre la misma: alcanzar un grado de «pureza superior», bajo una perspectiva que por variada resulta complicada de expresar.

En las sesiones espiritistas llevadas a cabo en Merrick House, así como los diversos análisis térmicos, cromáticos, etc., realizados, se ha constatado la suficiente información como para permitirnos aventurar que los aparecidos que provienen de la Luz poseen, de suyo, una serie de elementos que les delatan como tales. A saber:

A.- Según conversaciones «supuestamente auténticas» con este tipo de espíritus, los aparecidos de la Luz intervienen en nuestras vidas únicamente cuando es necesario. Esto significa que en ningún momento hacen alarde de sus facultades, actuando siempre desde un segundo plano, mientras sea posible. Sus intenciones son claramente positivas, dedicándose en algunos casos a defender a personas a las que están ligados, de posibles influencias negativas.

B.- Su silueta está rodeada por una aura o estela azulada.

C.- Cuando permiten la contemplación de su rostro (pueden manifestarse mediante formas no humanas, incluso mediante actividad Poltergeist), es posible apreciarse en él una gran calma, una paz que resulta contagiosa mientras se mantiene el contacto.

D.- Por lo general, las apariciones de este tipo de espíritus vienen precedidas de un olor característico. En este caso, el olor casi siempre está relacionado con sucesos acaecidos en su vida terrena. Por ejemplo, en una «cita» previamente concertada con el espíritu de una mujer llamada «Mairi Campbell», pudo percibirse un fuerte olor a rosas frescas. Al preguntarle el porqué de dicho olor, Mairi contestó haber sentido una debilidad especial por las rosas cuando se hallaba con vida.

E.- En algunos casos, el espíritu hace partícipes de sus emociones a las personas que les observan. Dotando a las sesiones de una gran emotividad, sea ésta pacífica o terrorífica.

Aparecidos que provienen de las Tinieblas

No existe demasiada información sobre estas entidades. Y es algo que en el fondo agradecemos. Su casuística suele poner los pelos de punta.

A.- En la mayoría de los casos, los aparecidos de las Tinieblas se manifiestan mediante actividad Poltergeist, procurando dañar a los asistentes, aunque también es posible observarles en forma humana aunque escasamente definida.

B.- Evitan en la medida de lo posible hablar del plano espiritual del que provienen y en el que se encuentran, enojándose profundamente cuando se insiste sobre algún tema que no desean tratar.

C.- Su rostro puede reflejar desde la más absoluta frialdad hasta el mayor de los odios,

pero en ningún caso expresan sensaciones positivas.

D.- Siempre que se manifiestan se percibe un notable descenso de la temperatura de la habitación o lugar en el que se desarrolla el encuentro.

E.- Como último recurso, cuando sus ataques no dan resultado, recurren a la posesión, aunque esto, gracias a Dios, ocurre pocas veces.

OTROS

Revenant

Este tipo de fantasma o aparecido, que si bien no está ligado a una persona, suele estar ligado a un lugar por causas no determinadas. Probablemente, el lector esbozará una sonrisa al leer este nombre, producto del folklore. Debo advertir, sin embargo, que no hay duda de su existencia. Podemos llamarlos fantasmas o formas de energía psíquica, el hecho es que están ahí. Se dedican a vagar por los lugares en los que han fallecido, siempre de forma trágica. En caso de haber sido asesinados, dedican su «existencia ulterior» a vengarse de su asesino. Si han muerto por otras causas, por ejemplo en un accidente de circulación, podremos contemplar su figura en el lugar exacto donde ocurrió; incluso existen testimonios de personas que afirman haber sido testigos de la escena de la muerte del aparecido de principio a fin.

Banshee

Se trata de un espíritu de procedencia celta. Aparece en forma de mujer de cabellos oscuros y ojos rojos. Son totalmente invisibles, pero se advierte su presencia porque emiten una especie de aullido similar al de un lobo, que únicamente puede oír un pariente suyo que esté a punto de morir. Algunas familias celtas afirman poseer Banshees, por lo que se cree que no es posible deshacerse de ellos.

Como dato general, podemos decir que en todos los experimentos que se han realizado, se ha podido comprobar que TODOS los aparecidos poseen poderes mentales, en mayor o menor grado.

Debido a que los aparecidos no poseen un cuerpo físico, salvo en el caso de los aparecidos plenamente visibles (aún en este caso en extrañas ocasiones resultan palpables), no es posible expulsarlos por la fuerza física. El único método conocido que ofrece resultados satisfactorios, es el diálogo, siempre que se trate de entes pacíficos. Para los entes hostiles, el procedimiento a seguir es bastante más complicado, e incluso con altas probabilidades de error, por razones que aún están sin determinar. Generalmente se ponen en práctica rituales de tipo religioso, como la bendición del lugar; si su procedencia es claramente «infernal», se ponen en práctica medidas más drásticas y supuestamente efectivas como los exorcismos.

TRASUNTOS DE LA MUERTE

En el grupo relativo a los trasuntos de la muerte, Merrick House describe a los siguientes:

Muertos vivientes, no-muertos o zombies

En la Merrick disponemos de gran cantidad de datos sobre estas criaturas, pero lamentablemente el C.I. aconseja que sólo sean desvelados unos pocos.

El fenómeno y la práctica del Vudú, es sin duda el origen de estos seres. Dado que se ha difundido por todo el mundo, es posible, aunque poco probable, que nos encontremos con muertos vivientes en cualquier lugar de la tierra.

En principio, el origen de la resurrección de un muerto forma parte de un complicado ritual vudú, mediante el cual se «resucita» un cadáver, y se le programa para que actúe como sirviente de aquél que ha «encargado» el ritual. Según los estudios realizados, se les emplea en la mayoría de los casos para realizar tareas pesadas, como el trabajo de la tierra.

También mediante procesos mágicos es posible la «reprogramación», sobre todo para que dejen de servir a su dueño, o para que se vuelvan en su contra. Al respecto no se dispone de una información suficiente como para sustentar una teoría final sobre estos seres, pero diversas experiencias realizadas por la Merrick House constatan lo siguiente:

A.- Los zombies son sumamente lentos y torpes. Unicamente esquivan los objetos que encuentran a su paso una vez que han topado con ellos. Como ya hicimos referencia al hablar de las conclusiones del doctor Merrick, los «inertes» fueron en vida sujetos que podríamos denominar estúpidos. Su bajo coeficiente intelectual sufre una nueva alteración relacionada con el normal desarrollo de la descomposición de la materia viva. Cuando las neuronas pasan cierto tiempo sin recibir oxígeno, el proceso de sinapsis se deteriora, hasta que mueren. Este proceso degenerativo origina su torpeza motora. La velocidad que alcanzan es ridícula; podemos decir sin temor a equivocarnos que recorren diez metros en un tiempo estimado de diez segundos.

A pesar de su torpeza son extremadamente peligrosos, dado que causan un profundo terror en aquellos que tienen la mala fortuna de encontrárselos. Las situaciones de pánico que origina su visión suelen acarrear caídas, y las consiguientes roturas de miembros, que hacen posible la captura de cualquier ser humano por un zombie.

B.- Pese a que se haya constatado la existencia de zombies que carecían de corazón, algunos testimonios fidedignos afirman haberlos encontrado trabajando en una plantación, es condición sine qua non que dispongan siempre de cerebro. La sinapsis lenta origina la pérdida de memoria, pero resulta indispensable para el ejercicio de cualquier movimiento. También se ha constatado la existencia de zombies que carecían de aparato digestivo, tal vez porque ellos mismos se lo habían comido. Este particular origina un pequeño desconcierto, dado que jamás comen vegetales. Su «alimentación» se basa fundamentalmente en el consumo de carne cruda, a poder ser humana.

C.- La vida de un zombie es

muy corta. El hecho de que su cadáver haya sido reanimado no significa que sean inmortales, ni mucho menos. El proceso de descomposición se retarda, pero no se detiene. Estimamos que la vida de un zombie es de unos tres o cuatro años, de media.

D.- A pesar de la degradación de su cerebro, algunos zombies poseen recuerdos muy lejanos y de escasa complejidad. Por poner un ejemplo, si a un zombie se le da una bombilla, puede saber localizar una lámpara y enroscar la bombilla en ella.

E.- Los zombies son portadores de virus letales. Uno de los miembros del equipo de investigación (cuyo nombre se recuerda en forma de placa conmemorativa), tuvo la desgracia de ser mordido por un zombie con el que experimentaba. Tras una lenta agonía murió al de pocos días.

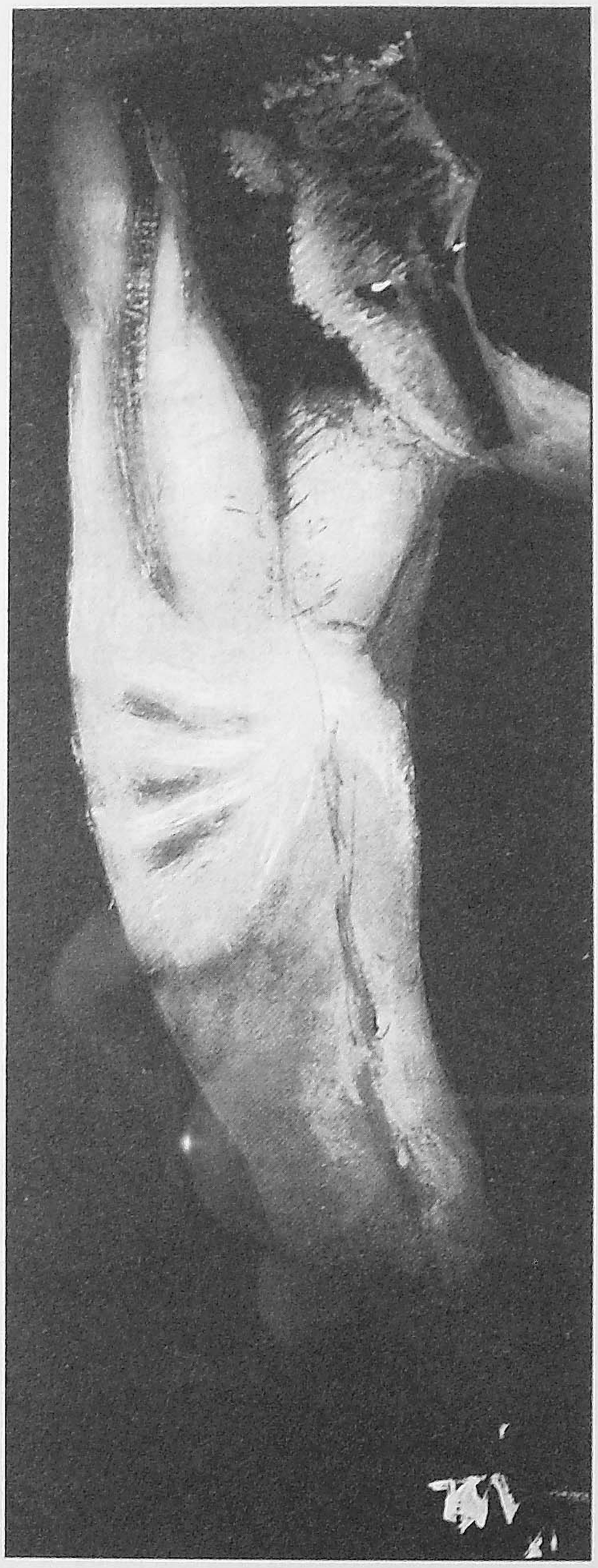
Los síntomas que presentó y que podemos extrapolar como genéricos son los siguientes:

1º- El contagio se produce siempre por mordisco o arañazo. Su saliva es particularmente letal.

2º- Durante las primeras 6 horas, la víctima sufre fiebres muy altas. Los síntomas son similares a los que produce la malaria, sudores fríos, altas temperaturas, incluso alucinaciones.

3º- Durante las 8 horas siguientes, la víctima supura a través de los poros. El líquido resultante es una pasta similar en densidad y color a las natillas. El afectado está completamente agotado, y únicamente puede hablar.

4º- Durante las siguientes 6 horas, la víctima experimenta un cambio radical en su estado. Parece haber sanado casi por completo, pues los únicos síntomas que presenta son los de una persona que ha salido de una enfermedad, se encuentra cansado y tiene mucha hambre (la típica señal de recuperación). Lo más aterrador, y curioso si se me permite decirlo así, es que únicamente quiere comer carne cruda (no necesariamente humana).



5º- Al cabo de otras 12 horas, la víctima cae de nuevo bajo el efecto de la fiebre, esta vez muy alta. Sufre espasmos musculares a medida que la fiebre sigue subiendo.

6º- Al cabo de unas 2 horas de agonía, la víctima fallece.

7º- Al cabo de veinticuatro horas, el cadáver cobra de nuevo vida.

La historia de nuestro investigador terminó en el crematorio de la institución hospitalaria a la que fue trasladado. Según el sr. Klodzinski, no fue nada agradable, pero no teníamos demasiadas alternativas, dado lo peculiar de su caso. Nos pareció lo más conveniente.

MAS TRASUNTOS DE LA MUERTE

Momias

Las momias forman parte del grupo de los trasuntos de la muerte «activos» descritos por Merrick. Han vuelto a la vida por sus propios medios, utilizando una «magia» practicada por ellos mismos.

En el «Libro de los Muertos» egipcio, conjunto de rituales cuyo fin es regular y dirigir el curso de la existencia de los muertos en su mundo, aparece pormenorizado el ritual que se debe seguir para conseguir una continuidad física a pesar de haber muerto.

La oración que transcribo a continuación forma parte de uno de estos rituales:

¡Oh, tú que resplandeces
en las soledades nocturnas,
Dios del disco lunar! ¡Mira!
¡Yo también te acompaño,
Entre los habitantes del cielo
que te rodean!
Yo, Osiris, como difunto,
me traslado a voluntad
A la región de los muertos
O a la de los que viven en la tierra,
A cualquier lugar donde
me conduce mi deseo.

Pese a tratarse de muertos vivientes, sus características difieren de las de los zombies. Principalmente se debe a que en vida fueron personas entregadas al estudio de la magia. Sus características fundamentales son las siguientes:

A.- Las momias no se descomponen. Existe un hechizo capaz de retrasar o anular por completo el proceso de putrefacción, siempre y cuando se formule en vida de la futura momia. Recordamos aquí lo ya descrito sobre el Punto Post Mortem en el libro de trabajo de Merrick.

B.- No necesitan riego sanguíneo. Esta cualidad se debe fundamentalmente a que para

ser una momia es indispensable un proceso previo de embalsamamiento, en el que eran extraídas todas las vísceras y se limpiaba al cuerpo de cualquier rastro de sangre, reemplazándola por otros líquidos. Lo mismo ocurría con el cerebro,que según las prácticas de momificación, era extraído por las fosas nasales.

C.- Caminan despacio. Lo hacen más aprisa que los zombies, y al igual que estos, si no tienen piernas, se arrastran ayudándose con las manos.

D- A diferencia de los zombies, no necesitan comer. Desconociéndose por el momento sus hábitos alimenticios.

E.- Existe riesgo de contagio viral, debido entre otras cosas a la cantidad de organismos almacenados entre las vendas, y su antigüedad. La víctima muere siempre a causa de una infección. Los síntomas resultan similares a los de una putrefacción acelerada.

F.- El peligro real de una momia viene generado por su carácter mágico y su fortaleza.

Esqueletos

Los esqueletos son producto de rituales de magia negra y nigromancia. Pese a su carácter más o menos aterrador, no son una amenaza real salvo si se encuentran en grupos.

Investigaciones realizadas en Merrick House establecen como características principales las siguientes:

A.- Son sumamente estúpidos. No poseen sistema auditivo, ni cerebro, ni cualquier resto de lo que pudo ser un organismo; solamente quedan los huesos, por lo que no sabemos a ciencia cierta el tipo de «inteligencia» que desarrollan, sólo es sabido que actúan bajo órdenes muy concretas, que no necesiten de razonamiento.

B.- Su longevidad es ridícula; apenas son capaces de pasar cinco meses fuera de su tumba, antes de que sus huesos comiencen a desintegrarse. La magia, que les mantiene con vida, posee un efecto y una duración muy determinada, dependiendo sobre todo del «poder» del mago. Pasados sus efectos (aproximadamente un año), y si el esqueleto aún es aprovechable, esto es, sin que ningún hueso de importancia haya sido dañado, es necesario reanimarlos con un nuevo ritual.

C.- Los esqueletos son muy ágiles, y es en este punto donde radica su mayor peligro. Pese a tener poca fuerza, algunos conservan dentadura y uñas, lo que les permite realizar certeros ataques.

El fenómeno Frankenstein

Continuaré la descripción de los llamados trasuntos de la muerte con el desarrollo descriptivo de un «ser», si se me permite la expresión, que presenta características que son comunes tanto a los trasuntos como a las bestias o monstruos. Este es el único espécimen de los que hablaremos que no fue descrito por Merrick. Para comprender a la perfección este particular nos debemos remontar al año 1973, fecha en la cual Harold Turner, fisiólogo de una clínica de Londres lleva a cabo experimentos para conseguir reanimar un cuerpo muerto con la ayuda de un cirujano experto en trasplantes y varios neurólogos. Turner andaba metido por aquel entonces en lo que popularmente es conocido como la creación de un «monstruo de Frankenstein». Su experiencia a lo largo de los años de trabajo en la clínica, y los resultados positivos obtenidos en base a experimentos particulares, le otorgaban la credibilidad necesaria como para tomarse en serio sus tesis.

Según Turner, los mecanismos motores y de reacción muscular de un cuerpo muerto podían ser reactivados por un proceso de alteración eléctrica. Sus estudios para la devolución de la capacidad de sinapsis a un cerebro «muerto» estaban muy desarrollados.

Turner. lleva a cabo en 1973 la experiencia denominada T-1, un cerebro muerto que es devuelto a la vida en el verano del mismo año. Animado por el éxito de su trabajo, Turner no se detuvo aquí.

La «construcción» del modelo básico T-2, tuvo lugar algunos meses más tarde, apenas duró una hora con vida, pero constató de forma clara la posibilidad de reanimar un conjunto de «piezas» orgánicamente muertas.

El Turner T-2 carecía de aparato digestivo y vísceras secundarias, pero disponía de corazón, pulmones, hígado y cerebro. Abrió los ojos y movió los dedos, pero fue incapaz de realizar ninguna "hazaña" más. Según Turner se produjo en fenómeno de rechazo que dió al traste con la investigación. Solucionado el particular, Turner crea el T-3.

La muerte del doctor Turner, en el mes de marzo de 1976, impide que el «modelo avanzado» Turner T-3 viera la luz. Sus investigaciones no han encontrado, de momento, continuador. Poco antes de su fallecimiento, el doctor Turner se puso en contacto con A. Pitti, del C.I. de la Merrick, a quién legó todas las notas de su trabajo. Por razones de discreción, impuso como condición que los nombres de sus colaboradores permaneciesen en secreto. La Merrick ha respetado escrupulosamente esta última voluntad.

El T-3 tenía como característica fundamental la de estar compuesto casi en su totalidad por elementos de dos organismos diferentes, dado que para Turner, la cuestión de las incompatibilidades biológicas, eran un conjunto de problemas a los que no había dado una solución fiable y duradera. La sangre humana que regaba al T-2, había sido sustituida por un fluido cuya fórmula permanece secreta a pesar de la intensa búsqueda que la Merrick ha realizado a tal efecto.

Lamentando no poder aportar nada más al respecto sólo podemos deducir que lo que si queda claro a la luz de lo narrado es que existe una posibilidad real de disponer de un monstruo de Frankenstein, y activarlo.

Conclusiones

La Editorial a la que represento ofrece las siguientes conclusiones a partir del ingente material legado por el doctor Turner. Las anotamos esperando del lector la correspondiente aplicación práctica. Quiero recordar aquí, que sólo dispo-

nemos, y por lo tanto aportamos, parte de la información relativa al proyecto T-2.

DISFUNCIONES DE SEGMENTOS DEL CEREBRO EN EL TURNER T-2

Sistema límbico: El sistema límbico contiene los sistemas que sustentan las reacciones instinto-afectivas. La conclusión a la que llegó Turner tras al fallecimiento de T-2, es la siguiente:

«..en este caso, se produjo un malfuncionamiento del sistema, provocando en el sujeto una total apatía emocional. Por el contrario, el sistema que rige el ordenamiento y posterior desarrollo de los instintos básicos, cuya información aparece registrada en la parte más antigua del cerebro, reaparece sin ningún tipo de inhibición. Este malfuncionamiento provoca un comportamiento «anómalo» en el sujeto. Su prioridad consiste única y exclusivamente en sobrevivir. Como conclusión podemos definir que cualquier sujeto con estas características intentará por todos los medios disponibles destruir cualquier pesona o cosa que suponga peligro para su existencia. Lamento decir que las partes más complejas de la corteza cerebral no resisten la falta de riego sanguíneo inmediatamente posterior al fallecimiento del cuerpo, de modo que las funciones más "humanas", tales como las emociones, el raciocinio (incluída la formación de secuencias lógicas de mínima complejidad), la capacidad linguística o la psicomotricidad compleja asociada a tareas tales como el movimiento de las falanges quedan brutalmente dañadas. No obstante he pódido observar cierta actividad en el área cuatro de Brodman, lo cual me hace albergar esperanzas de que los daños en la corteza cerebral sean solucionables mejorando la técnica de implantación o de riego sanguíneo artificial «.

Pallidum: Responsable de los movimientos automáticos y la regulación postural. En el caso de T- 2, se produce una hiperactividad cuya consecuencia más inmediata es la de provocar en el sujeto movimientos automáticos de reacción a una velocidad muy superior a la normal. Turner nos cuenta los siguiente:

«.. El electroencefalograma indica una existencia anómala de actividad motriz, sin

duda debido a la alteración de el Pallidum...».

Fallo general en el sistema piramidal: Supuestamente, el sistema piramidal falló en T-2 a consecuencia de una malfunción en los ganglios basales extrapiramidales, y por consiguiente, las proyecciones extrapiramidales se vieron igualmente dañadas.

«...A consecuencia de lo anteriormente explicado, los músculos del individuo se encontraban la mayor parte del tiempo en tensión. Sus posturas no eran en ningún caso correctas, y sus movimientos eran torpes y poco precisos. Pudo observarse así mismo, que en algunos momentos de baja actividad, no existía posibilidad de realizar movimientos de extremidades independientes, como por ejemplo los dedos de las manos.»

Como consecuencia general podemos establecer que cualquier individuo reanimado según las técnicas de Turner, dispondría de las siguientes cualidades:

- Básicamente es muy agresivo.

- Carece de una actividad motora suficientemente coordinada.

- Sufre convulsiones.

Recordemos al lector que la falta de las suficientes constataciones nos obliga a admitir que éste es un fenómeno particularmente poco desarrollado, por lo que rogamos encarecidamente la mayor de las precauciones en el caso, lamentablemente poco hipotético, de que tenga lugar un contacto con un ente de los denominados T. Antes de terminar queremos recordar al lector que un modelo T no tiene por qué parecerse al Frankenstein cinematográfico, es más, puede muy bien pasar por ser un individuo normal.

Es de dominio público el hecho de que ciertos campos de la ciencia, entre ellos el de la medicina, avanzan a un ritmo vertiginoso. Por poner un ejemplo relacionado con el tema que hemos tratado, diremos que los injertos de órganos naturales aplicados al organismo humano dan cada vez menor número de problemas de rechazo. El reto más difícil con el que la medicina se ha encontrado hasta la fecha, es el de realizar con éxito un transplante de cerebro aunque quizás a la hora de escribir este texto ya haya sido conseguido, aunque no es del todo descabellado suponer que tal experiencia no haya trascendido a la opinión pública.

Bestias o Monstruos

Antes de terminar la relación de criaturas de las tinieblas es necesario comentar lo exhaustivo de la documentación aportada por el propio doctor Merrick, además de la gran cantidad de material recabado por el G. XIII de esta editorial. Para no hacer demasiado larga esta exposición nos remitiremos fundamentalmente a lo concerniente a las investigaciones que sobre este caso ha realizado el Grupo XIII, obviando de momento las conjeturas del doctor Merrick, a pesar de que son muchas y sabrosas tanto en su fondo como en su forma. Para formarle al lector una clara idea de las características y magnitud de esta colección diré tan solo que es precisamente Bestias y Monstruos el apartado más solicitado de la biblioteca nº13.

Licántropos

El Grupo XIII buscaba desde hacía tiempo una posibilidad de estudiar sobre el terreno a un individuo con características propias de las Bestias o los Monstruos, sin duda animados por la experiencia que tuvo el doctor Merrick con Humphrey. A principios de los 80 llegó a la editorial la noticia de que un hombre-lobo rondaba la población pirenaica de Arète, en Francia. Pese al escepticismo inicial, los miembros del equipo de investigación pusieron manos a la obra, la curiosidad pudo más que el miedo. El Grupo XIII realizó pronto las pesquisas necesarias, primero para su perfecta localización y posteriormente para el desarrollo del estudio sobre el individuo en cuestión. El objetivo fue localizado y

atrapado cerca de S. Jean Pied de Port en el verano de 1980.

Trasladado a la sede de la editorial fue objeto de un exhaustivo estudio, las conclusiones a las que llegaron tras un trabajo que duró apenas 6 semanas son las siguientes:

- El fenómeno de la licantropía permite que el hombre se transforme en lobo, pero existen casos en los que un sujeto se ha transformado en pantera, en perro, o en cualquier otro animal de tamaño similar al humano.

- La primera transformación (siempre involuntaria, recuerdo), es horriblemente dolorosa. Debemos tener en cuenta que los huesos comienzan a crecer a un ritmo muy rápido, lo mismo que los músculos. Para que el lector se haga una idea, puede imaginarse a sí mismo en un potro de tortura. Las posteriores transformaciones se hacen cada vez menos dolorosas.

- Los cinco sentidos aumentan sus capacidades de forma realmente sorprendente. agudizándose la llamada percepción instintiva.

- Se produce un endurecimiento de la piel del individuo, aumentando a su vez la cantidad de melanina, por lo que presenta un tono oscuro de una textura similar a la piel del hocico de un perro.

- Los licántropos, una vez transformados, no distinguen los colores, a no ser que se transformen en un animal con esta facultad.

- Las tendencias del afectado le obligan a frecuentar lugares en los que la luna es siempre visible.

- La transformación no se lleva a cabo únicamente ante la visión de la luna llena. Los momentos de especial tensión, tristeza, furia, son idóneos para que se produzca el fenómeno siendo diferente el comportamiento para cada uno de los casos.

- La fuerza y la agilidad del individuo aumentan considerablemente.

- Su organismo, ya transformado, posee un sistema de coagulación y regeneración que va más allá de toda explicación. Según los datos obtenidos, podría recuperarse de un balazo del calibre 45 en tres o cuatro días.

Mediante el trabajo de información que se realiza en los propios archivos de Merrick House, se llega al convencimiento de que las formas de contagio por el ataque de un licántropo son las siguientes:

- Mediante un mordisco que haga sangrar a la víctima.

- Mediante un mordisco que haga sangrar al licántropo.

- Por vía sexual.

Los análisis realizados sobre los historiales de víctimas, ya fallecidas, nos permiten suponer que el contagio puede producirse tanto si el sujeto de la agresión está transformado como si no lo está.

Pudimos averiguar también que era posible llevar a cabo la transformación de forma voluntaria. Si bien al principio resulta muy difícil por no decir imposible, con la práctica puede conseguirse, aumentando incluso la velocidad de la transformación, el licántropo francés nos permitió constatar este punto. No sucede lo mismo cuando el licántropo se encuentra bajo el influjo de la luna llena. En este caso, es imposible detener la transformación.

Cabe alertar que cuando el afectado se encuentra furioso, o bajo cualquier situación estresante y no hay luna llena, puede conseguir, mediante la voluntad, relajarse para evitar la transformación. Aunque este particular resulta bastante complicado de llevar a la práctica.

Como conclusión final diremos que según los análisis llevados a cabo sobre el sujeto francés, el organismo de un licántropo es especialmente sensible a la plata, exactamente en su forma de sulfadiazina argéntica. Cuando la plata entra en contacto con el organismo se produce una rápida reacción alérgica que les lleva a la muerte. El resto de las armas no les afectan de forma normal.

Seguramente habríamos recabado más información si al licántropo francés no le hubiera sobrevenido un paro cardiaco en plena sesión de relajación, de este peculiar comportamiento de su organismo no podemos dar más datos.

Como conclusión podemos argumentar que ha quedado sobradamente demostrada la existencia del factor de «evolución traumática» descrito por Merrick (ver Nebulae). Este factor actúa en consonancia con la dificultad u hostilidad del ambiente que rodea a la bestia en cuestión, llegando en una especie de sobredosis a provocar la muerte, aunque sobre este particular me temo que aún nos quedan muchas cosas por aprender.

Vampiros

Tras lo relatado sobre la historia de Humphrey, es evidente que los conocimientos relativos al otro gran grupo de las bestias es más que considerable, y por lo tanto resumiremos este apartado para intentar dar una idea lo más sintética posible sobre este tipo de Monstruos.

Los vampiros son sin duda los seres más fascinantes que se conocen. Hasta el momento podemos decir que sólo se ha constatado la existencia de dos tipos de vampiros: Vampiros de estirpe (también conocidos como vampiros de raza o vampiros mayores), y los acólitos o menores.

Vampiros de estirpe

Este tipo de vampiro es el más dificil de ver. Se cree que han llegado a serlo por obra directa del maligno, aunque se habla también de cierta herencia genética. Sin estar necesariamente muertos (aunque puede ser así), se ven obligados a ser amantes incondicionales de la noche por razones de sobra conocidas.

La dificultad que entraña el estudio de una entidad que al «morir» no deja rastro alguno es más que considerable, y por lo tanto me permito el pedir al lector la suficiente paciencia como para entender que una vez más el contenido que paso a expresar es fruto del estudio sobre informes y narraciones que sobre datos específicos.

Suponemos que los vampiros de estirpe dedican una pequeña porción de su tiempo a procurarse alimento, aunque

no les resulta necesario abastecerse todas las noches. Es más, se afirma en antiguos escritos, que existen vampiros capaces de pasar muchos días sin beber sangre.

Algunos, seleccionan a una o varias personas de las que conocen previamente sus hábitos para que les alimenten durante largos periodos de tiempo. Es curioso el resaltar aquí la particular forma de obrar de un vampiro con su «ganado». Está suficientemente documentado que el vampiro alterna las visitas a varias de sus víctimas para permitir su recuperación hasta el punto de que puede pasar largas temporadas afincado en una zona en base al alimento que le proporcionan. Estas víctimas suponen la principal fuente de alimentación, hasta que decide convertirles en vampiros o matarlos. El resto de la noche lo dedican al ocio.

Los vampiros de raza son seres que disfrutan de una basta cultura. Conocen las buenas formas y no tienen ningún reparo en mostrarse educados y corteses, especialmente con los miembros del sexo opuesto. La inmensa mayoría de los vampiros de raza, prefieren no realizar demostraciones de su poder si no es absolutamente necesario; conocen diferentes tipos de magia (no necesariamente magia negra), y algunos poseen poderes mentales.

Vampiros menores

Han sido siempre víctimas de un vampiro de estirpe, dado que una persona sólo puede convertirse en vampiro por dos razones:

1: Porque ha sido mordida.

2: Porque ha bebido la sangre de un vampiro de estirpe. Y en este caso cabe el alertar sobre la malsana costumbre de los vampiros de raza de contaminar aguas y pozos con su sangre.

Suelen presentar un extraño aspecto. Parece que su mente se encuentra en algún lugar oculto, delatados por su mirada perdida. Este grupo de vampiros está nutrido por personas que anteriormente sirvieron de alimento a vampiros mayores.

Disponen de la cultura de una persona normal, pues no es de su interés otra cosa que conseguir alimento. A esto dedican la mayor parte de la noche. Sumamente violentos, no dudan en matar a una persona si esta no es de su agrado.

Para mayor información remitimos al lector a los archivos de nuestra editorial o a lo ya narrado sobre el proyecto Nebulae.

Sintomatología

Cuando una persona es contagiada, presenta los siguientes síntomas:

-La víctima queda inconsciente. Cuando despierta, sufre náuseas, inapetencia y amnesia leve. Aparentemente, el afectado no sufre sino anemia.

-Al cabo de dos días sin cambios en su estado, la víctima fallece.

-Cuatro horas después del fallecimiento, el aspecto del cadáver no es el esperado. Presenta un rostro saludable, con las mejillas sonrosadas, las pupilas reaccionan ante la luz, etc.

-Resucita en un tiempo no superior a las 48 horas.

Para terminar la exposición relativa a las criaturas de las tinieblas comentaremos lo relativo a los ángeles y a los demonios.

Angeles y demonios

Si existe una persona con más reticencias a hablar del cielo y del infierno ese es Lyonel R. Merrick. Hemos comentado ya con anterioridad lo escueto de las descripciones que hace Merrick de la Magia o de la Brujería, hemos apuntado también que posiblemente se deba tanto celo a su profundo carácter científico, pero no cabe la menor duda de que existe una ligera sombra de miedo en este asunto.

Para todo lo relativo a la Magia y la Brujería nos remite siempre a Lévi, pero especifica bien poco, como si le faltara la suficiente confianza en lo que Lévi afirma. Baste recordar al lector que en la captura de Humphrey, al parecer, dudaba del carácter mágico de la manta de Narciso hasta el momento justo en el que este «carácter» surte efecto sobre el vampiro.

En lo relativo a la constatación de los fenómenos que tienen relación con los cielos o los infiernos, Merrick se aparta de nuevo de su seguridad, tantas veces expresada, y nos envuelve en un halo de dudas a raíz de lo escueto de sus afirmaciones, por lo que vuelvo a pedir al lector un poco de paciencia para entender lo sintético de lo que a continuación paso a explicar:

Para Merrick, haciendo una vez más referencia a los postulados de Al-Dawla, el Cielo y el Infierno tienen la misma sustancia, pero diferente actitud, lo que les confiere el carácter positivo y negativo de que gozan respectivamente. Si bien es cierto que la descripción relativa a las entidades del infierno es bastante amplia, no lo es la relativa a los llamados Angeles. Y vuelvo aquí a recordar que posiblemente son el miedo y la prudencia las que le obligan a reducir tanto las informaciones al respecto de estos últimos.

DEMONIOS

Angeles caídos

Si únicamente existieran dos cargos jerárquicos en la llamada «Corte Infernal», los «ángeles caídos» ocuparían el segundo. Los tratados sobre demonología hablan de varios cargos, aunque generalizando, el asunto se reduce a dos: Príncipes o Espíritus superiores y Angeles caídos o Espíritus comunes.

Según las conclusiones a las que ha llegado la Merrick, jamás se presenta el caso de que un Espíritu superior actúe de forma directa; para tales efectos el infierno recurre a los ángeles caídos, que hacen el papel de esbirros o mensajeros, o ambas cosas a la vez. Debido a la escasez de datos sobre los primeros, únicamente hablaremos de los últimos pues son ellos los que actúan en nuestro entorno físico.

Han sido muchos los datos y testimonios recogidos desde la creación de Merrick House. Todos ellos coinciden en el

mismo aspecto: los ángeles caídos, cuando aparecen bajo su forma «real», poseen facciones humanas grotescamente deformadas. Su piel se presenta en diferentes tonos, que abarcan desde el marrón oscuro hasta el negro opaco. En la mayoría de los casos, lo que podría ser la nariz aparece profundamente curvada hacia abajo, asemejándose al pico de un buitre, o bien achatada hasta casi desaparecer. Sus orejas son puntiagudas y sus ojos amarillos o rojizos. Todos ellos poseen cuernos curvados hacia atrás. Su lengua es bífida y muy larga. En todos los casos, emiten un olor similar al azufre, que en algunos casos provoca vómitos.

Los ángeles caídos pueden presentarse bajo varias formas:

- Mediante su aspecto «real».

- En el interior de un cuerpo poseído, vivo o muerto recientemente.

- Manifestándose bajo fenómenos paranormales.

Algunos informes extraídos de los archivos de una iglesia inglesa, nos dan una idea, más o menos clara, de su forma de actuar. Recuerdo aquí que toda esta información a sido contrastada por los equipos de Merrick House.

-Los ángeles caídos, únicamente se ven afectados por las armas cuando se hayan en el interior de un cuerpo vivo, y ni siquiera reciben un daño directo, ya que es el cuerpo del poseso quien sufre las heridas, con el consiguiente riesgo para su persona. Si el individuo poseído muere, el ángel caído abandona el cuerpo. Si la víctima ha sufrido un accidente grave y su cuerpo queda inútil para los propósitos del demonio, éste saldrá del cuerpo como si una mano reventará un guante que le queda pequeño, esto es, esparciendo sus pedazos.

El lector se habrá hecho ya una idea de lo peligroso que puede resultar matar a un individuo poseído.

-Si bien un cuerpo humano poseído le supone ciertas ventajas al demonio, como por ejemplo el acceso a ciertos lugares, pasando desapercibido claro está; por otra parte le supone una serie de limitaciones, ya que las características físicas del demonio son muy superiores a las del cuerpo en el que se cobija, y estando en su interior no puede forzarlo sin dañarlo seriamente.

-En algunos casos en los que un demonio ha abandonado un cuerpo muerto, únicamente se ha percibido una brisa saliendo de la boca del cadáver, provocando incluso la caída de algún objeto de peso ligero.

-Si el demonio se manifiesta mediante fenómenos paranormales, aconsejo al lector que consulte el apartado dedicado al tema.

-Un ángel caído que se manifiesta bajo su forma «real», no sufre daño alguno si no es mediante el uso de armas especiales; esto es, armas sagradas (cualquier símbolo religioso de tendencias positivas vale) o armas mágicas. Por supuesto, los hechizos preparados a tal efecto, deben ser perfectamente efectivos, recomendando desde aquí la abstinencia a la hora de experimentar hechizos de dudosa procedencia.

- Otra forma «relativamente fiable» es el exorcismo, que únicamente puede poner en práctica un sacerdote, un monje, etc., y siempre si el demonio se encuentra en el interior de un cuerpo. Si este procedimiento funciona, el ángel caído se marchará de forma «pacífica» y no volverá a molestar a la víctima.

- Todos los demonios poseen poderes mentales, y algo induce a pensar que también poseen «algo» parecido a la magia, aunque este no es un hecho comprobado, por lo que no lo damos por seguro.

Angeles

Para desarrollar este apartado nos encontramos con el problema ya descrito de la falta de informaciones suficientes aportadas por Merrick. Como ángel podemos definir a cualquier enviado de una divinidad benigna. Estos son con toda seguridad, los seres sobre los que menos datos existen, y quizá esta sea la razón fundamental de su encanto, y del silencio respetuoso que les profesa Merrick. Su función es la de transmitir mensajes, proteger a la especie humana y todo aquello que suponga la seguridad y el bienestar de las almas. Klodzinski bromea siempre acerca del carácter bonachón del «Angel de la Guarda» de Merrick House, dado el carácter benigno de nuestra institución.

Su apariencia varía. Algunas veces se manifiestan transformados en animales pacíficos, o bajo forma humana, o también mediante sueños, que en la mayoría de los casos son difíciles de interpretar.

No considero en absoluto aventurado afirmar que los ángeles no necesitan poseer ningún conocimiento. Simplemente, Ellos son el conocimiento; no necesitan poderes, ya que son parte de la divinidad a la que sirven, y la más mínima fracción de poder que habita en ellos, es infinítamente superior a las facultades de cualquier mago o demonio. No existen costumbres respecto a estos seres. Sus actos pueden ser interpretados de muchas maneras lógicas sin acercarnos siquiera a la verdad. Precisamente se trata de esto; su misión es ayudar a la especie humana, pero sin tener conciencia de ello.

Se que este último postulado entra en total contradicción con la esencia misma de lo descrito por Al-Dawla, pero existe una diferencia de poder concretada a favor del llamado Bien. A raíz de esto podemos argumentar que si el Ragnarok tuviera lugar, muy posiblemente esta capacidad casi ilimitada de los ángeles pasaría a formar parte de las características de los demonios, que en estos momentos, y de forma casi segura, ven mermado su poder en base a su dinámica interna contraria a la del universo. Podemos decir que los demonios navegan de momento contra corriente.

C A P I T U L O

TWIN PICKS B.S.O. [Dance of the Dream Man/A. Badalamenti]

VIII

A modo de conclusión

Ha llegado ya el momento de referirnos concretamente al ente con el que se topó Elio de Angelis en Norteamérica. Es más que probable que fueran sus restos, o mejor dicho los de alguno de sus congéneres, los encontrados en la tumba egipcia que describe Al-Dawla.

Merrick House es partidaria de conferirle una identidad concreta, fundamentalmente en base a la cantidad ingente de datos que obran en nuestro poder y que avalan su existencia. Qué o quién es no lo sabemos a ciencia cierta, pero es segura su presencia entre nosotros.

Le hemos dado el nombre de Ragnarok sabedores de su enorme potencial destructivo, y de que es precisamente en él donde descansa el mayor de los poderes del Averno. Ya hace algunos capítulos hablamos de que no existe una diferencia real, objetivamente hablando, entre el bien y el mal. No es este el lugar más indicado para volver sobre lo andado, pero me gustaría recalcar que la entidad de la que estamos hablando es ajena tanto a uno como a otro. Me atrevería a decir que su naturaleza pertenece a otra dimensión, mas allá del cielo y de los infiernos. Si el mal tal y como lo concebimos tiene una esencia que pudiéramos definir como casi absoluta, el Ragnarok goza de la misma magnitud.

No consideramos excesivamente aventurado calificar a este ser como un enorme cúmulo de energía. Por supuesto, el hecho de conocer su aspecto, no significa que únicamente posea una forma. Como acabamos de decir, podría tratarse de una forma de energía hasta ahora desconocida, por lo que su apariencia podría variar con facilidad. Imaginemos por un momento que el Ragnarok tiene libre acceso a un número concreto de dimensiones o mundos paralelos (si estos existen); podemos afirmar sin temor a equivocarnos, que debido a que una de sus armas preferidas es el miedo, su apariencia puede variar según sus necesidades. En cualquier caso, si es cierto que mantiene acceso libre a otros mundos, todo el Universo tiene un serio problema, en especial el mundo que nosotros conocemos.

Aventurar una consecuencia como la que estoy propugnando puede parecer casi rallana en la locura, pero las informaciones que poseemos, y que por el momento no se me permite sacar a la luz, avalan la cordura de este planteamiento.

Básicamente podemos decir que el Ragnarok es una especie de mercenario maligno que actúa únicamente en base a sus instintos más básicos, si es que lo podemos plantear así. Las narraciones que hacen mención del mismo ponen los pelos de punta hasta a los más curtidos. Su estela es negra y deja una huella indeleble en todo aquél que ha tenido la desventura de topárselo y continuar vivo. Salvo en el caso de Elio de Angelis (y Klodzinski hace una mueca de satisfacción al mencionarlo), muy pocos son los que pueden contar sus experiencias enfrentados al Ragnarok.

Sanguinario y cruel sirve únicamente a quien está dispuesto a servirle.

Ya hemos relatado bastante sobre su apariencia en capítulos anteriores, por lo que me abstendré de comentar nada más. Sólo una advertencia, o mejor un ruego: con el Ragnarok nunca se juega. Su poder es tal que muchas de las incursiones de las criaturas del Abismo en nuestro mundo obedecen a sus órdenes. El Ragnarok no es un ser del que se puedan fiar siquiera las criaturas de las Tinieblas; pese a que hemos comentado que "únicamente sirve a aquellos que le sirven", sus decisiones pueden cambiar de manera que puede destruir a sus propios sirvientes si esto es necesario. Algunas criaturas de las Tinieblas actúan según su propio criterio, o al menos esto es lo que puede parecernos a simple vista; en cualquier caso, la influencia del Ragnarok siempre está detrás, moviendo sutilmente los hilos necesarios para que las apariencias nos engañen. Para él, esto es lo más sencillo.

Los otros pedazos

Hemos comentado ya lo difícil que resulta constatar cualquier hecho o referencia acerca de los pedazos del Ragnarok, del disco se entiende; la dificultad estriba fundamentalmente en el carácter oculto de todas las asociaciones que poseen una pieza. La razón es obvia, cuanto menos se sepa menos oportunidades se tendrá de destruirlas.

Merrick House tiene constancia de al menos 6 pedazos. 1 en la propia Merrick, 2 en manos de Nazarius Strauss y 3 que pasaremos a comentar más adelante. Sobre el último pedazo nada se sabe. El único consuelo que nos queda es el esperar que también sea desconocido su paradero para La Estrella Negra, pues su localización lo pondría en grave peligro.

Phoenix

«EL INFIERNO FUE CREADO PARA
PROBAR A LOS DIOSES.
EL QUE LO ATRAVIESA Y SOBREVIVE
SOLO PUEDE SER
CONSIDERADO COMO UN DIOS».

Esta curiosa cita corresponde a una parte de los escritos que sobre la campaña de Alejandro el Magno nos lega Iolas de Efeso, cartógrafo a las órdenes de Pérdicas, lugarteniente de Alejandro tras la muerte de Hefestión. Para Iolas, el contacto con una *«extraña pieza triangular de borde curvo»*, encontrada junto a un rodillo de arcilla, de escritura *«típica de los persas antiguos»*, supone *«un hallazgo de enorme importancia»*, sin que sepamos el porqué, aunque nos lo figuramos.

Tras la fundación de Alejandría en el 332 a.C., Alejandro parte con sus huestes al encuentro con Darío en Gaugamela. A raíz de esta campaña, la expedición de la que forma parte Iolas, parte hacia Zadrakarta y posteriormente se adentra en el Turquestán, la satrapía persa de Bactria, desde donde realiza incursiones en lo que hoy conocemos como Afganistán. En uno de estos periplos, localiza en las laderas de un monte cercano a lo hoy también llamamos Faydaba, una abertura en la roca que deja paso a *«una especie de pequeño santuario»*.

Una vez dentro, encuentra el rodillo y la pieza triangular. Lamentablemente, Iolas muere unos días después, sin que obre en nuestro poder ninguna referencia de tal suceso, salvo su constatación. Es muy posible que el rodillo fuera el mismo que encontraría la expedición Logan en 1891 y que acabaría en las manos de Lyonel R. Merrick en 1940, pero no podemos certificarlo con toda seguridad.

Si relato este pequeño retazo de historia es con la intención de apuntar la existencia de una de las piezas en manos de una asociación de nombre Phoenix, nombre que hace honor al año egipcio, con sede en El Cairo, y de la que Merrick, (a través de lo que le cuenta Strauss) afirma que es una de las tres poseedoras de la famosa pieza del Ragnarok. Sobre su historia y su poder no queda claro nada, salvo que la ruta que toma Alejandro Magno y el descubrimiento realizado por Iolas, puede muy bien ser el nexo de unión entre Phoenix y el Ragnarok. Sin que nos conste razón alguna para la intervención de la Logia de Edimburgo en su creación. Debo advertir aquí que todos los poseedores de piezas del Ragnarok, se guardan muy mucho de airear su existencia, por lo que resulta sumamente difícil indagar en su historia, como ya he comentado, incluida la propia Merrick.

La organización y los fines de estas asociaciones, son oscuros, sólo quedando claro que de momento y hasta que no se demuestre lo contrario, la Merrick es la única que tiene como fin el preservar el bien, evitando en lo posible la incidencia negativa de las acciones de las otras asociaciones. También quedará claro que la esencia de La Estrella Negra tiene como único fin precisamente todo lo contrario. De todos los datos que obran en nuestra editorial, estos dos puntos deben ser considerados de primera magnitud y en previsión de posibles «imprevistos», la asunción de la malignidad de las demás asociaciones debe ser considerada como prioritaria.

La Valkiria

La asociación que recibe este nombre tiene unos orígenes algo inciertos. Merrick House opina al respecto que tiene que tener relación directa con la Logia de Edimburgo, en su vertiente centroeuropea. Los primeros datos que obran en nuestro poder son los ofrecidos por Lévi Strauss a Lyonel Merrick en 1932, cuando juntos comienzan a establecer, a modo de esquemas de organización, la ubicación de los siete pedazos del disco del Ragnarok. Pasarán más de 20 años antes de que sepamos nada más, y esta información nos llega a través de uno de los amigos íntimos de Merrick, George Storm.

Storm, filólogo medievalista y asiduo colaborador de Merrick en sus investigaciones, trabaja con el doctor Lyonel hasta su regreso a Francfort en 1934, de donde acabará huyendo, perseguido por los nazis en el 36. Huye a España donde se encuentra de lleno con su guerra civil.

Storm nos cuenta detalladamente las investigaciones realizadas por los equipos de Hitler, con el objetivo de encontrar el Santo Grial. A raíz de estas investigaciones toman contacto con el Ragnarok, a través de textos desconocidos que estuvieron guardados en un edificio secreto de Dresde hasta la gran incursión de bombaredros aliados que redujo esta ciudad a polvo durante la Segunda Guerra Mundial, sin que sepamos hasta el momento si se puso a salvo la documentación o si ,por el contrario, se perdió para siempre.

Según Storm, quien recibe la información de fuentes fidedignas, en la reunión de Wannsee, celebrada en las afueras de Berlín en el año 1942, se trató fundamentalmente de la «cuestión judía», pero se habló también del proyecto Valkiria. Según los postulados de Heydrich toda la raza judía debía ser cuidadosamente investigada en busca de información relevante sobre el asunto Ragna-

rok. La información se encuentra desde luego, pero Storm carece de datos suficientes sobre este hallazgo.

Storm nos comenta los denostados esfuerzos de Hitler para reafirmar su poder con la localización y posesión del Santo Grial, el Arca de la Alianza y el Ragnarok. Como todo el mundo sabe no consiguió sino indicios acerca de los dos primeros, pero hay suficiente material como para corroborar la posesión por parte de Hitler de al menos uno de los pedazos del Ragnarok. La lamentable destrucción de la ciudad de Dresde, origina la confusión que nos embarga al respecto. Storm, también nos cuenta que es muy posible que la huida de Rudolf Hess a Inglaterra se debiera, en parte, a la intención de éste de alertar a los aliados sobre la particular pieza del disco. Lamento profundamente tener que decirlo, pero tampoco tenemos ninguna constancia de ello.

Y ya para terminar, comentaré la existencia de la asociación que tiene el último de los pedazos de los que nos queda alguna constancia.

Fundación Sao Luis

Este es el nombre de una de las órdenes de iniciación más importantes del mundo. Su sede se encuentra en Sao Luis, una ciudad costera de Brasil.

El origen de esta orden de iniciación, se remonta a los años sesenta. En un principio, sus fundadores fueron Octavio Souza y Mario Dasilva, quienes figuraban como líderes religiosos y ocultos practicantes de la santería, a medio camino entre la religión y la magia. Pese a no encontrarse oficialmente reconocida, eran muchas las personas que asistían a los cultos que de forma periódica se realizaban. Supuestamente, las intenciones de esta fundación, a la que comúnmente se la conocía con el nombre de «Mamba Verde», eran las de preservar el bien y ayudar a los necesitados.

Queda claro que la estrategia de Souza y Dasilva estaba perfectamente estudiada; era muy sencillo acceder a la gente con problemas e intentar manipular sus mentes, ya que estos cultos periódicos eran el único refugio que podían encontrar en medio de tanta miseria. Con el paso de unos pocos meses, la euforia colectiva creada por estos dos individuos (de los que disponemos de una muy escueta información) había comenzado a dar fruto. Cada vez asistía más gente a los cultos, y no les importaba dar una serie de pequeños donativos con el fin de mantener y ampliar el lugar de reunión.

En agosto de 1970, el cadáver de Mario Dasilva aparece descuartizado en las afueras de Sao Luis. Sumado a este trágico suceso, circula el rumor de que durante la celebración de los cultos se queman sustancias que producen extraños efectos.

En respuesta a los rumores, Souza afirma que no se trata de otra cosa que hierbas aromáticas que favorecen la concentración.

Además de todo esto, los problemas de Octavio Souza comienzan cuando (según una nota encontrada) movido por el espíritu de Mario Dasilva decide enviar a varios de sus alumnos por todo el continente, con el fin de encontrar un objeto. Alguno de estos alumnos fueron encontrados bajo los efectos de fuertes drogas de carácter alucinógeno: todos ellos llevaban un extraño tatuaje que supuestamente era el símbolo que representaba a la Fundación. Al ser estudiado el tatuaje, se llegó a una conclusión tan inesperada como escalofriante: el tatuaje que portaban en el brazo aquellos jóvenes era una copia del sello supuestamente colocado por Thor en el Ragnarok. Viendo esto, quedaba suficientemente claro qué era lo que Octavio Souza estaba buscando. Una o todas las piezas del escudo.

Debido a los problemas legales que le supuso la administración de drogas a estos jóvenes, Octavio Souza fue encarcelado suicidándose en su celda al cabo de pocas semanas. Pero aquí no terminan los datos misteriosos; en la celda de Octavio Souza se encontró una nota escrita de su puño y letra que explicaba un suceso acontecido la misma noche de su suicidio. En su misma celda (según la nota encontrada) se había materializado ante él el espíritu de Mario Dasilva, el cual presentaba una profunda dentellada en el cuello. Lo más extraño de esto, es que tras la figura de Dasilva se encontraba otra figura, pero esta en movimiento, dejando tras de sí una estela negra.

No es necesario aportar más datos sobre la descripción; en la nota, Souza estaba describiendo al Ragnarok.

Actualmente, la Fundación Sao Luis sigue en activo, bajo la imagen de un centro de acogida a drogodependientes, uno de los principales problemas que asolan Brasil.

Catalina Hastings, Merrick House Inc.

Edimburgo.

7 de Abril de 1992

C A P I T U L O

1.- LA CONSAGRACION DE LA PRIMAVERA (Los augurios primaverales, frag./I. Stravinski)
2.- ALIEN 3 B.S.O. (Adagio, frag./E. Goldenthal)
3.- PSICOSIS B.S.O. (Suite, frag./B. Hermann)
4.- MUSICA ACUATICA (Suite en Fa mayor HVW 348, Allegro, frag./G.F. Haendell)
5.- MARNIE LA LADRONA B.S.O. (Suite, frag./B. Hermann)
6.- JURASSIC PARK B.S.O. (The Raptor Attack, frag./J. Williams)
7.- SPIRIT HORSES (Premonitions, frag./C. Nakai)
8.- GORILLAS IN THE MIST B.S.O. (The Death of the Digit, frag./M. Jarre)
9.- LA HISTORIA INTERMINABLE B.S.O. (Fantasía/G. Moroder)
10.- ANGEL HEART B.S.O. (Nightmare, frag./T. Jones)
11.- A PASSAGE TO INDIA B.S.O. (The Temple, frag./M. Jarre)
12.- ALIEN 3 B.S.O. (Lento, frag./E. Goldenthal)
13.- PASSION B.S.O. (The Feeling Begins, frag./P. Gabriel)

IV

Trece Secuencias para una Noche

La cabeza parecía que iba a estallarle. La experiencia no había merecido la pena, definitivamente.

Dejó la pipa de cerámica sobre la mesita de noche y se dispuso a dormir. Notó cómo algunas bolitas de droga se desparramaban por el suelo. Sudaba, fríamente, mientras se repetía que no necesitaba de aquellas tonterías para escribir. *¡Maldito Javier!. ¡Malditas recomendaciones!.* Hasta aquella precisa noche no había necesitado de estímulos para suscitar su creatividad, y mientras cerraba los párpados se juró que no volvería a probarlo.

Se despertó sobresaltada, sin saber a ciencia cierta la hora que era. Tampoco importaba. Lo que la envolvía no era otra cosa que una espesa sensación de frialdad y húmedo alejamiento. Seguía sudando, pero esta vez tardó un buen tiempo en percibir lo viscoso de la secreción de su cuerpo. Alargó la mano para localizar la perilla de la lámpara y no la encontró. Tanteó de nuevo, y nada. Se irguió, pesadamente, como si cada uno de sus huesos (?) hubiera desaparecido y sólo la enorme presión que ejercía su mente sobre su cuerpo, fuera suficiente como para que el movimiento tuviera lugar al fin.

Tropezó con algo que no supo concretar y su cabeza se perdió entre la vaga sensación de tranquilidad que la embargaba y la sensación de extrañeza que la dominaba, mientras caía al suelo. Se arrastró lentamente mientras buscaba algo reconocible a lo que agarrarse. En el fondo no lo necesitaba.

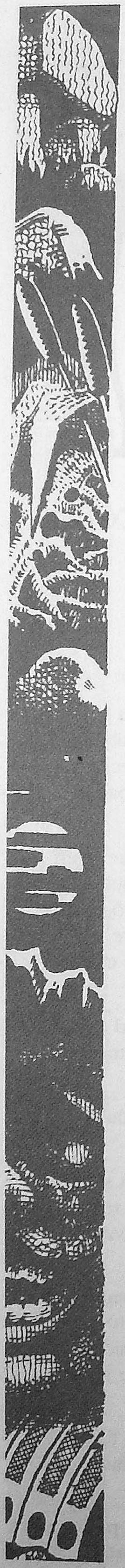
Lo intentó de nuevo, con pertinaz voluntad de derrotado que todo lo ha perdido y sin embargo continúa en su desesperado afán. En el fondo seguía sin necesitarlo.

Localizó una forma esférica de liso tacto y trató de palpar con sus dedos...¡¡SUS DEDOS!!. ¿Dónde estaban sus dedos?. Sentía, pero lo que sentía no tenía nada que ver con lo que había sentido hacía apenas unas horas. En realidad el miedo primero se dispersó por entre las infinitas conexiones sinápticas de su cerebro y se perdió definitivamente en el corriente sanguíneo de miriadas de vasos capilares que nutrían de fluido su cabeza.

En el fondo esto tampoco importaba. En realidad ya nada importaba salvo la fuerza que la obligaba a levantarse. Se alzó del suelo frío y sintió la tibieza del ambiente. por un momento pensó (?) que estaba soñando, que todo era fruto de la ingesta del aquel hongo panameño que le diera un hombre, llamado Javier, poco antes de que hiciera el amor con él. Soñar que se sueña suele ser una buena terapia frente a la apatía que produce la indigencia de ideas y la sequía de emociones. Para ser sincera, aquello tampoco importaba.

La oscuridad se disipaba lentamente en su cerebro y pronto se hizo la claridad de un universo que se tornaba cambiante según se mirara. Se mareó un poco, en realidad no demasiado y en el movimiento que ella misma se produjo tuvo la estúpida elocuencia motriz de un insecto ante el peligro. Tampoco importaba mucho.

Algo se movió delante. Lo notó todo su cuerpo. Como una pequeña señal eléctrica que la recorrió de punta a punta y que le produjo la primera alegría de la noche. Ahora todo importaba, el más mínimo sonido importaba, la



más pequeña de las sensaciones importaba. Movió su boca (?) con avidez y se quedó quieta mientras esperaba otra señal. Al fondo, en el surco negro que diferenciaba el zócalo del suelo la percibió. Y se sintió alterada pero espectante.

Sobre la cama el cuerpo inerte de una mujer joven entre las sábanas. Su cara distorsionada por un profundo dolor, ya pasado, estaba quieta. El pecho inerte y los miembros desmadejados, ya sin vida.

En el suelo, y sorteando los restos esféricos de la droga, una araña, pequeña y peluda, recorre la habitación a velocidad vertiginosa en pos del rastro de una cucaracha que trata de escapar al abrigo del zócalo de la habitación. Estúpida pérdida de tiempo. Lo que ha de ser será y nada puede evitarlo.

II

El hombre de avanzada edad se dirigió tambaleante hacia la salida del callejón. Su rostro, y sus continuos giros de cabeza, denotaban alarma. Bajo su gabardina gris, un abultado paquete que aferraba con sus huesudas manos.

Las fuerzas le abandonaron, definitivamente, a escasos metros de una puerta, desvencijada, que se movía al ritmo del viento que azotaba el callejón y a su visitante. Llovía.

El muchacho corría como si le persiguiera el diablo. Sus deportivas se aferraban al húmedo suelo en cada zancada, y el aire frío le azotaba la cara mientras huía de la patrulla policial a la mayor velocidad que le permitían sus piernas quinceañeras.

Acertó a ver la oscura entrada al callejón salvador, en el justo momento en que el vehículo de la policía se pasaba de frenada y se perdía, momentáneamente, envuelto en el sonido estridente de su sirena.

El polígono industrial Halley hacía tiempo que había perdido su esplendor pasado; naves totalmente abandonadas se erguían, oscuras, frente al pastoso color gris del cielo nocturno de una fría noche de plenilunio, en Edimburgo.

La policía no tardaría en volver a descubrir su rastro. Durante un corto trayecto, se preocupó de eliminar pistas y de encontrar amparo. Nathan buscó la tranquilidad de la oscuridad del callejón y se dispuso a contar los billetes que le había arrebatado al tendero en uno de sus atracos más memorables. Mientras se sumergía en la operación aritmética tropezó con el cuerpo de un hombre recostado entre los escombros. Se sobresaltó lo suficiente como para dejar caer el dinero. Una rápida ojeada al cuerpo inerte del anciano y la calma volvió a recorrer sus venas.

Hurgó en la gabardina del finado y localizó el viejo libro.

Un ilegible garabato rubricaba la portada, de cuero y cobre, con un firme aire arábigo. Nathan no había pasado de la primaria, pero sus pobres conocimientos todavía le permitían distinguir entre una escritura cristiana y otra que no lo era. Aquel descubrimiento era una joya a tenor de lo que le costó arrebatárselo al cadáver.

Recogió cuidadosamente el dinero del suelo y se apresuró a ser engullido por la oscuridad, al otro lado de la puerta que batía con fuerza la pared, girando enfebrecidamente sobre sus goznes al ritmo implacable del viento. A lo lejos las luces parpadeantes del coche patrulla.

Encontró cobijo bajo una lucerna de vidrio que se había salvado del incendio de lo que fuera un enorme almacén de pescado. La humedad se le antojó *"hogareña"* mientras se acurrucaba entre cajas de madera y algunos sacos. Y comenzó a rebuscar entre las páginas de la reliquia mientras daba tiempo a la patrulla para que se fuera.

¡Un buen puñado de billetes¡, ¡qué coño!, eso le pediría al viejo Stenson, el perista del barrio.

Recorría vagamente las enormes hileras de garabatos dorados y sienas, con fruición, como intentando descubrir algo.

Despertó de la noche de los tiempos y soñó con ser llamado.

Por azar, por puro azar, localizó unas líneas que se le antojaron legibles, y como por hacer una gracia elaboró el conjuro y siguió repasando las hojas de libro, como si tal cosa, sonriendo para sus adentros.

Primero fue un leve temblor entre las vigas metálicas de la nave. Después una sombra que rehuía la luz lechosa que atravesaba el lucero. Las últimas gotas, o las primeras, de un aguacero repiqueteaban sobre los vidrios, resonando en mil ecos por toda la nave. Nathan no tenía miedo.

Se movía sigilosamente, reptando por pasillos imaginarios, allá en lo alto. Tejiendo una trampa de movimientos cinegéticos.

Por un momento la luz se atrevió a tocar su cuerpo, y la sombra que se descargó contra la pared sólo era ligeramente más oscura que su piel.

Se acercó lentamente, con

movimientos acompasados que no presagiaban nada bueno. Agil como una serpiente llegó desde los infiernos atendiendo a la llamada milenaria del sabio. Para aquellos que lo habían conocido era el terror vivo, para Nathan todavía nada

No lo vio llegar, sólo sintió un escalofrío en el justo momento en que percibió que alguien le espiaba. *¡La policía!*, pensó en el instante mismo en que cerró el libro y se alzó sobre sus Nike.

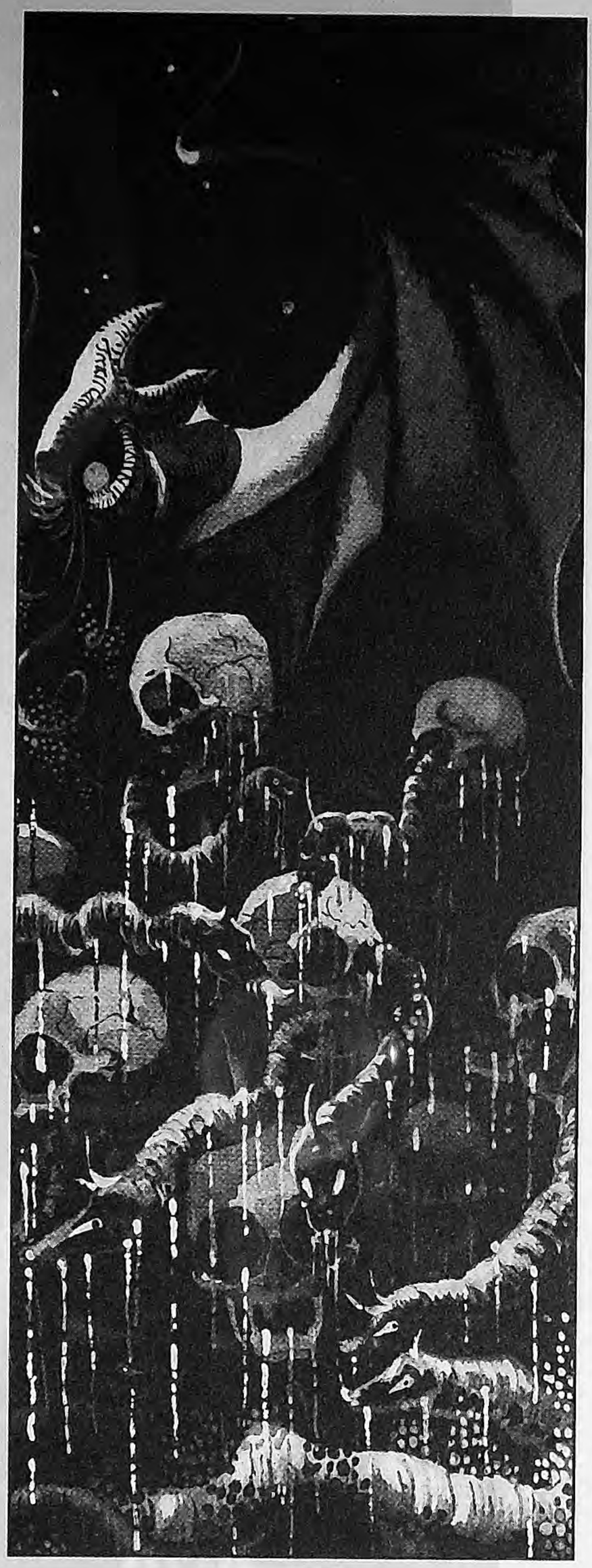
¿Defenderse de qué?. No vio nada.

Se retiró suavemente, con sigilo, de la luz lechosa que descendía del tejado herido. Y sin saber, o sin querer, se ocultó de la luz beneficiosa para arrojarse a los brazos del hijo del averno.

No lo vió llegar, ni lo sintió. Un siseo gutural le avisó que estaba cerca. Se volvió para ver lo que ni en la peor de sus pesadillas habría queri...

El golpe fue seco. La cabeza se separó de su cuerpo de cuajo, dejando abierta una herida desgarrada. Y mientras se movía al ritmo de los últimos latidos, el recién llegado sumergió su horrible cabeza en el abdomen del muchacho, para libar gustoso sus jugos.

Dicen que los que pierden la cabeza no sienten. Que se lo cuenten a Nathan.



III

Mike había cambiado. Aquella dulzura y alegría que lo definían a principios de la universidad habían pasado a mejor vida. Bien es verdad que desde que se casaron, ella embarazada de Larry, y él, empeñado hasta las cejas por salvar el negocio de su padre, las cosas se habían torcido un poco.

Al principio todo parecía llevadero, pero el tiempo sentenció de muerte al matrimonio.

Larry murió de neumonía a los 8 meses, y Mike no levantó cabeza.

¡Qué dura es la vida para algunos!. Maquinalmente siguió planchando, a pesar de haber descubierto un roto en el pantalón.

- ....la pequeña editorial, que según el profesor de la univer.....

La televisión le hacía compañía. La televisión y el gato. Siguió planchando.

-...rrick House pasaba por tener, entre sus fondos, auténticas joyas de la literatura ocultista de los últi...

El reloj que les había regalado su madre, las navidades pasadas, marcó las nueve y cuarto, como siempre lo hacía a las nueve y cuarto de cada uno de los días de su destartalada vida. Lentamente dio vuelta a la pernera del pantalón marrón para planchar el otro lado.

-¡Un cuarto de hora para que llegue Mike!, borracho, como siempre.- La cena estaba preparada desde hacía rato.

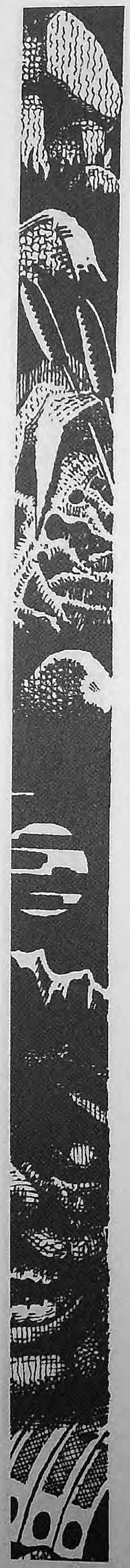
-...las llamas surgieron en la planta baja y se propagaron, rápidamente, por el resto del edificio a través del hueco del ascensor...

Mike ya no era el mismo desde que conoció a aquel maldito escritor de Londres. Intentó escribir algunas historias para la revista Trébol, pero eran historias demasiado oscuras, demasiado tétricas. Sin embargo, John le animó a que siguiera profundizando en aquellas.

-...muertos y varios heridos que han sido trasladados....

Sarah no le oyó llegar, ni sospechó de sus intenciones. El matrimonio no iba bien pero en el fondo seguía queriendo a Mike.

Se sobresaltó ligeramente al escuchar a sus espaldas:



- *Mi Señor ha llegado...*- Estuvo a punto de soltar la plancha, pero no lo hizo, tal vez para intentar defenderse si la cosa se ponía difícil. Tenía enfrente a Mike, con los ojos desorbitados y cubierto de sudor. Por un momento pensó que el alcohol le había sentado mal, pero sintió terror al descubrir que aquella tarde Mike no había bebido.

El cuchillo de cocina la atravesó de parte a parte el pecho, y lo hizo en al menos tres ocasiones antes de que Sarah perdiera el conocimiento, y la vida.

Una mano ensangrentada se acercó al interruptor del televisor en el momento justo en que el comentarista cerraba la noticia de la desaparición de una pequeña editorial ocultista del centro de Edimburgo.

IV

De todas las veces que me he levantado a lo largo de mi vida, creo que jamás me he encontrado tan mal. Lo primero que he sentido ha sido una humedad viscosa situada en mi vientre. He bajado la vista a la altura de mi abdomen y me he encontrado con una baba amarillenta; creo que sale de mi ombligo. Es curioso. A pesar de este fluido casi pastoso y maloliente, no siento en absoluto la necesidad de visitar un médico. A decir verdad, hoy es uno de esos días en los que no hay nada que pueda perturbarme, aunque hay algo diferente. Creo que me ha invadido una sensación tal de estupidez, que me resulta imposible concentrarme en nada, incluso creo que podría dolerme la cabeza.

En fin, la vida es así de extraña...a veces. Me disponía a afeitarme, cuando me he mirado al espejo y he notado que estoy francamente desmejorado. Mi ojo derecho cuelga a la altura de la nariz, de la cual brota el mismo fluido viscoso. He intentado llevarme la mano a los orificios nasales, con el fin de dar satisfacción a mi curiosidad respecto al extraño líquido. Lamentablemente, mis dedos han tropezado con el borde del lavabo y un par de uñas se han desprendido.

Mi madre tenía razón con eso de hacerme la manicura.

Hoy no es mi día, de eso no hay duda. Intento recordar lo que ocurrió anteayer, pero la única imagen que llega a mi mente, es la de un tipo malencarado que acerca su rostro a un cuerpo inerte, que da la casualidad de ser el mío.

¡Ah, ya recuerdo! Yo soy investigador privado y ayer estaba metido en un buen lío. No recuerdo de qué se trataba, pero sé que me dispararon y conseguí llegar a casa a duras penas. Aquel tipo...sí, no hay duda. Estaba mezclado en algo relacionado con el satanismo o la nigromancia. Vaya, parece que no pude resolver el caso.

Vamos a ver...anteayer me hicieron un segundo ombligo con un 38 y hoy tan sólo veo un fluido asqueroso. Bueno, parece que este no va a ser un día tan malo. Suena el timbre. Miro a través de la mirilla y veo a mi secretaria. Teniendo en cuenta todos los sueldos que le debo, no deja de parecerme extraño ese gesto de preocupación que veo en su rostro. Abro la puerta...

Tenía hambre. Todas las mañanas, cuando me levanto, tengo mucha hambre. Antes desayunaba croissant con zumo y café. Me temo que ahora va a ser más difícil encontrar un desayuno realmente nutritivo y mínimamente discreto. Tendré que limpiar toda esta sangre; cuando trabajaba como investigador, ahora lo recuerdo, aprendí varios trucos. Deshacerse de los restos del cadáver será fácil.

Estoy e el cementerio. He esperado mucho rato, creo. Se ha hecho de noche, así que seguramente he esperado bastante. Me fijo en una tumba y observo cómo una mano sale a la superficie. Para cuando quiero darme cuenta, me veo rodeado

de tipos con tan mal aspecto como el mío. Algunos incluso están peor que yo. Arrojo al suelo al contenido de la bolsa. Algunos gruñen con cierta satisfacción. Veo que uno ha intentado sonreir, pero el maxilar inferior se le ha desencajado y se ha caído al suelo. Lo tendrá difícil para comer. Es extraño, entre toda esta gente siento un raro ambiente. A pesar de la situación me encuentro bastante cómodo.

Ya no quedan restos de mi secretaria. Mis nuevos amigos han comenzado a vagar por ahí. Creo que voy a seguirles un rato.

Me apetece picar algo.

V

Hurgaba entre las bolsas de basura de la zona rica de Edimburgo, sin importarle las luces de los coches que atravesaban la zona.

El carrito de niño que le servía de contenedor de reliquias le seguía a corta distancia arrastrado pesadamente por el pobre, y paciente, Nut.

Atravesó la avenida sin atender al los pitidos de un coche que a punto estuvo de pasarle por encima. Nut, más precavido, se había quedado al otro lado, esperando a que pasara el peligro.

La pequeña comitiva se adentró en el interior del bosquecillo de abedules que lindaba una de las mansiones. Caminaron una veintena de pasos.

Bajo la atenta mirada de Nut, el viejo, se paró, y comenzó a rebuscar entre sus cosas. Ruido de bolsas que se abren y algunas caricias al lomo del perro.

- Nut, mi fiel amigo...tú si que me entiendes...

La mirada de Nut se fijó en la botella que sostenía su amo y de la que dio dos largos tragos. Después se volvieron a poner en camino.

Estaba entumecido, ya sin los cables y sin los tubos que le habían tenido atrapado a la máquina, pero se sentía fuerte. Miró hacia lo alto y descubrió lo que buscaba, la luz amiga.

Mientras avanzaba por entre los árboles, y sus grandes pies se hundían en el barro, recordó el incendio, y a los guardias de seguridad cuando le dispararon. Sonrió para sus adentros.

Apartó unos arbustos y olfateó el aire de la noche. A lo lejos, las luces de los coches que atravesaban la carretera cercana. Continuó como si nada.

Nut se apercibió enseguida de su presencia y le insinuó, a su amo, que no se adentrara en la espesura. El viejo, borracho como una cuba, no estaba para negativas, y lo que hacía un momento era todo amistad, se tornó violencia, y con un movimiento brusco le lanzó una piedra sin destino. El perro aulló lastimeramente, sin moverse, más por mostrar su enfado que por el golpe fortuito del rebote.

Escuchó los ladridos del perro. Seguía entumecido, y a decir verdad no entendía muy bien el por qué. Olfateó la presa y se apresuró hacia el montículo, para otear mejor. Ante la visión del anciano, de la carne, su cuerpo se tensó llenándose de adrenalina, y ante el golpe de la adrenalina la insuficiencia cardiaca.

Mientras se desvanecía, recordó al Doctor Higt abordando a los guardias y diciendo:

- Lejos del laboratorio es hombre muerto...

El viejo borracho juraría que aquel animal muerto se estaba convirtiendo en un ser humano, pero no pareció importarle, y se alejó, seguido de Nut, para evitarse problemas innecesarios.

VI

Los tres hombres habían descendido durante varias millas desde la montaña nevada que aparecía a sus espaldas. En estos momentos se dirigían hacia un bosque de robles rojos que bordeaba un pequeño riachuelo.

El que abría la marcha, el grandullón Tadeus Logan, se adentra en la corriente consciente de que algo pasa. No hay ruido de animal alguno.

Los caballos están nerviosos y se muestran reacios a seguir a sus dueños.

Logan, temeroso de que se trate de algún oso coge su rifle de caza y lo amartilla. Béisbol no es extraño a la maniobra de su viejo amigo y comunica al tercer acompañante que se prepare.

Alertados, y armados, se adentran a través de la corriente de agua y continuan avanzando, con dificultad.

La presencia se hace insistente, pero nada ven. El silencio de sus bocas hace más tenso el sonido del silencio que lo embarga todo salvo el rutilante rodar del agua en el riachuelo.

En un momento los presentimientos se hacen realidad, pero no en la forma esperada.

Trump, el último en llegar al riachuelo, no vió nada en el momento de sentir que la cabeza se separaba de su cuerpo, de un sólo golpe. Relinchos de caballo atemorizado y patear la superficie del agua.

Béisbol disparó hacia la oscuridad que acababa de atacar a Trump y vació el tambor de su revólver sin obtener ningún resultado. No tuvo tiempo de más, lo que fuera le abrió el pecho en canal para levantarlo por los aires y lanzarlo contra los árboles de la ribera. Su caballo cayó al suelo presa de los últimos estertores del pánico.

Tadeus no quiso mirar hacia atrás, su caballo también tenía miedo y accedió dócil a la orden de su dueño. Picó espuelas y trató de huir sin volver, en ningún momento, la cabeza. Una oscuridad espesa y de olor acre le golpeó en la base del cráneo, y antes de morir, sintiendo como sus sesos se desparramaban, sólo tuvo tiempo de apretar el gatillo, apuntando hacia la nada.

VII

La pluma descansaba bajo la almohada.

La gruta despedía infinidad de sombras, pardas a la luz de la hoguera. El indio, de edad indefinida, lanzó a las llamas unas bolitas de sustancia que avivaron el fuego. Por sus mejillas rodaron algunas lágrimas en recuerdo de los que partieron.

Alzó su larga envergadura y comenzó a entonar una salmodía que le había enseñado el brujo harapiento de quien había aprendido las artes de la magia.

Con paso lento pero firme aumentó el ritmo cadencioso de su pisar y emprendió el baile alrededor de la fogata.

Como en un teatro de sombras chinescas, las paredes se llenaron de historias, relatadas por las contorsiones y movimientos del indio.

Llevaba ya mucho tiempo danzando cuando sintió la presencia. Si hubiera tenido los ojos abiertos habría podido observar que desde hacía un buen rato, a su sombra se había unido otra que había surgido del fuego y ahora le seguía.

Entornó los ojos sin olvidar la cara de la muchacha que yacía en la cama de un lejano hospital, y lo vio.

Quiso no darle importancia pero algo se rebelaba en su interior. La presencia siniestra que durante tanto tiempo había esperado ya estaba allí.

Vagamente recordó al joven Schroeder. Se concentró en enturbiar la conciencia de su enemigo danzando, danzando como si no tuviera miedo. De su boca, poco a poco, surgieron salmos que hacía milenios que no habían sido entonados y que puestos en sus labios cobraban la fuerza mítica con la que fueron creados, hasta convertirse en conjuros que adormecían la potencia del otro.

Volvió a entornar los ojos y lo vio quieto, espectante y sombrío, sonriente en su maldad, sabedor de que harían falta mucho más que embrujos y conjuros para aplacar la necesidad que tenía de seguir vivo. De su boca surgió un frío demoledor que a punto estuvo de tumbar al indio. Recobrado éste, lanzó un hechizo que se convirtió en fuego, que quema y destruye todo a su paso. La más absoluta nada.

La lucha desigual hacía tiempo que ya no se desarrollaba en el interior de la gruta

y se había aposentado en paisajes variopintos y cambiantes que no caben en el alma de ningún mortal.

Semanas hediondas y lóbregos lustros duró la lucha por el dominio del alma de la mujer que seguía postrada en el interior de un hospital de Edimburgo.

El viejo indio comenzó a sentirse cansado. La mano que la bestia le había introducido en el pecho le quemaba, y a punto estuvo de soltar las cuencas emponzoñadas de los ojos de su enemigo. Se paró.

Cegada y dolorida la bestia arremetió, de nuevo. Lo preparó lentamente, saboreando cada palabra antes de anunciarla.

Cuervo lanzó el último conjuro con la fuerza de las siete piedras sustanciales y los siete vientos elementales. Dotado de un poder descomunal, y magnificado por la debilidad de su oponente, el conjuro cumplió su cometido y desterró de la tierra al Ragnarok, pero fue insuficiente para destruirlo

VIII

Se sentía un poco pazguato entre tanto cachivache. Denostado por sus colegas lo había intentado en solitario. Sin resultado.

El último experimento había sido un fracaso, como el resto, y era consciente de que llamarlo fracaso era casi como hacerse una concesión.

En un principio confiaba en lo que decía el breviario, tras tantos años, dudaba de que aquel turco tuviera la más mínima razón.

Bien es verdad que había sustituido algún que otro elemento, pero a todas luces la cosa no tenía sentido.

El orangután sobre el que había ejercitado la experiencia, parecía no reaccionar. Se había debilitado hasta el punto en el que casi había perdido el pelo.

La nutrición en base a aquella sustancia era del todo escasa, y lo peor de todo es que las experiencias anteriores habían arrojado el mismo resultado.

Solo le restaba dar por agotado todo recurso y culminar sus experiencias con la frase de siempre:

SIN RESULTADOS

Se acercó a la jaula para terminar con la vida del ejemplar que se encerraba en su interior. Llenó la jeringuilla con una mezcla letal que haría más fácil el último viaje del viejo simio.

Al abrir el cerrojo se hirió involuntariamente, y la roja sangre brotó en forma de una enorme gota. La succionó, y lamió la herida sin percibir el extraño brillo en los ojos de Dante, el orangután.

Se acercó lentamente y acarició la dócil cabeza del animal.

Como movido por un resorte, Dante, se levantó.

Las innumerables suturas que recorrían el cuerpo de aquel que fuera un vistoso ejemplar antes de ser abatido en la jungla, le daban un aspecto terrible. La carencia, casi absoluta, de pelo completaba el cuadro.

Travis recordó por un instante el mimo con el que lo había reconstruido, y el afán con el que tras devolverlo a la vida había tratado de alimentarlo con el maldito fluido, que semejante a la sangre fresca de hombre, había definido el turco de marras.

Recordó las innumerables botellas de plasma y la ingente cantidad de sangre de animales que había gastado.

No quiso sentir nada mientras Dante le descoyuntaba el brazo derecho y absorbía la sangre que manaba. Gritó desenfrenadamente al sentir los incisivos del animal en su cuello.

Sólo tuvo tiempo de pensar, mientras era devorado, que aquel maldito alquimista turco había oído campanas pero no sabía dónde.

Si bien se podía devolver la vida, era demasiado complicado alimentarla. Y la prueba se lo estaba comiendo entero.

Un buen artículo para la revista ***Scientific American.***

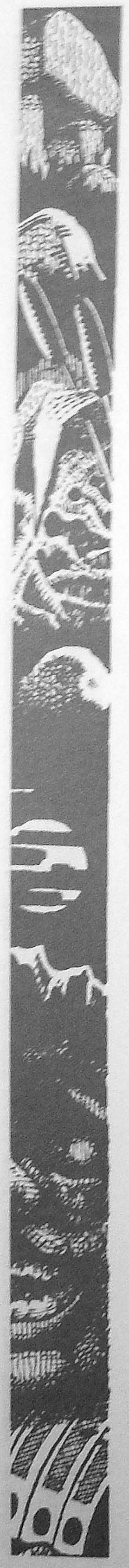
IX

Era incapaz de dormirse. Se levantó y bajó a la biblioteca envuelto en su bata de seda gris. En la cama, su esposa Aurora.

Recogió del estante el libro que con tanto cuidado había leído y se acercó a la mesa de su escritorio. Del cajón superior derecho sacó el viejo reloj.

Abrió el libro en la página señalada de antemano y encontró el dibujo. Miró de nuevo al reloj y se dijo para sí que aquel medidor de tiempo era el mismo que se relataba en el texto.

Una pequeña carcasa de madera noble albergaba un



disco de porcelana y bronce en el que estaban talladas las horas, pero a diferencia de los demás relojes, aquel que tenía en sus manos disponía de trece señales.

Volvió su mirada al interior del libro y retomó el relato, ya leído, y comenzó de nuevo a leer.

"Nunca debí de fiar de aquel brujo que decía saberlo todo. A pesar de las referencias que de él hizo nuestro común amigo, nunca disipé mis dudas sobre su pasado.

Pasé en su compañía el tiempo suficiente como para sospechar que ocultaba algo. Tanto afán por parecer amistoso, tanto afán por hacerse querido, tanto desperdicio de energía por conseguir que le ayudara en su propósito, siempre me parecieron esfuerzos baladíes.

¿Que busca un alquimista renombrado en el pobre trabajo de un relojero?

Jamás me enseñó el texto completo de su esquema mecánico. Un reloj que nunca se ha de parar, y que al llegar a la hora 13 marcará un momento muy especial, es una empresa de por sí ya muy extraña.

Acometí la empresa con el mismo rigor con el que hacía todo mi otro trabajo. Lo más complicado me resultó el definir el mecanismo que impidiera su movimiento por un agente externo. Al fin lo conseguí, y siguiendo las pobres, repito, indicaciones de ese loco, le entregué la mercancía en la fecha prevista. Sospecho que otro fue el relojero que acabó mi trabajo..."

Volvió a coger el reloj de encima de su mesa y trató, de nuevo, mover la única manecilla. Como en las anteriores veces, no lo consiguió.

La aguja estaba en lo más alto, sobre el número 13, y por un momento se preguntó qué momento tan especial podía definir el final del recorrido.

X

Bajaron por la pendiente embarrada con destino incierto. Lejos quedaba la espesura y su verdor. Méndez, el nativo, le seguía a corta distancia.

La zona había permanecido inexplorada desde tiempos inmemoriales.

Los relatos que le habían llevado hasta allí, hacían referencia a una deidad menor que había dominado a una tribu conocida por su violencia y su falta de escrúpulos.

Siguieron avanzando por el lodazal, siguiendo las indicaciones del plano, hasta encontrar la entrada a la gruta.

El hedor que de allí salía les obligó a taparse la nariz. Méndez se cubrió con un pañuelo y volvió a pedirle que cejaran en su empeño.

Por un instante estuvo a punto de acceder, pero al final pudo más su talante científico que sus terrores humanos.

Retiró la maraña de zarzales y vegetación, y los dos se adentraron en el lóbrego corredor tallado en piedra.

El olor pestilente lo inundaba todo y en cierto modo anunciaba la atmósfera que les esperaba en el interior de la cámara funeraria que encerraba el túmulo sumergido.

El canal era muy angosto, como si el que lo había tallado hubiera tratado de confeccionar una trampa en vez de una sepultura.

15 pasos más y apareció la entrada. Acarició la superficie tallada, a la luz de la tea de Méndez, y trató de eliminar el polvo inmemorial que lo cubría todo.

Sacó la palanqueta del macuto y hurgó en las aristas de sutura para intentar abrir la entrada. Lo consiguió. Un sonido de aire descomprimido anunciaba la superación de la última traba.

La estancia era pequeña. A diferencia del corredor, las paredes eran de arcilla y algunas raíces se abrían paso a través de las mismas. En el centro, un enorme sarcófago que de seguro encerraba el enigma.

Méndez no pudo más. Abandonó su tea en el suelo y se lanzó corriendo por el corredor con dirección a la salida.

La soledad suele ser el último temor a franquear por un arqueólogo y la soledad que sintió en aquella cámara le sobrecogió de una manera que ni siquiera había sentido en el valle de los Reyes.

Solo, en la soledad más absoluta, se acercó al féretro y volvió a acariciar la superficie, también tallada, para intentar leer lo que allí se relataba.

Buscó entre sus pertenencias y encontró su cuaderno de notas. Leyó y releyó las palabras, por él y por otros escritas, y comenzó a definir el mensaje que se le presentaba.

Méndez se encontraba aterido por un frío desconocido, sentado bajo un árbol, a escasos metros del comienzo del sendero de descenso.

Sus pulmones trataban de absorber el aire limpio para limpiar su aterrorizada alma, y a cada bocanada se sentía más tranquilo, observó los pájaros y los insectos y pensó en volver.

Le vio acercarse, como ido, con paso lento, embebido en unos pensamientos que no quiso conocer.

Se levantó y quiso justificarse, por su miedo, pero un gesto de la mano del hombre que subía por el sendero le hizo declinar en su actitud.

El arqueólogo que con tanta fuerza había descendido, retornaba ausente.

La mirada fija en un punto del infinito, su cara demacrada estaba tensa al igual que sus brazos. De su mano derecha aún colgaba el cuadernillo de hule. Su voz emergió como un hilillo:

- Ha despertado...

XI

Creo que hace bastante frío, aunque no lo noto demasiado. Seguramente estaremos a dos o tres grados bajo cero. Alguien sale repentinamente de un pub; tengo que girar bruscamente para no tropezarme. Me cuesta bastante pero lo consigo.

Creo que he bebido demasiado. Se me ha quedado una sonrisa de estúpido que no podré eliminar hasta mañana por la mañana, cuando, debido a la resaca, me arrepienta de haber sido invitado a esta boda.

Intento con moderado éxito mantenerme erguido y sigo caminando, aunque mi cara sigue siendo la de un estúpido. Probablemente, si me encuentro con algún tipo violento y me ve, pensará que me estoy riendo de él y buscará pelea. Magnífico. Vuelvo a casa a las diez de la mañana después de una boda. La única mujer interesante que encuentro entre los invitados se va a tomar "*la última copa*" a casa de otro y, para colmo, seguro que algún tipo intenta clavarme un machete entre las cejas.

Doblo la esquina y me dispongo a cruzar el callejón con la esperanza de encontrar una parada de taxi. No recuerdo donde he aparcado el coche. De todos modos no estoy en condiciones de conducir. Paso frente un portal. Hay una pareja besándose. Ella es Lisa, la mujer de la boda. Por tanto, el tipo es ese estirado que ha conseguido ligársela. Describiendo una pronunciada ese a lo largo de la callejuela, y mientras observo a los afortunados, me pregunto por qué el destino siempre se ocupa de pasarme por delante de las narices todo aquello que no puedo conseguir.

Voy a vomitar.

Escucho un grito. De mujer. Con la cena a punto de emerger, giro sobre mi mismo y procuro enfocar la vista, a través de los espesos lagrimones que habían aparecido ante la posibilidad del vómito. Veo la cara del tipo estirado. Me mira y consigo divisar dos enormes colmillos. Necesita una ortodoncia con urgencia. Me acerco con cuidado. El estirado golpea a la mujer en la cara y cae al suelo conmocionada. Cielo Santo ¡cómo es posible ser tan feo!

Desabrocho los botones de mi gabardina. Ahora estoy más cómodo. Miro sus ojos y veo unas pupilas muy pequeñas, rodeadas por un iris amarillento, Vuelvo a tener ganas de vomitar, pero los últimos residuos de la embriaguez desaparecen. Me detengo y mientras el estirado intenta distraerme rugiendo y diciendo no sé qué cosas del olor de mi sangre, preparo una pequeña invocación. Creo que con esto será suficiente.

El estirado se dirige a mí a gran velocidad mientras grita y me muestra su horrible bocaza. Lisa nos mira con un hilillo de sangre en la comisura de los labios. Los ojos del estirado centellean. No me impresiona; estoy acostumbrado a tratar con fantasmas.

Harto de todo esto y antes de que el vampiro me alcance, lanzo el hechizo. Una descarga eléctrica emana de las yemas de mis dedos. Me gusta hacer esto. El color es muy bonito, una especie de azul violáceo.

Le acierto en la frente y su cabeza estalla. El cuerpo cae al suelo entre horribles convulsiones y comienza a desvanecerse. Una pena.

Enciendo un cigarrillo que sabe a demonios. Estoy mareado y necesito dormir. Lisa está de pie y comienza a gritar. Me doy la vuelta y por fin veo un taxi. Le hago parar y llevo a Lisa al interior. Yo prefiero ir andando. Quien sabe, con un poco de suerte no me encontraré con el tipo del machete. Me daría demasiado miedo.

Me encanta mi trabajo. El Jefe estará contento.

Mañana tendré resaca.

XII

El secreto está a buen recaudo. Yo mismo me preocupé de que los textos descansaran en lugar seguro.

Siento un enorme calor en los pies y en las manos. Dejo mi mente vagar por atmósferas que nadie conoce y que nadie descubrirá, seguro de que alguno de mis compañeros retomará la garantía y obrará en consecuencia.

Sueño con un gran incendio venidero, en una casa cuadrada que parece un castillo, rodeada de otras casas, al igual que la primera, también cuadradas. El lugar se me antoja conocido, pero distante, alejado en el tiempo y en el espacio.

Percibo los gritos de la gente y sonidos emitidos por artefactos que gritan entonando canciones rítmicas que atronan los oídos con zumbidos cadenciosos que reverberan en el interior de mi cerebro.

Humo, mucho humo, las llamas se elevan hacia lo alto en figuras rutilantes que destellan y crepitan por entre las ventanas del edificio, haciendo saltar los vidrios transparentes y las mamparas de madera.

El Maestro ya nos lo dijo:

- *"No temais a los tiempos finales. No temais que os dejen ciegos, ni que os torturen, ni que os rompan el cuerpo en mil pedazos. El futuro nos es propicio a los hijos del Supremo. Su furia nos protegerá hasta el final de los tiempos".*

No tengo miedo, el miedo es para los pobres de espíritu, para los que no creen. Para los que tenemos fe en Nuestro Creador no hay hoguera que pueda destruirnos.

Las llamas alcanzaron la cara descarnada del templario que no dio ninguna muestra de sufrimiento, ni un grito que reflejara su dolor, ni un movimiento que denotara su eterna vitalidad.

La gente vociferaba mientras las siete hogueras acababan con la vida de siete de los hijos de Baphomet.

XIII

Furia y sangre en la espesura.

Dantesca sensación de triunfo sobre mortales que no termina con la muerte del último de sus enemigos. Grita para que todos le oigan, y su grito se confunde con el rugir del trueno en la tormenta.

El es el no nacido, el que ha venido del otro lado de la realidad, del más oscuro. Su cuerpo y su mente están henchidos de victoria suprema sobre los vivos.

Levanta su cornamenta, altanero, y trata de confundir a los cielos.

Por la planicie avanza un hombre. Un viejo. Un pordiosero. El hábito raído le da un aire de tristeza que le confunde con la infinita niebla que surca los campos. Aparta algunos cuerpos con su cayado y sigue avanzando. Le reconoce.

A unos treinta pasos se quita el manto y aparece desnudo. Se envuelve en si mismo y se acurruca para elevarse de seguido sobre sus plantas y proferir el hechizo:

ADBIGGALA *MONATA SATANUS.*

ADBIGGALA ***MONATA*** *SATANUS.*

ADBIGGALA MONATA ***SATANUS***.

Baja el testuz, apremiado por la orden del viejo, y siente como su cuerpo se resquebraja bajo la fuerza de la palabra santa.

ADBIGGALA MONATA SATANUS.

Se desploma, y se derrumba en el cieno convertido en barro, y su sustancia se mezcla con la de los prados que durante siglos han estado ahí.

El viejo retoma su manto y desanda el camino andado, apesadumbrado, consciente de que su victoria es una victoria efímera pues el engendro que acaba de desterrar es más antiguo que la tierra que pisa, y que las estrellas más lejanas.

Mientras se aleja una turbia nube negra lo envuelve todo y después desaparece.

¡Que Dios nos perdone a todos!

CAPITULO V

A ZED AND TWO NOUGHTS (Time Lapse/M. Nyman)

Desde las Cenizas

El fuego y el humo lo invadían todo, se encontraba bajo los escombros, no podía moverse, sintió miedo y gritó.... o creyó gritar.

Sintió un calor que penetraba por su venas y cómo éstas se dilataban al paso de la medicina. Lentamente recobró la serenidad, una paz infinita le recorría el cuerpo, intentó abrir los ojos para ver a la enfermera pero no pudo hacerlo, la rigidez de los párpados se lo impedía. Intentó hablar pero sin resultado, le dolía la garganta a consecuencia de la inhalación del humo.

Oyó el sonido de los zuecos al alejarse, no escuchó nada más. Trató de concentrase en el dedo gordo del pie izquierdo para comenzar el proceso de relajación, pero le vino a la mente el recuerdo de un cuadro de Van Eyck que había visto, apenas hacía unas semanas, en la National Gallery de Londres. La pintura en cuestión era una tabla de 60 centímetros de alta que representaba al matrimonio Arnolfini.

Recorrió el cuadro como si lo estuviera viendo en aquel mismo instante. Poco a poco y como si de una trampa visual se tratara, la tabla cobró un aspecto extrañamente tridimensional. Las pulsaciones de su corazón se aceleraron. Sintió miedo.

Paisaje mágico, la pintura, se abrió a la mente de la muchacha y permitió que sus pensamientos viajaran a través de los dos esposos hasta llegar al pequeño espejo orlado que aparecía al fondo del cuadro. Vértigo alocado al llegar a las figuritas que allí se representan; apenas unas pinceladas que muestran las espaldas de los dos esposos y una tercera figura que parece ser el reflejo del pintor.

No podía frenar en aquella vorágine descendente. Si bien, la tabla, permanecía como forma tangible y reconocible, la realidad representada se había tornado una realidad distorsionada que la engullía sin posibilidad de vuelta atrás. Entonces lo percibió mejor.

La tercera figura no era humana, era una sensación alada con forma de extraña, y cornada, criatura. Oscura y opaca, la mirada vívida, acechante.

Por un breve instante buscó un pensamiento en el que afirmarse para no zozobrar entre tanto desatino, y recordó.

Puso unas pocas neuronas en movimiento, las que quedaban en pie, y recordó la razón por la que había omitido el penúltimo verso y su directo anterior en la primera versión de sus escritos.

Ante su mesa, un hombre fumando en pipa y con una taza de café en la mano.

- *"Es necesario que quitemos esos dos versos..."*.

- *"Sinceramente no lo entiendo. Creo que deberíamos ofrecer el texto completo, sin quitar nada"*.

RAGNAROK

El hombre se sentó en la silla de cuero que había frente a la mesa y le dijo con una amarga mirada:

- *"No se como explicarlo."*- Se rascó la cabeza y continuó- *"La verdad es que vamos a desvelar un misterio que no estoy muy seguro que pueda ser entendido por la mayoría de aquellos que lo lean. Creo que es más conveniente comenzar por relatar los puntos que nos han hecho creer en su existencia. No hablamos de un ser concreto, sino de una realidad que existe..."*.

Un nuevo recuerdo.

Ahora recordaba vagamente la sensación que le produjo encontrarse ante la puerta del edificio. Llovía a cántaros cuando se presentó en la editorial para responder al anuncio aparecido en un diario local la semana anterior. Recordó también la voz cálida del director, al teléfono, citándola para aquella tarde.

Cuando en noviembre de 1985 Pavel Klodzinski se dirigió a ella para pedirle que se ocupara en cuerpo y alma del proyecto RAGNAROK, un escalofrío le recorrió el cuerpo. El mismo escalofrío que sintió al enfrentar la mirada de aquel ser maligno que la observaba desde el otro lado del espejo del cuadro, sonriente, sabedor de su victoria y de su advenimiento final.

Intentó hablar, pero no pudo. Las lágrimas le anegaban los ojos y creyó comenzar a recitar:

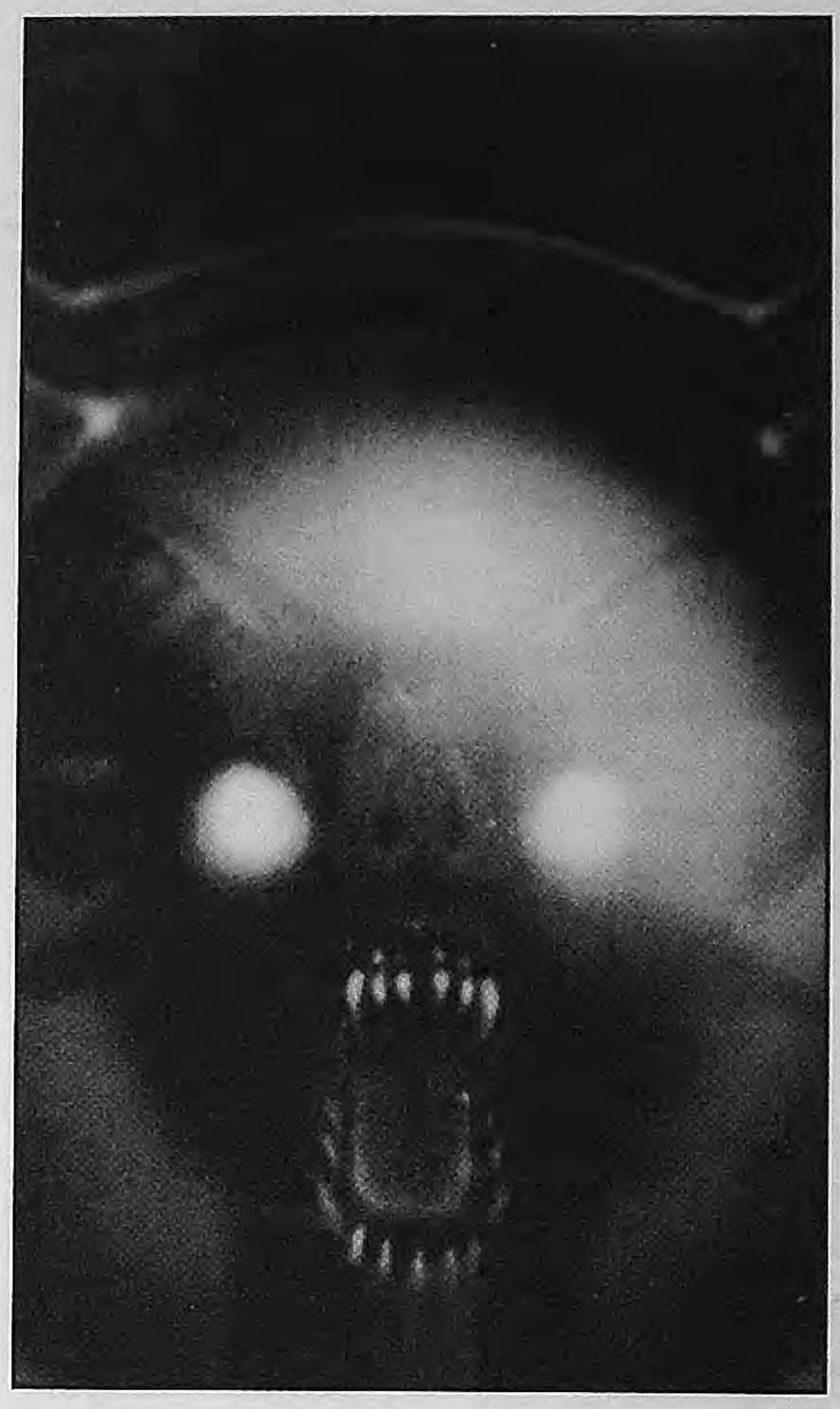
Temed la llegada del viento.

Su grandeza es tal que todo arrasará.

Temed la llegada del fuego.

Su pureza es tal que nada quedará.

Temed la llegada de la oscuridad.



Su profundidad es tal que todo absorberá.

Temed la llegada del frío.

Su magnitud es tal que todo perecerá.

Temed su mirada fría que todo congela.

Su voluntad todo lo puede.

Temed su apariencia terrible.

Su fortaleza os destruirá

Temed SU llegada.

Su simiente jamás descansará.

Puso unas pocas neuronas en movimiento y comenzó a vagar por los pasillos que tanto había frecuentado, y revivió la escena en la que Pavel se hallaba ante su mesa, fumando su pipa y con una taza de café en su mano.

El penúltimo verso y su directo anterior fueron eliminados bajo las instrucciones del Sr. Klodzinski . El polaco Pavel Klodzinski tenía 57 años en aquella época, y durante mucho tiempo ocupó un lugar importante en su corazón.

Merrick House inició su andadura editorial en el 68, con domicilio social en Edimburgo; su actividad no se podía decir que fuera modesta, pero tampoco era demasiado grande. Su mayor prestigio se lo otorgan sus fondos bibliográficos, que en número de 3.564 obras ofrecían un apoyo logístico de incalculables dimensiones; sin contar con los 524 tomos que forman la biblioteca nº13, y entre los que cabía destacar, por su valor intrínseco, un incunable anotado del Malleus Maleficarum, fechado en 1.469, en Nuremberg y que cuenta con una terrible encomienda, firmada de puño y letra por el mismísimo Tomás de Torquemada, dedicada a un oscuro Ramiro de Curggio, inquisidor italiano. Entre otros también contábamos con un Disquisitionum Magicarum, en su primera edición veneciana, y que databa de 1.616. Por supuesto contábamos con un Necronomicón, tal vez el único que existe...

- *"Quite la referencia al Necronomicón"*.

Aceptó la recomendación del director sin saber a ciencia cierta cual era la razón de aquella censura. Nunca lo supo.

Ahora le vino a la mente la visión de unos versos de H.P.Lovecraft que decían así:

"En lo hondo de mi sueño el gran pájaro susurraba extrañamente

Hablándome del cono negro de los desiertos polares,

Que se alza lúgubre y solitario sobre el casquete glaciar,

Azotado y desfigurado por los eones de frenéticas tormentas.

Allí no palpita ninguna forma

terrestre;

Sólo pálidas auroras y soles mortecinos

Brillan sobre ese peñón horadado, cuyo origen primitivo

Intentan adivinar a oscuras los Ancianos.

Si los hombres lo vieran, se preguntarían simplemente

Qué raro capricho de la Naturaleza contemplan;

Pero el pájaro me ha hablado de partes más vastas

Que meditan ocultas bajo la espesa mortaja de hielo.

¡Dios ayude al soñador cuyas locas visiones le muestren

Esos ojos muertos engastados en abismos de cristal!"

Su cabeza se deslizó por los recuerdos y la visión de las pastas negras y enmohecidas del Necronomicón la llevaron hasta la mesa de su escritorio, cuando recibió la enigmática carta de un tal Jonathan H.

"Estoy seguro de que Al-Dawla y su acólito, del que por cierto tengo suficientes datos como para asegurar que es el autor del NECRONOMICON, burdo acercamiento al universo descrito por su maestro, vieron lo mismo que yo vi, pero sospecho que jamás quiso contarlo".

Llamar Burdo al Necronomicón parecía un poco excesivo, Merrick House siempre tuvo conciencia de que había sido escrito por alguien que había tenido acceso al trabajo de Al-Dawla, y quien mejor que su aprendiz.

Su cabeza vagó de nuevo por entre los libros de los archivos de la editorial

Eran muchos los libros que hablaban de la "verdad", y algunos de aquellos volúmenes eran ciertamente peligrosos. Esta fue, sin duda, la razón por la que se ocultaron las referencias que debíamos haber hecho.

"...Y, por último, un extraño libro árabe con sorprendente título vikingo del que hablaremos más adelante, y que da nombre al más importante estante de la biblioteca nº13".

Aquel párrafo de su trabajo la devolvió al interior de la biblioteca nºXIII.

Los fondos secretos de la minúscula editorial eran sin duda la auténtica editorial. El resto era solo una mera cortina de humo para evitar que se conociera su auténtico potencial. ¿Pero cuál era la razón por la que los del C.I. se empeñaron en contarlo al mundo?. Resultaba evidente que de esta forma, más de una mirada se posaría sobre la Merrick, y si así era...,

Estaba convencida de que, quien fuera, trataba de evitar el desastre que acaba de suceder.

De la oscura razón que llevó al Sr. Klodzinski a elegirla para esta tarea nunca pudo dar cuenta, y si en un principio pensó que a la luz de lo que iba contando le parecía que la locura no era tal, ahora se retractaba de aquel sentimiento de incredulidad.

Recordó las innumerables reuniones con el equipo de investigación de la editorial hasta definir que aquel cilindro, encontrado en el turquestán, que por oscuras razones había llegado a manos del Dtor. Merrick en 1940, debía formar parte del corpus del libro que habrían de publicar.

Lo sostenía en su mano derecha Harper, uno de los investigadores de la Merrick.

De nuevo pensó en la carta de Jonathan H. pero rehusó el nuevo pensamiento.

Ahora, el aire traía un aroma conocido, acre y dulzón, de excrementos. Avanzaba lentamente a través de la espesura, apartando la vegetación. Tenía la convicción de que la seguían y tanteó el terreno en busca de si enemigo. No lo halló.

Los árboles dejaron paso a la interminable llanura de pastos en donde los grandes herbíboros pacían tranquilamente. Dos Brontosaurios caminaban lentamente en dirección al lago, cuando de pronto el cielo se oscureció para dejar paso a una luz que la cegó. Se miró a las manos y descubrió dos garras armadas de uñas largas. No sintió miedo y siguió corriendo para ocultarse de la luz que acababa de atravesar el cielo...

Dinosaurios. de todo el libro, la parte que mejor supo transmitir fue la de la relación entre la destrucción de los dinosaurios y el texto del rodillo de arcilla. Bien era verdad que había muchos datos que se quedaron en el tintero, pero sin duda era la parte que mejor le había quedado.

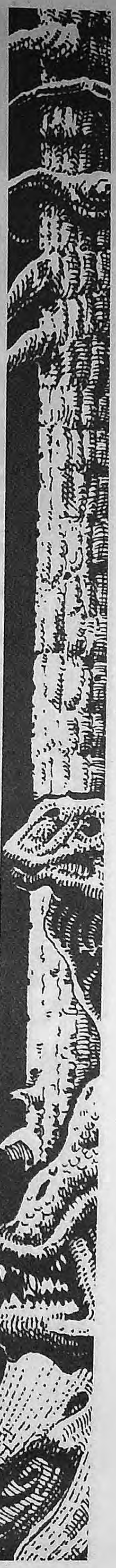
De nuevo Jonathan H.

"Estimada Señorita Hastings:

No ha lugar el presentarme dado que mi nombre no reviste la más mínima importancia, sólo decirle que acabo de leer su trabajo y cual no ha sido mi sorpresa al descubrir ciertas "relaciones" que tienen mucho que ver con un trabajo que llevo desarrollando desde que tuve la suerte de acceder a un pedazo de piedra negra, casi triangular, que de seguro forma parte del disco que narra Vd. como revelado por Al-Dawla.

Paso sin más dilación a comentarle parte del trabajo, que como ya le he dicho antes, llevo realizando desde hace varios años.

Hace diecisiete que tuve la posibilidad de leer una vieja historia Asiria.



En esta historia, relatada por un astrónomo, se comenta que un relevante sacerdote de nombre ASSUR TRIAS USZAN conoció la tumba de un demonio en las cercanías de la ciudad de Faydaba. A partir de ese momento su poder sorprendió a propios y a extraños, y su reputación llegó hasta el mismísimo Egipto.

Lamento no conocer lo suficiente el lenguaje de los asirios como para haber desvelado todo lo que encerraba la vieja leyenda, pero le puedo extractar que en la misma se hacía referencia a que unos extraños pedazos de piedra, triangulares ¿cómo no?, materializaban el sello que condenaba a la inactividad a los demonios de los que eran garantes, exactamente 7.

Assur Trias Uszan tenía un enemigo que consiguió confinar su alma en el interior de una vasija de barro, y que grabó "con artes mágicas" una amenaza en el pedazo de arcilla que Assur arrebató de la tumba del demonio.

Me parece interesante parar durante un momento y hacer mención explícita de que aquí puede residir la razón del anacronismo entre el rodillo de arcilla que Vds. poseen y la escritura que aparece en su superficie.

Evidentemente el texto que Vd. relata y el que yo leí eran el mismo, haciendo la salvedad de que en mi versión aparecen dos versos más que más tarde le daré a conocer

Comenzaré por comentar el primero:

Temed la llegada del viento.

Su grandeza es tal que todo arrasará.

En este punto debo darle la razón, al menos en lo relativo a la llegada del meteorito, pero discrepo en que su contexto específico sea sólo el del período "antediluviano".

A través de mi trabajo me he topado con un sinfín de materiales que nos hablan de las catástrofes que asolarán el mundo al final de los tiempos. Supongo que en su editorial tendrán también constancia de estos escritos. Lo que dudo es que dispongan de un ejemplar de la obra, de autor anónimo, Kronos.

A mi entender, el escritor es egipcio, a pesar de que el libro del que hablo es sin duda una traducción al griego del texto primigenio.

En este libro se explica una teoría en cierto modo sabrosa. Me permito comentársela.

En Kronos, se plantea la existencia de un sistema universal en el que cada elemento tiene un gemelo, que reside en el punto más opuesto de este universo. Es curiosa esta aseveración por cuanto que está escrita mucho tiempo antes de que nadie se planteara siquiera la existencia del universo tal y como lo conocemos ahora. Permítame que oculte algunos datos acerca de esta pequeña joya bibliográfica, al menos de momento, tal vez en un futuro, no muy lejano, me acerque hasta Edimburgo, y me persone con este ejemplar de Kronos para que podamos discutir algunos pormenores.

Continuaré con mi relato, aún a riesgo de aburrirla, si es que ya conoce los datos que paso a comentar.

En este universo de paralelismos especulares, la Tierra tendría como compañera de viaje otra Tierra que estaría situada a eones de distancia, y aquí viene lo curioso, pero que mantiene relación con la que conocemos a través de un pasillo de aire por el que fluyen vientos que entremezclan las esencias de ambos mundos.

¿Gracioso verdad?

Mas graciosa resulta la aseveración de que cuando "EL TIEMPO SE CUMPLA", la esencia de cada mundo cambiará de contenido, dando paso a un nuevo ciclo, como si se tratara de un péndulo.

En estos tiempos finales, el aire que fluye se convertirá en un fortísimo viento que arrasará todo a su paso.

¿Qué le parece?

En este relato también se hace referencia al segundo, al tercero y al cuarto de los versos.

Temed la llegada del fuego.

Su pureza es tal que nada quedará.

Temed la llegada de la oscuridad.

Su profundidad es tal que todo absorberá.

Temed la llegada del frío.

Su magnitud es tal que todo perecerá .

En Kronos, el fuego, la oscuridad y el frío aparecen como elementos purificadores que permitirán el correcto desarrollo de los nuevos tiempos. Vuelvo a decirle, Señorita Hastings, que de nuevo me veo en la obligación de corroborar lo que Vd. ya había comentado acerca de la llegada del meteorito, pero ¿y si lo acaecido hace 65 millones de años no fuera sino un cambio de ritmo en el universo de nuestro desconocido escritor egipcio?.

Este autor hace referencia a que en innumerables ocasiones, (y vuelvo a decirle que este tipo de planteamiento se hace cuando aún no se conocía la auténtica edad de nuestro universo), nuestro mundo ha sido sacudido por estos cambios de ritmo y tendencia.

Si nuestro autor era un visionario o un loco carece de interés en este momento. Lo importante es, a mi parecer, que da en la diana al hablar, bien es verdad que basado en otros conceptos, con lo que relatará siglos más tarde por el matemático hispano-árabe Al-Dawla.

El universo es susceptible de cambiar en base al cambio de dirección de su movimiento, esta es la aseveración que nos hace y que corrobora con innumerables datos y referencias que lamento no poder traer hasta aquí.

A diferencia de lo que Vd. escribió en su trabajo, el texto completo que aparece en mi libro dice así:

Temed su mirada fría que todo congela.

Su voluntad todo lo puede.

Temed su apariencia terrible.

Su fortaleza os destruirá

Temed SU llegada.

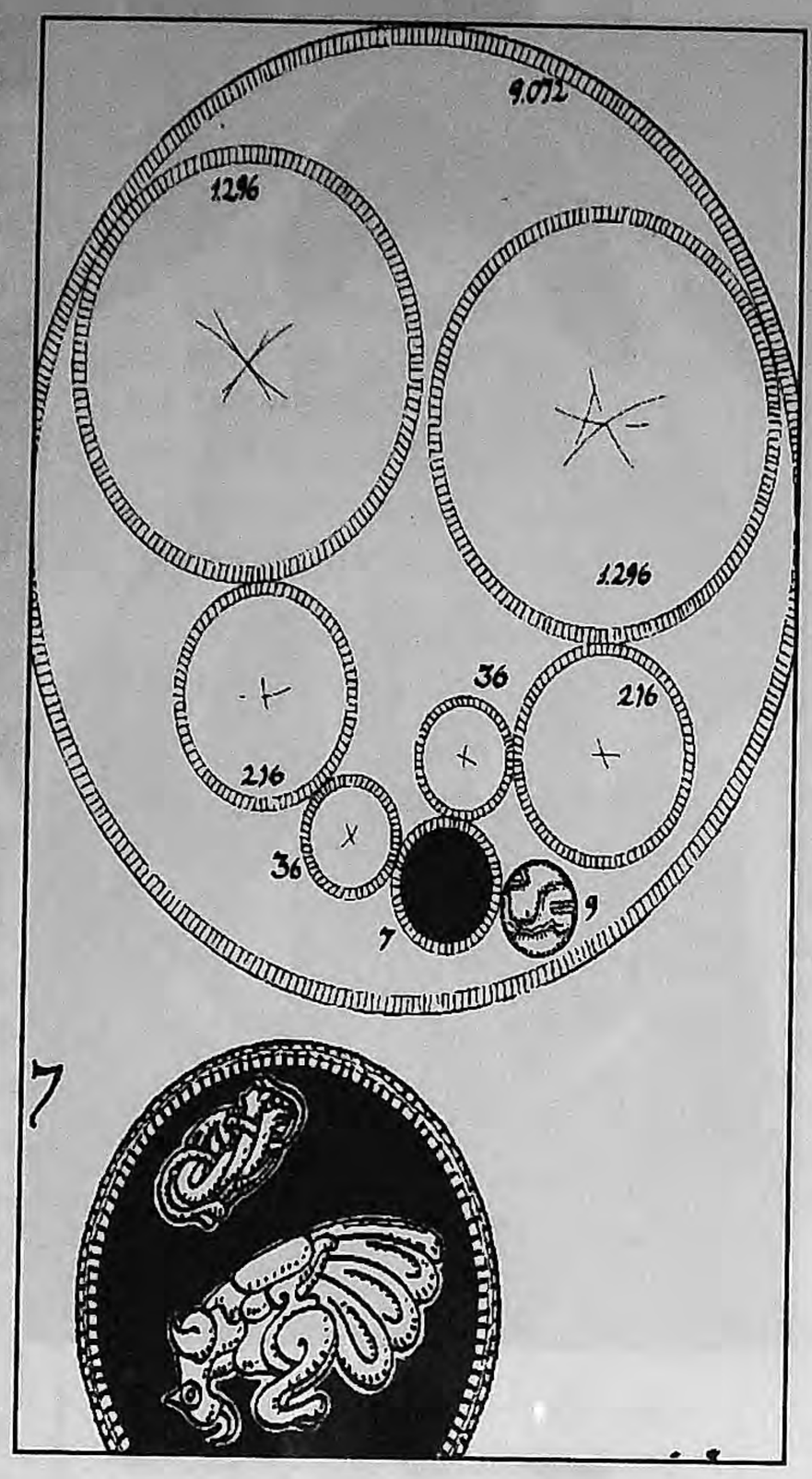
Su simiente jamás descansará.

Estos últimos versos hacen mención a una extraña criatura que habita entre nosotros desde un tiempo remoto y que forma parte de un ejercito que se encargará de dominar el mundo cuando el ritmo cambie.

A lo largo de más de dos capítulos, el autor de Kronos, nos habla de la existencia de este "TERROR ABSOLUTO", que se encargará de diseminar su esencia por todo lo largo y ancho de este mundo.

Lo describe de la siguiente manera:

"Es profundo como la noche y letal como el azufre, viola nuestros sentidos hasta confundirnos y reinará sobre todo lo vivo en cuanto tenga oportunidad.."



Su ejercito es infinito, pero está capitaneado por siete "demonios" que prepararán el terreno.

Antes de relatar lo que a continuación voy a contar debo recordar que en el momento en que se escribió el texto tampoco se tenía conciencia, al menos hasta donde llego yo, de que hubiera existido nada parecido a la evolución, sin embargo nuestro autor anónimo nos cuenta que cuando en nuestro planeta no había hombres,.."la entidad se apareó con las hembras de los grandes monos y de esta forma su simiente se propagó a los hombres cuando la "SANTIDAD SUPREMA" les otorgó, por fin, el nuevo rango..." (sic).

Supongo que estará sintiendo lo mismo que sentí al leer estas líneas.

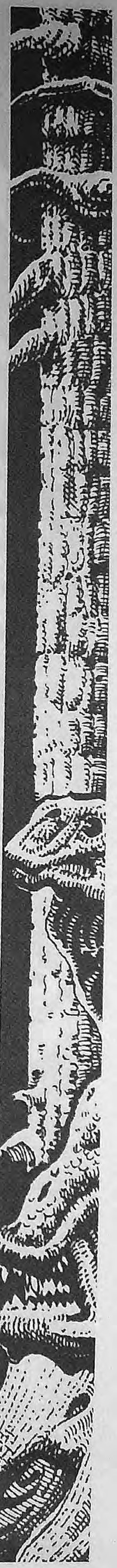
Al-Dawla, conocía su libro, no andaba lejos al pretender que la negatividad podía muy bien haber enviado a su hijo, y de esto también da fe la existencia y dominio de la BESTIA del Apocalipsis...."

Ocurrió una tarde de febrero, en el despacho de Klodzinski. Comenzaron discutiendo la pormenorización de la explicación y terminaron en una agria discusión en la que se dilucidaba la conveniencia o no de incluir una referencia que aparece en el Ragnarok de Al Dawla.

Según el matemático árabe, en uno de sus más oscuros pasajes, la parte negativa del universo intentó en un momento determinado contactar con la positiva; no de la forma ya establecida según su modelo mecánico, sino más explícita, más directa. Haciendo un símil, podríamos decir Al Dawla intuía que la parte negativa del universo trató de contaminar la positiva lanzando una especie de virus que permanecería latente hasta que le fuera propicio el ambiente exterior.

- *"No es necesario contarlo todo, Señorita Hastings. Si incluye ese texto me veré obligado a desautorizarla y me temo que su trabajo no verá la luz. Lo siento".*

Algunas veces el bueno de Klodzinski resultaba en extremo duro. Tal vez tenía razón, pero a ella nunca dejo de parecerle que era necesario explicar *"esa relación"* entre el meteorito de iridio y la existencia del modelo matemático de Al Dawla. Al viejo árabe le quedaba una pregunta sin respuesta: ¿Quién o qué necesitaba del Ragnarok circular para cambiar el destino del universo?



RAGNAROK

Resultaba a todas luces claro que el viejo Al-Dawla había intentado explicar el universo a la luz de sus propias intuiciones. Su modelo matemático, de puro sencillo, parecía complicado.

Para el matemático árabe, el movimiento y la sustancia espiritual del universo conocido venían definidas por un ritmo de inercia concreto. Cambiando el sentido de esta inercia bien se podría cambiar la sustancia espiritual del universo.

Pero a Al-Dawla le faltaba una pieza, y supuso que tras conocer la leyenda del disco de piedra la situó como pivote de su modelo mecánico.

Nunca podremos saber si estaba en lo cierto o no. Personalmente sospechaba que en cierto modo tenía razón.

De pronto se encontró en un lugar sombrío que no reconocía. La nieve, y el hielo, lo llenaban todo.

Otra leyenda.

Se llamaba *"hombres lobo"* a una tribu de norteños, jamás se dilucidó si eran realmente vikingos, que tras un encuentro fortuito con "LA MALDAD DE LOS HIELOS" se entregaron en cuerpo y alma a propagar la mítica "peste fría".

Arrancaban a sus vástagos varones la nariz para deformarles la cara. Eran brutales y sólo pensaban en propagar la simiente de su "amo", por lo que eran conocidos como muy aficionados a las violaciones de cualquier tipo de hembra. Las mujeres que sucumbían a sus deseos morían antes de parir, y las que lograban hacerlo, daban como fruto monstruos que no vivían mucho tiempo.

Se conocía a esta tribu como los "Hombres Lobo", por-

que decoraban sus cabezas con cráneos de bestias que parecían cánidos.

También cuentan las leyendas que Thor bajó de los cielos para liberar a los vikingos de sus actos contaminantes. En brutal combate derrotó a su jefe y desperdigó por el universo los pedazos (7) del escudo que portaba y que era el símbolo de la MALDAD DE LOS HIELOS.

El resto de los vikingos acabó con aquella tribu en pocos años, aunque se cuenta que algunos sobrevivieron.

Carlos Monzón para su obra SARAH utilizó parte de este texto.

Octubre pasado, su despacho decorado en madera de roble rojo. Recibió en la editorial el trabajo de un periodista ucraniano.

Lo tenía ante sí, casi lo podía tocar.

Si bien en un principio sólo parecía un trabajo de corresponsalía normal, al avanzar entre sus líneas pudimos comprobar que se trataba de otra pieza, de las innumerables, que nos faltaban.

"En 1964, el submarino soviético Potemkin, comandado por el oficial Kolakov sufría un extraño accidente. El relato es el que sigue:

En un lugar no determinado, del Océano Atlántico, el Potemkin avistaba un objeto volante que se sumergía en el interior del mar. Puestos en estado de alerta y dispuestos a localizar el artefacto, el submarino se sumerge con la intención de perseguir al objeto.

Durante las primeras siguientes horas no se consigue absolutamente nada, el sonar no percibe nada y el rastreo se muestra infructuoso, pero a partir de la cuarta hora de inmersión, el submarino comienza a sufrir unos efectos que se podían calificar de ciertamente extraños.

En la sala de máquinas, y de forma súbita, surge una estela de fuego azulado que emprende un recorrido letal por el interior del buque, arrasándolo todo y destruyendo a los ocupantes del Potemkin. Kolakov da la orden de emerger a toda máquina, pero el submarino queda embarrancado a 150 metros de profundidad, enganchado a un saliente rocoso de las temibles vertientes de la conocida como Ruta Rojo Uno. El submarino emerge, por fin, desenganchado por los propios movimientos marinos. No hay datos que hagan pensar en la supervivencia de la tripulación. Hasta aquí todo normal, o casi.

Lo sorprendente del caso es que según el periodista, los sucesos ocurren en un lugar secreto conocido como cráter VULCANO".

¿Qué ocurre lejos de nuestros ojos?. No lo sabemos, lo cierto es que cada vez son más

los fenómenos que nos indican que algo ocurre lejos de la frontera de nuestra razón. Puede que el viejo Al-Dawla tuviera razón desde un principio. Puede que seamos objeto de la visita de un ser que cohabita con nosotros desde tiempo inmemorial.

La razón última de la Merrick era esa, avisar de su existencia.

Sintió de nuevo el dolor punzante en la nuca y despertó, o creyó despertar.

Caminó, atontada, por la habitación, frotándose las manos para recuperar el calor. Era demasiado temprano como para llamar a nadie, pero deseó que dieran las 4; esa hora, dos antes del amanecer, marcaba una especie de frontera a la que deseaba llegar a toda costa.

La enfermera de la noche entró en la sala 213.

Recorrió, sin verla, los pocos metros que la separaban de la cama, en donde se encontraba...

La mujer vendada, casi en su totalidad, era ella misma. Arterias de goma drenaban su piel, mientras un artilugio, semejante a una grúa, la suspendía ligeramente de la superficie de la cama.

Por un momento pensó que había muerto, o que aquello no era otra cosa que una pesadilla.

Curiosamente no se encontraba alterada, una gélida tranquilidad le recorría el cuerpo, o lo que fuera.

Otra enfermera se acercó hasta la habitación y preguntó de forma suave:

- ¿Qué tal se encuentra?

- Aún no ha salido del coma, no creo que llegue a mañana.

Lo que estaba sucediendo le recordaba cosas leídas y textos revisados. Tonterías en las que había aprendido a creer.

Antes de desvanecerse en un sueño, que se le antojó relajante, recordó el final de la carta del misterioso Jonathan H.

"No quiero parecer pedante, pero mi documentación me ha permitido conocer la existencia de una puerta que acerca nuestro mundo a nuestro opuesto de forma directa.

Antes de seguir quiero hacer constancia de que ASSUR TRIAS USZAN es el anagrama de alguien bien poco querido por Vds: NAZARIUS STRAUSS.

Si me lo permite le diré que toda su editorial está en peligro, si, como me temo, tengo razones fundadas para aseverar que el maldito jefe de la ESTRELLA NEGRA no es otro que la reencarnación del viejo mago asirio. Y si esto es así puedo presagiar lo peor.

Según algunos datos que obran en mi poder, este "maestre" dispone de al menos cuatro pedazos de la piedra, y no cejará hasta completar la gran llave.

Vuelvo a lo de la puerta.

Según lo narrado por Al-Dawla, había un sitio en donde la piedra giraba.

Conozco el lugar, he estado allí, y puedo decir que a punto de atravesar el gran portal que encierra.

Llegué al conocimiento de este lugar a través de lo narrado, en confesión, por un templario navarro. Don Javier de Mendoza.

Mendoza fue apresado para más tarde morir en la hoguera. Localicé los textos de confesión de este templario entre otros muchos. Me fijé en él, al constatar que según sus propias palabras, Mendoza y otros tenían como misión la de enfrentarse y derrotar a los "siete generales del averno", para enterrarlos bajo la piedra que mueve el mundo.

Esta narración pasó desapercibida para el encargado de su caso, que dio prioridad a temas más prosaicos como las relaciones entre los templarios y Baphomet.

Analizando las palabras del pobre Mendoza se llega a la conclusión de que los templarios, al menos algunos de ellos, conocían la existencia de los demonios menores descritos por el autor de Kronos. También hace referencia a la tendencia de alguno de sus compañeros para caer en las garras del mal, y creo que esto da fuerza a lo que Vds. narraron sobre Jacques de Molay y su gente. Lamento no disponer de más información.

En uno de los párrafos de las veinte páginas que se llenaron con las palabras de este templario, aparece la referencia a un lugar abierto por el que el mal entra en nuestro mundo. Consciente de que todo está perdido, de otra forma no logro entenderlo, Mendoza define el lugar en donde reside este PORTAL.

Nadie parece darse cuenta de lo importante de esta mención. Nadie parece preocuparse por corroborarlo. Sin duda sólo buscaban excusas para acabar con la orden.

Mendoza muere en la hoguera 6 días más tarde.

Yo viajé hacia el lugar hace un par de años. Las ruinas delatan la presencia del antiguo monasterio o abadía. Esperé a que la luna quedara tapada por el eclipse y sentí un terror supremo al presencia como el suelo se tornaba turbio...

Estoy seguro de que Al-Dawla y su acólito, del que por cierto tengo suficientes datos como para asegurar que es el autor del NECRONOMICON,

burdo acercamiento al universo descrito por su maestro, vieron lo mismo que yo vi, pero sospecho que jamás quiso contarlo.

Querida Catalina, permítame a estas alturas que la tutee, tengo infinidad de datos que me hacen comprender que el FINAL DE LOS TIEMPOS está pronto a llegar.

Si bien el horizonte aparece sombrío, tengo esperanzas.

Una narración Cree habla de que en el final del ciclo de la Madre Tierra surgirán los CUERVOS BLANCOS, hombres y mujeres que comprenderán lo importante del momento y lucharán contra DEMONIO SUPREMO con la fuerza que les otorga la primavera y el canto del cuervo blanco...

Puede que no esté todo perdido. El disco circular existe, lo conocieron los vikingos y los templarios, los árabes y los griegos. Su rotura, Dios sabe quien lo hizo, también lo constatan sus narraciones.

Gente como Strauss están intentando recomponer la llave y gente como nosotros tratamos de evitarlo.

Seamos los CUERVOS BLANCOS o no, creo sinceramente que aún estamos a tiempo.

Tengo ante mis ojos una última historia que quiero contarte.

Habla de un reloj cuya única aguja marcará la hora 13 cuando el tiempo haya llegado. La leyenda nos cuenta que Dios, apiadándose del ser humano adelantó la manecilla de forma y manera que cuando marque este fatídico momento le quede al hombre todavía tiempo para rehacerse.

Por cierto, en este breviario que encontré en Alemania, muy cerca de la Selva Negra, aparece un dibujo que estoy seguro que te haría reir.

El dibujo señala una de las marcas de la Bestia que narra San Juan en su Apocalipsis, una banda azul arriba, una ocre abajo y en el centro cuatro letras y la silueta de una polilla.

Sería gracioso de no ser porque el manuscrito, y lo he comprobado, está escrito en el siglo XVII.

El dinero puede ser muy bien el canal que está utilizando el mal para apoderarse del mundo. No quiero ser mojigato, pero considero que en los tiempos que corren esta idea no es demasiado descabellada.

El dinero está destruyendo el aire, los bosques y el agua, etnias enteras desaparecen sencillamente porque bajos sus pies se ocultan "riquezas" que desean los paises desarrollados.

Se mata por dinero, se destruye por dinero, no se respeta por dinero...

La muerte campea por la corteza de nuestro amado planeta a la voz del dinero y quien más o quien menos ha caído en las redes de vil metal.

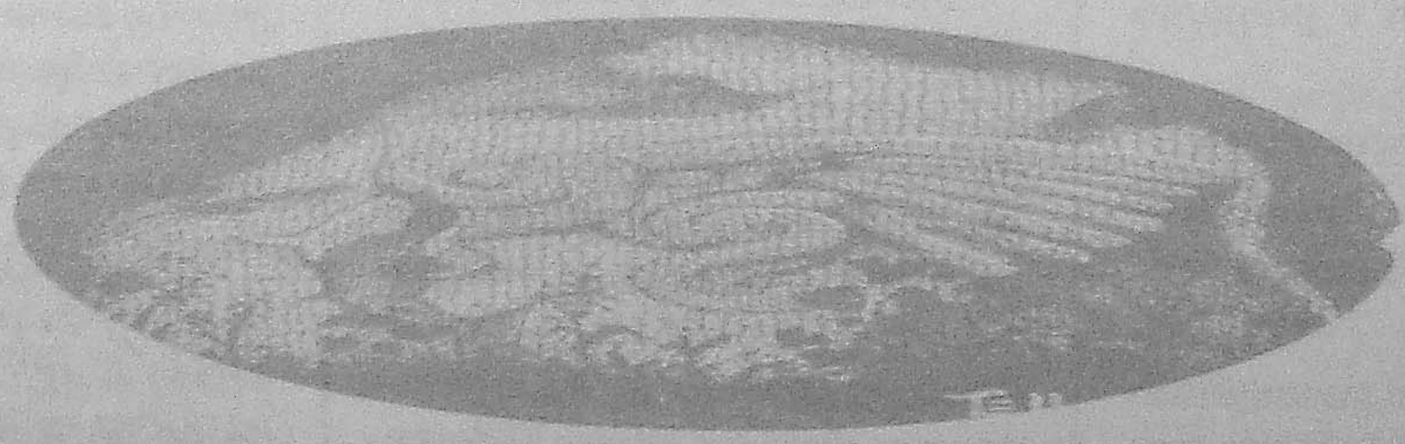
Dios quiera que los CUERVOS BLANCOS sean conscientes de ello.

Antes de terminar quiero decirte que junto a este escrito te mando la copia de una carta recibida hace un par de meses. Está escrita por un eminente biólogo, amigo mío, que como el denostado Doctor Merrick se haya condenado al más absoluto silencio oficial, y otra, escrita por Elliott Murphy, periodista. Su muerte a finales del mes de Diciembre, y el conflicto armado de Chechenia, me hacen temer lo peor. Por indicaciones mías intentó hacerte llegar una carta bastante sabrosa, pero me temo que nunca haya llegado a tus manos.

P.D. Estimada Catalina, esperando que todo lo comunicado sea de absoluto agrado e interés, sólo me resta decirle que me acercaré muy pronto por la sede de su editorial para que juntos podamos comentar el libro Kronos y otro muy similar de nombre OSMOSIS que estoy seguro que tampoco conoce.

Sin otro particular me despido atentamente.

Jonathan H.



CAPITULO VI

LOS INTOCABLES B.S.O. (Machine Gun Lullaby/E. Morricone)

La Historia de F.

No me gusta levantarme a estas horas".

F. era un sujeto que estaba bajo supervisión psiquiátrica tras su salida de la cárcel. Como paciente lo conocía desde hacía tres años, cuando tuvo la oportunidad de estudiarlo, en compañía del Dtor. Fleissman.

Aparentemente sufría una disfunción en su proceso esquizoide, que pareció remitir en los últimos meses, con un grave repunte violento. Además de su comportamiento anormal era necesario tener en cuenta el coeficiente intelectual del individuo que llegaba a 180. Ciertamente un tipo listo.

Pensaba todo esto mientras esperaba, en la fría madrugada de Edimburgo, a que llegara F., quien había llamado pidiendo su ayuda hacía apenas una hora.

Sonó el timbre y se levantó para abrir la puerta apartando los papeles que tenía desplegados por encima de la mesa de su despacho.

F. era un individuo joven, completamente calvo y con una astuta mirada que se enturbiaba a medida que el psiquiatra ahondaba en su interior. Sus rasgos blandos, en su cara rechoncha, lo convertían en una especie de niño grande.

Le acompañó, siguiéndole, hacia el despacho que resplandecía levemente a la luz de la lámpara de pie que estaba cerca de la enorme biblioteca. F. estaba silencioso.

De pronto rompió la quietud del ambiente con su voz silbante y chillona; en voz baja comentó:

- *"Perdone que le haya llamado a estas horas..."*

- *"No es ningún problema F.".*

Había mentido, sospechaba que aquel hombre de aspecto extraño necesitaba realmente ayuda, y aquello le molestaba.

Ambos ocuparon el lugar de siempre, cada uno en su sitio, y comenzó la sesión.

El psiquiatra comenzó por las preguntas de siempre:

- *"¿Desde hace cuánto has abandonado la cárcel?"*

- *"Vd. lo sabe bien, ¿por qué me lo pregunta?"*

- *"Quiero que te relajes para que comencemos..."*

- *"La cárcel no es precisamente el recuerdo que más me relaje".*

El médico sonrío para sus adentros –*"Tan inteligente como siempre, sigue despierto el muy cabrón"*–y dijo en voz alta:

- *"Lo siento"*

- *"No lo sienta doctor".*

- *"Está bien, no lo siento".*

F. despertó su peor mirada y contestó a bocajarro a la pregunta que se hacía, desde para sus adentros, su psiquiatra.

- *"Lo he vuelto a hacer".*

La frase le dejó helado, por un momento quiso llamar a la policía, pero desistió de su empeño en previsión de que aquel hijo de puta le estuviera engañando, como otras veces.

- *"Dónde y cómo ha sido".*

F. levantó la voz de una forma que casi le tira al suelo.

- *"¡Maldita sea!, le digo que lo he vuelto a hacer y lo único que le preocupa es el cómo y el dónde...es Vd. peor que yo".*

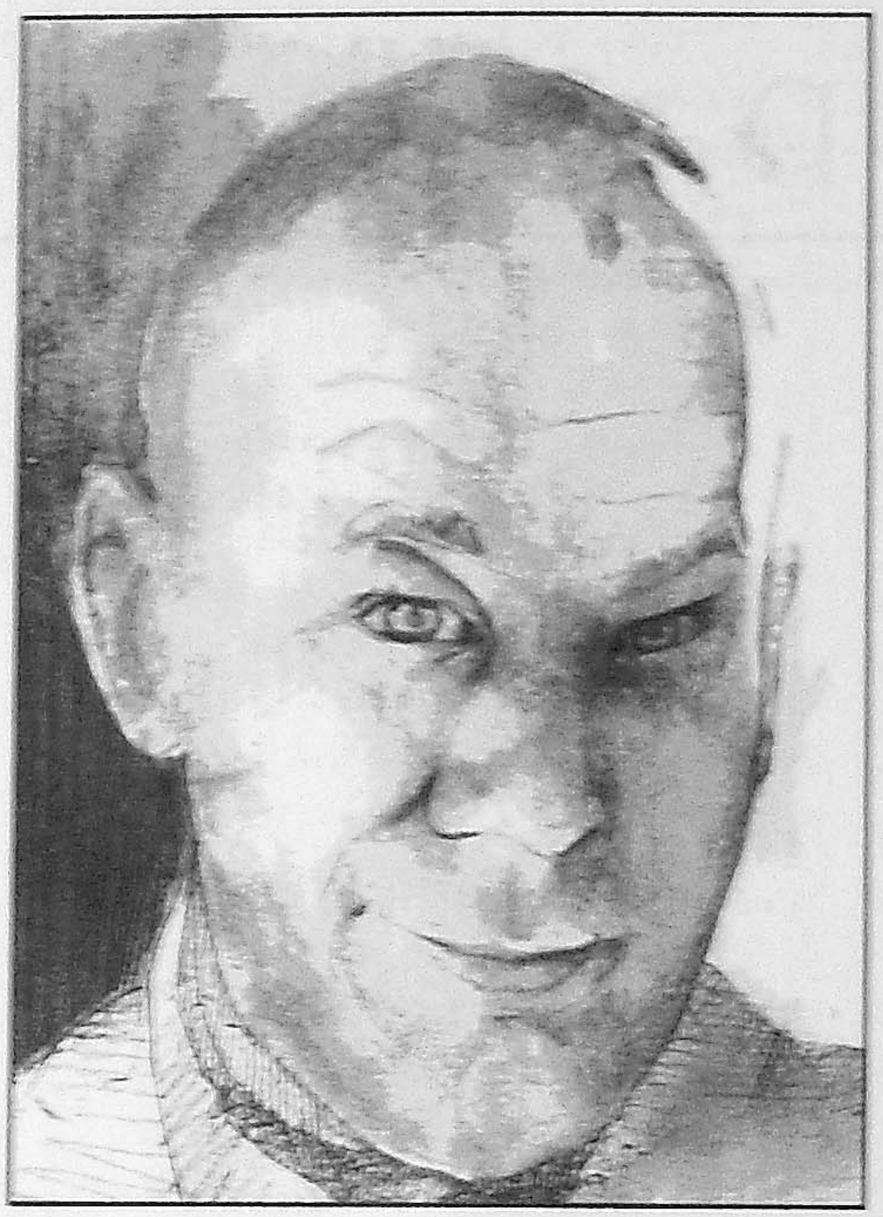
El médico no pudo mantener la compostura y contestó en igual tono que su interlocutor.

- *"Aquí el único hijo de puta que hay eres tú, y eres tú quien me ha llamado. El gobierno me paga para que te "ayude" y eso es lo que trato de hacer. Por mí te puedes meter tu mala ostia por donde te quepa, pero si te quedas harás, y contestarás, a todo lo que yo de pida o te pregunte. ¿Está claro?".*

Y señaló con dirección a la puerta.

F. se relajó. Se extendió, todo lo largo, en el sillón de tres cuerpos que hacía las veces de diván y comenzó a hablar, obviando la conversación anterior. Sibilinamente, regodeándose en cada palabra, comenzó a hablar, dispuesto a contarlo todo.

Tres cuartos de hora tardó en relatar el brutal asesinato de las muchacha, con pelos y señales, sin dejar nada, como si a la vez que hablaba estuviera reviviendo el asqueroso suceso.



El psiquiatra tomaba notas, y escuchaba, escuchaba todo y sentía un enorme asco. Pensaba cómo aquel animal podía disfrutar del amparo del gobierno. Por fin interrumpió a su paciente:

- *"¿Puedes contarme el sueño del que me has hablado?"*

La luminosidad de los ojos de F. le conferían un aire entre bestial y humano.

- *"El sueño del que le he hablado se ha repetido en las tres últimas noches. Las tres veces comenzaba igual, yo estaba frente a una enorme maquinaria de relojería que se movía lentamente, al compás de un péndulo que no veía. En un momento dado, todo el artilugio se detuvo para comenzar a moverse en dirección contraria a la que seguía hasta ese momento..."*

Silenció para mojarse los labios con la lengua.

- *"El nuevo movimiento me arrastraba de una forma que no podía eludir, al poco me encontraba andando en la misma dirección que marcaba el mecanismo y entonces el paisaje cambiaba.*

Me hallaba en mitad de nubes de colores que variaban entre el azufre y el tierra tostada, pasando por violetas y malvas...pasado un rato todo se volvía negro. En ese preciso momento aparecía él".

- *"¿Por qué es tan importante, para ti, el cambio de movimiento?"*

- *"A veces me sorprende Vd., doctor. Le consideraba más instruido. Hay cosas que se saben y otras se aprenden en los libros, y libros hay muchos, tantos como bocas que quieren contar. Y no todas la bocas son iguales, algunas son negras, como boca de lobo, como la misma muerte.*

En los libros y en sus escritores, se encuentran auténticas paradojas, gente que cuenta sandeces y a los que todo el mundo conoce, y cree, y otros, los menos, a los que nadie ha hecho caso nunca y que nos advierten a través de sus escritos de lo que nos depara el destino..."

- *"¿Crees en el destino?"*

Su contestación fue dura:

- *"Del destino y de si creo o no en él, ya hablamos hace algunos meses, no creo en el destino tal y como lo conocemos, o ¿debo decir cree Vd.?...pero creo en los avisos que nos advierten de que el destino, de una forma universal, existe?*

- *"¿Cómo era?".*

- *"Quién?"*

- *"Tu padre".*

- *"De él también hemos hablado en otras ocasiones, no entiendo por qué quiere que volvamos a hablar de ese hijo de puta".*

- *"Quiero hablar de él y eso basta".*

F. hizo un mohín de enfado pero comenzó a hablar de su padre:

- *"Mi padre me zurraba muy a menudo, hasta que aca-*

bé con él. Ya le he dicho otras veces que era un hijo de puta, y que jamás le tuve cariño...".

- "Hay algún parecido entre tu padre y el ser que aparecía en tu sueño".

- "Preferiría que no hablara en pasado, lo que fuera existe y me temo que no se marchará tan fácil".

Tras el breve comentario continuó con el relato de su sueño, sin contestar a la pregunta del médico:

- "Su forma era entre alada y lobuna, no tenía pelo y su piel era oscura como la más profunda de las noches.

Tenía dientes afilados que sobresalían a través de su boca..."

Este comentario lo hizo con abundante fruición, paladeando su relato, ya relajado de su anterior excitación.

- "¿Sabe lo que pienso?, que no era el demonio pero se le parecía, sobre todo a esas representaciones que hacen de él en el románico español o italiano, en los manuscritos antiguos. Intentaba darme miedo, pero el muy cabrón no lo consiguió. Yo mandaba allí y creo que lo entendió... me pidió permiso para entrar en mi cuerpo y fue entonces cuando le dije que mi cuerpo no era mío, sino del que me habita. Pareció sorprenderle. Fue lo suficientemente estúpido como para seguir hablando y en ese justo momento de mi interior salió el grande, el fuerte, el que manda en cada uno de mis actos, y lo devoró ante mis ojos".

El doctor le interrumpió:

- "¿Quieres que hablemos de tu "amigo", en vez de tu padre?".

- "Si Vd. lo desea.., de todas formas no estaba hablando de mi padre".

- "Yo no deseo nada, te pregunto si quieres contarme algo que no me hayas contado antes".

F. se levantó y comenzó a caminar por la habitación.

- "Hoy es un día en cierto modo especial, me siento lo suficientemente bien como para contarle algo que no le he dicho hasta ahora".

Le miró espectante. El médico no levantó la vista de su cuaderno a pesar de mantenerle enfocado a través del rabillo del ojo.

- "¿Sabe cual es la razón por la que me han sacado de la cárcel y me han puesto bajo su supervisión?... No, no lo sabe".

Se volvió a sentar, ahora mirando frente a frente a su psiquiatra.

- "En el 92, a finales, me dieron la oportunidad de colaborar con el gobierno en un programa secreto. Las pasé putas, todo hay que decirlo, pero no tenía nada que perder.

El programa estaba basado en la utilización de psicópatas, como yo , en tareas militares.

Que yo recuerde tuve dos compañeros, pero ninguno tan bueno. Las pruebas se basaban en la idea de forzar la psique de "alterados", supongo que no sabían muy bien lo que querían encontrar.

Todas las pruebas a las que nos sometieron nos hacían sentir miedo. Yo personalmente me sentía como si estuviera en un pozo del que me ere muy difícil salir, tenía terror a aquel lugar, pero pronto descubrí otro pozo, más profundo que el primero, más aterrador que el primero, más lóbrego que el primero... y comencé a sentirme bien.

Allí lo encontré. Vino a mí y se introdujo en mi mente para no abandonarme jamás.

***EL** es muy superior a los demonios que conocemos, lo sé porque lo conozco muy bien..".*

Siempre le había resultado extraño que el gobierno hubiera soltado a una bestia tan devastadora y tan fuera de control como F., pero jamás sospechó que tras el apretado entramado de la vida de F. se ocultara el propio Ministerio de Defensa. Como siempre se mantuvo alerta por si F. le estaba tratando de engañar, no preguntó nada sobre el experimento porque en el fondo no quería saber nada de aquella basura.

Se sentía, en cierto modo, mal, le faltaba aire y alargó el cuello para absorber mejor el poco aire que había en la estancia.

F. continuó:

- "Ellos no sabían de su existencia..."

Ahora estaba de nuevo alterado.

- "Vd. mismo siempre creyó que era una creación de mi propia locura. Lamento decirle que está aquí, al acecho, esperando la más mínima oportunidad...".

La alteración dejó paso a una forma de hablar que el doctor no recordaba en F., ahora estaba hablando el ser humano; lo notaba, y aquella sensación acrecentó su tensión.

- "A veces tengo miedo, del auténtico, del que te hace mearte en los pantalones. En el momento menos esperado surge de mi interior y me ordena hacer cosas terribles, que abomino".

De nuevo el viejo F. y su fría mirada.

- "Le estoy engañando, como lo he hecho siempre... ¿qué le parece?".

El psiquiatra contestó seco, intentando que no se le notara lo alterado de su situación:

- "En principio tienes todo el derecho a engañarme".

Pareció no gustarle la res-

puesta y siguió con su relato.

- *"Las pruebas se sucedieron y en ninguna lo encontraron, sin embargo detectaron mi fuerza, una nueva fuerza que me hacía imparable. Mi inteligencia se mostraba más ágil y despierta que nunca; mi entendimiento comprendía todo y mi docilidad no pareció alertarlos de nada...¡imbéciles!".*

Esta última palabra la pronunció con auténtica rabia. De pronto cambió de tercio:

- *"¿Conoce el auténtico significado del miedo?"*

No contestó.

- *"El miedo existe, en estos momentos multitud de gente está viviendo auténticas situaciones de miedo, pero no lo conocen en su verdadera magnitud. El miedo es ancestral, llegó hasta nosotros hace millones de años, y pocos lo conocen... yo soy uno de ellos.*

No lo conocía cuando comenzaron los experimentos, pero cuando apareció ***EL*** *supe de su densidad y de su fuerza".*

Se paró durante unos instantes para continuar después:

- *"Me lanzaron al mundo con la encomienda de cumplir ciertos trabajos, siempre bajo su supervisión, y en los que ya me había mostrado muy hábil. Me pusieron bajo la tutela de un psiquiatra, Vd., para que controlara mis avances o retrocesos, pero jamás pensaron realmente qué era lo que soltaban...".*

- *"Y hoy te has escapado..".*

- *"¡Bingo, doctor!, ha dado de lleno".*

F. estaba loco, ya lo sabía, y hacía tiempo que no lo dudaba en lo más absoluto. Su historia, inteligente, perfectamente engranada, tenía visos de ser verídica, dado que en anteriores ocasiones ya había trabajado para el gobierno en programas de utilización de psicópatas para trabajos especiales, sin embargo algo no encajaba, tal vez era aquella terquedad que le llevaba a seguir con el cuento de la entidad que le gobernaba. Preguntó:

- *"Puede que te crea, hasta te diría que te creo, pero no veo la razón por la que me necesitas hoy, a las tres y media de la madrugada. Si has decidido huir, debes hacerlo del todo, yo no voy a ayudarte, además pienso que no sabría... me puedes decir ¿qué quieres?".*

Una risa sórdida surgió de la garganta de F.:

- *"Si deseara su ayuda se la habría pedido...de otra forma, si quiere que le sea sincero, en el fondo no lo sé, no he sido yo quien ha querido venir".*

El brillo de sus ojos puso alerta al doctor Brown. Parecía inverosímil, pero en la historia contemporánea se habían dado muchos casos de pacientes que se cargan a su doctor, la locura de F., lo agobiante del ambiente y la afirmación que acababa de efectuar le estaban tocando las pelotas, pero no dijo nada.

- *"No tema".*

La imperación le paralizó, la voz chillona había dejado paso a una voz profunda, gutural, que emergía de lo más hondo de la garganta de F., y que estaba dotada de una energía que desconocía.

Titubeó, se medio cayó al intentar levantarse mientras F. se transfiguraba en una entidad, ¿cómo llamarlo?, como una especie de insecto correoso con cabeza de vampiro brasileño y cuernos de cabrón, le miraba a través del cuerpo translúcido de F. que parecía presa de un éxtasis incontrolado, totalmente trasparente.

EL habló:

- *"Necesitamos algo que tienes, esa es la única razón de que estemos aquí. Necesitamos conocer un lugar.."*

Brown dudaba de que aquello estuviera ocurriendo de verdad. Quiso hablar pero algo se lo impedía.

- *"Hace tiempo asististe a un transfuga ruso, exactamente bielorruso, te regaló un cáliz del siglo XIV, que ahora necesitamos. Esperamos a un amigo y debemos dárselo".*

Sin querer, Brown, miró hacia la estantería que había al fondo. **Aquello** lo detectó y F. volvió en sí.

Se movió con lentitud, consciente de que tenía todas las de ganar, apartó los libros de un golpe y descubrió la puerta de una pequeña caja fuerte.

En su interior, junto a un montón de papeles encontró lo que buscaba, el pequeño cáliz y un manuscrito que había en su interior. Lo leyó en voz alta, con su aterradora voz chillona:

"Hemos accedido al interior de la cueva desde el centro exacto del patio. Llevo más de cinco meses en la orden y hay lugares a los que todavía no puedo entrar. No está permitido. La cueva también estaba vedada para mí; a decir verdad, ninguno de los miembros de la orden quería bajar, pero la idea de utilizarla como almacén surgió del propio De Molay, por lo que había que acatar sus órdenes como Gran Maestre. Sin embargo, a pesar de haber mostrado un claro y falso interés, no he conseguido ser asignado a las labores de almacenaje.

Seguimos avanzando.

Han tenido que ser siete las muertes que han decidido a De Molay. Siete hombres despedazados por un ser que despierta la más extraña y profunda admiración del Gran Maestre. Perdida en mitad de ninguna

parte, la pequeña fortaleza se oculta tras un velo de desconfianza y terror contenido. Puede apreciarse claramente. Si esto llegara a oídos del Santo Oficio...

¿Serán suficientes nuestras armas? Quizá el deseo del Gran Maestre no sea acabar con ese ser. En cualquier caso, el estrecho pasadizo se abre ante nosotros para dar poco después, a una sala llena de sacos. Iluminada por nuestras antorchas, se muestra menos amenazadora de lo que yo mismo esperaba.

Mientras echamos un vistazo al techo de la cueva, algo parece materializarse ante nosotros. Hemos escuchado un zumbido grave, que parece penetrar en nuestras cabezas. Dos de los nuestros han caído al suelo con sangre en los oídos. Un humo negro ha aparecido en el centro de la estancia. Es él, el ser que ha provocado el terror en la fortaleza. He tomado mi espada, pero De Molay nos ha hecho un gesto, invitándonos ha conservar la calma. A su vez, nos ha ordenado abandonar la cueva. A decir verdad, hemos acatado su orden encantados, pero no hemos podido evitar sentir una mirada clavada en la nuca.

De Molay lleva en el interior bastante tiempo. Personalmente pienso que ya está muerto, aunque a juzgar por la apariencia de los otros cadáveres, ya tendríamos que haber escuchado sus gritos.

Ahí está. Sin un rasguño, sonriente. Mira al suelo continuamente, y ni siquiera ha reparado en nuestra presencia al pasar junto a nosotros. No me atrevo a preguntarle por los dos hermanos que han caído al suelo. Creo que jamás podré mirarle a los ojos".

Brown recordaba vagamente la historia del agente, un hombre que padecía un proceso de paranoia depresiva que decía conocer un secreto inconmensurable, que tenía algo que ver con los templarios y una entidad mayor que habría de llegar en un extraño momento que definía como el FINAL DE LOS TIEMPOS.

Poco antes de morir de una súbita leucemia, se había acercado hasta su consulta y le había regalado aquella pequeña reliquia. En aquel momento le contó una historia que hacía referencia al espíritu de un templario que estaba siendo traído a través de un terrible conjuro que duraba, ya, setecientos años.

Nunca le dio mayor importancia que la de las joyas engastadas en la superficie dorada... ahora comprendía mejor lo que aquel pobre hombre había intentado comunicarle. Seguía sin comprender, sin embargo, qué relación tenían F. y la entidad que acababa de ver, con la historia de aquel asunto.

F. se movió rápidamente, hacia él, empuñando un largo cuerno de antílope que decoraba hasta hacía apenas unos momentos la revuelta estantería.

Disparó varias veces su Browning sobre el cuerpo de Fitzgerald Hatkins, pero los impactos no parecieron hacerle mella.

Pudo evitar el primer golpe que acabó con la lisa superficie de su escritorio, pero no los siguientes. Sintió su cuerpo descoyuntarse en el momento en que apretó de nuevo el gatillo hasta vaciar el cargador. Juraría que F. estaba muerto, pero no se atrevió a moverse.

Mientras las fuerzas le abandonaban vio como una sombra oscura emanaba del cuerpo inerte del psicópata, y sintió el terror que le acababa de relatar el loco F., una sensación de infinito dolor que le paralizaba el cerebro y que sin

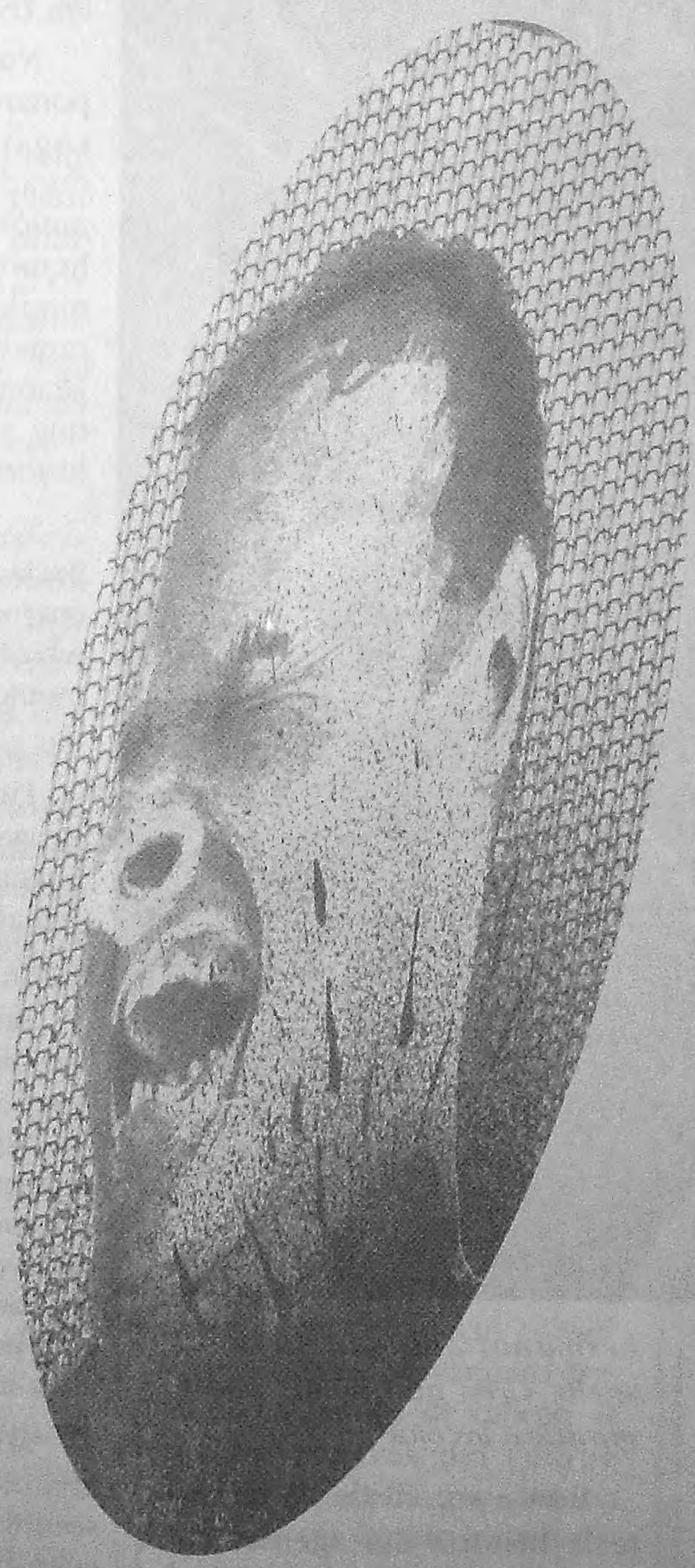
duda nacía de un lugar muy profundo de su alma.

Comenzó a recitar mientras la vida se le escapaba:

- *"Padre nuestro que estás en los cielos, Santificado sea tu Nombre. Venga a nosotros Tu Reino, Hágase tu Voluntad, Así en la Tierra como en el Cielo..."*.

La sombra le volvió a mirar, con sus ojos centelleantes, llenos de odio ancestral y de ambición. De su roja boca salió un largo escupitajo que le dio de lleno en la cara.

Moría entre estertores producidos por la asfixia y el miedo y sintió que la vida y el mismísimo Dios le abandonaban...



C A P I T U L O

ALIENS B.S.O. (Futile Escape/J. Horner)

VII

Paisajes para una Noche

El corredor estaba cubierto, en sus paredes, por azulejos amarillos, descascarillados. La humedad rezumaba por cada una de las junturas, y el intenso olor a moho lo llenaba todo. A lo lejos la luz tenue de una estancia, al menos tan fría como el pasillo.

Alguna gota, filtrada a través del techo, llegaba hasta el suelo anunciando su caída en un sinfín de rítmicos ecos que se desperdigaban por todo lo largo y ancho del corredor. A lo lejos la brisa heladora de un aire que surgía, endemoniado, desde la profundidad insondable de algún oscuro lugar bajo el almacén.

Para llegar a la estancia era necesario atravesar unas pequeñas escaleras, cuatro interminables escalones, y pasar por un estrecho lavadero. A lo lejos el frío sopor de una oscuridad interminable.

La habitación era grande, sus altas paredes se perdían en la oscuridad del techo, iluminado a duras penas por el reflejo del encharcado suelo. En el centro una mesa de las que usan los forenses para las autopsias. A lo lejos un armario que albergaba artilugios salidos de una mente enferma, tal vez como la de aquel que utilizaba tamaña guarida.

El golpear de algunas cadenas, en lo alto, marcaba sombríamente el ritmo de aquel tétrico santuario. Lejos de la razón un color pardo rojizo escupió sobre el visitante la realidad de aquel decorado. A lo lejos, colgajos y trozos de carne desparramada, dibujaban de rojo, arabescos descarnados sobre los amarillos azulejos.

II

La niebla amortajaba el prado circundante, dotándolo de un lóbrego matiz anacarado.

El cementerio apareció al fin, marcando de cruces el horizontal perfil de la loma. Un árbol ausente clamaba por la vida en tan desolado paisaje. Nada salvo el croar de alguna lastimera rana llamando a su pareja.

El camino serpeaba por la ladera hasta penetrar por la desvencijada verja y trotar, abruptamente, hasta el pabellón principal que se alzaba solitario en el centro del enrejado.

La luna, ojerosa y blanca, teñía de blanco marfil la superficie lechosa que le cubría los tobillos. Nada salvo el grotesco quejido de las suelas de sus zapatos y el rozar de su gabardina sobre sus pantalones.

En algún lugar lejano, un viejo carrillón anunciaba la medianoche, con un sonido ausente y opaco.

La puerta y sus goznes golpeaban suavemente sobre la madera apolillada de la jamba y la despostillada pared de

ladrillos blancos. El interior, negro como la noche más sombría.

La rotura de una rama y el sonoro aletear de un chotacabras, anunciaban la hora de los muertos. Esa hora baldía en que todo es posible, hasta lo imposible.

Susurros y despertares que se mueven bajo la tierra, tras el visitante. Susurros y quejidos que avisan de la tragedia venidera para quien no ha tomado las debidas precauciones.

III

El lujurioso cenagal de sus ojos parecía la superficie embarrada de un pantano.

Las infinitas cicatrices que recorrían su cara parecían los escarpados testimonios de un viejo grimorio medieval.

Sus abultadas cejas no presagiaban nada bueno, atravesadas por infinidad de vasos capilares de sangre verduzca y azulada.

Aquel rictus desafiante demarcaba el origen de la abominación, infrahumana, que tenía ante sí.

Lejos de sobresaltarse, se regodeó en su recorrido visual, pasando por alto que aquel ser no tenía cuerpo, y sólo cabeza.

IV

La sobrecogedora profundidad del desfiladero, contrastaba con la languidez del ambiente que reinaba en su interior.

Abajo un riachuelo deambulaba perdiéndose entre los árboles. El acuático ruido era el único que se podía oir en aquel paraje rocoso. El gris ceniza de las paredes contrataba con los infinitos verdes, que a modo de tapiz, bordeaban el azul pálido del agua.

Entonces ocurrió.

El cielo se tornó torvo, presagiando una tormenta que no habría de llegar. Nubes color azufre surcaban el pequeño espacio que dejaban libre las rocas. Al ocre le siguió el púrpura y con él, el silencio lejano de almas que imploran un descanso que no es tal.

Por fin el oscuro tono del cielo azul del atardecer y el sonido vibrante de algunos pájaros, asustados, que surgieron de las paredes y retornaron a sus nidos

V

Cráneos descarnados recubrían el sendero que acababa en la gruta del fondo. El hedor a carne putrefacta lo llenaba todo con su aroma corrosivo.

Avanzó lentamente hasta encontrarse en la entrada de tan pérfido lugar. Sombras alargadas dibujaban extrañas formas que recordaban vagamente a marionetas chinas en un circo ambulante.

Al fondo y emergiendo de la oscuridad, un brillo. La luz le atravesó de parte a parte y le rompió el cerebro sin tocarle el cráneo.

Se desplomó hasta descansar en el suelo y sentir como aquello se acercaba haciendo retumbar el piso de arcilla y piedra.

VI

Las pisadas resonaban con un lascivo sonido, animado quizá por la acústica del maloliente lugar. Unos azulejos que, en otro tiempo, fueron de color amarillo limón, dibujaban distorsionadas formas, caprichosas pesadillas engendradas en la mente de un loco. El hedor del orín podrido invitaba al vómito, aunque no hubiera sido el primero en hacerlo, a jugar por los charcos, producto de una cascada mal contenida.

El aspecto del urinario es realmente asqueroso. Las puertas, llenas de pintadas, rayones y algún que otro desvarío filosófico y pseudorevolucionario, permanecían entreabiertas, dejando paso al aroma del producto de tantas y tantas meditaciones, llevadas a cabo entre gestos de gran esfuerzo y más tarde de alivio.

La sangre manaba bajo una de las puertas a la que alguien había disparado con algo parecido a un lanzacohetes, ya que las astillas se mezclaban con el vómito del suelo, formando una masilla informe y resbaladiza.

Al abrir lo que quedaba de puerta, pudo verse la cabeza, arrojada con desgana. Los ojos no estaban, y en su lugar habían colocado dos pastillas de jabón.

CAPITULO XIII

GORILLAS IN THE MIST B.S.O. (Black Magic/M. Jarre)

Diáspora

Veintemil personas se habían congregado en el altiplano.

La cumbre del Chiracha se alzaba oscura frente al cielo que comenzaba a despertar iluminado por una franja de luz púrpura que se extendía por el horizonte lejano. Al otro lado el lago Abaya y sus turbias aguas infestadas de cocodrilos e hipopótamos.

Africa profunda. Africa desamparada, inerte, espectante, convertida en veintemil almas que había llegado hasta allí, malvestidas, harapientas y hambrientas. Hombres, mujeres y niños que habían escuchado la llamada y que sin pensárselo dos veces habían caminado durante centenares de millas para aplacar a U-Lèlè, comulgando con la tierra de sus antepasados.

La Gran Falla de Africa. La gran cicatriz del más oscuro de los continentes. La señal que se percibe desde el espacio y que clama por un planeta vivo que se debate entre sísmicos movimientos por su permanencia.

Casi todos dormían, exhaustos por el cansancio y por el hambre. Lejos de las cámaras de los reporteros y de los soldados de la O.N.U. que luchaban por la libertad (?), en la cercana Somalia, allí, en Etiopía, a apenas 200 kilómetros de Addis Abeba el infierno se había rebelado para asomar su oscura cabeza de entre el cieno y el barro. Guiness se encontraba sumergido en la contemplación de lo que la naturaleza le ofrecía, con irisados matices, en la fina línea que separaba la tierra resquebrajada por la sequía y el cielo que permanecía impasible ante la agonía de una especie que se perdía agostada por sus desatinos y desigualdades.

Un médico, anónimo como tantos, llevaba en brazos el cuerpo inerte de un niño de apenas tres años. A lo lejos gemidos de cansancio y de hambre. Una larga espera.

Maldijo para sí mientras volvía de nuevo a la cruda realidad, y mientras despertaba a Samuel Heineken, recordó la misión que les había traído hasta allí desde la lejana Edimburgo.

- "Levanta Sam, ya casi ha amanecido".

Heineken se levantó apartando su cazadora (el saco se lo había entregado a una de las tres unidades de enfermeros y médicos que ayudaban a aquella pobre gente, al igual que hicieron Guiness y Douglas con los suyos), y tras desperezarse se levantó, ya vestido, a la orden de su jefe.

Douglas se acercaba lentamente por entre el gentío que formaba un tapiz de huesos y carne desnutrida. Les ofreció unas chocolatinas. No rehusaron, tal vez aquel fuera todo el alimento que comerían durante el día que ya comenzaba. Los ruidos lejanos de las bestias nocturnas dejaron paso a los murmullos y sollozos de la muchedumbre que despertaba.

Los tres hombres enviados por la Merrick bajaron del altiplano por una leve pendiente, y tras caminar una media milla llegaron hasta el punto exacto en el que se abría un lodazal que manaba del subsuelo donde nunca hubo agua.

RAGNAROK

La enorme circunferencia que dibujaban sus lindes formaba un extraño mar de barro que circulaba en pequeñas ondas y borboteos para chocar contra el resquebrajado suelo, el auténtico, a apenas un centenar de metros de ellos.

Muy pocos eran los que se habían atrevido a cruzar aquella ficticia barrera, y cuando llegaron los hombres del Grupo XIII, ya estaban situadas unas trescientas personas que miraban cómo la ciénaga crecía, inexorablemente, desde hacía un par de días.

El pestilente olor que surgía de las entrañas del lodazal se desplegaba en una niebla hepática que se extendía, tenuemente, a lo largo y ancho de la zona.

Por un momento Guiness recordó al hombre en cuyo torso habían crecido dos cabezas que se maldecían constantemente, y también recordó la cara de médico que intentó extirparle una...

El Grupo XIII estaba acostumbrado a toparse con las más descabelladas anomalías, pero jamás se habían enfrentado a una parecida.

Habían trabajado como mulas. Lo habían cotejado todo, topografía, historia, leyendas... todo. Los pobres resultados que arrojaba su cuaderno de notas le había llevado a pedir ayuda a la central, por si en la biblioteca nº13 se pudiera encontrar algún dato que les ayudara a encontrar sentido a la abominación que tenían ante sí.

Douglas sacó el equipo, como en días anteriores, y orientó la pequeña antena parabólica con dirección noreste, a la espera del fax que les habían prometido. El resto del equipo, un pequeño sismógrafo, un Geiger y un medidor de temperatura y viento, fue desplegado por la zona bajo la supervisión de Heineken.

Un anciano de tez descolorida se acercó hasta ellos y dirigiéndose al oscuro semblante del negro Guiness le susurró una letanía.

Acostumbrado a los dialectos etíopes, Heineken tradujo:

- "...déjalo dormir...cuando despierte nada podremos hacer los humanos".

A Guiness se le puso la piel de gallina, y prefirió atribuirlo a la fría brisa del amanecer.

Muchas veces había soñado con el momento en el que se pudiera enfrentar a un RAGNAROK, pero ahora tenía la intuición, tal vez certeza, de que aquel esperado momento iba a tener lugar. Y tuvo miedo.

La luz de la mañana lo llenaba todo. El cielo mostraba un color azulado que se veía tachonado por alguna nube blanca, a lo lejos.

De pronto, los tres hombres se volvieron. Por la pendiente descendía una columna de gentío que se preparaba para tomar posiciones alrededor de la ciénaga móvil.

La loma y sus laderas se encontraron muy pronto recubiertas por un amasijo de hombres mujeres y niños que descendían. Alguien comenzó a cantar una melodía reiterativa y pegadiza, como un vaivén musical que penetraba hasta el interior del cerebro.

Entretenidos en la observación de aquella marea humana, no se percataron de que el fax escupía una información que se enrollaba sobre el aparato.

Todo el mundo tomó posiciones y lentamente la canción pareció crecer en sonido y persistencia.

Un instante después el silencio se adueñó de todo. Ni un pájaro, ni un movimiento. El cántico había cesado.

Cinco interminable minutos, y el lado sur de la masa humana se abrió lentamente generando un pasillo que se

iba cerrando al paso de un extraño personaje que se atisbaba por entre la muchedumbre.

Los hombres del Grupo XIII tardaron todavía en verlo.

Un viejo de elevada estatura y ataviado con una túnica de color violeta rojizo hizo acto de presencia en la zona que separaba al gentío de la ciénaga. Miró a los tres occidentales y sonrió, rodeado por el tintineo de piezas metálicas y de cuentas de hueso, a modo de cascabeles.

Se acercó hasta la linde del cenagal y deshizo el atillo que llevaba. Manipuló durante un instante alrededor de la vara de madera que le acompañaba y levantó la mirada al cielo, como si rezara. Comenzó a caminar por encima del lodo hasta que éste le cubrió las rodillas. Se paró de nuevo y volvió a levantar la mirada al cielo que comenzaba a enturbiarse.

Un momento después la ciénaga lo engulló. De nuevo el cántico monótono, subiendo y bajando en tono y en ritmo.

El cielo se volvió violeta, rojizo y amarillo, mientras en el suelo el mar de barro se retorcía, y giraba más y más rápido sobre el punto en el que había desaparecido completamente el brujo.

Su llegada había sido esperada casi desde el comienzo. Durante la fase de recopilación de información, todas las personas preguntadas hacían referencia a la llegada del brujo.

Esa pareció ser la razón de la gran reunión.

Guiness, acostumbrado como estaba al estudio de estos fenómenos, concibió la teoría de que aquella gente se había congregado para fortalecer el espíritu del elemento que había de paralizar el mar de cieno y barro maloliente.

El brujo polarizaría toda la energía de los allí reunidos y trataría de luchar con lo que acababa de despertar bajo la tierra. Guiness, sin embargo no había concebido la forma en que se habría de llevar a efecto el sortilegio, y de aquí su sorpresa.

Conscientes de que no debían, ni podían, interrumpir la fina trama escénica que ante sus ojos acontecía, no hicieron nada salvo observar y tomar datos. Fue durante esos instantes de espera cuando reparó en el tele-fax.

La hoja escueta y descorazonadora, decía así:

"DIASPORA".

Por un momento le faltó el aire. DIASPORA significaba el final de todo. Como sospechaba la referencia del envío no pertenecía a Edimburgo, sino a Londres. Sólo había una persona que conocía la clave del tele-fax del Grupo XIII y que no estaba en la sede de la Merrick House. Volvió a leer la página impresa y supo que algo grave había ocurrido, y que jamás volverían a Edimburgo. Sabía de antemano lo que tenía que hacer, los lugares a los que debían de dirigirse, y la ruta que seguirían para desaparecer... pero prefirió no comunicárselo a Douglas y a Heineken hasta que no hubiera terminado el rito ancestral que se estaba desarrollando ante sus ojos. Boqueó al aire para ganar en tranquilidad y se dirigió de nuevo hacia el lugar que ocupaban sus compañeros.

El cielo permanecía anaranjado, y la fina niebla que lo anegaba todo, a la altura del suelo, había desaparecido.

En el interior de la ciénaga estaba ocurriendo algo que desconocía, pero el tamaño del pequeño lago de barro estaba disminuyendo. El Geiger se movía a golpes acompasados, haciendo subir y bajar las numeraciones digitales. El sismógrafo zumbaba ante la cantidad de información que le llegaba, trasladandola al papel como si se tratara de un terremoto de fuerza 9, aunque el suelo no se movía.

Esperaron todavía un rato más. Un silencio interminable.

La ciénaga se paralizó, y las líneas que dibujaban el resquebrajado suelo comenzaron a abrirse paso hasta ocuparlo todo. El cenagal había desaparecido.

En ese preciso instante los tres hombres del extinguido Grupo XIII se miraron de nuevo, y de nuevo miraron hacia la muchedumbre jubilosa que les rodeaba y que había comenzado a cantar, pero esta vez en tono más alegre. Gritos de alegría y murmullos de complacencia.

En el centro del lugar que ocupara el barro surgió el bastón del hechicero, emergiendo solitario, hastra quedar como una señal clavada en el suelo.

Ni rastro del brujo.

Son las 7 de la mañana.

En el mismo instante, en otro lugar, nueve horas antes...

El pasillo permanece iluminado por una luz tenue, para que los internos no se sientan incómodos. La luz se ha cortado hace ya cinco minutos. Por lo que parece, la tormenta de esta noche está siendo bastante más fuerte de lo que todos esperaban. El celador lee un libro, alumbrando con una pequeña linterna, aunque por alguna extraña razón no deja de elevar la vista, mirando de un lado a otro. Naturalmente, en el pasillo no hay nadie; las luces de emergencia, se reflejan con tonos anaranjados en el suelo recién encerado por los

encargados de la limpieza.

Un trueno.

Comienzan a escucharse unas palabras en voz baja. Parece que provienen de la celda número cinco. El celador sale de la garita y se dirige hacia allí, alumbrando al suelo, balanceando la linterna como si se tratara del bastón de un ciego, como si en ello le fuera la vida. Mira a través de la mirilla. El interno sujeta un rosario entre las manos y mientras balancea su cuerpo murmura algo apenas inteligible.

"...te salve María, llena eres de Gracia..."

Unos golpes secos resuenan a lo largo del pasillo. En la celda número doce, el interno que asegura escuchar voces estrella una y otra vez su cabeza contra la puerta. Pese a que está acolchada, ha conseguido hacerse una brecha en la frente. La sangre mana a borbotones. Cae al suelo mientras un hilillo de saliva cae de sus labios al suelo.

El celador pulsa un botón. Tan sólo se escucha un trueno. Al momento llegan dos hombres que abren la celda número doce tras una breve indicación del bedel, que siente cómo el cabello se le eriza y las piernas le tiemblan sin poder evitarlo. Esta noche es una auténtica pesadilla. Alguien ha comenzado a ulular como si se tratara de una vulgar lechuza. El bedel se encamina hacia la celda, pero corrige su rumbo al escuchar los secos golpes que, sobre la superficie acolchada de la puerta, ejecuta entre alaridos el interno de la número quince. Tras el último trueno, el resto de los locos se unen a los gritos y los cabezazos contra las paredes. Tan sólo hay dos que están más o menos tranquilos: el que reza y ahora uno que está orinándose en los pantalones.

El celador abre una de las puertas e intenta sujetar al inquilino, pero unas manos se lo impiden. Muchas manos. Están po todas partes. Entre las risas, tan sólo se distinguen los gritos de sus compañeros. El celador también ríe...

CAPITULO XIV

MISHIMA B.S.O. (Opening, frags./P. Glass)
NORTH BY NORTWEST B.S.O. (Suite, frags./B. Hermann)

White Crow Mag.

Dieter se acercó hasta la sede de la revista siguiendo el trayecto de todas las mañanas. Era temprano y prefirió comprar el periódico en la librería de Lester, así miraba algunos libros para el artículo que estaba escribiendo sobre O.V.N.I.S.

- *"Buenos días Dieter".*

- *"Buenos días... ¿tienes el Times?"*

Mientras se lo daba le comentó:

- *"¿Ya te habrás enterado?"*

- *¿De qué?*

- *"De la desaparición de la Merrick...".*

- *"Si, lo escuché en el noticiario de la noche, ¿se sabe algo más?"*

Rebuscando entre las revistas para complacer a la clienta que estaba en el mostrador y que le había solicitado un número atrasado de Hello:

- *"Parece que fue un incendio provocado, pero no dicen demasiado, lo tienes en la página trece.."*

- *"Miraré unos libro, si no te importa".*

Ojeó unos ejemplares bastante viejos en la estantería del fondo, mientras encendía un cigarrillo.

- *"Dieter, que no se puede fumar aquí dentro..."*

- *"Perdona Lester, es la costumbre".*

Siguió mirando mientras lo apagaba en la suela de su zapato y se lo guardaba en el bolsillo del gabán. Miraba detenidamente un manual de campo para ufólogos aficionados, editado por Lantry en el 82, cuando Lester volvió a interrumpirle:

- *¿Cuando tenemos nueva revista?"*

- *"La semana que viene la metemos en máquinas...".*

Una silenciosa ambulancia Ford Transit pasaba delante de la librería, escoltada por un Vaushall (Opel en el Reino Unido) de color café, en el momento en que Dieter salía para dirigirse hacia la revista. Todavía le quedaba un buen trecho, y al paso que iba tardaría al menos una media hora más, así que se puso a ojear el libro recién comprado y

se situó el periódico bajo el sobaco derecho, sin prestar atención a una señora regordeta que estuvo a punto de tropezar con él.

Dentro de la ambulancia dos hombres armados acompañaban a un individuo maduro, canoso y con barba muy cuidada, también de color blanco. Su aspecto era el de un alto ejecutivo. Su mirada firme y su porte altivo, así como el respeto con el que le trataban el conductor y el otro sujeto que iba a su lado, mostraban a las claras que aquel extraño individuo estaba acostumbrado a mandar y que no era precisamente un enfermo.

El el coche de detrás otros dos hombres también armados, pero esta vez con subfusiles.

La comitiva se introdujo en la marea de coches que anegaban Edimburgo a tan temprana hora para dirigirse hacia el Hospital General.

Un Honda azul les seguía a corta distancia, lo conducía una mujer madura, que iba acompañada por un hombre de unos 40 años. Al atravesar Minto Street, frente al hotel Pompadour, fue sustituido por una camioneta Morris del 63, que continuó siguiéndoles a la misma distancia que el Honda.

Dieter acababa de llegar al rellano de la escalera que daba acceso a una puerta en la que figuraba "White Crow Magazine". La abrió y se encontró en el suelo un papel de U.P.S. anunciando que tenía un envío y que debía llamar para que se lo entregaran.

Antes de ponerse en contacto con la United Parcel Service, llamó a Thomas al lugar de su trabajo. Dieter estaba en

el paro desde hacía medio año, sus dos compañeros lo conservaban. Thomas en la compañía de teléfonos local y Deborah en el Daily. Los tres jóvenes llevaban la revista y organizaban los artículos amparándose en multitud de colaboradores y de amigos. A Thomas le gustaba decir que más que una revista aquello parecía un contubernio anarco-altruista.

Dieter localizó a Thomas y le dijo:

- *"Ayer llamaron del banco, y me parece que están bastante cabreados con nosotros".*

- *"Mañana tengo libre un par de horas, trataré de solucionarlo".*

A la pregunta de cómo llevaba el artículo sobre el avistamiento en Las Hébridas, Dieter contestó:

- *"Lo tengo escrito, pero me falta redondearlo, es cosa de horas, ahora tengo que llamar a la U.P.S. para retirar un envío, espero que sea el material que nos prometió tu amiga de Milán".*

Colgó mientras encendía otro cigarrillo, el último del paquete.

La ambulancia y su escolta seguían su recorrido, sin percatarse de que ahora eran seguidos por una motocicleta BMW que había sustituido a la camioneta Morris en el anterior cruce. En el interior de la ambulancia:

- *"¿Cuando llegarán los hombres de Guiness a París?"*

El hombre canoso:

- *"Espero que estén allí antes de mañana, si no será demasiado tarde".*

El conductor:

- *"No quiero meterme donde no me llaman "Jefe", pero ¿no está resultando un poco precipitado todo?"*

El hombre canoso de nuevo.

- *"Desde que ocurrió lo de anoche todo va a ser muy precipitado, espero que salga bien".*

La ambulancia se perdió de nuevo entre los coches en el momento en el que aparecía el perfil del edificio del Hospital. En el interior:

- *"Poneros las batas, ya llegamos".*

La contestación le trastornó un poco. El envío no llegaba desde Milán como sospechaba, sino del mismo Edimburgo, y encima era un paquete grande, y por si fuera poco a portes pagados.

Encendió un cigarrillo mientras miraba por la ventana hacia la calle, entumecida por el ambiente cargado y gris.

Diez minutos más tarde llamaban a la puerta. El dichoso

paquete. Envuelto en papel manila sólo llevaba una inscripción: White Crow Mag. El remite: Babel Tower, Hanson Street 213, London.

En el interior del paquete una colección de 50 CDs, numerados.

Cogió uno al azar y trató de leerlo en la CD Rom del equipo informático, sin resultado. Faltaba la clave de acceso. Uno tras otro el intento de apertura siguió la misma suerte. Lo intentó también con el equipo de música por si fueran CDs musicales, pero como se temía no lo eran.

Revisó el paquete por si se le había pasado algo por alto, pero no encontró nada. Decidió llamar a la dirección que aparecía en el remite, pero en Londres no existía esa calle, y mucho menos esa localización. Intentó ponerse en contacto con la UPS, con la intención de entablar contacto con la dirección de Edimburgo desde donde había sido hecho el envío. El sonido de la línea telefónica le resultó extraño, y tras esperar desistió para buscar en las Páginas Amarillas otro número de la UPS con el que contactar.

En el enorme anuncio que llenaba toda la página no encontró ni uno sólo que se pareciera al primero, el que había utilizado hacía apenas una hora. Llamó a la central y allí le comunicaron que durante la mañana no se había realizado ningún servicio a la dirección de la revista, y que no tenían constancia de ninguna llamada recibida para reclamar el paquete, ni nada por el estilo. A la pregunta sobre supuesto número de la UPS, la encargada le comunicó que jamás lo habían utilizado.

Algo raro estaba ocurriendo, y comenzó a elaborar teorías que desechaba en cuanto estaban esbozadas.

Intentó llamar a Thomas, pero le dijeron que no volvería hasta la tarde. Deborah estaba en paradero desconocido, cubriendo alguna noticia. Estaba solo y algo aturdido. Volvió al ordenador y lo intentó de nuevo.

Cuatro hombres avanzaban por los pasillos del hospital, ocultando armas cortas bajo sus batas, al frente el hombre maduro. Se dirigieron hacia el ascensor y pulsaron el botón que marcaba el 2. Ya en el segundo piso tomaron una camilla y comenzaron a avanzar hacia la habitación 213.

Catalina Hastings estaba tendida en la cama, entubada y cubierta de vendas. Lowel, el médico del equipo se acercó hasta ella mientras los demás observaban el pasillo y los accesos. El hombre maduro le tomó la mano a la que fuera secretaria de la Merrick House y le susurró al oído:

- *" Soy Elio,ya está a salvo".*

Acto seguido le acarició las mejillas, mientras retiraba la almohada para observar la pluma blanca de cuervo que yacía bajo ella.

Parecían un equipo médico normal, y nadie se fijó en ellos mientras abandonaban, primero el piso y después el edificio. Al salir, el hombre que había quedado de guardia les dijo:

- *"Creo que será mejor que viajemos todos en la ambulancia, he aparcado el coche cerca de aquí"*

Dieter bajó a la calle para comprar cigarrillos, pero antes, una extraña sensación le obligó a esconder el paquete bajo el entarimado, donde guardaban lo más selecto de los informes de la White Crow.

Al retornar, lo primero que hizo fue mirar en el subsuelo para constatar que efectivamente lo que había ocurrido era real. Cerró la puerta con el pestillo y la cadena y se sentó de nuevo intentando localizar la clave.

En el interior de la Transit, los cinco hombres vigilaban la zona en busca de algo que pudiera resultar extraño. Las armas preparadas, los ojos escrutándolo todo. Se dirigieron hacia las afueras de Edimburgo.

No había pasado mucho tiempo cuando en una de las múltiples callejuelas del extrarradio, cerca del polígono industrial Halley, un Honda azul les impedía el paso.

Una mujer pedía ayuda, con el capot del coche abierto.

La ambulancia aminoró la marcha hasta quedar parada a un par de metros del Honda. Perkins, abrió la puerta de su lado para preguntar lo que ocurría. Los demás se prepararon para la eventualidad de que aquello fuera una trampa.

Como se temían, lo era.

Desde el interior del Honda alguien disparó contra el parabrisas. La bala rozó el hombro de Tocci y atravesó el techo de la camioneta.

DeAngelis gritó desde la parte trasera, sujetando el cuerpo inerte de Catalina:

- *"Acelera , RAPIDO!!"*

Tocci aceleró a fondo sin dar tiempo a Perkins para que cerrara la puerta. La ambulancia pasó como una exhalación, subiéndose a la acera y rozando la pared, mientras la portezuela golpeaba la parte delantera del coche azul. Disparos entrecruzados.

Tras la ambulancia de nuevo la motocicleta BMW, pero esta vez con dos ocupantes, el situado en la parte trasera armado con una Heckler & Koch MP5, que vomitaba plomo sobre la parte trasera de la ambulancia. Elio cubrió a catalina con un par de chalecos antibalas, mientras ayudaba a Lowel a abrir el portón trasero para repeler el ataque.

Dispararon sobre el neumático delantero. La moto, y sus ocupantes, saltaron por los aires mientras en el horizonte aparecía la silueta de la camioneta Morris. Tocci, el piloto, aceleró hasta casi hacerlos caer al suelo a todos. Las callejuelas se habían hecho más y más estrechas, y los laterales de la ambulancia estaban desconchados y abollados de tanto golpear las paredes.

Preocupado por el estado de Catalina, Elio sustituyó a Lowel en la defensa de la parte trasera del furgón ambulancia, con una Franchi, pero a esa distancia los disparos resultaban inútiles. Tocci giró la camioneta para devolverla hacia el amparo que ofrecían los edificios del polígono industrial.

El vehículo casi destroza a un ciclista en su giro.

La ambulancia enfrentó a la Morris. Ninguno de los dos vehículos redujo la velocidad. En el último instante, y ante la persistencia de Tocci de mantener la carrera de la Transit, la Morris se estrelló contra la entrada de un pabellón.

Recorrieron el pequeño circuito del polígono a buena velocidad, rezando para que no se toparan con nadie más.

Una explosión de ruido en el cielo les anunció que les quedaba poco tiempo. Carter dijo entonces:

- *"Son los nuestros".*

Abreviando, sacaron a Catalina de la ambulancia y la introdujeron en el aparato. Lowel, Carter y Tocci se alejaron en la ambulancia con dirección a la ciudad. Perkins se introdujo con su jefe en el helicóptero.

DeAngelis dijo por fin:

- *"Creo que de momento podemos darlo por concluido".*

El helicóptero se perdió en el gris cielo de Escocia con rumbo desconocido.

En el interior del White Crow Magazine, un nervioso Dieter cogía el teléfono. Una voz difusa le dijo sólo dos palabras:

ABRETE SESAMO.

Supo de inmediato que aquella era la clave. Se movió nerviosamente con dirección al equipo y al paquete. Introdujo un CD en el lector y tecleó las palabras escuchadas.

Ante sí, en el monitor apareció el siguiente mensaje:

Bienvenido a la Biblioteca nº13, y a los archivos secretos del Grupo XIII.

Merrick House Inc.

E P I L O G O

Un último apunte

Lo cierto es que hoy no he dormido muy bien. o recuerdo con exactitud la naturaleza del sueño que he tenido, pero creo que no era muy agradable.

En fin, creo que me quedaré aquí tumbado un rato, sin moverme.

No oigo la respiración de Elsa. Ya se habrá despertado y estará recogiendo los restos de la fiestecilla de ayer noche. Supongo que debí beber demasiado, porque me duele bastante la cabeza y no recuerdo e absoluto nada de lo que paso después de bailar salsa. Supongo que me lo pase bien. Al fin y al cabo, hoy es mi cumpleaños y uno también tiene derecho a divertirse.

Seguro que mi Ela me tendrá preparada una sorpresa estupenda. Lo cierto es que tengo una esposa maravillosa. Cada vez que me mira puedo sentir el cosquilleo en el estomago que hace ocho años, cuando os conocimos.

Dios mio parece que fue ayer. Recuerdo co toda claridad que yo trabajaba de camarero en aquel local. Ella solía venir muy a menudo, siempre acompañada de alguna amiga. Yo me había fijado en ella hacia algún tiempo, pero ella parecía ignorarme. Algún tiempo después me dijo que ya se había fijado en mi antes de preguntarme a que hora salia.'

Por cierto, ¿que habrá pasado con el bar?. Si alguno de mis antiguos compañeros se enterase de que me acaban de ascender a vicepresidente en funciones de la compañía, no se lo creería.

Por fin he logrado terminar el proyecto de la autopista general. Ahora me esperan unas largas y merecidas vacaciones en Bali. Eso también fue una sorpresa de mi mujer. Me susurro al oído con su preciosa vocecita que me tenia reservado algo muy especial. La verdad es que me muero de ganas de verla de nuevo en bikini. Su ombliguito es una preciosidad y... bueno, lo demás también. Nunca diré bastantes veces que soy el hombre mas afortunado sobre la tierra.

Pero no debo olvidar a la pequeña Charlotte. Con sus siete años recién cumplidos ya es toda una mujercita. Seguro que de un momento a otro entrará corriendo en la habitación y saltará sobre la cama felicitandome y besuqueandome sin parar. En eso es como su madre. Seguro que habrá hecho algún dibujito con sus preciosas manitas, iguales que las de su madre, y me lo enseñará antes de que pueda llegar a despertarme. Lo cierto es que es maravillosa. El otro día la profesora me dijo que llegaría muy lejos. Si, en la escuela también están encantados.

Y no es para menos. Esa sonrisa que solo ella y Elsa saben esbozar, esos precio0sos ojos verdes (en eso se me parece), y ese hermoso cabello dorado que salta alegremente sobre sus hombros cuando camina con sus pasitos cortos, hacen que de las gracias a Dios por todo lo que me ha dado.

En fin. Creo que va siendo hora de levantarse, Casi puedo oler los pastelillos que Elsa y Charlotte hacen cuando hay que celebrar algo especial, como cuando la abuela salio perfectamente de la operación de corazón. Se recupera estupendamente y demuestra tener la misma vitalidad de siempre.

Creo que me voy a duchar y luego estrenaré la ropa que mi querida Elsa me compró anteayer. No se como lo hace, pero siempre acierta en qué debe comprarme. Bueno, supongo que ella es así.

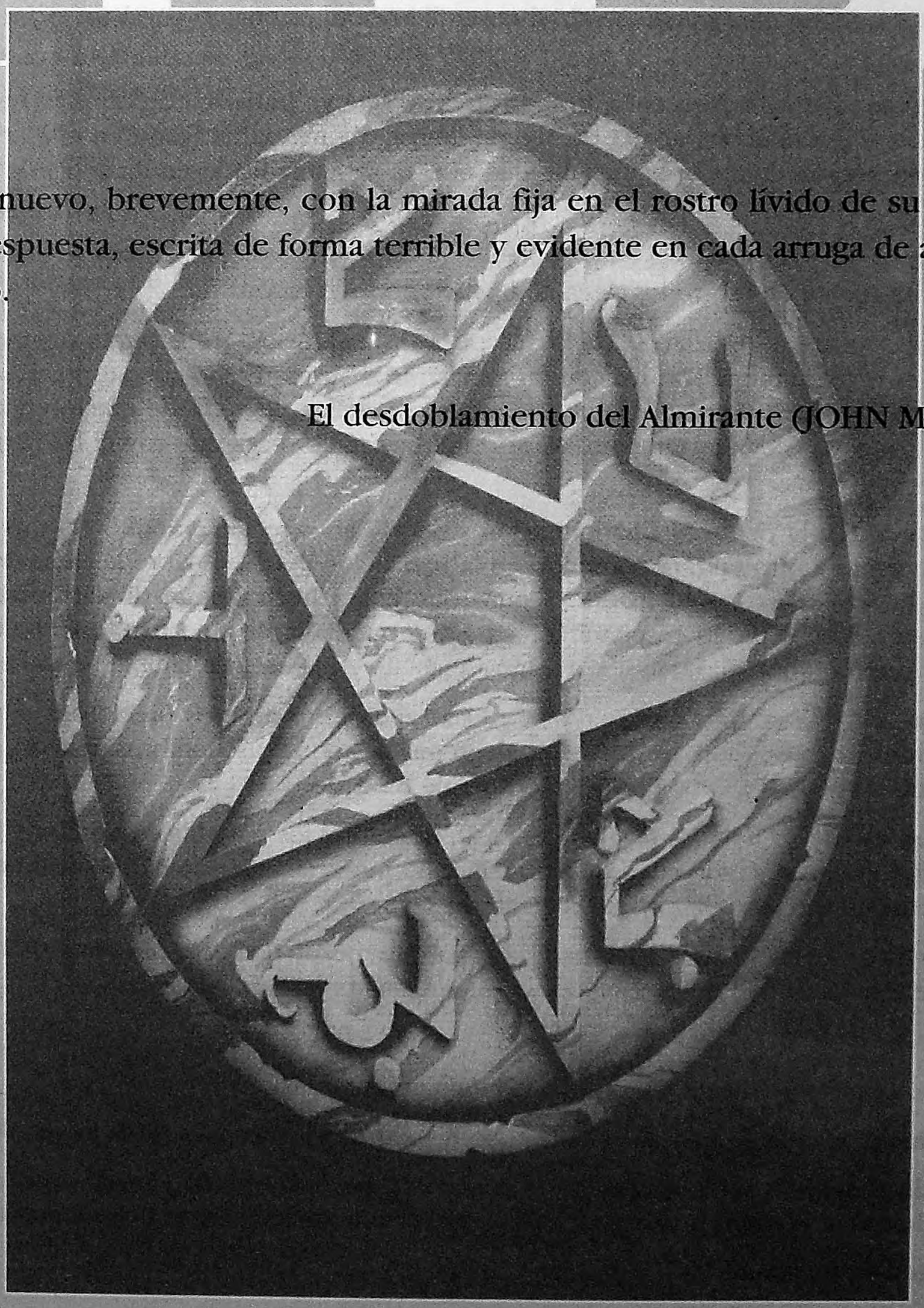
Me intento incorporar pero mi cabeza golpea contra algo duro.

Que raro. ¿Me habré metido debajo de la cama?. No me extrañaría, después de la juerga de ayer.

¡Ahora recuerdo el sueño!. Sufría un ataque al corAzón y me veía en una camilla avanzando por algo así como los pasillos de un hospital. LLegaba a una gran sala blanca donde me colocaron una sabana encima y...

¡Dios mio!...¡Estoy en un ataúd!

DEL DOL



Se calló de nuevo, brevemente, con la mirada fija en el rostro lívido de su amigo. Sí, allí estaba la respuesta, escrita de forma terrible y evidente en cada arruga de aquel semblante agotado.

El desdoblamiento del Almirante (JOHN METCALFE)

INDICE

Apéndice I.....Algunos Consejos

Apéndice II.....Fenomenología Paranormal

Apéndice III.....Criaturas que nunca debieron existir

Apéndice IV.....RAGNAROK vs. RAGNAROK 2ª

Apéndice V.....El Terror en la Literatura

Apéndice VI.....Ultimos Consejos

Apéndice VII.....Cómo usar el RAGNAROK

Módulo.....El Principio del Fín

APENDICE I

JAWS B.S.O. (Main Titles/J. Williams)

Algunos Consejos

Si estás leyendo estas líneas y has tomado la decisión de convertirte en D.J. de RAGNAROK, enhorabuena, has tomado la decisión correcta. Todavía tienes que terminar este libro, pero la Gloria te espera a la vuelta de la esquina.

La primera tarea de un D.J. es la de servir de árbitro en la aplicación de las reglas (aunque probablemente no sea la más importante dentro de tus muchas funciones dentro de una partida). Generalmente bastará con que apliques las reglas tal y como aparecen en el libro, aunque tienes todas nuestras bendiciones si, para mantener el ritmo de la partida, te olvidas deliberadamente de alguna de ellas. Pero hay algunos elementos que van a depender de tu sentido común. Por ejemplo, los grados de dificultad de las tiradas.

En muchas situaciones será inevitable que el grado de dificultad de una tirada quede supeditado a la subjetividad del director. La mayor parte de las veces que rueden los 2D10 será para realizar acciones que no aparecen en ninguna tabla. Vamos a ver en más detalle lo que representa cada grado de dificultad, basándote en nuestra explicación podrás decidir durante las partidas. No es tan complicado como parece; al igual que en tantas otras cosas, la experiencia en este campo se consigue mediante "horas de vuelo".

Te ofrecemos a continuación la explicación de esos grados de dificultad que tú te encargarás de concretar:

TRIVIAL +5
BASICO +4

Las dificultades mínimas. En principio, un personaje debería superar una tirada con cualquiera de estos grados de dificultad para realizar cualquier acción, pero ralentizaría demasiado el juego. Suponen más una simple ayuda que otra cosa; pero pueden resultar muy interesantes cuando te interese saber si un personaje falla realmente esa tirada tan ridículamente fácil.

Ejemplos: *saber que los motores sirven para mover un coche; abrir una puerta no cerrada con llave, pero con la cerradura oxidada; que una estaca puede matar a un vampiro; distinguir una gallina de un perro; ver a alguien sangrando a borbotones y tener motivos para exclamar: "vaya, parece que te han herido".*

MUY FACIL +3
FACIL +2
SENCILLO +1

Se utilizan en aquellas acciones en las que no habría posibilidad de fallo en situaciones normales. Imaginemos que el doctor Marcus Güelbi desea abrir la cerradura de su maletín de cuero, donde guarda su pistola Browning. Un simple mecanismo de cierre asegura el candado de bronce; pero ¿y si nuestro buen doctor está siendo perseguido

por un grupo de energúmenos? ¿Y si no puede permitirse el lujo de que sus dedos resbalen inefectivamente sobre la cerradura? He aquí un ejemplo de acción de estos grados de dificultad. La probabilidad de fallo existe y, como en el caso anterior, la concreción del nivel queda a tu elección.

Ejemplos: *abrir sin llaves un candado pequeño (basta con una ganzúa y un poco de maña); distinguir una cabra de una vaca ("es que somos tontos de baba"); diagnosticar una rotura de hueso.*

NORMAL 0

Representa una complejidad un poco mayor. La mayor parte de las tiradas tendrán esta dificultad. Se trata de acciones que, con un mínimo de esfuerzo, están al alcance de cualquiera. O casi.

Ejemplos: *abrir sin llaves la cerradura de un baúl; distinguir una serpiente venenosa de una inofensiva; extraer una muela.*

LIOSO -1

PROBLEMATICO -2

COMPLICADO -3

MUY COMPLICADO -4

Representan diverso grados de dificultad mayores a lo habitual. Para conseguir el éxito en una acción de este tipo precisas de un buen nivel de habilidad o de cierta cantidad de suerte.

Ejemplos: *conocer el modo de reparar un reloj con figuras mecánicas, distinguir un objetivo con la luz de media tarde.*

DIFICIL -5

MUY DIFICIL -6

CASI IMPOSIBLE -7

El límite de dificultad en la vida diaria. Ahora será necesario tener, además de buena suerte, una excelente preparación. Incluso aquellos personajes con un elevado nivel de salida (15, por ejemplo) ven reducidas sus posibilidades a niveles realmente... inquietantes.

Ejemplos: *distinguir la procedencia de un hablante por su acento, entender el francés de un anticuario; abrir una caja de seguridad.*

IMPOSIBLE -8

EXTREMO -9

Empezamos a hablar de hazañas. De salida, un personaje con un nivel inferior a 15 lo va a pasar ciertamente mal. Este tipo de acciones no es "imposible" en sentido estricto (si lo fuesen realmente no serviría de nada intentar la tirada). Lo que queremos decir al hablar de imposibilidad o de carácter extremo es que estas acciones quedan mucho más allá de las posibilidades de la gente normal. Pueden servir de perfecta excusa para comenzar a usar los Puntos de Coraje.

Ejemplos: *que un desconocido te preste su coche; abrir la caja de seguridad de un banco sin las herramientas apropiadas; combatir de noche o en un lugar con poca luz.*

MILAGROSO -10

Señoras, señores, acabamos de entrar en el verdadero ámbito reservado a los héroes. Lo difícil de entre lo difícil. De salida, si no se gastan Puntos de Coraje, casi, casi deberemos esperar el 2 directo. Las tiradas milagrosas están siempre para que los jugadores tengan siempre ese último recurso, por muy mal que vayan las cosas. En principio, tú no deberías proponer este nivel de dificultad, sino únicamente decir que aquello que intentan es absolutamente imposible. Si ellos te piden, ruegan y suplican como conviene a tu majestad... sea, llegó el momento para ellos de poner toda la carne en el asador y de diferenciar a los verdaderos héroes de los sucedáneos. Llegó el momento de una tirada con grado de dificultad MILAGROSO.

No es bueno abusar de este tipo de tiradas, los P. de Cor. no abundan precisamente

Una comparación entre el sistema de 2D10 y los %

Si deseas calcular el porcentaje de éxito o fracaso de tus jugadores o de cualquier otro evento aleatorio, puedes emplear la **tabla de probabilidades,** en la que aparecen los porcentajes concretos de aparición de cada cifra (% simple) y de obtención de una tirada con un determinado nivel, de obtener esa cifra o una menor (% total).

Tabla de Probabilidades

2d10	% Simple	% Total
2	1 %	1 %
3	2 %	3 %
4	3 %	6 %
5	4 %	10 %
6	5 %	15 %
7	6 %	21 %
8	7 %	28 %
9	8 %	36 %
10	9 %	45 %
11	10 %	55 %
12	9 %	64 %
13	8 %	72 %
14	7 %	79 %
15	6 %	85 %
16	5 %	90 %
17	4 %	94 %
18	3 %	97 %
19	2 %	99 %
20	1 %	100 %

APENDICE II

EL NOMBRE DE LA ROSA B.S.O. (Main Titles/J. Horner)

Fenomenología Paranormal

En principio, ningún P.J. puede poseer poderes paranormales, (aunque esto, como tantas otras cosas quedan a tu total discreción), quedando estas facultades extraordinarias en manos de los PNJ.

Los poderes paranormales funcionan como si se tratase de habilidades, es decir, que deberá de pagarse una cantidad inicial (inusualmente alta para una habilidad, pero se trata de habilidades muy particulares) para el simple hecho de poseerlas, adquiriendo de esta forma el nivel cero en dicho poder.

Todas estas habilidades paranormales tienen como característica primaria la Esencia y esta será la Característica de acción que utilizaremos.

La mayoría de estas habilidades tienen ya sus dificultades marcadas, pero en todas aquellas que no venga indicados tomaremos la dificultad Normal como base.

EL ESTRES Y LOS PODERES PARANORMALES

¿Como afecta a la mente la capacidad de realizar acciones que sobrepasan los límites de la ciencia, más cercana al reino de la posibilidad y la duda, al reino, por que no, de la locura?

Esta es una pregunta que dejamos de lado en la anterior edición de Ragnarok, y ahora la hemos considerado importante de tratar, aunque puede complicar ligeramente el juego, por lo que te la ofrezco como regla opcional, para que si la ignoras no interrumpa e imposibilite el buen desarrollo del mismo.

Cuando un personaje utilice una capacidad paranormal deberá realizar una tirada de estres de -10/x3 la primera vez y de -0/x1 las subsiguientes, de esta forma representamos de que modo afecta a la persona el saberse diferente, como si de una especie de monstruo se tratara.

Si bien puede causar un fuerte impacto psicológico en la persona que emplea un poder, será mayor sobre aquella que le vea ejercerlo y comprenda que es el quien lo provoca, debiendo de realizar una tirada de -15/x4 la primera vez y de -5/x1 las subsiguientes, a parte claro está de comenzar a temer a dicha persona.

Esto, por supuesto, es una orientación muy generalizada, a la cual podrás adjudicar factores tales como lo que pueda sentir una persona por otra, los años desde que se conocen, etc.

PODERES PARANORMALES

Clarividencia (20 puntos)

La capacidad para «ver» cosas ajenas o inaccesibles para la mayoría. Un clarividente puede visualizar el presente (hechos que ocurren en ese mismo instante). En cualquier caso, todo lo que vea exactamente dependerá de la categoría de éxito de su tirada. Cuanto más baja sea su C.E., menos claro será el mensaje que se reciba mientras que cuanto más alta sea la C.E., más nítida será la imagen, hasta el punto de percibir olores, sonidos, etc. La dificultad básica será Normal, pero puedes modificarla hacia arriba o abajo dependiendo de lo reciente que haya sido el contacto del objeto con la persona.

Transfiguración (25 puntos)

Existen varios casos de transfiguración que han creado gran número de dudas a especialistas y estudiosos por su apariencia fraudulenta.

La transfiguración consiste en adquirir la apariencia de una persona real o imaginaria, «superponiendo» un cuerpo compuesto de ectoplasma sobre el del personaje con este poder. La duración se sus efectos es de tantos turnos como el nivel de Esencia más el nivel de Transfiguración que tenga el personaje.

La dificultad que encierra practicar la transfiguración depende de la solidez del rostro que se quiera crear. La dificultad mínima es normal, y supone crear una capa de ectoplasma que modifica el rostro, de manera que a un testigo le sería difícil hacer una descripción medianamente fidedigna. Cuanto más completo sea el cuerpo que se quiere adoptar, mayor será el nivel de dificultad. BY DUNGEON MASTER

Telequinesia (40 puntos)

Consiste en mover objetos o personas con la mente, pero no afecta al propio telequinético. Por cada nivel se podrá mover tantos kilos como indica la tabla de Telequinesia (o sea, a nivel 7, hasta 128 kilogramos) con dificultad en Trivial, aumentado el doble del nivel que tengas en kilogramos por encima del peso máximo permitido por cada nivel de dificultad que añadas a la dificultad de la acción.

El peso puede estár compuesto por un sólo objeto o varios, pero la suma total nunca podrá ser superior al límite marcado por el nivel que se posea.

Ejemplo

Un personaje posee Telequinesia a nivel 3 y tiene que lèvantar una puerta de seguridad que pesa 75 kilogramos (toda una puerta). Por su nivel podrá levantar 8 Kilogramos a una nivel de dificultad de Trivial. cada nivel de dificultad que aumente le otorgará 6 kilogramos más (el doble de su nivel) y necesita 68 kilos más, por lo que tendrá que aumentar la dificultad en 12 niveles, por lo tanto la dificultad final será de Casi Imposible (-7).

Su nivel en Esencia es de 13 y su nivel de Telequinesia es de 3 y la dificultad de -7, por lo que el Número de dificultad básico será 9, es decir un 36% de posibilidades.

La velocidad a la que puede lanzarse es igual al doble del nivel de la Telequinesia en metros por segundo. La velocidad no interviene a la hora de calcular la dificultad de la tirada: no se puede mover un objeto más rápido del máximo permitido por nivel.

Combatiendo con Telequinesis

Cuando un personaje es atacado por un ser con telequinesis por medio de objetos, podrá tratar de esquivarlos para evitar el impacto. Para ello realizará una tirada de Reflejos en Trivial aumentando un nivel por cada nivel de Telequinesis que posee el atacante y un nivel extra de dificultad por cada objeto por encima de 1 que esté empleando.

Si se falla la tirada de reflejos, el personaje recibirá un código de daño igual a el peso total del o los objetos entre cinco por el nivel de Telequinesis ((Peso/5) x nivel de Telequinesis).

Ejemplo

El personaje X posee una capacidad de Telequinesis de 4 y decide atacar al personaje Z con un jarrón de 5 kilogramos de peso, por lo que deberá realizar una tirada de de Esencia (9) más Telequinesis (4) en dificultad Trivial (+5), obteniendo un Número de dificultad básico de 18. Obtiene un 14 y lo supera con éxito.

El personaje Z realizará una tirada de Reflejos (12) con un nivel de dificultad de Sencillo (+1), obteniendo un Número de dificultad básico de 13. Obtiene un 18, falla. El código de daño será de 5 kilos (el peso) dividido entre 5 y multiplicar el resultado por el nivel (4), es decir un total de 4d6.

Este poder es el que genera la aparición de fenómenos Poltergeist: bien por influencia de una entidad Espiritual, bien por una persona dotada de telequinesis que no logra controlar este poder y "se le dispara" de forma accidental en momentos de tensión. Cuando representes un Poltergeist en una partida, no es necesario que apliques las reglas de telequinesis al pie de la letra: si se trata de una escena que sólo pretende crear ambiente, basta con que describas la situación, sin preocuparte por pasarte o quedarte corto, ni calcular el peso o velocidad de los objetos.

Telepatía (25 puntos)

Mediante la telepatía, el personaje puede transmitir mensajes en forma de imágenes o palabras, pero en ningún caso puede combinar ambas formas. La dificultad mínima exigida es normal, haciendo que el mensaje se «oiga» como si alguien nos hablara en voz baja y poco clara o, en su caso, como si la imagen estuviera codificada por Canal+™ © ®. Cuanto mayores sean la claridad de imagen y calidad de sonido, mayor será el nivel de dificultad a superar.

Viaje Astral (20 puntos)

En Ragnarok, el viaje astral es ligeramente distinto del que supuestamente se practica en la vida real. Realmente no se trata de un poder tal y como se explicó anteriormente, sino más bien de una técnica de relajación mediante la cual se obtiene una visión distinta de la realidad que nos rodea, con la posibilidad de acceder a otro tipo de realidades y dimensiones cuando las fuerzas que rigen el Universo nos lo permiten. Estos son los niveles de dificultad medios a emplear con este poder.

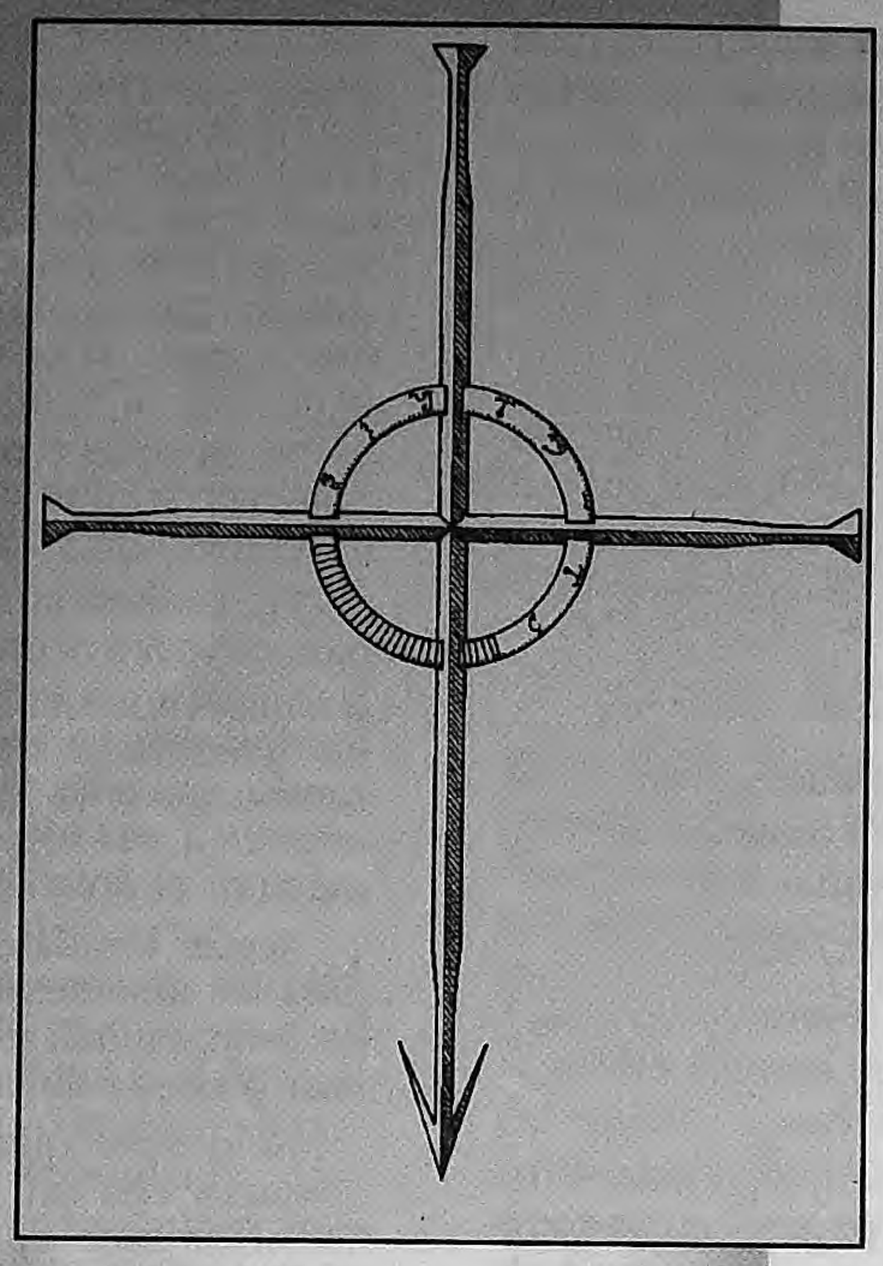
Difícil: Cualquier lugar de la Tierra.

Muy difícil: Interferir en el sueño de una persona. El objetivo ha de superar una tirada de ESE normal para evitarlo.

Imposible: Encuentro con personas fallecidas (en una dimensión intermedia).

Milagroso: Acceso a las dimensiones superiores (Cielo e Infierno, planos o dimensiones de carácter espiritual o como se quiera llamarlos).

El viaje astral durará como máximo tres veces el nivel en Esencia más el nivel de Viaje astral del viajero en asaltos.



Fantasmogénesis (35 puntos)

Este poder permite generar fantasmas o imágenes de cualquier tipo. De hecho, es el poder que utilizan los espíritus para crear los fantasmas que vemos habitualmente. La tirada será siempre de dificultad normal. Mientras se produzca la aparición podrá sentirse un leve descenso de la temperatura. La imagen a producir será aquella que desee quien utilice la fantasmogénesis. He aquí lo que pude hacer un personaje mediante este poder según la suma de su Esencia más el nivel de Fantasmogénesis en este poder:

6/8: El equivalente a apariciones parcialmente visibles.

9/12: El equivalente a apariciones totalmente visibles.

13/16: Apariciones de cualquier tamaño o generar una cantidad de ectoplasma suficiente para cubrir el cuerpo de una persona (no ambas cosas a la vez).

17/19: Apariciones de cualquier tamaño y ectoplasma suficiente para "crear" una persona entera.

20 en adelante: apariciones de cualquier tamaño y una cantidad ilimitada de ectoplasma.

La fantasmogénesis dura tantos minutos como nivel de esencia tenga el personaje que la lanza.

Posesión (40 puntos)

Este poder es patrimonio exclusivo de las Entidades Paranormales. Permite a un espíritu tomar posesión de un cuerpo. Para ello, se deberá realizar una tirada sobre la Esencia más el nivel de la posesión, y contabilizar la CE. A continuación, la victima de la posesión realizará una tirada de Esencia, con un modificador especial igual a la Voluntad dividida entre 3 redondeando hacia abajo. Si la CE. es superior, evitará la posesión. y el espíritu no lo repetirá en todo el día. Si esto ocurriese tres veces seguidas, el espíritu dejará de intentarlo para siempre.

De superar con éxito la posesión, la víctima pasará a tener la VOL, ESE e INT del espíritu que lleve en su interior, así como los poderes paranormales que pudiera poseer. El resto de sus habilidades y características sigue igual.

El Bioritmo Esencial de un personaje poseído se ve también alterado: en cualquier situación en la que pueda perder puntos de vida, perderá una tercera parte de los normales.

Un espíritu puede decidir abandonar una persona poseída en cualquier momento, aunque no es lo habitual. Generalmente lo hará solo si "el cuerpo parasitado" corre el riesgo de morir. En ese caso, lo más habitual sería que lo hiciese destruyendo a la víctima: su cuerpo estallará en mil pedazos (tirada de estrés para los testigos del tipo "escena dantesca"). El espíritu pudiera decidir abandonar un cuerpo sin dañarlo, pero el infortunado exposeído ganaría de forma automática 2 PEP.

Si se expulsa a un espíritu de un cuerpo, el resultado será el mismo que se produciría si el espíritu decidiera irse de él por propia voluntad pero sin matar al poseído.

Un espíritu también puede poseer un cuerpo pero mantenerse "oculto" y manifestarse sólo de cuando en cuando según sus propios intereses. En ese caso, el personaje volvería a tener control de sí mismo y no sería consciente de que una entidad espiritual habita en su interior. En esos períodos de "libertad", la persona poseída sufrirá los efectos normales de las tiradas de estrés, pero con la diferencia de que no ganará P.E. (ni temporales ni, por supuesto, permanentes). Por otra parte, presenta algunos síntomas que indican que pueda estar poseída: de forma aleatoria la víctima sufrirá algunos de los fenómenos que se describirán más adelante, cuando hablemos de la mediumnidad en este mismo capítulo.

Posesión de aparatos (25 puntos)

También es patrimonio exclusivo de las Entidades Espirituales. En vez de tomar posesión del cuerpo de un ser humano, es posible que se "infiltren" en el interior de una máquina (un coche, un ordenador...). El artefacto poseído dejará de necesitar la fuente de energía que emplease cuando era una simple máquina (gasolina o electricidad, por ejemplo) y la Entidad Espiritual lo dominará como si de un cuerpo se tratase.

PODERES ESPECIALES

Los poderes que se describen a continuación funcionan de una forma un tanto especial: no es necesario realizar tirada alguna: simplemente actúan de forma automática según la voluntad del "usuario". La única limitación está en el número de asaltos en los que se tienen efecto: uno por cada nivel de ESE de quien los posea. Sólo están al alcance de las Entidades Espirituales de cualquier tipo. Todas ellas los poseen todos ¡y sin coste alguno!

Generar Psicofonías

Permite dejar mensajes en forma de sonidos sobre cinta magnética. Lo más habitual es que se

trate de una grabadora funcionando en un lugar en el que, aparentemente, no se produce ningún sonido. También es posible dejar sonidos en cintas magnéticas colocadas en grabadoras, aunque éstas estén apagadas.

Generar Psicofotografías

Este fenómeno consiste en la aparición de imágenes en la emulsión fotográfica. Se presenta tanto de forma voluntaria (fotografiando un supuesto espíritu), como involuntariamente (durante una sesión espiritista en la que haya una cámara de fotos).

Generar Teleplastias

Funciona igual que las psicofonías, pero sobre cintas de vídeo. Las imágenes a aparecer las decidirá el espíritu según su conveniencia.

Generar Estática Descontrolada

A través de éste fenómeno, el espíritu controla a su antojo cualquier aparato que emplee electricidad. Desenchufarlo (o, en su caso, quitarle las pilas) no sirve de nada, puesto que seguirá funcionando. Aunque presente puntos en común con la posesión de un aparato, su efecto durante una partida será muy diferente, no por una diferencia real, sino por una cuestión "dramático-rolera"

SESIONES DE ESPIRITISMO

Mediumnidad (25 puntos)

Los médiums son personas capaces de contactar con espíritus, y a través de ellos, provocar fenómenos extraños. Como mínimo, la esencia que debe poseer un personaje para ser un médium auténtico, es 10. El médium debe hacer una tirada de esencia más Mediumnidad a nivel normal cada vez que desee establecer contacto mediúmnico con un espíritu.

Si el espíritu (o Entidad Espiritual) no desea establecer contacto por cualquier razón, el nivel de dificultad de las tiradas aumentará según tu criterio. Si, por el contrario, el espíritu desease pasar a nuestro plano dimensional, el médium no deberá realizar tirada alguna después de la primera para establecer contacto. A partir de ese momento, el propio poder del espíritu se adueñará del médium, que perderá el control de sus actos a menos que el médium supere una tirada de esencia más el nivel de Mediumnidad con un modificador negativo igual a la fuerza del espíritu cada turno.

No tiene porqué tratarse de una posesión en toda regla: si el espíritu no desea "quedarse" en el cuerpo del médium, su control sobre él durará lo que la sesión (en este caso el médium también puede decidir romper el contacto tan pronto como supere la tirada de Esencia más el nivel de Mediumnidad necesaria para evitar que la Entidad Espiritual le domine). A pesar de que parezca que el espíritu se ha ido... puede haberse quedado en nuestra dimensión.

Si el médium tiene éxito en la tirada, el ente comenzará a hablar a través de él. No es fácil retener a un espíritu, sobre todo si tenemos en cuenta que en situaciones especialmente tensas y ante preguntas que no desea contestar, su decisión suele ser la de marcharse. Para poder retener a un espíritu, el médium y el espíritu deben realizar una tirada de esencia a nivel muy difícil. Quien supere a su contrincante será quien gane: si es el médium el espíritu se quedará, si es la Entidad Espiritual, "se irá". En estos casos, deberás tener en cuenta que se tratará de una escena muy tensa, un auténtico forcejeo entre el médium y el espíritu.

En las sesiones de Oui-ja, el procedimiento para invocar a un espíritu es el mismo que en las mediúmnicas, con la diferencia de que han de sumarse las esencias de los asistentes realizando una sola tirada. En caso de que se desee retener a un espíritu, será el nivel de ESE del médium el único que se utilice.

Según los datos obtenidos, por la Merrick (para los amantes de la estadística, existe un 50% de probabilidad de que un espíritu contactado al azar proceda de la Luz o de las Tinieblas.

Es posible que, mientras un médium está en contacto con un espíritu de la Luz, otro de las Tinieblas trate de interferir (o viceversa). Si dos espíritus luchan por permanecer en contacto con los asistentes a la sesión, la forma más sencilla de decidir quién de los dos lo consigue, es realizar dos tiradas de esencia, una para cada espíritu. El que logre la mejor tirada de los dos, será el que consigue expulsar al otro y permanecer o entrar en contacto con los asistentes.

Como es "natural", en las sesiones de espiritismo (sean por el método de la Oui-ja como por otro cualquiera) se producen fenómenos extraños con relativa facilidad. Puedes elegir cualquiera de los siguientes (o una combinación de los mismos)

Hipotermia

La temperatura del médium desciende de forma rápida dos grados.

Hipertermia

La temperatura del médium aumenta dos grados.

Escritura automática

Esta es una modalidad de contacto que suele producirse de forma espontánea. El médium escribe «guiado» por el espíritu de manera que cambia su caligrafía.

Dermografía

Cuando se presenta este fenómeno, aparecen mensajes «escritos» sobre la piel del médium, desapareciendo al finalizar la sesión.

Ectoplasmia

Fenómeno mediante el cual, el espíritu se manifiesta desprendiendo una sustancia amorfa de diferentes composiciones a través del cuerpo del médium.

Xenoglosia

Fenómeno en el que el sujeto habla idiomas supuestamente desconocidos para él.

Levitación

La levitación se produce siempre de forma invo-

luntaria, haciendo que la víctima sea capaz de arrastrar consigo a una persona que le esté sujetando. Por lo general, la víctima no suele elevarse más de dos metros.

Sansonismo

Cuando la víctima de una posesión presenta este síntoma, su fuerza aumenta en cuatro niveles durante un tiempo estimado de siete asaltos. Tras este tiempo, la víctima cae al suelo presa del agotamiento, y queda inconsciente durante cinco asaltos.

Personalidad múltiple

El médium cambia de voz con relativa facilidad. Las voces que produce son, por lo general, cavernosas y hacen bastante difícil la comprensión del mensaje.

Aparición de estigmas

Las heridas y símbolos que aparecen en el cuerpo de un médium se producen, por lo general, con el contacto de objetos sagrados e incluso si el médium escucha una oración. También es posible que aparezcan de forma espontánea. Hemos de aclarar, que pese a que en algunos momentos se pueden escuchar los gritos de la víctima por el dolor que este fenómeno produce, su cuerpo no sangra ni sufre daño real.

Vómito de objetos

El sujeto vomita objetos que nunca ha tragado, teniendo en cuenta que no pueden ser de un tamaño exagerado. Podemos decir, que en algunos casos la garganta puede deformarse hasta permitir el paso de un objeto del tamaño de una naranja. Como dato curioso podemos añadir, que hubo un caso en el que una mujer poseída vomitó una rana que además estaba viva.

Taquicardia, fiebre y sueño

El contacto con un espíritu es una experiencia físicamente agotadora, por lo que a veces los médium suelen dormir durante largos períodos de tiempo acompañados de altas fiebres. Es posible incluso llegar al paro cardiaco, pero no es muy usual.

Como ya se vio anteriormente, estos fenómenos pueden ser sufridos de cuando en cuando y de forma aleatoria por personajes poseídos.

APENDICE III

MUSICA PARA CUERDAS, PERCUSION Y CELESTA (3º Mov./B. Bartok)

Criaturas que Nunca Debieron Existir

Ya hemos visto parte de la información de que dispone la Merrick sobre las criaturas de la noche. A continuación volveremos a tratar el asunto pero desde el punto de vista de la pura mecánica del juego. A la hora de diseñar módulos, deberás tener en cuenta la información que se da en el capítulo 8.

ENTIDADES ESPIRITUALES

No existe un acuerdo generalizado sobre la verdadera naturaleza de estas entidades. Parece evidente que se trata de "seres" compuestos únicamente de energía pura y que gozan, en mayor o menor medida, de cierto grado de inteligencia y consciencia de sí mismos. No están ligados al mundo material de que todos conocemos, siendo su morada una dimensión más allá de la nuestra y cuya naturaleza escapa por completo a la comprensión humana.

Para las entidades espirituales, conceptos como el tiempo o el espacio carecen de significado a menos que entren en nuestra dimensión material: en ese caso las leyes físicas que conocemos no les atan tal y como nos sucede a los simples mortales, pero hasta cierto punto les condicionan. Cuando una entidad espiritual se encuentra en su propia dimensión, por poner un ejemplo, no "está" en un lugar dado puesto que carecen de materia pero al trasladarse a nuestro mundo sí que están sujetos a una ubicación concreta. Por otra parte, no comparten el tipo de razonamientos y emociones de los mortales. Aunque pueden comportarse de forma plenamente lógica, muchas veces sus acciones no responden a pautas que nosotros podamos entender.

Resulta tremendamente difícil para una entidad espiritual pasar a nuestra dimensión, por lo que resulta evidente que su motivación ha de ser poderosísima. Para los humanos tampoco resulta fácil internarse en las dimensiones espirituales: de hecho, sólo quienes posean dotes extraordinarias pueden tratar de avistar lo que se esconde en su interior.

¿Cuales son las intenciones de las entidades espirituales?. Responder a esta pregunta resulta tan complejo como si preguntásemos: ¿cuales son las intenciones de un ser humano respecto a otro?. Conocemos casos en los que una de estas entidades se han internado en nuestra dimensión tanto con fines positivos como negativos, aunque lo segundo es mucho más común.

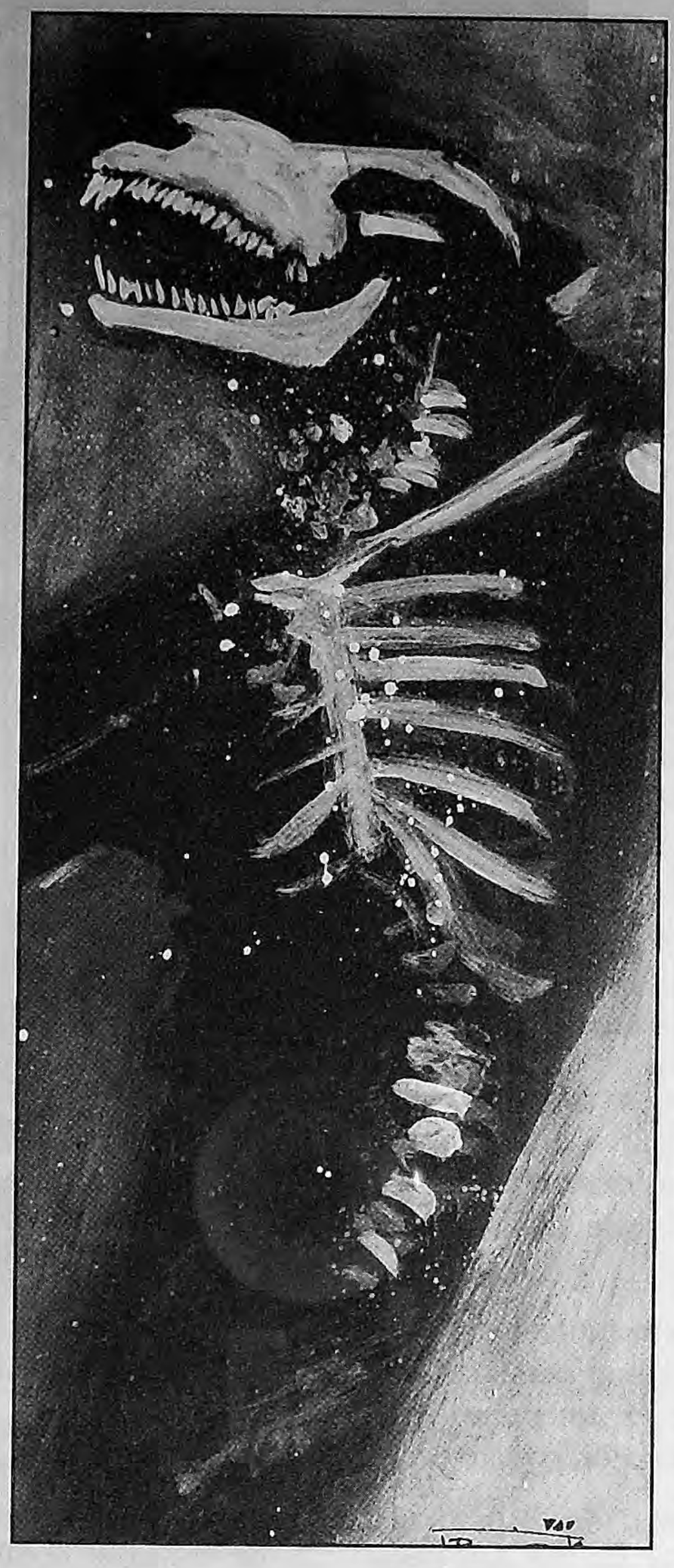
Clasificar las entidades espirituales es una tarea arriesgada. En principio se podría hablar de dos grandes grupos: aquellas que gozaron de una existencia material y aquellas que pertenecen por entero a lo espiritual. Empezaremos por hablar de las primeras, a las que denominaremos de forma genérica "aparecidos".

APARECIDOS

No vamos a entrar en temas tan escurridizos como la vieja polémica sobre si el ser humano posee un alma inmortal. La Merrick considera fuera de toda duda que, tras su muerte, algún tipo de energía se libra del cuerpo humano y se

traslada a unos de los planos espirituales para seguir existiendo allí, cabiendo la posibilidad de que regrese al que fue su mundo.

¿Qué puede impulsar a un espíritu a volver al plano material?. Por lo general, su existencia en las dimensiones espirituales les satisface, pero si su muerte fue especialmente dramática o sienten, por una razón un otra que su vida en la Tierra finalizó antes que que pudiesen completar lo que consideraban su destino, en lugar de integrarse en el plano espiritual permanecen en un estado que pudiéramos llamar "a medio camino entre los dos planos". Debemos dejar muy claro que hablamos de un estado espiritual, no a un lugar físico concreto. No podemos olvidar que conceptos como espacio o tiempo carecen de significado más allá de nuestro propio mundo.



Como ya hemos dicho antes, para una entidad espiritual resulta tremendamente complejo pasar a nuestra dimensión y sólo existen dos motivos lo suficientemente importantes: el amor o el odio y siempre en su máxima expresión. Por otra parte, no todas las entidades espirituales que quieren pasar a nuestra dimensión pueden hacerlo (ignoramos el motivo). Los llamados mediums pueden ser, a menudo, la puerta que aprovechen. En esos casos, pudiera parecer que han vuelto a su morada tras la sesión espiritista cuando en realidad han logrado traspasar el umbral y quedarse en nuestro universo.

En otros casos, el espíritu utiliza como "puerta" a una persona normal y corriente que, por su situación emocional, se encuentra en un estado de clara "debilidad espiritual" (y a los que de ahora en adelante denominaremos "receptores"). No extraño por tanto que muchos de los receptores sean adolescentes. Los personajes con ESE a nivel 8 o más y VOL por debajo de 5 pueden llegar a convertirse en receptores. Por otra parte, cualquier receptor puede ser poseído por un espíritu: trataremos ese tema más adelante.

Cuando una entidad espiritual regrese al mundo material impulsado por el amor, tratará siempre de proteger a aquellos seres a los que amó en vida. Como ya hemos dicho antes, la "lógica" de un espíritu no tiene porqué coincidir con la nuestra y un espíritu pudiera tratar de ayudar a personas nacidas siglos

CARACTERISTICAS DE UN APARECIDO

Las características de un fantasma son siempre 3: inteligencia, voluntad y esencia, independientemente de su forma de aparición. Generalmente, una entidad de este tipo poseerá:

El nivel que tuvo en vida en **INT**.
El nivel que tuvo en vida en **VOL**.
El nivel que tuvo en vida en **ESE**.

Toda entidad espiritual tendrá una Fuerza Espiritual entre 0 y 10, siendo débil para influir en el mundo real cuanto más baja sea esta fuerza. Esta característica es una medida de los sentimientos anteriormente comentada (odio y amor) y ninguna habilidad paranormal podrá tener un nivel superior a este baremo.

También poseen poderes paranormales, que son lo que les permite manifestarse ante los seres humanos (más información al respecto en el capítulo "Fenomenología Paranormal"). Podrá ser cualquier combinación (que bien pudiera incluirlos a todos) de los siguientes:

Telepatía
Telequinesia
Clarividencia
Fantasmogénesis
Posesión

El nivel que posea cada fantasma lo decidirás tú como D.J. según tus intereses. Por ejemplo, el clásico "espíritu burlón" que sólo se manifiesta mediante Poltergeist, tendría telequinesia pero no fantasmogénesis. De forma orientativa, un fantasma "normal y corriente" poseería un nivel 3 en cada una de estas 5 habilidades, o una combinación de niveles que sumada diera un resultado de 15.

después de la muerte de lo que fue su cuerpo, por razones que se nos escapan. En cualquier caso, este amor siempre se centrará sobre un único lugar, persona o grupo de personas y detrás de él habrá algo parecido a una razón: por ejemplo, si una persona posee unos rasgos físicos o similares a los de un ser que amó el espíritu y además vive en el mismo lugar donde lo hizo el ser amado, un espíritu podría encontrar en ello motivo suficiente para ayudarle.

Desgraciadamente, la otra posibilidad, el odio (generalmente expresado en forma de venganza) es mucho más común. En este caso, el espíritu no "enfocará" su odio de una forma tan concreta como en el anterior, siendo común que lo descarguen sobre un lugar, persona o grupo de personas de forma completamente ilógica: no es necesario dar un motivo a una entidad espiritual negativa para que esta vuelque su odio sobre un infortunado.

En cualquier caso, lo más habitual será que los fantasmas están "atados" a una persona o lugar. Se manifestarán siempre en un punto geográfico dado o ante una persona en concreto.

Por supuesto, todas las entidades espirituales poseen los poderes especiales que se describen en el capítulo "Fenomenología Paranormal".

Una vez que un espíritu, por la razón que fuese, logra pasar a nuestro plano, se moverá a su antojo, manifestándose según crea conveniente, hasta que sea expulsado.

Como ya hemos visto anteriormente, este tipo de aparecidos corresponde a entidades espirituales que no logran gozar de paz en los planos espirituales. No obstante, otras entidades de este tipo logran estabilidad: bien sea manifestando su energía positiva (o amor) o la negativa, (en forma de odio). Creo que no es necesario recordar al lector conceptos tales como Cielo e Infierno.

En condiciones normales, estas entidades no deberían tener motivos para volver al Universo material, pero en ocasiones lo hacen, prácticamente siempre a través de una sesión mediumnica. Estamos hablando de lo que denominaremos Aparecidos que Provienen de la Luz y de los Aparecidos que Provienen de las Tinieblas.

Aparecidos que provienen de la Luz

Lo habitual será que no tengan un papel primordial en una aventura. generalmente se limitarán a trasmitir algún mensaje a los P.J. Son idénticos a los aparecidos "normales". Poseen poderes de la misma forma que los aparecidos, aunque lo normal será que sumen 25 entre todos sus niveles.

La visión de una de estas entidades es una experiencia llena de paz, amor y armonía. Quienes sean testigos de la aparición de un espíritu de este tipo, verán sus P.E. temporales reducidos a cero.

Aparecidos que Provienen de las Tinieblas

Serían una especie de "superaparecidos", moviéndose por un odio ciego que proviene de la negatividad absoluta en que se encuentra su plano espiritual. La principal diferencia con los aparecidos "normales" es que éstos tienen algo parecido a un motivo para sus acciones, mientras que este tipo de aparecidos no: sólo se les puede expulsar contra su voluntad. Sus características y poderes son iguales a los de los Aparecidos que Provienen de la Luz, pero su papel en las aventuras será mucho más activo.

EXPULSION DE ENTIDADES ESPIRITUALES

Cuando se trata de fantasmas que se hayan a medio camino entre los dos planos, se han registrado casos en los cuales un entidad espiritual consideraba que había satisfecho sus deseos y podía volver al plano que le corresponde, pero no es lo común: como ya hemos dicho antes, su lógica no coincide siempre con la nuestra. Por otra parte, la inmensa mayoría de las entidades espirituales que pasan a nuestro mundo sufren algo similar a lo que nosotros conocemos como "locura", provocada por su situación inestable, a medio camino entre dos dimensiones: de igual manera que un psicópata homicida serial no sacia nunca su sed de sangre por muchas que sean sus víctimas, un espíritu puede no llegar a

considerar nunca que su tarea ya se ha cumplido. Si se trata de aparecidos de la luz o de las tinieblas, o de entidades Espirituales Absolutas, habrá que expulsarlos por la fuerza mediante uno de los siguientes métodos:

-Magia.

-Rituales arcanos (a elegir por el master según su conveniencia).

-Exorcismo.

No nos referimos al clásico ritual cristiano, si no a una lucha entre un personaje médium (más información en el capítulo referente a fenomenología paranormal) y la entidad espiritual. Para ello, el médium deberá estar frente a la manifestación del espíritu (o frente a la persona poseída, si la hubiere) y establecer contacto con el espíritu (según se describe en el capítulo de fenomenología paranormal). A partir de ese momento, se desencadenará una "lucha". Cada asalto, espíritu y médium harán una tirada de ESE (muy difícil). Quien logre superar la tirada de su enemigo (por categoría de éxito más alta, categoría de fracaso más baja o superar la tirada cuando el otro la falla) 5 veces consecutivas, ganará la lucha. Si vence el médium, ganará un P.E. permanente pero el espíritu volverá a su plano. Si gana el espíritu, el médium ganará 2 P.E. permanentes y no podrá volver a enfrentarse a ese espíritu.

El estrés y los aparecidos

No hace falta decir que cualquier manifestación de un espíritu es una experiencia traumática. en general, la pérdida de estrés será equivalente a la de contacto con entidades sobrenaturales (-10/x3) o contacto con entidades sobrenaturales potencialmente peligrosas (-20/x4). Si se trata de Aparecidos de la Luz, como ya hemos dicho antes, no sólo no se ganarán P.E. sino que se perderán.

Si la entidad es un Aparecido de las Tinieblas, la se restará un -2 adicional a la tirada de estrés por el halo de malignidad que irradian.

DEMONIOS MENORES (O ANGELES NEGROS)

Sin que tengan nada que ver con nuestro adorado Machín, estas son las entidades espirituales más peligrosas con las que puedan llegar a enfrentarse tus P.J. Se trata de Entidades Espirituales Absolutas, es decir, pertenecen por completo a las dimensiones espirituales sin haber tenido nunca una existencia terrena propiamente dicha.

DEMONIO MENOR

Fuerza:	40	**PODERES**
Destreza:	11	
Constitución:	30	REGENERACION: 3+
Inteligencia:	10	TRANSFIGURACION: 3+
Carisma:	5	TELEQUINESIS: 2+
Percepción:	10	VIAJE ASTRAL: 7
Voluntad:	12	POSESION MENTAL: 3+
Esencia:	12	**MAGIA**
Vigor:	15	Normalmente un Demonio menor conoce los niveles 1º y 2º, pero un demonio más poderoso puede conocer el resto de los niveles
Reflejos:	10	
Coraje:	11	
Conocimiento:	11	
Puntos de vida:	160	

Las características de un demonio menor son las siguientes:

Además, poseerán las habilidades combate sin armas, àrmas improvisadas y armas de cuerpo a cuerpo, con 60 puntos de generación a repartir entre todas ellas como niveles, siendo inmunes a cualquier ataque de tipo físico, salvo los que provengan de la magia y/o de las armas mágicas (que se explicarán más adelante, en el capítulo "Magia")

Estrés

Cuando se presentan bajo su aspecto real, la tirada será de -25/x5.

Por lo demás, cuando no se presentan bajo su aspecto real, siguen las mismas reglas que las demás Entidades Espirituales.

TRASUNTOS DE LA MUERTE

También conocidos como muertos vivientes. Podría decirse que este tipo de criaturas son más "normales" dentro de su anormalidad.

ZOMBIES

El proceso por el cual un ser humano llega a convertirse en Zombie está descrito en el capítulo 8. Los zombies son unas criatura extremadamente estúpidas (con perdón) y su función en las partidas es muy sencilla: aparecer en oleadas

y dejarse matar alegremente (va por los fans de George A. Romero). No obstante, el zombie es un tipo de bicho al que se debe tratar con especial cariño: las masas ingentes de muertos vivientes ofrecen una serie de posibilidades roleras nada despreciables. Si bien de uno en uno no son demasiado peligroso, cuando actúan en grupo la munición acaba terminándose y hay que volver a usar ese viejo amigo llamado cerebro.

El zombie "estándar" tendrá las siguientes características:

Algunos zombies pueden conservar habilidades "residuales" de los tiempos en que fueron personas vivas. Puedes escoger varias, a un nivel entre uno y dos. En armas de cuerpo a cuerpo, combate sin armas y armas improvisadas, todos poseerán 4 niveles a repartir entre las 3.

Infecciones

Como ya se dijo en el capítulo 8, algunos zombies son portadores de gérmenes infecciosos. Si un personaje es mordido por un zombie, se convertirá a su vez en muerto viviente por lo que estas infecciones no le importarán demasiado. Si un personaje sufre daños en combate cuerpo a cuerpo con un zombie, deberá hacer una tirada de Vigor. Si la falla, quedará infectado.

Estas enfermedades provocadas por los tra-

ZOMBIE

Fuerza:	15	**Muerto viviente**
Destreza:	7	
Constitución:	13	Ignoraremos los efectos de localización de impacto, excepto en la cabeza. Son inmunes a los efectos de las heridas en el cuerpo.
Inteligencia:	5	
Carisma:	-	
Percepción:	7	
Voluntad:	7	
Esencia:	6	
Vigor:	8	**Infección**
Reflejos:	7	
Coraje:	7	Los Zombies transmiten a través de las heridas que provocan un enfermedad mortal.
Conocimiento:	6	
Puntos de vida:	67	

suntos de la muerte pueden ser de diversos tipos. El que acaben o no con la vida de un personaje está en tu mano, de hecho, la búsqueda de un remedio puede ser el motivo de una magnífica aventura. En cualquier caso, puedes hacer una tirada muy fácil de ESE (concebida como medida de la buena suerte del personaje). Si la falla, perderá 5d6 puntos por daño (representado el estado degenerativo del cuerpo del personaje) por día hasta que muera. Si la supera, perderá 2d6 puntos de daño.

Este daño no se recupera por el sistema tradicional, de forma que tarde o temprano el personaje morirá de forma irreversible. Siempre puedes preparar una partida para tratar de salvarles la vida.

Estrés

La visión de un zombie provoca una tirada de estrés de -12/x 2. Una oleada en condiciones, -12/x 3. En cualquier caso, es conveniente ser flexible y hacer pocas tiradas de estrés o el personaje puede quedar seriamente tocado. Si se trata de muertos vivientes de aspecto especialmente desagradable, el modificador de situación puede subir hasta un máximo de -18, pero no así el multiplicador.

MOMIAS

Las características de una momia normal y corriente son las siguientes:

En cuanto a habilidades, dispones de 35 puntos de generación a repartir entre combate sin armas, armas de cuerpo a cuerpo y armas improvisadas.

Infecciones

Se aplican las mismas reglas que se describieron para los zombies.

Estrés

La tirada normal ante una momia (andando por

la calle, no en una vitrina de un museo) es el que se indica en el capítulo 8 del libro del jugador para "contacto con entidades sobrenaturales".

MOMIA

Fuerza:	50
Destreza:	10
Constitución:	45
Inteligencia:	12
Carisma:	-
Percepción:	11
Voluntad:	10
Esencia:	13
Vigor:	15
Reflejos:	10
Coraje:	10
Conocimiento:	11
Puntos de vida:	230

Muerto viviente

Ignoraremos los efectos de localización de impacto, excepto en la cabeza. Son inmunes a los efectos de las heridas en el cuerpo.

Telepatía: 7
Posesión mental: 4+

Mágia
A determinar por el DJ

ESQUELETOS

Sus características son como siguen:

ESQUELETO

Fuerza:	10
Destreza:	12
Constitución:	10
Inteligencia:	7
Carisma:	-
Percepción:	10
Voluntad:	5
Esencia:	5
Vigor:	5
Reflejos:	11
Coraje:	7
Conocimiento:	6
Puntos de vida:	50

Muerto viviente

Ignoraremos los efectos de localización de impacto, excepto en la cabeza. Son inmunes a los efectos de las heridas en el cuerpo.

Sentir vida

Los esqueletos no pueden ver debido a que no tienen ojos, en cambio pueden sentir la vida

El resto de las reglas que se aplican con los esqueletos son idénticas a las que se dieron para los zombies.

LOS ENGENDROS DE TURNER

Los seres resultantes de experimentos similares a los del doctor Turner pueden ser de muy diversos tipos. Las características de uno idéntico al T3 serían las siguientes:

En cuanto a habilidades, poseería combate sin armas, armas de cuerpo a cuerpo y armas improvisadas a nivel 3.

En cualquier caso, como ya hemos dicho, tienes un amplísimo margen a la hora de crear criaturas de este tipo. Todo es cuestión de tener un poco de fantasía y de no pasarse: los P.J. se mueren con esas cosas.

ENGENDRO

Fuerza:	30		
Destreza:	9	**Vigor:**	15
Constitución:	35	**Reflejos:**	9
Inteligencia:	7	**Coraje:**	9
Carisma:	6	**Conocimiento:**	8
Percepción:	9	**Puntos de vida:**	170
Voluntad:	10		
Esencia:	7		

Estrés

La visión de una criatura de este tipo podría no ser una experiencia estresante si su creador ha sido lo suficientemente ingenioso como para hacerlo idéntico a una persona viva. En el caso de los cobayas del doctor Turner no era así: no sólo estaban llenos de costuras y sutura sino que de su cuerpo entraban y salían tubitos de neopreno cargados de fluidos de naturaleza desconocida pero sumamente desagradables a la vista. Por otra parte, estaba impregnado de un aroma fortísimo, idéntico al de las consultas de los A.T.S. (si, esos mismos que te ponían inyecciones de niño y a los que odiabas tanto... ojo con los P.J. que tengan extravíos mentales por culpa de los P.E. permanentes). El T-2 provocaba una tirada de estrés de -10/x 1,5.

LICANTROPOS

Cuando no sufren transformaciones se trata de personas absolutamente normales. Las situaciones que pueden llevar a un licántropo a una transformación son las siguientes:

-Cuando el quiera mediante una tirada de Voluntad.

-Cada vez que haya luna llena y tan pronto como ésta salga por el horizonte.

-Cada vez el el licantropo adquiera una gran cantidad de furia en su estado humano.

-En cualquier situación que obligase a un P.J. a superar una tirada de estrés. En este caso el licántropo la hará: si no la supera se transformará directamente y no sufrirá otros efectos.

El aspecto final de un licántropo es antropoi-

de, es decir, similar a la mezcla de un humano y el animal en que se transformen.

Transformados, los licántropos poseen 30 puntos de generación a repartir como niveles entre supervivencia, combate sin armas y armas improvisadas.

Estrés

ver la transformación de un licántropo es algo a lo que no todas las mentes llegan a acostumbrarse: tirada de estrés -20/x3. Ver a un licántropo ya transformado supone una tirada de -10/x3. Transformados, son capaces de emitir un aullido que hace que la sangre se congele en las arterias de los oyentes: 0/x1.

LICANTROPOS

	Lobo	Oso
Fuerza:	+15	+25
Destreza:	+2	+1
Constitución:	x2	x3
Inteligencia:	-	-
Carisma:	-	-
Percepción:	+3	+1
Voluntad:	-	-
Esencia:	-	-
Vigor:	-	-
Reflejos:	-	-
Coraje:	-	-
Conocimiento:	-	-
Puntos de vida:	-	-

Regeneración: 1-7

VAMPIROS DE ESTIRPE

Los vampiros de estirpe, raza o mayores son las criaturas de la noche por excelencia. Las características de uno normal son las siguientes:

En cuanto a las habilidades, puedes calcularlas como si de "Héroe de leyenda" se tratase pero:

-No sufren limitación alguna por la edad.

-Olvídate de las profesiones.

Recuerda que se trata de seres extremadamente cultos, de modo que la mayor parte de los puntos de generación (no menos de la mitad) deberás emplearlas en habilidades de ese campo.

Transformaciones

Un vampiro de estirpe puede transformarse en un murciélago de tamaño bastante respetable (respetable para tratarse de un murciélago, no es una especie de licantropía). Se transformará a voluntad, de manera nada dolorosa y en 5 asaltos.

Estrés

Ser testigo de la transformación de un vampiro provoca una tirada de estrés idéntica a la transformación de un hombre lobo. Ver a un vampiro de estirpe en plena acción supone la tirada normal por ver un fenómeno paranormal potencialmente peligroso.

VAMPIRO DE ESTIRPE

Fuerza:	45	Regeneración:	7
Destreza:	13	Posesión mental:	7
Constitución:	40	Combocación:	7
Inteligencia:	12	Vampirismo:	-
Carisma:	13	**TRANSFORMACIONES**	
Percepción:	12	**LOBO**	**MURCILAGO**
Voluntad:	15		
Esencia:	15	FUE: 25	FUE: 20
		DES: 12	DES: 13
Vigor:	15	CON: 40	CON: 40
Reflejos:	12	PER: 14	PER: 12
Coraje:	14	Ref: 14	Ref: 12
Conocimiento:	13		
Puntos de vida:	205	**Niebla:** Sin caracteristicas	

VAMPIROS MENORES

Estas criaturas representan algo así como los "vampiros light". Sus características serían las siguientes:

VAMPIROS MENORES

Fuerza:	25	Regeneración: 1-3
Destreza:	9	
Constitución:	30	
Inteligencia:	9	Pueden tener más poderes, como los Vampiros de extirpe, pero para eso deberán ser más antiguos, de modo que los recien creados sólo tienen el de Regeneración.
Carisma:	9	
Percepción:	9	
Voluntad:	11	
Esencia:	9	
Vigor:	15	
Reflejos:	9	
Coraje:	9	
Conocimiento:	9	
Puntos de vida:	145	

PODERES DE CRIATURAS

Regeneración

La criatura recuperará por asalto un número de puntos de vida igual al nivel de regeneración. Observese que pueden existir excepciones, como las heridas realizadas con plata a los Licántropos.

Ejemplo: Dimitri, el vampiro, ha recibido 32 puntos de daño de un ataque, quedandole 173 puntos de vida. En el siguiente asalto, Dimitri, habrá recuperado 7 (Regeneración 7) y tendrá ahora 180 puntos de vida y si no sufre más ataques, en 4 asaltos se habrá recuperado completamente

Posesión mental

Cuando una criatura trata de utilizar este tipo de posesión (es una variante de la Posesión) deberá poder mirar a los ojos a su victima o, por lo menos, que esta oiga su voz, bien sea mediante telepatía o, simplemente, dirigiendole la palabra. La Criatura realizará una tirada de Esencia más el nivel de Posesión mental y contabilizará la CE de la tirada; a continuación la victima realizará otra de Esencia más su Voluntad dividida entre tres redondeando hacia abajo. El que haya sacado mayor CE habrá ganado, si ha sido la criatura, la victima pasará a ser controlada en todos sus actos, pasando a poseer la victima las características de Voluntad, Esencia e Inteligencia de su atacante. Si por el contrario la victima gana la tirada, la criatura no podrá volverlo a intentar en todo el día, y por cada vez que lo supere ganará un +1 para la siguiente, es decir, que si lo supera 4 veces, la quinta tendrá un +3, pero sólo contra la misma criatura.

Ejemplo: Dimitri, el mismo vampiro, trata de poseer a nuestra adorada Cristina. Dimitri tiene 12 de Esencia y Posesión mental de 4, mientras que Cristina tiene una esencia de 11 y un voluntad de 12. El número de dificultad básico de Dimitri es 16 y en los dados obtiene un 9, de esta forma la CE será de 7. Cristina poseerá un número de dificultad básico de 15 (11 + 12/3) y obtiene un 7, obteniendo una CE de 8. Cristina ha ganado y para la próxima vez que Dimitri lo vuelva a intentar, Cristina tendrá un +1.

Convocación

Mediante el uso de este poder, la criatura podrá llamar a otros animales, tales como lobos o ratas, en el ejemplo de un vampiro, dejando a tu elección el tipo de criatura que acude a la convocación. Por lo general, estas criaturas obedecerán al convocante, a no ser que las ordenes vayan contra natura. Para llamarlas, deberá realizar una tirada de Esencia con un penalización igual a la distancia que pueda estar la criatura en cuestión (estima tu mismo la dificultad)

Vampirismo

Este poder permitirá convertir a otras criaturas en vampiros, quedando bajo el dominio de aquella que las transformo. Este poder es más teatral que otro cosa.

RAGNAROK vs. RAGNAROK 2ª

Por fin hemos llegado al final del trabajo, por lo menos de este trabajo, pero ha quedado un tema pendiente: ¿Cómo adecuamos los productos de la primera edición a la segunda? Fácil, ya que el problema principal será adecuar los valores de los personajes a las nuevas escalas.

Pero antes de nada, yo te recomendaría que te hicieras de nuevo un personaje, debido a que en esta segunda edición hemos tratado de que los jugadores partan con las misma oportunidades y sus personajes sean potencialmente similares. Como en la edición anterior los personajes estaban determinados en sus características mediante el uso de los dados, la potenciabilidad de los mismos será designada al azar, en la segunda edición corren el riesgo iniciarse con una gran desigualdad entre los jugadores ya que la diferencia radica principalmente en las características.

Si a pesar de esta advertencia quieres pasar tus personajes de la primera edición a la segunda deberás seguir los siguientes pasos:

Trasladando las características

Tanto en la primera como en la segunda existen las mismas características principales, es decir, Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Carisma, Voluntad, Percepción y Esencia. En la segunda edición dividimos las características en Características de Acción y de Efecto, para las de acción utilizaremos la Tabla C1 y para las de efecto la Tabla C2.

Para pasar de una edición a otra buscaremos en las tablas la columna de "Valor Antiguo" el valor de la característica y una vez encontrada recorreremos la linea hasta la columna con el nivel inicial que el DJ haya decidido darle a la aventura, es decir, Gente corriente, Madera de Héroe, Héroe y Héroe de Leyenda.

Ejemplo

Carlos quiere pasar su personaje, Christopher Wolf. Para ello pasa primero las Características de Efecto y, por lo tanto, consultará la tabla C2. La fuerza de Chris es 6, por consiguiente, su nueva fuerza (y ya que el DJ a dictaminado la partida con Madera de Héroe) es 17 y su Constitución es 5, es decir 16.

Ahora pasamos a las Características de Acción en la tabla C1. Su Destreza es de 5, por lo que ahora es de 10; su Inteligencia 7, es decir 11; el Carisma 5, por consiguiente 10; la Voluntad 7, es decir 11; su Percepción 6, o sea 10 y, por último, la Esencia 7, 11.

Las subcaracteristicas

Estas son una de las novedades que encierra el Ragnarok 2nd, pero no será un problema hallarlas, ya que para

ello necesitamos sólo los valores de las características, que ya hemos hallado en el apartado anterior.

Para ello os remitiremos a el capítulo II Creación de personaje en la página 30 en la sección Características secundarias.

Ejemplo

Carlos pasa a determinar las características secundarias de su personaje. Primero el Vigor, para lo cual sumará la Fuerza y Constitución de su personaje, obteniendo un 33. Luego mira en la Tabla de Vigor la cual le asigna un 10. A continuación determina los Reflejos, para lo cual suma la Destreza y la Percepción, dividiendola entre 2 a continuación, obteniendo un 10. Ahora haya el valor del Coraje, para lo cual suma la Destreza y la Voluntad, dividiéndola de nuevo entre 2, obteniendo de esta forma un 10 (ya que se redondea hacia abajo). Por ultimo, hallaremos sus Conocimientos, para lo cual sumaremos su voluntad más su Inteligencia para dividirlo a continuación entre 2, obteniendo un 11.

Convirtiendo las habilidades

Las habilidades serán las misma, pero habrá que readecuar los niveles ya que ahora solo van hasta 7, para ello utilizaremos la Tabla C3.

Ejemplo

Cristopher posee Archivos y bibliotecas a nivel 8, el nuevo valor será por tanto de 4. Con un Convencer de 7 el nuevo nivel será de 3, con Parapsicología de 8 será 4, con Latín de 7 será 3, con Hebreo de 8, 4 y con Ingles de 7, 3.

Las Ventajas y Desventajas

Esta es otra novedad, para poder adquirir alguna de ellas deberás coger primero desventajas y de esta forma ganar puntos de generación que sólo podrán ser empleados en obtener ventajas, hasta un máximo de 20 puntos.

Nota

Con este sistema también podrás pasar cualquier PNJ de los módulos publicados hasta el momento (El fantasma del clavo de plata, Sarah, Garras de hielo y ALF), ignorando tan sólo la parte de las ventajas y desventajas.

Tabla C1 Características de Acción

	Valor de las características antiguas									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Gente corriente	5	6	7	7	8	8	8	9	9	10
Madera de héroe	7	8	9	9	10	10	11	11	12	12
Héroe	8	9	10	11	11	12	12	13	13	14
Héroe de leyenda	10	11	12	12	13	13	13	14	14	14

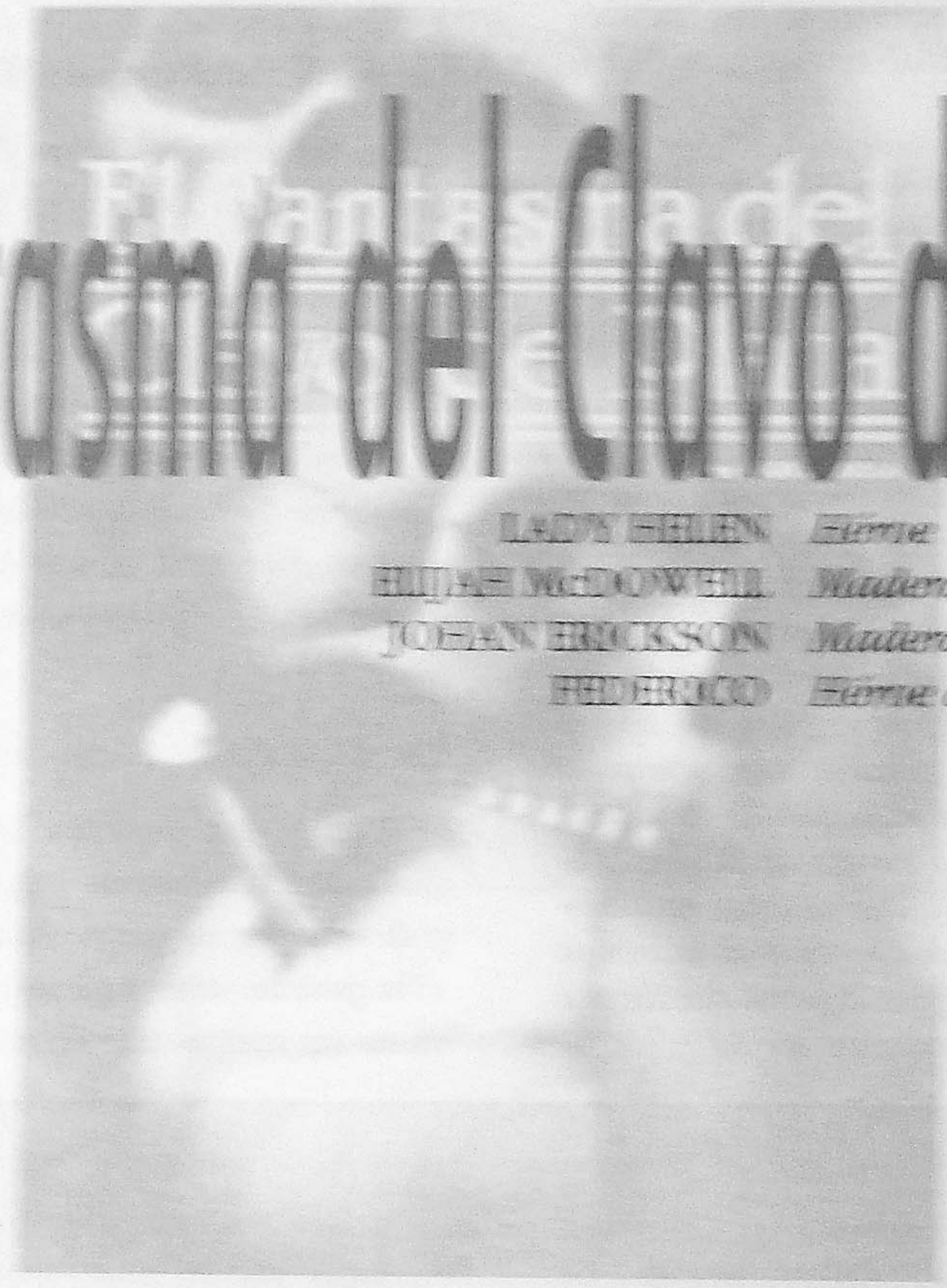
Tabla C2 Características de Efecto

	Valor de las características antiguas									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Gente corriente	10	11	12	13	14	15	16	16	17	17
Madera de héroe	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Héroe	13	14	15	16	17	18	19	21	21	22
Héroe de leyenda	15	16	17	18	19	20	21	23	23	24

Tabla C3 Habilidades

Valor 1ª Edición	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Valor 2ª Edición	0	0	0	1	2	3	3	4	4	5

El Fantasma del Clavo de Plata

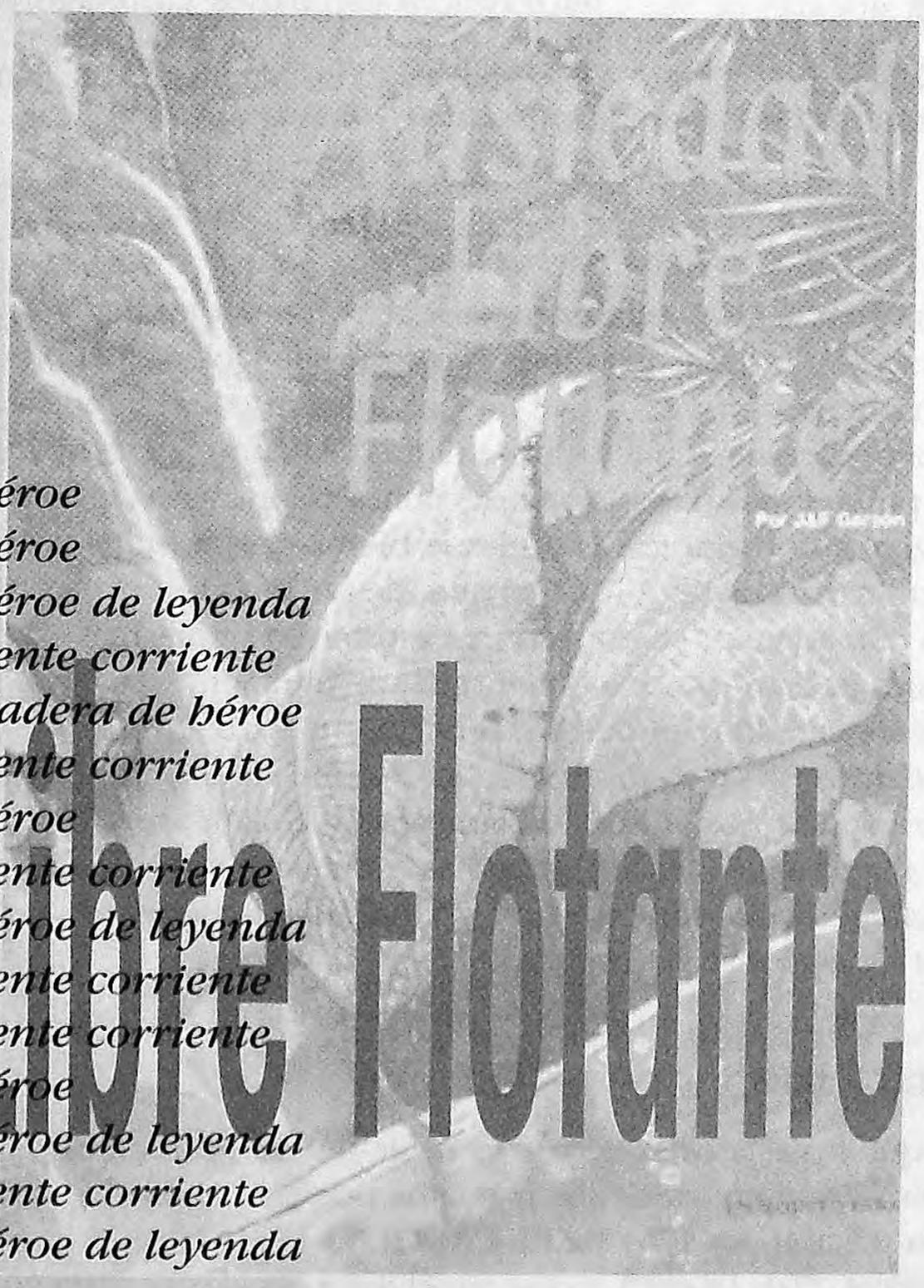


ELISE MCDOWELL	*Madera de hierro*
JOHAN ERICKSSON	*Madera de hierro*
RED BROCO	*Hierro de Leyenda*

DENENE GALLAGER	*Vampiro menor*
HILEN RUSSELL	*Gente corriente*
RICHARD HAWKINS	*Gente corriente*
CONRAD WALTERS	*Madera de hierro*
ALAN REDHORN	*Gente corriente*
BRIAN DEMOVAL	*Hierro*
VINCENSO BELLINI	*Hierro de Leyenda*
KEVIN MACDOUGAL	*Hierro de Leyenda*
ANN WOLF	*Madera de hierro/Vampiresa menor*
CRISTOPHER WOLF	*Hierro*
PAUL HARDEN	*Hierro*
JOHN CARTER	*Vampiro menor*
WILLIAM SANDERS	*Hierro de leyenda*
PERSONAL DE LA RESIDENCIA	*Gente corriente*
PERSONAL HOTEL/RESTAURANTE	*Gente corriente*
SEGURIDAD HOTEL Y SECUACES	*Gente corriente*
WILL ROBERTSON	*Gente corriente*
ESA MATHEW Y OTROS ZOMBIES	*Zombies*
PADRE VORHEST	*Madera de hierro*
MARION KERR	*Hierro*
FRANCOISE RIBOUDEAU	*Hierro de leyenda/Demonio menor*
SARAH URQUHART	*Vampiresa de estirpe*

Campos de Hielo

HENRI POMBAL	*Héroe*
CORDELIA LANCOME	*Madera de héroe*
JEANNE DUPIUIS	*Héroe*
EVELYNE PLATAGEAN	*Gente corriente*
MATONES	*Gente corriente*
JULIAN KADAOUDAL	*Gente corriente*
ALBAN KERMADEC	*Gente corriente*
MARIE KERMADEC	*Gente corriente*
PICHOT	*Héroe*
NOLWEN MONTJARRET	*Madera de héroe*
HENRI LAMARQUE	*Madera de héroe*
DORA DRAX	*Madera de héroe*
ETIENNE RIBADEUX	*Gente corriente*
ETIENNE RIBADEUX jr.	*Gente corriente*
GEORGES / PICAUD	*Madera de héroe*
PADRE DESCARTES	*Madera de héroe*
ARMAND DE BRIZEUX	*Héroe de leyenda*
EMMA DESFAURGES	*Héroe*
TERRORISTAS	*Gente corriente*
CLARA BELEK	*Gente corriente*
DAVID RUCQ	*Gente corriente*
MARC ROUGON	*Gente corriente*
MARTINIQUE ROUGON	*Gente corriente*
HERMANOS ROUGON	*Gente corriente*



Ansiedad Libre Flotante

HENRI POMBAL	*Héroe*
GILBERTO FIGUEIRA	*Héroe*
PIETER WALVEEK	*Héroe de leyenda*
TRABAJADORES CAMPAMENTO	*Gente corriente*
SOUZINHO	*Madera de héroe*
YASEIRA	*Gente corriente*
FONÇINHO	*Héroe*
ORNITOLOGOS	*Gente corriente*
CAPITAN RUMEU	*Héroe de leyenda*
SOLDADOS	*Gente corriente*
GUERRILLEROS	*Gente corriente*
RODRIGO MESQUITA	*Héroe*
EL HECHICERO	*Héroe de leyenda*
YAMIROGAMIS	*Gente corriente*
EL HIJO DE GAMI	*Héroe de leyenda*

APENDICE V

PATRIOT GAMES B.S.O. [Main Titles/] J. Horner

El Terror en la Literatura

Steve Calleja

Se considera el miedo un terror irreflexivo e inconsciente hacia lo desconocido, es decir, una reacción –diríamos que defensiva casi, instintiva, provocada por nuestro innato instinto de conservación– ante todo aquello cuya naturaleza o consecuencias ignoramos. Por eso, y aunque se diga que el miedo es libre –y que cada uno siente temor o pavor hacia lo que le dé la gana y cuando le apetezca–, desde nuestras más tiernas e inocentes miradas al mundo, la oscuridad, la noche, las tinieblas, la sordidez de escenarios tan particulares como suelen ser los decadentes y tétricos castillos abandonados, las cavernas o las criptas de siniestros monasterios se nos convierten en una especie de obligada referencia especial cuando imaginamos cosas de miedo; y sus virtuales moradores –los tradicionales fantasmas, espectros, ogros, vampiros...– se nos presentan también como sus obligados protagonistas. Seguramente porque todo ello es ya patrimonio tradicional del género de las historias de miedo. Un género que además de sus característicos escenarios y protagonistas, ha tenido en la historia literaria su época especial de fermentación, el ROMANTICISMO, y su pléyade de grandes y famosos cultivadores y maestros: H.P. Lovecraft, Le Fanu, Poe, Bram Stocker, Machen, M.R. James, y más tarde Jean Ray, Robert Bolch, Stephen King, por citar a los más populares.

Eranse una vez dragones, lobos, ogros...

A lo mejor habría que regresar hasta la más remota tradición oral, hasta las lejanas lindes del folclore popular, para encontrarse con los más genuinos protagonistas, los arquetipos, del terror: dragones, ogros, sacamantecas, y descubrir así en nuestros primeros balbuceos y recuerdos de infancia al receptor de sus andanzas. Porque el terror a ser devorados, a perdernos, a que se nos aparte del seno materno parece ser, a decir de los expertos, uno de los más angustiosos y primigenios miedos que el cuento popular nos enseña y ayuda a resolver y superar gracias a su fórmula de final feliz. Y a lo mejor por eso, desde bien niños, terminaban fascinándonos las historias de terror, porque sabíamos que terminarían bien, porque es que, de otro modo, nos costaría entender que algo angustioso en sí nos agradara... Pero es que además, ya no solo nos asustan los fantasmas, vampiros, ogros...de las viejas historias populares, cuyos personajes podían causarnos algún daño. También esos otros personajes bondadosos, como el sumiso humanoide virtualmente creado para nuestro servicio o el extraterrestre despistado que, de repente, se nos acercara a saludarnos podría darnos un susto morrocotudo. Porque sería sin duda su carácter extraordinario, anormal o sobrenatural lo que a fin de cuentas nos aturde, desconcierta y llega a asustarnos. Y por eso el miedo, con ser una reacción lógica y frecuente a manifestaciones tan próximas a nuestras vivencias cotidianas, se vuelve terror cuando lo que lo provoca alcanza la categoría de extraordinario y fantástico. Sobre todo gracias a la imaginación y el oficio del diestro escritor, del inventor de esa clase de historias.

En un fantasmagórico castillo...

Se cree que los relatos de terror, es decir, las historias literarias cultas que hoy se leen, se releen y se siguen escribiendo y recreando en todos sus formatos posibles –cuentos, novelas, cómics...– nacieron en la inglaterra del siglo XVIII con la edición, en 1764 de **EL CASTILLO DE OTRANTO**, de Horace Walpole (existe una documentada edición actual en Anaya, *"Tus Libros"*), y que aquél iba a ser el escenario en el que comenzaban a entrecruzarse espectros, mal-

diciones y venganzas de los muertos. Y que con todo ello se inauguraba la que pronto iba a ser la novela gótica o novela negra. Porque tras aquel relato inglés irían apareciendo, mutatis mutandis, una amplia gama de historias de castillos, caserones, abadías bajo títulos tan elocuentes por sí solos, y muchos tan populares, como: **La caverna de la muerte, El organista sepulcral, Fantasmas del claustro, Cementerio de animales, Psicosis...** Desde entonces, el lector puede seguir encontrando los hitos más significativos y dignos de destacar entre los autores y relatos de terror, gracias a que han sido recuperados en buena medida en actualizadas ediciones. Tal es el caso, y sólo citaremos aquí algunos títulos, de **La guarida del Gusano Blanco** de Bram Stocker (Ediciones Miraguano), **Malpertius**, del belga Jean Ray (Valdemar Ediciones), **La isla del Doctor Moreau**, de H.G. Wells, **El mundo perdido** de Arthur Conan Doyle (estos últimos en la colección *"Tus Libros"* de Anaya). Y no mencionamos por riesgo a extendernos la infinidad de antologías y repertorios de cuentos y relatos breves entre los que es posible encontrar a Lovecraft, a Tolkien, a Machen –baste señalar la colección de bolsillo de Alianza Editorial como la más rica en antologías.

Historias todas ellas que uno se imagina casi siempre estuchadas y adornadas con esas no menos típicas estampas de la doncella a la que, con gesto desencajado, se la ve huir despavorida en mitad de la tormentosa noche o la de ese otro ser monstruoso, de rostro escamoso, o prominentes colmillos, u ojos desorbitados a causa de alguna extraña maldición que las páginas interiores nos reservan. Son , en todo caso, los tópicos del género, la forma fácil de caricaturizar aquí a una modalidad de relatos que han causado y causan las delicias de pequeños y grandes lectores y que han terminado cautivando, por lo mismo, al cineasta, depositario y albacea del arte de asustar.

Claro que, como acaba ocurriendo casi siempre con los grandes géneros narrativos, no tardarían en ir llegando a la literatura los desmitificadores como Oscar Wilde, quien en 1891 publicaba un compendio de cuentos entre los que aparecía uno de un fantasma habitante de una mansión (**El fantasma de los Canterville**) que, en vez de atemorizar a los lectores, se vuelve hazmereír de sus nuevos moradores, es decir, un pobre y grotesco esperpento de los que habían sido genuinos fantasmas. Y otro tanto hará con aquel arquetipo de gigante de los viejos cuentos de hadas en **El gigante egoísta**. Después del tierno, sarcástico y desmitificador Oscar Wilde, aparecerán obras intencionadamente paródicas que harían extensivamente válido el título de una de ellas, la de Walter Wippersberg **Malos tiempos para fantasmas** (Austral Juvenil de Espasa-Calpe), donde se relatan las vicisitudes de una desdichada familia de fantasmas en cuyo trabajo ya casi nadie cree. ¿Significará que estos tiernos lectores y lectoras, cuando crezcan y encuentren frente a sí los "primitivos" y "genuinos" relatos de terror habrán perdido todo miedo y reparo por sus temas? Menos mal que, para entonces y llegado el caso, la capacidad creadora de escritores y guionistas habrá descubierto otros parajes (acaso haya bóvedas-invernadero o algo así donde antes había decrépitas mansiones), porque estaremos en la era posnuclear o vete tú a saber, y los amenazantes protagonistas sean seres de metal de ésos que preconizan Corben, Moebius, Bisley o tantos otros, y todo siga igual, o parecido, mientras el lector y/o receptor virtual siga fascinándose ante lo que le asusta.

PATRIOT GAMES B.S.O. (Boat Chase/J.Horner)

Ultimos Consejos

Mikel Cabriada (D.J. de RAGNAROK

No es nada sencillo proporcionar una ambientación adecuada para un engendro de la naturaleza de RAGNAROK 2ª. Me explico. Este juego posee la dificultosa característica de la diversificación de guiones. Dentro del genero del terror existen una serie de subgéneros de las más variopintas especies: psico-killers, gore, gótico, catastrófico, profecías milenaristas, maldiciones, demoníaco, maniqueo, monstruos diversos, oníricos... Sin contar con esos guiones que pueden mezclarse con los géneros de misterio, aventuras , ci-fi o novela negra.

Prácticamente todos los juegos de ambientación de terror, se contentan con rascar la superficie del cascaron de los miedos y terrores ocultos. RAGNAROK 2ª no tiene miedo. Se adentra de lleno en el lodazal de nuestros temores mas escondidos. Los miedos atávicos de la especie son encarnados en sus mas sórdidas formas. Legiones de espectros y monstruos se hacen dueños de nuestros pensamientos. Nuestra garganta se ve atenazada por la angustia que despide la opresiva atmósfera de sobrecogimiento. Y tenemos miedo. Tenemos miedo de gritar. Y que ese grito surja transformado en un nuevo horror en forma y contenido.

Te proporcionamos precisamente esto: motivos mas que suficientes para arrepentirse de jugar una partida en la que TU, el DJ, tiene a su disposición todos los recursos y artificios para originar en los jugadores cositas desagradables como: angustia, nerviosismo, escalofríos, enmudecimiento, miedo a salir solos de la habitación e incluso, aunque parezca una exageración, pesadillas.

Evidentemente, este manual de juego no puede conseguir, por sí solo, estos espectaculares efectos en tus jugadores. Por mucho que éste rebose de ejemplos literados, están con esa función, buenos ejemplos que sirven de guía (al fin y al cabo son recreaciones de escenas compuestas de forma narrativa).

Tendrás que ser tú el que tenga que dejarse hasta el "espíritu" sobre la mesa, elaborando escenas y personajes. Aquí no vale el recitar literalmente una descripción como: *"Las innumerables suturas que recorrían el cuerpo de aquel que fuera un vistoso ejemplar antes de ser abatido en la jungla, le daban un aspecto terrible..."*. O el rebuscar incesantemente en la sección de reglas para poder decirle, libro en mano, al listillo de turno, que se esta pasando de la raya.

No debemos "cortarnos ni un pelo", a la hora de relatar cualquier situación angustiosa, opresiva, repugnante ante las consecuencias, monstruosa o terrorífica de puro absurdo. Aunque nos de miedo a nosotros mismos el narrarlo.

Curiosamente, al relatar tus propios miedos a los jugadores, produce que éstos, contagiados a través de no se sabe que abominable alquimia, adquieran ese miedo y lo hagan suyo. Y precisamente, por ser ajeno a si mismos, se aterrorizan y enmudecen hasta el punto de temblar de puro pánico.

Si consigues que tus jugadores lleguen hasta estos extremos, no solo habrás conectado con el espíritu que pretendemos transmitirte con esta obra, si no que te habrás convertido en el DJ por antonomasia.

Eso sí, para que el efecto sea el deseado (demoledor a todas luces), debes jugar con diversas situaciones: la impo-

tencia ante lo sabido inevitable, el horror presenciado, el acongojante sufrimiento por lo desconocido, o el alivio angustioso de que, por esta vez, no te ha tocado a ti.

Huelga decir que las bandas sonoras son un gran recurso a la hora de crear "ambiente" pero, ¡cuidado!. Hay que escuchar mucho y saber que tema es el adecuado. Puede hacer que una escena sea recordada como aquella en la que los jugadores sufrieron más espasmos y escalofríos por segundo; o que sea aquella en las que los jugadores profirieron las carcajadas mas estruendosas. Posteriormente, volveremos sobre las mismas.

Lo que pretendemos con este libro es, mostrarte el sendero de lo oculto, a través del miedo experimentado por la amenaza. El llamado infierno no es mas que el se desata en nuestro interior al intentar rechazar el sentimiento que nos produce la visión y certeza del horror al que, seguramente, no podremos escapar.

El tono de voz lúgubre, la mirada fría, el susurro que, de repente, se convierte en grito agónico... Son los recursos más habituales y efectivos a la hora de interpretar a los PNJs en un juego de terror. Tampoco hay que abusar.

Las frases a medio acabar, individuos que se ocultan, de mirada huidiza y extraviada. Sonrisas cómplices o comentarios irónicos y, sobre todo, silencio. Silencio durante los momentos en los que los jugadores se están "jamando el tarro" para desvelar uno de los tantos misterios, y, en el preciso instante en el que todos tienen la certeza de la amenaza, apabullarles con una escena frenética de peligro inmediato (un camarero entra en la habitación aullando y envuelto en llamas, un enorme temblor sacude el edificio, los cuchillos de la mesa cobran vida y pasan como un exhalación ante las narices del PJ que más te apetezca, etc.) aunque te la saques de la manga y no tenga nada que ver con la trama.

Siempre hay que saber improvisar en el momento adecuado.

El objetivo es llevarles de una situación apurada a otra. Que no tengan mas que unos pocos minutos en los que percibir, solo parcialmente, que esa niña sabe más de lo que dice; la sonrisa babeante de ese desequilibrado no se corresponde con su mirada o que ese recepcionista se muestra demasiado nervioso y evasivo ante unos simples visitantes como ellos.

Una recomendación muy importante a mi entender. No juegues con mas de cuatro personas. Por un lado, evitaras el que se formen "corrillos" de individuos que comentan el partido de ayer o la película que ira a ver cuado terminéis. Y por otro, se evitará las incoherencias habituales de: *"¡Profesor McDowell!. Aquí hay diecinueve estudiantes que dicen haber acudido a su seminario sobre hípica azteca en la Curiles en el 68..."* o la típica escena en la que los jugadores llegan al lugar de los hechos, saliendo de su deportivo, sus dos motos, la furgoneta camuflada, el helicóptero en el tejado y el hovercraft.

Para poder dar una ambientación adecuada, me parece imprescindible la escasez de jugadores. El que se vean sin apoyos humanos o que tengan que recurrir a gran cantidad de PJs, es algo que vuelve desconfiado al más pintado.

En cuestión de bandas sonoras, es evidente recomendar las de películas de terror. Pero también hay temas escondidos en otras que no son del género.Hacer aquí un listado de todas las recomendables, seria ampliar este libro en otras 200 páginas.

Con lo mencionado hasta aquí, esperamos que te hayas hecho una idea bastante precisa de lo agobiante y descriptiva que deben ser la atmósfera y ambientación en tus partidas. Por lo demás, el libro rebosa de gran cantidad de ejemplos y directrices de guiones, lo suficientemente jugosos, como para crear inquietud con solo leerlos.

APENDICE VII

UTRENJA (Fragmento/K. Penderecki)

Cómo usar el RAGNARO

A estas alturas del libro tendrás una clara idea de lo que te prometíamos en las primeras páginas. El d sarrollo de cada una de las partes que componen este RAGNAROK te habrá permitido perfilar contenidos, tal y como queríamos que lo hicieses.

RAGNAROK es una propuesta de juego que abarca todo el terror, en sus múltiples variantes. Juga Vampiros con el RAGNAROK te resultará sencillo, lo mismo que si lo haces a Psico-Killer, o a Ter Gótico. Si tienes cualquier ocurrencia, por descabellada que sea, también tiene cabida en el ámb descrito por este libro. Esto que te acabo de contar era lo realmente importante.

Pero todavía nos hace falta afinar, en lo que a conexiones se refiere, para obtener el marco definiti que te propone RAGNAROK.

Si eres de los asiduos al RAGNAROK, y dispones de una de las reliquias de nuestra primera edición, encontra que te hemos destrozado el tablero. Voy por partes.

La Merrick.

La editorial que nos ha permitido canalizar todas las aventuras ha desaparecido. Ya lo anunciábamos, así que esp ramos que no te pille de sorpresa. No nos servía si lo que queríamos era jugar a terror puro, en el que no caben l componendas del tipo: *"Los de la Merrick sabrán de esto o aquello".*

Ahora os toca a vosotros el rebuscar y el fantasear para encontrar los lazos que puedan argumentar vuestras pa tidas. Razones tenéis muchas. Siempre quedará un requemado párrafo del que fuera uno de los libros de la famo editorial; o tal vez un ejemplar en buenas condiciones que un extraño individuo os deja a muy buen precio. Sien pre quedará una nota de prensa realizada sobre tal o cual experimento o sobre cualquier investigación que se est viera realizando, en la infinidad de revistas técnicas a las que tus PJs puedan tener acceso.

Para no desbaratarlo todo te hemos dejado a los chicos del White Crow, pero te ruego que esperes a que habl mos de ellos antes de lanzar las campanas al vuelo.

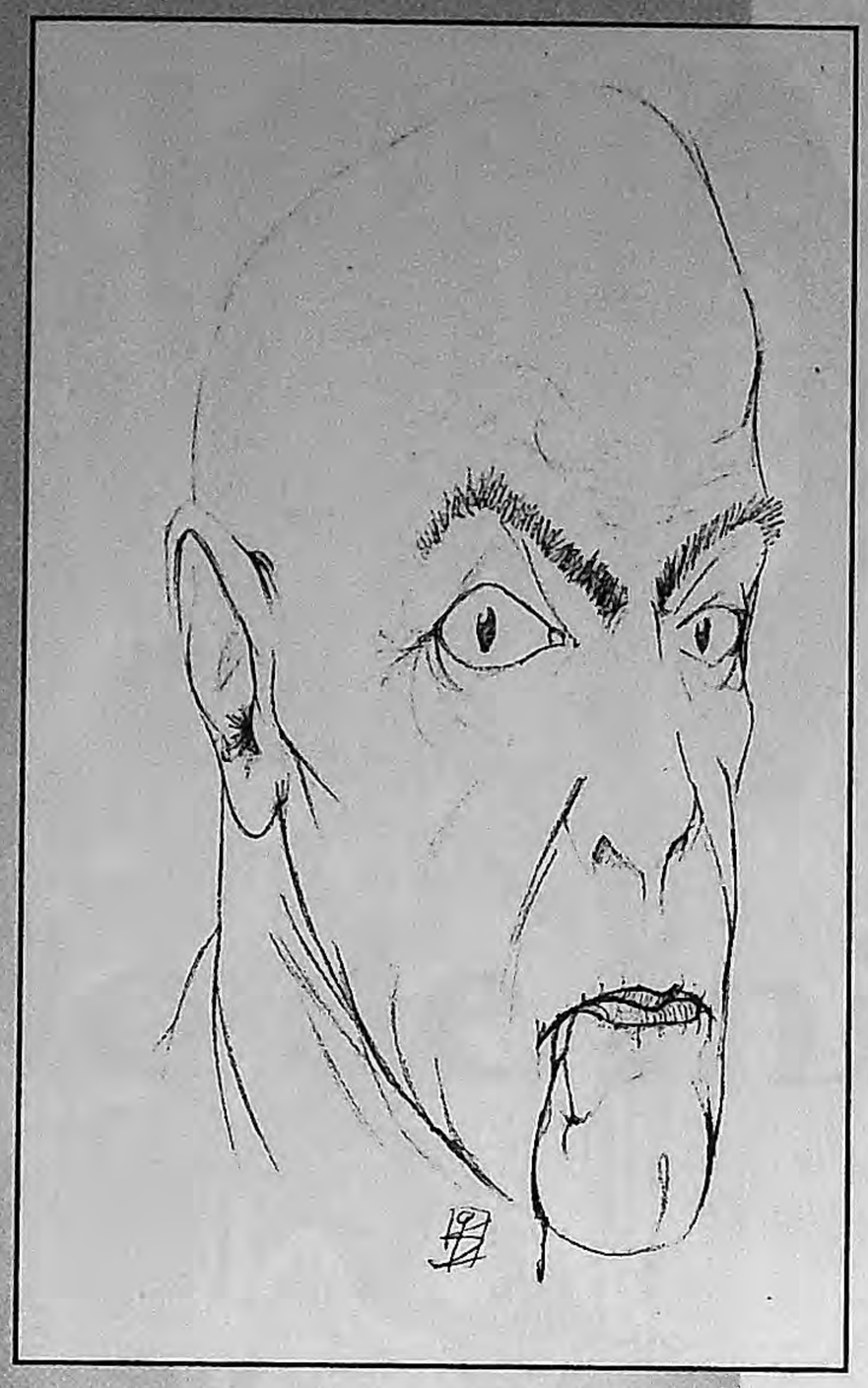
¿Qué ha ocurrido con el C.I.?

El C.I. ha desaparecido también. Para los que no tengáis la suerte de haber tenido entre vuestras manos la mític edición de 1992, os diremos que el C.I. era un órgano de consulta, el máximo, y que de sus decisiones se despren día la necesaria autorización para tener acceso a los fondos de la Biblioteca nº 13.

Cualquiera que mire las edades de tan importantes personajes podrá comprender que nos hallamos deshecho d

ellos. Todos han muerto salvo Cuervo y Elio DeAngelis, y dudamos mucho que sea sencillo el tomar contacto con estas dos leyendas vivas.

Como tantas cosas del primer RAGNAROK, el C.I. se nos quedaba un poco alto, y para aliviar el desarrollo del juego hemos prescindido de este órgano de decisión. No se sabe nada de lo que les haya podido suceder, ni de si sus muertes fueron naturales o producto de *"trágicos accidentes"*. A tu gusto, la leyenda debe seguir viva y tú debes contribuir a ella.



El Grupo XIII?

El Grupo XIII se nos había quedado corto; las explicaciones que hacían referencia a este grupo de élite originaron que pronto nos encontráramos con un Delta Force cualquiera.

La parte del background que hace referencia a la estancia de tres de sus hombres en Etiopía los ha devuelto al lugar que nunca debieron de abandonar. El Grupo XIII es un grupo de combate intelectual, sus hombres están preparados para la lucha armada, pero son, sobre todo, hombres de leer, de deducir, de investigar y de sacar conclusiones. Nutrían a la Merrick del incentivo de lo vivo, de lo que no se para, de las nuevas localizaciones, y en ocasiones se peleaban contra quien fuera, pero sólo en ocasiones. Jamás llegaron a ninguna parte para sacar a ningún PJ de un apuro, ni mucho menos contestaban llamadas del tipo: *"¿Grupo XIII?, tenemos un vampiro que se nos resiste, ¿podrían venir?"*

El nuevo RAGNAROK.

Sin la Merrick y sin el Grupo XIII podemos dar salida al fantástico universo que hemos creado. Ahora resulta más sencillo que antes., aunque no lo parezca.

Si quieres ambientar una de tus partidas con la aparición de un O.V.N.I., no tienes más que buscar los lazos (bastantes por cierto) que te ayuden a través de las numerosas citas y referencias que aparecen en este libro básico. Lo mismo si pretendes ambientar tu partida en el Oriente Lejano. Las teorías de Al-Dawla, la leyenda de Faydaba, etc. te permitirán afianzar tus argumentos con cantidad ingente de información. Siempre queda un resquicio para el comentario de cierto viaje que realizó un matemático árabe hacia la lejana Persia, o cierto manuscrito encontrado en una vieja abadía templaria...

Lo cierto es que hemos liberado de trabas al macrouniverso que habíamos creado en el otoño de 1992. Ahora es todo tuyo.

Ultimas recomendaciones.

Léete el libro, y luego olvídalo todo. Cógelo de nuevo y comienza por desarrollar cuadros sinópticos que te permitan orientarte en el universo que te ofrecemos. Apunta cada dato y las posibilidades que aparecen escritas, y a su lado vete desarrollando tu particular confección de *"ese"* universo. De esta forma obtendrás tu propia atmósfera, que al fin y al cabo será el auténtico núcleo de tu trabajo sobre el RAGNAROK, o es que queda alguien que lo pueda poner en duda.

Después de desarrollar tu particular visión, podrás aderezar mejor las partidas y por lo tanto disfrutar más.

El White Crow Magazine.

Los chicos del White Crow no contestarán cartas que hagan referencia a la Biblioteca nº 13, ni consultas sobre los informes secretos del Grupo XIII, pero pueden aparecer en cualquier caso si los necesitáis. No abusad de ellos, como ocurrió con la Merrick, pues son humanos como vosotros, pobres como vosotros, y limitados como todos nosotros.

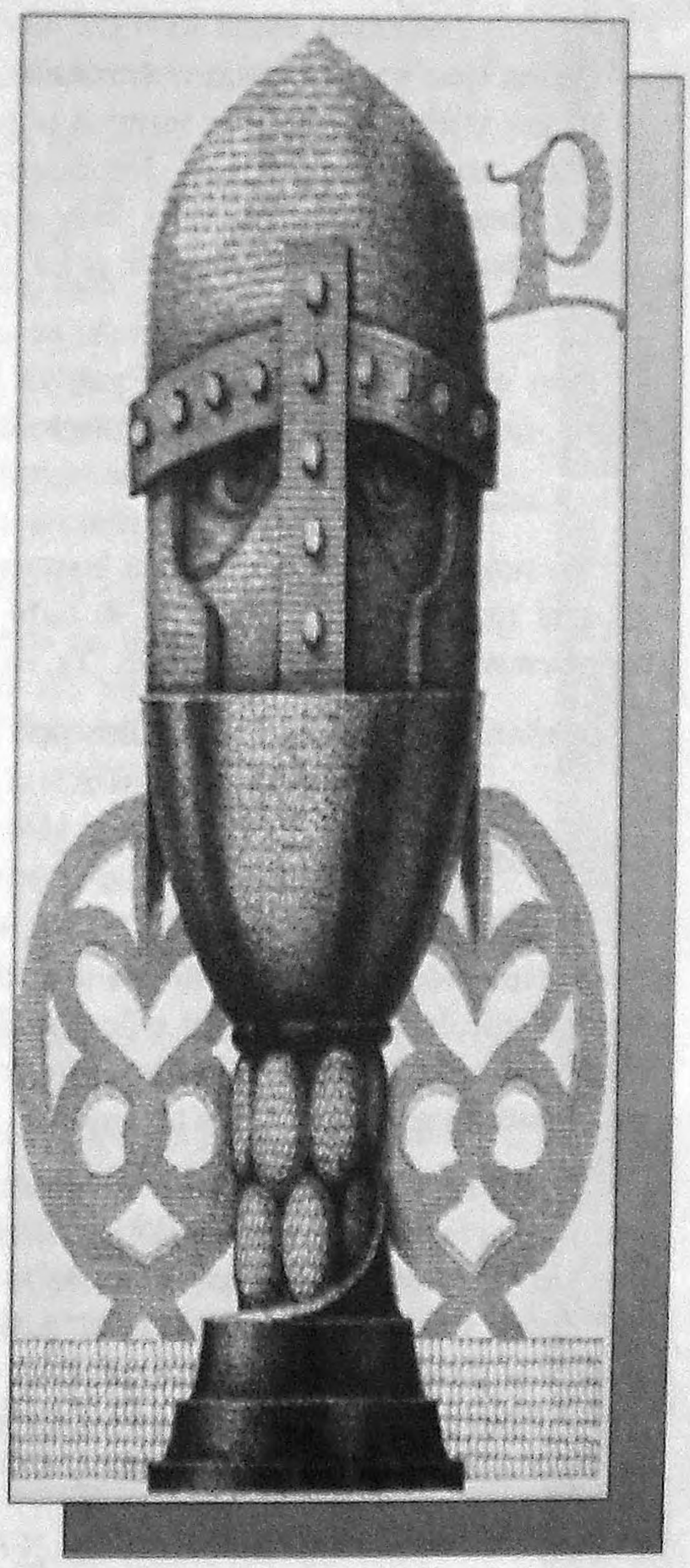
Un último apunte.

Nos hacían falta unos "buenos" malos. Con la nueva dimensión que ha adquirido "LA ESTRELLA NEGRA", creemos que te vasta y te sobra. Por cierto... ¡Cuidado con ese tipo!. Sí, ese de la gabardina verde; el de la mirada vidriosa; al que le cae un hilillo viscoso a través de la comisura del labio inferior.

EL PRINCIPIO DEL FIN

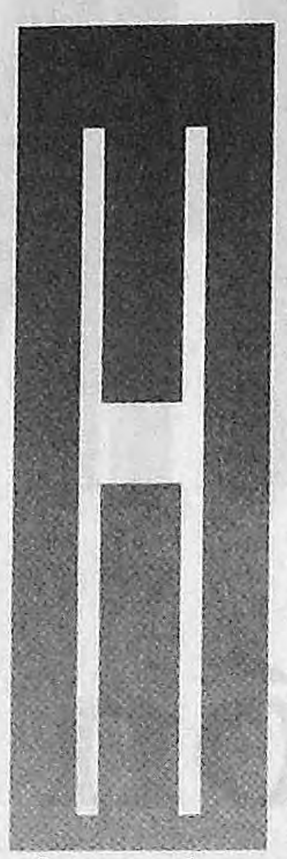
Módulo de Iniciación

LLAMARADAS B.S.O. (Fragmentos/H. Zimmer)
THE FOURTH PROTOCOL B.S.O. (Fragmentos/L. Schifrin)
TWIN PICKS (Fragmentos/A. Badalamenti)



M O D U L O

20 de Diciembre



a comenzado a llover. Siempre ocurre lo mismo por estas fechas. Dentro de unos pocos días, la temperatura bajará de súbito y la nieve hará aparición. Blanca y pura en los verdes campos, pero sucia y corrupta aquí en la ciudad. Como todas las Navidades.

Una sirena lejana acompasa el crepitar de la inmensa bola de fuego. Puedo sentir su calor desde aquí. Alguien me ha dado una taza de café y una manta.

No, gracias. No necesito una ambulancia.

Me duele todo el cuerpo. El repentino esfuerzo ha hecho mella en mis viejos huesos, pero lo peor es la quemadura del brazo. Creo que ha sido una viga de madera ardiendo. Si, ha faltado poco, pero afortunadamente yo me encontraba muy cerca de la entrada y alguien me ha obligado a salir deprisa. Me hubiera gustado ayudar.

Dicen que ya lo tienen controlado, pero aún queda gente en el interior. No puedo reaccionar, lo único que veo es fuego, y algo humeante junto a la puerta que da a la calle. Parece un cuerpo humano, aunque por su estado, podría ser cualquier otra cosa. Me acerco con paso torpe. La quemadura sigue doliendo y ahora siento más el calor que se desprende del edificio. Hay algo en el suelo, junto al cuerpo humeante. Parece un sobre. Lo recojo con cuidado. Mientras un bombero me grita algo que no consigo oír, guardo el sobre bajo la manta y vuelvo junto a las ambulancias.

Han sacado otro cuerpo. Creo ya he perdido la cuenta. Está cubierto casi en su totalidad, pero puede verse el rostro, que me resulta especialmente conocido.

- ¿Catalina?

No responde. Creo que está bastante mal. Alguien me aconseja que pase por el hospital para que echen un vistazo a la quemadura. Creo que le haré caso, así me enteraré del estado de Catalina. La policía, las ambulancias, los bomberos... demasiadas sirenas. Ya va siendo hora de marcharse.

Mañana nos darán los detalles del "accidente".

BREVES NOTAS

Cuando publicamos RAGNAROK, recibimos alguna que otra carta en la que se nos "regañaba" por no haber incluido un módulo, con el fin de introducir a los jugadores en el juego y el mundo en el que este se desarrollaba. Sabemos que lo ideal hubiera sido escribir una pequeña historia, pero fueron varios los problemas que se nos presentaron, por lo que a la hora de decidirnos por las diferentes opciones, omitimos el módulo de introducción y dimos prioridad a otras secciones del juego.

Pues bien, a continuación te presentamos un módulo de introducción al mundo de RAGNAROK. Lo primero de todo es aclararte un punto sobre lo que estas a punto de leer. Este módulo que ahora comienza tiene dos cometidos. El primero es "deshacerse" de la idea que hasta ahora se ha tenido del viejo RAGNAROK, un juego bien ambientado, pero un tanto insípido. Además, la existencia de una editorial como la Merrick House Inc., hacía que el juego se pareciera demasiado a otros muchos que hay en el mercado. La típica organización que se dedica a meter las narices donde no le llaman y de paso salva el mundo. Muy bonito, pero no es real. Pensemos que en nuestro mundo no existe nada parecido, y los que se dedican a jugar a cazadores de brujas, no son tomados en serio.

Por lo tanto, y aquí aparece el segundo cometido, a partir de ahora tus jugadores estarán solos, y tendrán muy pocas personas a las que recurrir. Si eres seguidor de nuestros juegos, habrás podido leer en la página dedicada a los próximos proyectos, que en la segunda edición de RAGNAROK incluimos un módulo en el que la Merrick desaparece. Efectivamente, alguien con muy mala baba ha vuelto desde un plano diferente al nuestro; un lugar al que

nadie quiere ir, aunque tarde o temprano todos partimos, y del que nadie vuelve. Pues bien, él ha regresado.

Algunos dirán que la Merrick era el único medio para reunir a los P.J.s. Lo dudamos. Piensa en la cantidad de líos en los que puedes verte envuelto a lo largo de un año, un mes, incluso a veces en una semana. Con esto queremos decir que no es necesaria la existencia de la Merrick para que tus personajes tengan algo que ver con un extraño asunto. Las cosas (y esto lo decimos por propia experiencia), pueden llegar a complicarse mucho más de lo que parece.

Por otra parte, nos parece sumamente atractiva la idea de que sólo queden unos pocos restos de la Merrick. Piensa que, en cierto modo, se trata de volver a empezar, pero teniendo ahora la ventaja de que algunas pistas ya han sido encontradas. Algo así como una investigación arqueológica. A partir de ahora, además de los temas clásicos y otros muchos que se nos ocurran (hay para rato), los jugadores pueden verse obligados a reconstruir libros que estuvieron en posesión de la Merrick, recoger notas escritas a mano que contienen las claves de un misterio...

Para finalizar, un consejo para los D.J. Cuando leáis este módulo os dará la sensación de que los jugadores tienen la batalla perdida desde el primer momento. Tranquilidad. Será inevitable la destrucción de gran parte de la Merrick, pero lo realmente importante será enviar de vuelta a su plano al tipo que la ha arrasado.

En definitiva, en tus manos tienes un ejemplar del nuevo RAGNAROK, que además cuenta con el apoyo del antiguo. Ahora, recuerda que estás solo.

Antes de comenzar con el módulo de introducción, es conveniente que tengas en cuenta un par de cosillas:

Lo idóneo sería que los P.J.s. pertenecieran a la Merrick House. La historia está preparada para que así sea, ya que de esta forma, se verán involucrados en el asunto de una forma más efectiva.

Ten en cuenta desde el primer momento que no podrán evitar la destrucción de la Merrick, aunque sí podrán evitar males mayores. Dicho esto, comenzamos. Buena suerte.

FUEGO 21 de Diciembre de 1994

En el momento de comenzar con la historia, el grupo de P.J.s se encuentran en Sissach, una localidad suiza desde la que recibieron una llamada telefónica, a través de la cual se les pedía colaboración en un asunto fascinante. Una pequeña casa (sí, de esas que salen en los anuncios), parecía estar bajo la influencia de una entidad maligna.

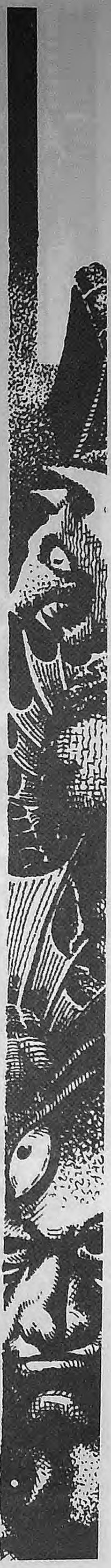
Según esto, los P.J.s han tomado un avión con destino a Berna. En el aeropuerto han sido recibidos por un caballero que afirma ser dueño de la casa. Más adelante hablaremos de él, aunque no hay mucho que decir. El sujeto en cuestión, cuyo nombre es Pierre Dubois les trasladará en su automóvil hasta Sissach, que se encuentra a poco más de sesenta kilómetros.

Antes de partir, los P.J.s decidirán si desean alojarse en la casa de Dubois (cosa poco recomendable), o bien en el hotel de Sissach, un magnífico parador con excelentes vistas a los verdes campos, y las blancas cumbres suizas. Si éste es el caso, La Merrick habrá hecho las reservas, aunque Pierre Dubois insistirá hasta hacerse cargo de los gastos. Un buen cliente, si duda.

Pierre Dubois: Antes de nada, conviene que sepas que la información que mostramos sobre Dubois no es cierta. Bueno, en realidad, Pierre Dubois ni siquiera existe, pero de esto ya hablaremos más adelante. Por el momento, como D.J., debes representar este P.N.J. como si fuera una persona corriente y moliente. Ya sabes, nada de hacer que parezca el típico tipo misterioso que guarda un oscuro secreto...

Trabaja en una prestigiosa firma de abogados; esta es una de las razones por las que no ve ningún inconveniente en responder de los gastos de los P.J.s. Disfruta de una posición acomodada. Respecto al caso que corresponde, se mostraba escéptico hasta unos pocos días antes de la llegada de los personajes.

Sabe: Nada absolutamente. Jamás ha tenido ningún problema relacionado con el tema que nos atañe. No tiene enemigos fallecidos que quieran hacerle la vida imposible, ni adversarios de profesión que pretendan obligarle a que se retire. Si bien en un principio se mostraba reacio a creer que en la posible intervención de un espíritu, hace dos noches que sufre pesadillas. En ellas ve fuego, mucho fuego. Las llamas devoran una construcción en pocos minutos. Dubois se ve a sí mismo entre las llamas, pero estas no parecen afectarle. Ve a la gente correr de un lado para otro, oye sirenas en la lejanía, etc. Intenta ayudar a una mujer que está atrapada en una habitación, pero no puede tocarla y ella no le



oye. De estos sueños y de otras muchas cosas hablará más adelante.

Antes de visitar la casa, los P.J.s pueden dejar su equipaje en el lugar elegido para hospedarse.

NOTA IMPORTANTE:

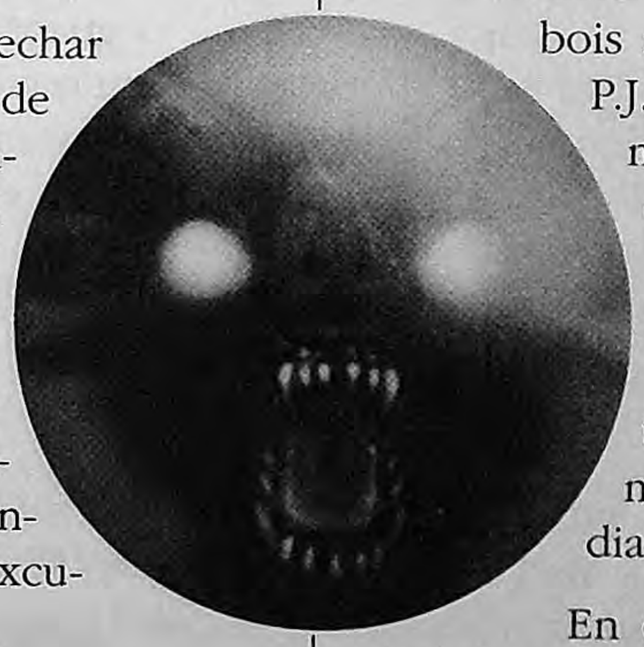
- La Merrick conoce la dirección de la casa que van a investigar. También conoce la ubicación del único hotel de Sissach, donde es posible que se alojen. Esta información ha sido proporcionada por Dubois. Según esto, existen dos posibilidades.

1) Si los P.J.s deciden alojarse en el hotel, Dubois les conducirá amablemente. Una vez en la recepción, serán informados de que sus reservas han sido canceladas. Además han recibido un telegrama junto con los correspondientes billetes de vuelta a Edimburgo.

2) Si lo que desean en un alarde de curiosidad, es hospedarse en la misteriosa casa de Dubois, recibirán el telegrama y los billetes de igual manera.

PRESÉNTENSE INMEDIATAMENTE EN EL HOSPITAL GENERAL DE EDIMBURGO. PREGUNTAR POR CONRAD ADAMS. URGENTE.

Es posible que los P.J.s decidan echar un vistazo a la casa de Dubois antes de regresar a Edimburgo. En el telegrama, se les notificaba que debían presentarse en el hospital con urgencia. Ellos deciden.



Lo más probable es que los P.J.s decidan volver a Edimburgo inmediatamente, dejando abandonado el asunto de Dubois. Entre excusas y más excusas, ocurrirá algo bastante extraño.

DUBOIS, UN TIPO CURIOSO

No importa el lugar en el que se desarrolle la siguiente escena. Lo púnico realmente importante es que todo debe ocurrir después de haber recibido el telegrama con los billetes.

El rostro de Dubois se tornará pálido. Su mirada quedará clavada en alguna parte, como si fijara los ojos en un objeto muy lejano. Sus manos comenzarán a moverse de forma compulsiva y pronunciará unas palabras con una voz grave, que desde luego no es la suya:

"...fffffffuegggggo...MMMMMeeerickk...Hasttinnggs...MMMMMolayyyy..."

Tras esto, Dubois volverá a la normalidad y en su rostro será posible percibir una inmensa paz. Acto seguido, sonreirá a los P.J.s y comenzará a desvanecerse hasta desaparecer por completo. Tirada de estrés (-15/x3).

Si lo desean, los P.J.s pueden realizar una tirada de INT+Parapsicología en Difícil, para intentar averiguar qué es lo que acaba de ocurrir. De todos modos, ahora no dispondrán de mucho tiempo, porque:

- En caso de que se encuentren en la casa a investigar, los muebles comenzarán a arder a gran velocidad, por lo que tendrán que darse prisa si quieren salir con vida.

- Si por el contrario se encuentran en cualquier otra parte (como el hotel), una de las cristaleras saltará hecha añicos.

Para ambos casos no es necesaria una tirada de estrés. Si la tirada anterior (INT+Parapsicología) ha sido lo suficientemente buena, podrán averiguar también qué es lo que ha provocado estos dos fenómenos.

Explicación para el D.J. sobre los fenómenos:

Por lo que parece, el bueno de Dubois tenía guardado algún que otro secreto. Como ya hemos mencionado anteriormente, Pierre Dubois no existe. En contra de lo que los P.J. puedan pensar en un primer momento, lo que acaban de ver no es exactamente un fantasma. Este tipo que os parecía tan normal es la proyección astral de alguien con suficiente poder, o suficiente práctica como para proyectarse a sí mismo baja otra apariencia, y mediante un cuerpo sólido.

En cuanto a la extraña forma de hablar, los P.J.s no podrán averiguar su causa, pero esto ha podido producirse por una distancia casi extrema, entre el proyectante y el lugar de proyección.

Nota: Si todos estos fenómenos han sucedido en un lugar que no sea la casa de Dubois y todavía no han estado en ella, los P.J. pueden llevarse una sorpresa al visitar el lugar o preguntar cualquier cosa sobre la residencia. La casa de Dubois tampoco existe.

EDIMBURGO

¿Los P.J.s han decidido regresar a Edimburgo?

Perfecto. Durante el viaje en avión, tendrán la posibilidad de leer algunos de los periódicos que pondrán a su disposición las azafatas. Si deciden echar un vistazo, encontrarán la siguiente noticia.

Un triste final para MERRICK HOUSE

El edificio que contenía a la conocida editorial ocultista, afincada en Edimburgo, Merrick House Inc., ardió totalmente en la tarde de ayer, presa de un incendio que según todos los indicios se generó, por causas desconocidas, en la zona de los sótanos.

Pág. 13

Dogs guard writer after burglaries

Auberon Waugh and his wife are to buy Dobermann pinschers to guard their Somer-

La llegada a Edimburgo resulta un tanto triste. El aeropuerto está plagado de personas que esperan impacientes la llegada de sus familiares. Es lógico. La Navidad se presentará en muy pocos días y la familia desea estar reunida. Además, hay quien dice que en estas fechas siempre se producen milagros, pero también ocurren cosas como en las Navidades de 1993, cuando el hermano de uno de los miembros de la Merrick murió en extrañas circunstancias, aunque eso es otra historia.

Tan pronto como los P.J.s accedan al interior del aeropuerto, un hombre se dirigirá hacia ellos. Se trata de un hombre de unos cuarenta años, y se aprecia en él cierto cansancio. Vestido informalmente y en colores oscuros, su brazo izquierdo está vendado desde la muñeca hasta el codo, aunque esto último sólo lo averiguarán sí se fijan lo suficiente o sí el personaje se quita la chaqueta.

- "Buenas tardes soy Conrad Adams, y ustedes son..."

Adams esperará a que todos los P.J.s se presenten.

- "He preferido venir a buscarles personalmente. En el telegrama les indicaba que preguntaran por mí en el Hospital General, pero he decidido recogerles aquí para informarles durante el trayecto de todo lo sucedido. Recojan sus maletas y acompáñenme al coche, por favor."

Conrad Adams ofrecerá a los P.J.s la posibilidad de dejar las maletas en sus respectivos domicilios, pero les rogará que se den prisa.

- "No tenemos mucho tiempo"

Hecho esto, los P.J.s serán conducidos al Hospital General. Una vez en el interior Conrad Adams les invitará a una charla en la cafetería, pues tiene que hablarles del asunto que les ha traído al lugar.

La versión de Conrad Adams:

Conrad Adams: Ronda los cuarenta años. Soltero. Su aspecto podría definirse como el de una persona que ha envejecido cinco años en un sólo día. Catedrático en literatura, compaginaba su trabajo con la afición a las Ciencias Ocultas. En el momento del incendio se encontraba bastante cerca de la puerta. Gracias a esto, tuvo tiempo para salir vivo. Sin embargo, una viga ardiendo cayó sobre su brazo izquierdo y tras hacerle caer, le produjo quemaduras importantes, aunque no ha sido necesaria su hospitalización.

Sabe: Mejor dicho, imagina, que el incendio que ha arrasado la Merrick ha sido provocado. También imagina (recordamos que esto son tan sólo suposiciones), que la persona que ha provocado tal desastre pertenece a la editorial. Esto es sobre todo una corazonada, aunque muy bien podría ser cierto.

No sabe: No sabe, desde luego, quién ha podido ser el artífice de tal desgracia. Tampoco sabe si entró en el edificio alguien de aspecto sospechoso. Ni siquiera sabe cuántas han sido las víctimas mortales o los supervivientes, aunque cree que en unas pocas horas le tendrán informado.

- "No me resulta fácil explicarles lo sucedido, pero intentaré hacerlo de la mejor manera posible. Les ruego tengan en cuenta que todavía me encuentro afectado por los acontecimientos."

- "Probablemente ustedes ya estarán al tanto de parte de lo sucedido."

Nota: Aquí se refiere a las noticias del periódico en las que se habla del incendio.

- "Sin embargo, hay ciertos aspectos que quisiera discutir con ustedes. Lamentablemente,

creo que tan sólo los que estamos sentados en esta mesa somos capaces de evitar males mayores. Los demás, es decir, los restantes miembros de la Merrick, o están en el hospital o, bueno, ya me entienden. La señorita Hastings está bastante mal, creo que en coma. En cuanto al señor Klodzinski..."

La cafetería del hospital no resulta agradable, a pesar de la intención de proporcionar un ambiente acogedor y relajado. Echando un vistazo, los P.J.s pueden verse rodeados por cuatro paredes pintadas en tonos pastel. No el típico verde quirúrgico ya que, por lo que parece, este color está destinado únicamente a los quirófanos. Las mesas están ocupadas casi en su totalidad, por personas con la mirada perdida y gesto de infinita preocupación. Alguien llora en una alejada esquina. Entre un aséptico silencio, Conrad Adams continúa con los hechos.

- *"Todavía no he podido hablar con los bomberos, pero todo parece indicar que el incendio se produjo a raíz de una explosión en el sistema de calefacción del edificio. Esto es lógico. El depósito de combustible líquido está en el cuarto de calderas, lugar al que puede acceder prácticamente cualquier persona sin levantar sospechas. Una pequeña explosión provocó seguramente todo este desastre. Por cierto, tengo una cita con el teniente Ross, el encargado de la investigación. Vendrá dentro de un par de horas."*

Conrad Adams permanecerá en silencio durante unos minutos. Si algún P.J. le hace alguna pregunta, tardará en responder, incluso tendrán que sacarle de el leve trance en el que parece encontrarse.

Los P.J.s ya se habrán dado cuenta de que Conrad Adams no se encuentra muy bien. Bueno, en realidad, el hombre no está para muchas alegrías. Es posible que alguno de los P.J.s proponga la idea de hacer una visita a Miss Hastings, con la idea de hacer tiempo hasta que llegue el teniente Ross. Además, es posible que averigüen algo.

Conrad Adams se excusará. Prefiere esperar al teniente Ross en la cafetería.

Nota: Si a los P.J.s no se les ocurre la idea de visitar a Catalina Hastings, o simplemente no consideran necesario hacerlo, será el propio Conrad Adams quien les anime a hacerlo. Si aún así, los jugadores deciden que visitar a una persona que está en coma no resulta muy entretenido, olvídalo, pero presta atención al momento en que Adams se quede sólo.

MISS HASTINGS, HABITACION 213

Si los P.J.s se encuentran dentro del horario de visitas y realizan una tirada de Charlatanería en Complicado, podrán entrar en la habitación de Miss Hastings. Está tirada tendrá que ser realizada para convencer a la enfermera de Recepción o a cualquier médico que pase por ahí.

La habitación: Como en cualquier habitación de hospital, hace un calor casi insoportable. La luz es tenue y cálida, las cortinas están desplegadas. La única cama que hay en la habitación es la de Catalina. Por lo que parece, alguien se ha encargado de conseguir una habitación "especial" para ella. Junto a la cama puede verse un sillón aparentemente cómodo. Cualquiera de los P.J.s que se siente en él se dará cuenta de que está un poco caliente. Indudablemente, alguien ha estado en la habitación antes que ellos.

Lo cierto es que no hay mucho que hacer. Catalina Hastings yace con gran parte del cuerpo vendado a causa de las quemaduras. Su respiración es lenta pero constante. Sin embargo, es posible que descubran algo curioso. Con una tirada de Percepción en Complicado, cualquiera de los P.J.s se dará cuenta de que bajo la almohada, sobresale algo fino y alargado. Se trata de una pluma blanca y su tamaño es enorme. Con una tirada de Inteligencia en problemático, los P.J.s podrán calcular el tamaño proporcional del ave, que será de unos 170 cms. Otra cosa, si la tirada lo merece, los P.J.s jurarán y perjurarán que la pluma debería pertenecer a un cuervo. Este es un hallazgo extraño, ya que los cuervos blancos no existen, y los de mayor tamaño "solamente" alcanzan los 160 cms. y además viven en Méjico. Curioso.

Cuando los P.J.s abandonen la habitación, es posible que se lleven otra sorpresa. ¿Recuerdan a Conrad Adams? Bien, porque justo en el momento de salir se toparan con unos camilleros que le están llevando a Urgencias. Si se fijan en su rostro se darán cuenta de que su aspecto no es nada bueno.

Nota importante: Lo que acabas de leer ocurrirá tan sólo si los P.J.s han dejado a solas a Conrad Adams. Si la "excusa" de esperar en la cafetería al teniente Ross no ha funcionado (lo hemos comentado antes), simplemente haz que Adams se desplome delante de los P.J.s. Es de suponer que se encargarán de que sea debidamente atendido.

Bien, son dos los camilleros que llevan a Adams a Urgencias. Si preguntan a cualquiera de ellos sobre lo sucedido, tendrán que acreditarse primero como amigos o conocidos de Conrad Adams. Hecho esto y una vez que lleguen a su destino, podrán dar algunas explicaciones.

Una vez que Adams esté siendo atendido, los P.J.s podrán preguntarles sobre lo sucedido. Los camilleros, que no son relevantes en esta aventura, contestarán que al parecer, se encontraba en la cafetería cuando se desplomó y perdió el pulso casi de inmediato (recordamos que esto puede suceder ante los mismos ojos de los P.J.s).

- "¿Dicen ustedes que son amigos del señor...- Mirará la documentación-...Adams? Entonces pueden esperarle si quieren. Ahora tenemos trabajo. Buena suerte"

LA ENFERMERA:

Si los P.J.s no han hablado aún con los camilleros de Adams, o no piensan hacerlo, pueden obtener la misma información y alguna adicional si se dirigen a la enfermera encargada de la INFORMACION.

Mary Atkins: Ronda los cuarenta años. Aburrida de su trabajo en INFORMACION, preferiría dedicarse a algo que implicara una mayor y más directa relación con los enfermos. Rubio teñido, su cabello cae vagamente sobre unas gafas de estilo antiguo. En el momento de ser interrumpida por los P.J.s, garabatea algo en un papel en blanco.

Sabe: Naturalmente, está al tanto y tiene acceso a cualquier información sobre todos los pacientes del hospital. Si los P.J.s, prueban de alguna manera su relación con Adams o con Catalina Hastings, deberán realizar además una tirada de Charlatanería en Complicado. Si tienen éxito, no habrá ningún problema. Respecto a Catalina Hastings, sabe que las quemaduras que sufrió durante el incendio son graves; además respiró humo durante bastante rato, quedando inconsciente. En estos momentos se encuentra en coma. Las causas están aún por determinar.

Si los P.J.s, preguntan por alguna visita que haya podido recibir, la señorita Atkins responderá enseguida:

- "Vino un hombre viejo, muy alto, fue poco después de ser ingresada la señorita Hastings. Parecía un indio americano, pero no recuerdo su nombre, ni siquiera haberlo anotado en ninguna parte. Tampoco se si era pariente de la señorita Hastings. Si lo era, debía ser uno bastante lejano."

Los P.J.s quedarán seguramente atónitos. Llega un hombre que por su altura y su raza no pasa desapercibido y la enfermera no sólo no se fija demasiado en él, sino que no recuerda su nombre o su parentesco con la paciente. Magnífico.

Respecto al desafortunado Conrad Adams, la señorita Hastings ha tenido suficiente tiempo como para recibir toda la información necesaria sobre este hombre, junto con un pequeño historial clínico. Por supuesto, esta información será confidencial hasta que los P.J.s convenzan a la enfermera de que también están relacionados con Adams.

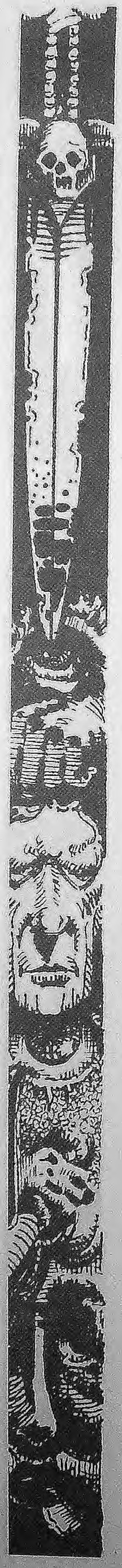
Conrad Adams no ha frecuentado mucho el Hospital General. Afortunadamente, sólo tuvo que ser ingresado en 1977, para ser intervenido a causa de un tumor benigno alojado bajo el riñón derecho. La operación tuvo éxito. Adams acudía al hospital una vez al año con el fin de hacerse un reconocimiento.

Nota: Adams ha fallecido y no hay posibilidad de reanimarle. Puede que la enfermera Atkins no disponga aún de esta información. Ten en cuenta que los P.J.s pueden haberse dirigido a ella justo después de ver cómo se lo llevaba a urgencias. Si es así, la enfermera recibirá la notificación mientras habla con los P.J.s, por lo que esta triste noticia les será comunicada de inmediato. A la vez que mira a los P.J.s, seguirá garabateando.

- "¿Eran muy amigos del señor Adams? Lo siento, ya es tarde para él. Pueden recoger sus objetos personales en el depósito.

Por cierto, ¿qué es lo que garabatea con tanta insistencia? Con una tirada de Percepción en Complicado podrán averiguarlo, aunque es posible que, por el momento, no signifique demasiado. Se trata de un dibujo. Si, a pesar de haber sido hecho a partir de garabatos a bolígrafo, se distingue perfectamente la figura de un ave. Un cuervo realizado con todo lujo de detalles. Extraño, ¿no?

Nota: La señorita Atkins no lo sabe, pero acaba de ser utilizada como médium para que realice este extraño dibujo mediante la escritura automática. En ningún momento ha sido consciente de lo que hacía. Alguien ha enviado un mensaje a los P.J.s, pero ¿cómo descifrarlo? ¿Hay cuervos telépatas? o acaso ¿hay telépatas con cara de cuervo? ¿Qué hay de la pluma que han encontra-

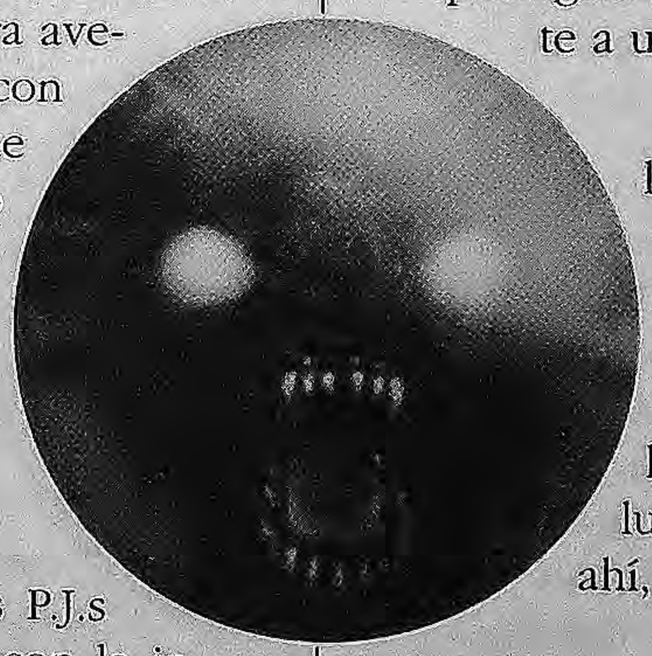


do bajo la almohada de Catalina Hastings? Por cierto ¿qué significa la carta que llevaba Adams consigo? ¿Acabaremos todos locos?

En el momento de dejar a la enfermera, las puertas de entrada se abrirán de súbito. Las luces anaranjadas de una ambulancia se reflejarán por las paredes del gran recibidor. Entrarán dos enfermeros llevando en camilla a una persona; se trata de una urgencia. Un doctor que circulaba por los pasillos advertirá este hecho y se dirigirá de inmediato hacia allí; con mirada de preocupación, tomará el pulso del herido y abrirá los ojos de este con la intención de comprobar la reacción de sus pupilas ante la luz de una pequeña linterna. En ese momento exclamará:

- *"Por el amor de Dios, miren sus pupilas"*

Los P.J.s pueden acercarse a curiosear si quieren, pero tendrán que darse prisa, porque en breves instantes, los enfermeros se dispondrán a conducir al herido a la sala de urgencias. Si esto es lo que hacen, tendrán ante ellos a un hombre que parece haber sido abrasado por las llamas. Sus ropas cuelgan hechas girones calcinados, y la piel del vientre y la cara se ha enrojecido de forma alarmante. En las piernas puede verse que los tejidos han sido muy dañados. Con una rápida mirada a los ojos de la víctima podrán advertir que las pupilas son de un color blanquecino, parecido al color de las perlas. Puede que esto se deba a las quemaduras, quién sabe. Sí alguno de los P.J.s posee conocimientos de medicina, podrá hacer una tirada en Difícil, para averiguar que algunas personas nacen con malformaciones en los ojos bastante similares a lo que han visto, por lo que el ojo es incapaz de ver. En otros casos pueden tratarse de tumores. Quién sabe...



EL DEPOSITO

Tras este suceso, es posible que los P.J.s decidan ir al depósito de cadáveres con la intención de recoger los objetos personales de Conrad Adams.

Sin duda alguna, se trata de un lugar horriblemete desagradable. El olor a productos químicos es muy fuerte, resultando difícil permanecer mucho tiempo en las instalaciones. Se accede al interior a través de unas puertas de cristal automáticas. Lo cierto es que no hay mucho que ver, al menos por el momento.

Junto a las puertas de acceso puede verse la mesa del celador, sobre la cual han dejado un libro abierto. Se trata de una novela de ficción. El enfermero no está, por lo que los P.J.s tienen dos opciones. Bien esperan hasta que llegue, o bien entran por su cuenta. Si prefieren esperar, haz que las puertas se abran automáticamente, al pisar Los P.J.s la alfombrilla que hay frente a estas. Al mismo tiempo, que realicen una tirada de percepción en normal, para escuchar un primero el sonido de algo que se abre y más tarde un grito ahogado. Así se decidirán a entrar.

La distribución es sencilla. A los lados de un largo y bastante ancho pasillo, se extienden cantidad de cajones en los que son introducidos los cadáveres, hasta que son transportados a donde sea pertinente. Numerados con una pequeña etiqueta, son bastantes los cajones que permanecen cerrados, señal inequívoca de que hay un ocupante en ellos. El suelo está recubierto por un material plástico, fácil de limpiar a fondo. Se trata tan sólo de una medida tomada para hacer más cómodas y efectivas las tareas de limpieza, ya que en este lugar se trata con cuerpos inertes, el hogar perfecto para las bacterias. Hace bastante frío. Sin duda alguna, parece que esta zona del hospital disfruta de un sistema de refrigeración en perfectas condiciones. Al fondo del pasillo hay una puerta. Al abrirla, los P.J.s descubrirán que se trata de una pequeña sala similar a los quirófanos, aunque más pequeña. Aunque los P.J.s no tienen por qué saberlo, es utilizada para preparar los cadáveres, además de ser útil en casos de extrema urgencia en los que, por poner un ejemplo, es necesaria una intervención quirúrgica y no es posible trasladar al paciente a un quirófano.

El celador no aparece por ningún lado. Cosa extraña, el depósito de cadáveres debería ser una zona medianamente vigilada. Si bien no sería necesaria la presencia de un guarda, sí sería aconsejable que los enfermeros no abandonaran el lugar. Mientras los P.J.s husmean por ahí, sucederá un hecho curioso.

ENCERRADO

Algo extraño sucederá al P.J. con menor esencia. Al principio, tan sólo sentirá cómo la voz de sus compañeros es enmudecida por un zumbido muy grave y penetrante. No resulta dolorosa, aunque sí bastante molesta y agobiante. Será mejor que se calme, acabamos de empezar.

Al tiempo que el zumbido se hace más y más agobiante, el P.J. sentirá cómo va perdiendo la consciencia poco a poco, como si un velo de oscuridad cayera sobre él, envolviéndole hasta no ver ni sentir nada. De pronto, experimentará la

sensación de ser empujado a una velocidad increíble. En realidad no siente el empujón, tan sólo que su espíritu se desprende de su cuerpo a velocidad de vértigo. Por supuesto, sigue sin ver nada. Al cabo de unos segundos, recuperará la consciencia, aunque al abrir los ojos comprobará que se encuentra en un lugar frío y oscuro. Está vestido pero tiene frío. Sin intenta moverse, descubrirá (suponemos que aterrado), que le es imposible. Su corazón no late, huele a carne quemada y le duele mucho el pecho. ¿Gritar? Esto sí es posible. Probablemente los P.J.s escucharán sus gritos, aunque no reconocerán la voz. Ante ellos tendrán a su compañero desvanecido en el suelo, como si hubiera entrado en coma. EL P.J. escuchará rugidos que provienen de alguna parte, aunque no sabría decir el lugar exacto. Simplemente siente que está rodeado, y esa cosa que ruge de una forma antinatural se acerca a él.

¿Qué harán sus compañeros? Bien, suponemos que estarán intentando localizar el compartimento de donde vienen los gritos. Con una tirada de percepción en complicado lo averiguarán. Por cierto, las pupilas de los ojos de su compañero se han vuelto blancas. Sí, exactamente iguales a las del hombre que han llevado a Urgencias.

Por su parte, el otro P.J. escuchará los gruñidos cada vez más cerca, hasta que parezca que no queda otra solución que abandonarse a su destino. Asústale un poco. Sin embargo, esta sensación tan agobiante no durará demasiado, porque el P.J. sentirá cómo su espíritu es arrastrado de nuevo hasta su verdadero cuerpo, pero justo en el momento en el que sus compañeros abran el compartimento en el que se encuentra. Sus ojos volverán a la normalidad. Un buen susto. El P.J habrá advertido que los rugidos se alejaban y su tono cambiaba, como si mostraran rabia o frustración. quizá haya recibido ayuda de alguna parte. Es el momento ideal para una buena tirada de estrés. TIRADA DE ESTRES

Cuando los P.J.s abran el cajón, se darán cuenta de que el cuerpo que lo ocupa es el del celador. ¿Cómo lo saben? Sencillo. Lo sabrán en cuanto vean que está totalmente vestido y de su bolsillo cuelga la documentación que le acredita como empleado del hospital. Por cierto, sus ropas están quemadas a la altura del pecho. Si miran bajo lo que queda de estas descubrirán que luce una hermosa y profunda quemadura que aún está humeante. Lamentablemente, ningún P.J será capaz de adivinar qué es lo que ha provocado tal quemadura al infortunado enfermero. Una pena.

Nota para el D.J.: A estas alturas tú mismo estarás preguntándote qué cuernos ha pasado. Bien, es bastante sencillo de explicar. El desafortunado P.J. con tan poca esencia, ha sido objeto de una de las pequeñas travesuras de Jacques de Molay. ¡Ah! pero ¿anda por ahí? sí, pero espera un poco. El caso es que lo que quería era encerrar al P.J en un cuerpo muerto, para introducirse en el suyo y hacer así unas cuantas perrerías. La jugada le ha salido mal porque el P.J. no ha tenido tan mala suerte a fin de cuentas. Una inesperada pero muy oportuna intervención de Cuervo le ha sacado del lío ahuyentando a De Molay. ¡Ah! ¿pero Cuervo también anda por ahí? Sí, pero no te apures, te lo explicaremos enseguida.

Objetos personales: Los P.J.s encontrarán fácilmente el compartimento donde yace el cuerpo de Conrad Adams. En él hay sitio suficiente como para albergar una persona además de una bolsa de plástico con sus objetos personales. Los P.J.s tienen en sus manos la ropa, la documentación de Adams, sus llaves y todo lo que una persona normal suele llevar en los bolsillos. Además, hay un sobre alargado de lamentable aspecto, dirigido a la señorita Hastings. Está un poco chamuscado, con manchas de humedad, pisadas, etc. En resumen, que da miedo cogerlo sin unos guantes.

Si abren el sobre, encontrarán unos cuantos folios doblados y escritos a máquina. De esto hablaremos un poco más adelante. Paciencia.

Nota: Se trata de la carta con la que abrimos el libro, así que será recomendable que hagas unas fotocopias, las pisotees durante un rato y dejes alguna mancha de chorizo, de las que quedan cuando comes un bocadillo mientras lees. Esto ayudará a crear ambiente. Esta carta es demasiado larga como para reproducirla por segunda vez, así que se bueno y gástate unas pesetillas.

A estas alturas tus jugadores (incluso tú como D.J.) habrán intercambiado algunas miradas de estupefacción. Será conveniente repasar los datos que han obtenido hasta el momento.

- El bueno de Dubois (si, el que era dueño de una casa encantada), resulta que no es tal, sino que se trata de una proyección astral de un personaje que aún no conocen.

- Bajo la almohada de Catalina Hastings, encuentran la pluma de un cuervo blanco de

tamaño muy poco usual.

- Conrad Adams, un miembro más de la chamuscada Merrick House, muere de súbito. A decir verdad, se desploma de forma tan repentina que no le da tiempo ni a quejarse. Además, este personaje tan curioso fallece ocultando a los P.J.s la existencia de una carta dirigida a la señorita Hastings. ¿Por qué?

- Mary Atkins, la enfermera al cargo de la atención al público, garabatea compulsivamente la figura de un cuervo.

GRANDES QUEMADOS

Es posible que los P.J.s decidan que están mosqueadísimos con el tipo que han llevado a Urgencias. Sí, aquel que tenía el cuerpo abrasado y las pupilas blancas. Si deciden hacerle una visita, la cosa puede complicarse aún más.

El paciente no posee documentación. Según la enfermera encargada, debe tratarse de un vagabundo. Su estado es muy grave, aunque todavía es difícil precisar si saldrá adelante o no. En cualquier caso, los P.J.s no obtendrán ninguna información sobre él, ya que está fuertemente sedado. Ya sabes, por aquello del dolor.

EL TENIENTE ROSS

Aparecerá un instante después de que los P.J.s hayan recibido los objetos personales del fallecido Adams. Se trata de un hombre de unos treinta y cinco años. Cabello rubio. Mide más de un metro y noventa centímetros. Su actitud para con los P.J.s será firme pero muy amable, infundiendo en ellos cierta sensación de tranquilidad.

Nota: Como D.J., haz en secreto la siguiente tirada: escoge al personaje con menor Esencia (sí otra vez), y realiza una tirada en Complicado. Si el resultado es un éxito, ten en cuenta el siguiente dato; el P.J. no verá al teniente Ross tal y como lo hemos descrito, sino como un hombre de más de un metro y noventa centímetros, nativo americano. Se trata de Cuervo, que lleva sobre sí mismo una ilusión (no, no es que esté muy contento, es que HA PROYECTADO sobre sí mismo una ilusión óptica, así que no hagas chistes baratos).

Sin embargo, el P.J. contemplará este hecho como algo perfectamente normal, hasta que, por los comentarios de sus compañeros, se de cuenta de que él no ve lo mismo que los demás.

Tras charlar con la enfermera Atkins durante unos instantes y después de que esta haya señalado discretamente a los P.J.s, se dirigirá hacia ellos con una amplia sonrisa.

- "Me ha dicho la enfermera que ustedes eran amigos del señor Conrad Adams. Buenas tardes (o noches), soy el teniente Ross y tenía una cita con Adams, para esclarecer algunos detalles del incendio. ¿Trabajaban ustedes en Merrick House?"

Ross estrechará las manos de los P.J.s

Nota: Un cuervo ¿eh? Puede tratarse de un personaje conocido por los P.J.s. Si como D.J. notas que los jugadores empiezan a sospechar alguna posible relación entre este policía y tanto cuervo, pídele al P.J. que no es afectado por la ilusión que realice una tirada de Inteligencia en Muy Complicado. Si tiene éxito, recordará el párrafo de la carta a Catalina Hastings, en el que se menciona a un hombre que no es de raza blanca y que podría ayudarles.

Ross: Su verdadero nombre es Cuervo. Si, el legendario indio navajo del que se sabe tan poco. Si los P.J.s todavía no se han dado cuenta de quién es, el mismo se lo dirá, pero primero les llevará a un lugar más apropiado que los pasillos de un hospital.

Una vez se encuentren en un lugar tranquilo, Cuervo se decidirá a aclarar las cosas a los P.J.s

Sabe: Conoce la existencia de la carta a Catalina Hastings y que en ella se le menciona. También sabe que, según la historia que se narra en ella, Jacques de Molay, el Gran Maestre de la Orden del Temple, ha vuelto bajo la forma de un mortal.

Respecto a Conrad Adams, sabe que no pertenecía a la Merrick, de lo que deduce que podía tratarse del propio Jacques de Molay. De no ser así ¿por qué iba a ocultarles una carta en la que se les advierte de todo? Si esto es cierto, ¿dónde está ahora? Porque si el cuerpo de Conrad Adams ha muerto, por causas desconocidas desde luego, tendrá que ocupar otro cuerpo.

Probablemente, la muerte de Adams cogió tan de súbito a De Molay como a los P.J.s. De esta forma, tendría que conseguir otro cuerpo en el que introducirse para seguir con sus propósitos. Naturalmente, se trata tan sólo de una suposición y así se lo hará saber a los P.J.s.

¿Cuáles son las intenciones de Jacques de Molay? Para Cuervo están bastante claras. Su primer objetivo ya ha sido llevado a cabo. Destruir la Merrick suponía acabar también con el lugar

en el que anidaban todos los conocimientos sobre los misteriosos siete fragmentos. De esta forma, la idea de comenzar de nuevo sin verse acosado por aquellos que conocen el secreto, no resultaría tan descabellada. Reunir los siete fragmentos no sería tarea fácil, pero tampoco imposible. Cuervo supone también que De Molay tratará de acabar con la vida de Catalina Hastings, ahora indefensa, ya que ella es probablemente la persona que más sabe sobre un asunto que comenzó hace millones de años.

Cuervo también explicará a los P.J.s que se proyectó astralmente bajo la forma de Dubois, con la intención de advertirles del peligro que corría la Merrick. Lamentablemente no le salió muy bien, ya que De Molay trató de impedírselo, por eso balbuceó tanto.

Para acabar con Jacques de Molay, o al menos, enviarle de vuelta al plano del cual regresó, tendrán que apoderarse de su medallón.

- "Pero cómo, ¿no han visto ningún medallón en el cuerpo de Adams?"

Evidentemente, los P.J.s no lo han visto, ni siquiera cuando les entregaron lo efectos personales de Adams.

- "Entonces alguien lo ha cogido. Verán, se trata de un medallón que representa el rostro del demonio Baphomet. Según creo sirve para mantenerle en este plano y, más concretamente en un cuerpo humano, durante un tiempo indefinido. Es necesario que lo encontremos. Si vemos a alguien que lo lleva puesto, sabremos de inmediato quién es Jacques de Molay. Además, aquél que sea poseído por este despreciable ser, tendrá las pupilas blancas".

Cuervo explicará a los P.J.s que De Molay puede introducirse en un cuerpo humano durante un breve espacio de tiempo, quizá un par de horas, pero más tarde se verá obligado a marcharse si la voluntad del poseído es lo suficientemente fuerte. En cambio, si utiliza el medallón, la voluntad del poseso se verá fuertemente mermada.

- "¿Y la pluma? ¿Han visto la pluma?"

Puede que los P.J.s tengan la pluma en su poder. Si es así...

- "¡Déjenla en su sitio ahora mismo. La coloqué para que De Molay no pudiera entrar en la habitación de la señorita Hastings.! ¡Es una especie de amuleto!"

Si, afortunadamente, los P.J.s dejaron la pluma bajo la almohada, Cuervo respirará profundamente y mostrará una leve satisfacción.

Nota importante: Si los P.J.s no ha dejado la pluma en su sitio, aquí tendrán una oportunidad de oro para averiguar quién puede ser Jacques de Molay. Mientras se dirigen a la habitación de la señorita Hastings para dejar la pluma, verán cómo un que una enfermera ha sacado las sábanas sucias y entra de nuevo. Cuando entren los P.J.s, verán cómo el enfermero busca algo bajo la almohada de Catalina, con sumo cuidado. Evidentemente, lo que está buscando es la pluma. Es probable que los P.J.s, intrigados, pregunten al enfermero qué está haciendo. Muy amablemente, responderá que tan sólo sigue las órdenes del doctor Norton, Andrew Norton. Responsable de la Unidad de Quemados del Hospital General de Edimburgo.

Por lo que sabe, únicamente tiene que ocuparse de mantener limpia la habitación de la señorita Hastings. Además, el doctor Norton comentó algo sobre deshacerse de un objeto que vio bajo la almohada de la paciente, pero que no pudo retirar en su momento.

¿Que dónde está ahora mismo el doctor Norton? Bueno, no lo sabe, pero quizá puedan encontrarle en su despacho.

Por otra parte, si los P.J.s no tienen en su poder la pluma, quizá pasen por la habitación de la señorita Hastings. Si se da esta circunstancia, encontrarán al mismo enfermero, pero ya tendrá en su poder la pluma y se dispondrá a deshacerse de ella, posibilitando así, la entrada en la habitación de Jacques de Molay. Naturalmente, tendrán que impedírselo, o bien, recoger la pluma y colocarla de nuevo sin ser vistos.

Si intentan convencer al enfermero de que es importante que la pluma de cuervo permanezca bajo la almohada, no atenderá a razones. Simplemente se despedirá de los P.J.s de forma un tanto brusca, alegando que el tiempo de visitas ha terminado. Si los P.J.s deciden utilizar la fuerza...

El enfermero saltará sobre aquel que intente quitarle la pluma y su comportamiento será el de un salvaje, atacando con uñas y dientes (¿has visto "La Profecía"?; . Si los P.J.s son demasiados y se ve acorralado, intentará huir hacia el despacho del doctor Norton y encerrarse en él. Para

esto tendrá que dirigirse a la tercera planta, ya que es allí donde se encuentra el despacho. Literalmente, los jugadores tendrán que dejarle inconsciente, incluso matarle si lo que quieren es detenerle.

Tras este incidente, Cuervo comentará que probablemente se trate de alguien directamente relacionado con el plan de traer de vuelta a Jacques de Molay.

La forma más rápida de averiguar en lugar donde se encuentra el doctor Norton es preguntando a la enfermera que atiende al público. Sí, la misma que garabateaba. No importa el momento en que sea preguntada. El doctor Norton ha avisado de su ausencia durante un par de horas. La enfermera cree recordar que Norton se dirigía a Oftalmología. ¿Para qué? No, no lo sabe, pero el doctor llevaba unas gafas de sol. Quizá padeciera conjuntivitis. Extraño, ¿no?

Según Cuervo, lo más importante es encontrar el medallón, aunque es posible que ya esté en poder de Jacques de Molay.

- Una buena opción es investigar en el despacho del doctor Norton.

- También pueden preguntar a aquellos que, junto a él, intentaron salvar la vida de Conrad Adams. Al tratarse de una urgencia, tuvo que ser atendido por el personal más cercano, y entre otras personas se encontraba el doctor Norton.

- Si lo desean, pueden echar un vistazo en la sección de oftalmología

OFTALMOLOGIA

Justo al llegar, tendrán que esquivar una camilla que sale a cierta velocidad, llevada por dos enfermeros. El cuerpo que llevan está cubierto por una sábana blanca. Alguien no ha tenido mucha suerte. El brazo derecho del cadaver se descuelga por unos instantes hasta que un enfermero lo coloca en posición.

Se trata de una zona bastante parecida a la Unidad de Grandes Quemados. El mismo ambiente aséptico, la gente esperando, y un doctor tomando café de una de esas máquinas. Preguntando en Información, podrán averiguar que el doctor Norton estaba siendo atendido por el doctor Harris, el mismo hombre que toma café de máquina. Lamentablemente, el doctor Norton ha sufrido un ataque cardíaco. Ha muerto.

El doctor Harris:

Este personaje no es relevante en la aventura Tan sólo estaba atendiendo a Norton cuando éste cayó al suelo, víctima del ataque. Norton estaba muy asustado a causa de una progresiva decoloración en sus pupilas, por lo que había decidido visitar a Harris, quien no tuvo tiempo suficiente para hacer ninguna prueba al paciente Harris alegará no haber visto ningún caso en el que las pupilas sufran esta transformación en un período de tiempo tan corto. No recuerda haber visto ningún medallón.

- "¿El cadáver? Ahora mismo se lo están llevando. Han tenido que cruzarse con él".

¿Cómo? Osea que acaban de cruzarse con el cadaver de Norton y ¿ni siquiera se han enterado?

EL DESPACHO DE NORTON

El despacho de Andrew Norton se encuentra en la tercera planta. En el momento de llegar los P.J.s la puerta está entreabierta, como si alguien hubiera salido de forma apresurada.

Se trata, en realidad, de una consulta normal y corriente. De aspecto acogedor, la estancia se ve invadida por una perturbadora penumbra. Pueden ver una mesa de madera sobre la que no hay mucha cosa. Tan sólo útiles de escritorio y una de esas extrañas lámparas de mesa que utilizan los médicos; además, verán claramente una jeringuilla usada. En el lado derecho según se entra, hay una camilla. En el lado izquierdo, un armario con puertas de cristal, a través de las cuáles puede verse gran cantidad de frascos que albergan en su interior líquidos de todos los colores (¿y sabores?). Cada frasco posee una etiqueta que identifica su contenido bajo la nomenclatura química. Si alguno de los P.J.s posee la habilidad de Química, puede realizar una tirada sobre esta habilidad más Inteligencia en Complicado, para averiguar al contenido de los pequeños recipientes. Entre ellos, pueden encontrar morfina.

Los P.J.s se extrañarán de que este compuesto esté en el despacho de un médico. Se supone que ciertos fármacos y drogas, como la morfina, deben estar guardados en un lugar seguro y bajo ciertas normas de seguridad. Si los P.J.s o sospechan nada, haz como D.J. que realicen una tirada de Inteligencia para que sí sospechen.

Nota: Ya habrás imaginado que el doctor Norton estuvo poseído por Jacques de Molay. Probablemente los P.J.s también. El desafortunado doctor Norton no sabía muy bien lo que le pasaba, pero averiguó que si conseguía mantenerse tranquilo, "eso" que intentaba dominarle parecía tenerlo más difícil. Por eso utilizaba morfina.

COMPAÑEROS DE TRABAJO

Englobaremos a los compañeros de trabajo del doctor Norton bajo el mismo grupo, con el fin de evitar confusiones.

Desde que atendieron a Conrad Adams, no han vuelto a ver al doctor Norton. Es cierto que cuando el paciente fue llevado a la sala de urgencias, Norton tardó un poco en aparecer. Se excusó alegando no encontrarse muy bien. La verdad es que lucía una hermosa tez pálida, pero se incorporó al trabajo de inmediato. Cuando Adams fue dado por perdido, quiso encargarse de llevarlo él mismo hasta el depósito de cadaveres y no dejó de insistir hasta que lo consiguió.

- "Todavía no le habíamos quitado toda la ropa, por lo que le sugerimos que nos permitiera hacerlo. Amenazándonos con hacer que nos despidieran, se dispuso a llevar el cuerpo al depósito".

- "Comprendan que nuestro puesto estaba en juego, por lo que decidimos no llevarle la contraria".

Uno de sus compañeros de equipo (no importa quién), mencionará haber seguido a Norton hasta el depósito, extrañado por su actitud poco habitual. Pudo ver que mientras empujaba la camilla, algo extraño le sucedió, como si hubiera sentido un pinchazo en la cabeza, o algo así. Sin embargo, pareció recuperarse y continuó su camino hasta el depósito.

- "No pude entrar con él ya que podía verme, pero sí le vi salir con algo entre las manos. Parecía una medalla, o algo así".

¿¡Algo así!? Está claro, Norton tiene el medallón, luego Jacques de Molay puede ocupar su cuerpo durante tiempo indefinido.

Nota importante: Es posible que los P.J.s hayan visitado primero la sección de oftalmología. Si esto es así, has de tener en cuenta que, efectívamente, tuvo en su poder un medallón. Si los P.J.s visitan primero a los compañeros de trabajo de Norton, se enterarán de que llevaba una medalla, o algo así, pero mientras hablan con ellos, Norton está sufriendo un ataque al corazón y se desprende del mencionado objeto. Has de saber que el hecho de que sufriera el ataque es totalmente fortuito y ajeno a la voluntad de De Molay, por lo que ha tenido que cambiar de cuerpo de inmediato. Sí, pero ¿dónde demonios está ahora? ¿Y el niedallón?

RECUPERACION

Puede que los P.J.s decidan hacer una visita al cadaver del doctor Norton. No importa. Jacques de Molay ya no ocupa este cuerpo, por lo que lo único que tendrán delante será un cadaver normal y corriente. En cualquier caso, tendrán que convencer a los enfermeros de que es totalmente necesario inspeccionar el cadaver. Que improvisen.

Una cosa más. En cualquier momento y a partir de ahora, los P.J.s encontrarán una valiosa pista mientras deambulan por ahí sin saber qué hacer. Estén donde estén, verán a una enfermera siendo atendida por otra. Está sangrando de la cara, debido a un horrible arañazo. A su vez, verán cómo dos enfermeros corren hacia la Unidad de Grandes Quemados. Puede que los P.J.s decidan seguirles. Si no es así, haz que la enfermera herida comente con la voz entre cortada por el dolor, que la atacó un hombre que habían traído poco tiempo antes. Ella creía que le habían sedado, pero aquél hombre se levantó.

- "Yo me acerqué para decirle que se acostara, ya que su estado era muy grave. Me golpeó en la cara y ya ves el resultado. A decir verdad, no sé cómo fue capaz de levantarse, aunque más increíble me pareció que consiguiera acertarme de lleno. Se supone que aquél hombre estaba ciego."

Puede que ahora sí decidan ir hacia allí. Si no es así, haz que se escuchen algunos gritos, y la gente salga corriendo por el pasillo hacia donde estén los P.J.s.

FINALE

Como ya ha pasado bastante tiempo en el interior del edificio, encontrarán que la mayoría de las caras ya les resultan conocidas. Teniendo esto en cuenta, no importa a dónde se dirijan; encontrarán por el camino los cuerpos de los enfermeros. Están sangrando de la cabeza y el brazo, pero parece que sus vidas no peligran. Un instante después, aparecerán ante ello unos cuantos tipos vestidos con batas blancas. Si los P.J.s se dan prisa, pueden hacer una tirada de

Percepción en Difícil, para darse cuenta de que las caras de estos hombres no coinciden en absoluto con las fotografías de los carnets que llevan a la altura del bolsillo. Está claro, son impostores. En cualquier caso no tendrán mucho tiempo para dialogar. Estos sujetos tan extraños intentarán rodearles. Todos y cada uno de ellos llevan extrañas dagas en cuyos filos parece haber algo grabado. Escritura mágica, sin duda. Desde luego, únicamente parecen decididos a pelear, por lo que los P.J.s no tendrán otra alternativa.

Nota: Estos individuos son, por decirlo de alguna manera, miembros del culto a Baphomet, a quienes se les ha transmitido el secreto del regreso de Jacques de Molay durante generaciones. Lucharán hasta la muerte, o por lo menos, hasta ganar el tiempo suficiente para que De Molay, produzca un cortocircuito, con el fin de cortar la corriente del edificio. Naturalmente, el hospital dispone de un sistema de emergencia para estos casos, en los que unos generadores que funcionan con gasoil se activan y proveen de electricidad al complejo. Sin embargo, el tiempo transcurrido desde el apagón hasta que los generadores se activan es de tres minutos, tiempo más que suficiente para que De Molay, se introduzca en la habitación de Catalina Hastings y acabe con ella. Teniendo esto en cuenta, los P.J.s tendrán que darse prisa, mucha prisa.

Es probable que el apagón se produzca durante el combate y los P.J.s todavía estén entretenidos. Si esto ocurre así, haz que justo en el momento de apagarse la luz, uno de los atacantes suelte una carcajada. Puede ser una pista fundamental. Si aún así los P.J.s no se enteran de nada, haz que realicen una tirada de Inteligencia en Complicado para darse cuanta de este hecho. Si la tirada resulta exitosa, se verán obligados a abandonar el combate o bien terminarlo de una forma rápida, es decir, utilizando sus armas, porque seguro que llevan alguna.

DE MOLAY

Supongamos que los P.J s se han dado cuenta del "engaño". Seguramente y como única alternativa se dirigirán hacia la habitación de Catalina Hastings. Para entretenerles, crea un poco de confusión. Haz que halla gente corriendo por los pasillos y los P.J.s se vean obligados a esquivar algún que otro paciente que ha caído al suelo desde la camilla en la que está siendo transportado. Se creativo.

Frente a la habitación de Miss Hastings, hay un enfermero cuyo rostro tampoco coincide con la foto de su carnet. Tiene en su mano una pluma blanca. Es demasiado tarde para quitársela, De Molay ya está dentro.

La puerta está entreabierta. Naturalmente la habitación está a oscuras, pero la escasa luz que entra por la ventana permite distinguir una silueta negra junto a la cama. En ese preciso instante se encenderán las luces. Se trata del hombre del cuerpo abrasado, que sujeta una enorme daga dispuesta para ser clavada en el cuerpo de la convaleciente Catalina. Los P.J.s podrán darse cuenta de que lleva un extraño medallón, que cuelga de su cuello. Sí, con toda seguridad, se trata del símbolo del que les había hablado Cuervo. En su brazo izquierdo puede verse una jeringuilla clavada que está a punto de caer. El hombre abrasado girará la cabeza y mirará a los P.J.s. Haciendo un claro esfuerzo por recuperar su identidad gritará:

- "¡Hagan algo, por Dios!"

Los P.J.s tienen varias opciones.

- Pueden intentar inyectarle el contenido de la jeringuilla, pero tardará en hacer efecto.

- Pueden dispararle, pero seguramente, volverá bajo la forma de otra persona.

- Pueden y deben intentar quitarle la daga de las manos. Cuervo les informará de que es la única arma válida, pero más tarde les explicará por qué.

- "¡Tenemos que quitarle la daga.!"

Mientras los P.J.s deciden qué hacer, De Molay comenzará a sentir espasmos. Caerá al suelo y podrá verse en el comienzo de una dolorosa transformación.

Su piel se tornará gris oscuro y se verá surcada por numerosas arrugas, como si hubiera envejecido docenas de años en unos segundos. Su nariz encogerá a gran velocidad pareciendo la de un murciélago, es decir, con los dos orificios hacia el frente. A las orejas les ocurrirá algo curioso. Crecerán bastante y en punta, pero con trozos de carne a punto de desprenderse, como una tela raída por el paso de muchos años. Sus manos se transformarán en garras. El resto del cuerpo crecerá hasta los dos metros y medio. Sus ojos se volverán rojos y brillarán como un hierro incandescente. Y todo esto en unos pocos segundos. Por supuesto, esto requiere una tirada de Estrés en -25/x4.

En cuanto a la forma de actuar de De Molay ante los P.J.s, podemos decir que no se rendirá bajo ninguna circunstancia. Ante sí tienen a un demonio y no hay forma de acabar con De Molay sin sacrificar al hombre a quien posee. Para él es demasiado tarde. Para atacar a los P.J.s utilizará sus garras y dientes, aunque si la situación es crítica, se verá obligado a usar algún hechizo.

Nota: Las armas normales tan sólo le producirán la mitad de daño. La daga mencionada por Cuervo le producirá daño completo, imposibilitando además, su regreso al mundo de los vivos.

PAZ AL FIN

Ante el revuelo que se ha formado en la habitación de Catalina Hastings, la aparición de un guardia de seguridad inconsciente y el encuentro de varios enfermeros y enfermeras encerrados en una habitación (aunque de esto se enterarán más tarde), alguien ha llamado a la policía.

Cuando los P.J.s salgan de la habitación, se darán cuenta de que Cuervo ya no está con ellos, pero aparecerá al cabo de unos minutos, seguido de varias personas que, una vez hallan entrado en el edificio, se dispersarán y desaparecerán de la vista de los P.J.s.

Cuervo les explicará la utilidad de la daga. Aunque el cuerpo de Catalina Hastings muriese, alguien con el suficiente poder podría ponerse en contacto con su espíritu. La daga contenía un hechizo especial que impedía el regreso del espíritu al mundo de los vivos y lo bloqueaba, evitando que pudieran ponerse en contacto con él. Cuervo no sabe quienes eran los hombres que les han atacado en los pasillos. Probablemente se trataba de miembros de algún culto devoto de Baphomet. Les dará el medallón que llevaba De Molay, si es que ellos mismos no lo han recogido y les recomendará que lo destruyan. Los P.J.s estarán preguntándose cómo habrá llegado el objeto a manos del hombre abrasado. Cuervo supone que uno de los adoradores de Baphomet, pudo haber accedido facilmente al lugar donde estaba siendo atendido, ya que todos iban vestidos de enfermeros. A partir de ahí, colocarle el medallón y esperar a la llegada de De Molay no no supondría dificultad alguna. Las personas que han entrado con Cuervo, son algunos de los pocos miembros de la Merrick que no están heridos o han fallecido.

- *"Se encargarán de que nada de esto vuelva a suceder, hasta que Miss Hastings se recupere. Enhorabuena, lo han hecho muy bien. Ahora tengo que marcharme".*

Cuervo saldrá del hospital y se confundirá entre la gente. Curiosamente, ningún policía se acercará a él. Incluso parece que no le ven. Lo mismo ocurre con los P.J.s

LISTA DE P.N.J.s

Pierre Dubois (Ver Cuervo)

Enfermera Mary Atkins

HABILIDADES

FUE: 14 DES: 7 CON: 15 INT: 9
CAR: 9 VOL: 10 PER: 11 ESE: 8

Correr	9
Lanzar	9
Saltar	9
Trepar	9
Buscar	2/13
Intuición	3/14
Inglés	2/11
Conducir	3/14
Biología	3/12
Medicina	3/12
Química	3/12
Frialdad	2/12

PUNTOS DE VIDA 74

VIGOR: 9 REFLEJOS: 9 CORAJE: 8 CONOCIMIENTOS: 9

Personal del hospital (incluido Doctor Harris)

HABILIDADES

FUE: 16 DES: 7 CON: 17 INT: 10
CAR: 8 VOL: 10 PER: 12 ESE: 7

Correr	2/12
Lanzar	12
Saltar	12
Trepar	12
Buscar	2/14
Intuición	2/14
Inglés	2/12
Conducir	3/17
Biología	5/15
Medicina	5/15
Química	5/15
Frialdad	2/12

PUNTOS DE VIDA 84

VIGOR: 10 REFLEJOS: 9 CORAJE: 8 CONOCIMIENTOS: 1

Sectarios de Baphomet

HABILIDADES

FUE: 18 DES: 10 CON: 17 INT: 9
CAR: 7 VOL: 10 PER: 12 ESE: 7

Correr	2/12
Lanzar	2/12
Saltar	2/12

Trepar	3/13
Buscar	3/15
Intuición	12
Inglés	2/11
Conducir	12
Armas c/c	1/13
C.sin armas	1/13
Sigilo	2/12
Frialdad	3/13

PUNTOS DE VIDA 86

Desventaja: Fanatismo -5

VIGOR: 10 REFLEJOS: 11 CORAJE: 10 CONOCIMIENTOS: 9

Doctor Norton

HABILIDADES

FUE: 15 DES: 10 CON: 16 INT: 12
CAR: 10 VOL: 11 PER: 12 ESE: 10

Correr	1/10
Lanzar	9
Saltar	2/11
Trepar	1/10
Buscar	2/14
Intuición	3/15
Inglés	2/14
Conducir	2/14
Sigilo	2/13
Frialdad	3/14
Biología	3/15
Química	3/15
Medicina	3/15

PUNTOS DE VIDA 79

VIGOR: 9 REFLEJOS: 11 CORAJE: 10 CONOCIMIENTOS: 11

BY DUNGEON MASTER

Criatura De Molay

HABILIDADES

FUE:22 DES:15 CON:20 INT:14
CAR:5 VOL:14 PER:13 ESE:13

Correr	2/15
Lanzar	2/15
Saltar	3/16
Trepar	3/16
Buscar	3/16
Intuición	4/17
Inglés	2/16
Francés	2/16
Latín	1/15
Ciencias Ocultas	3/17
Astrología	2/16
Criptología	1/15
Sigilo	2/16
Frialdad	2/16
Medicina	1/15

PUNTOS DE VIDA 102

VIGOR: 13 REFLEJOS: 14 CORAJE: 14 CONOCIMIENTOS:14

Cuervo

HABILIDADES

FUE: 22 DES: 15 CON: 20 INT: 14
CAR: 13 VOL: 13 PER: 14 ESE: 13

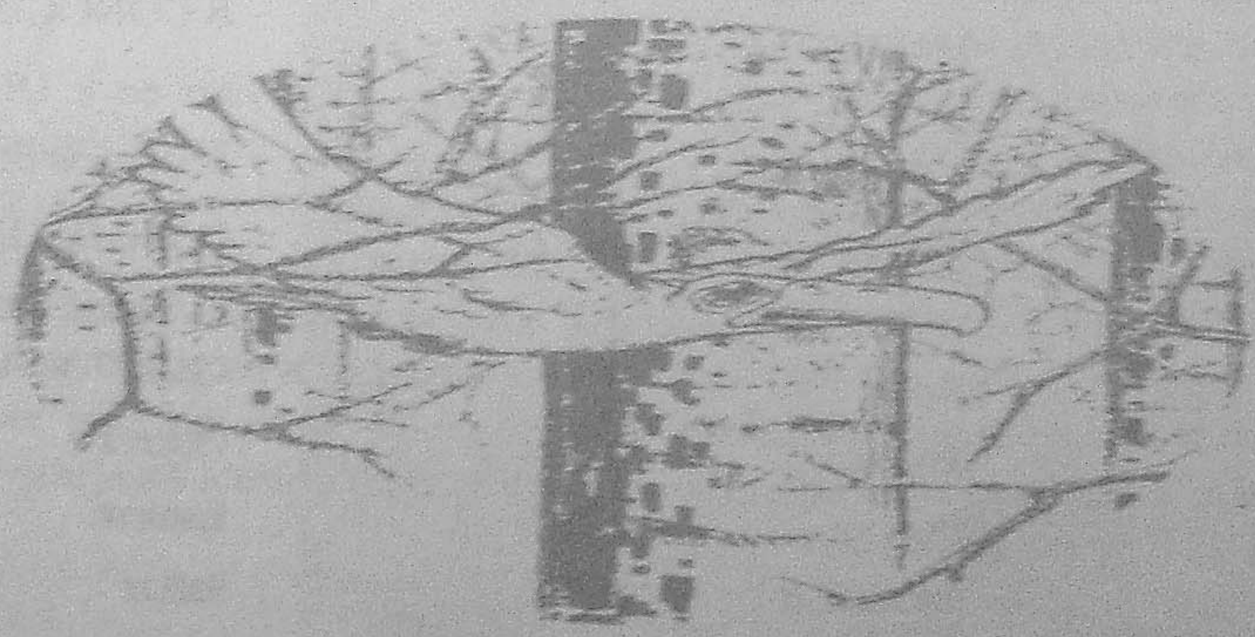
Correr	3/16
Lanzar	2/15
Saltar	3/16
Trepar	2/15
Buscar	2/16
Intuición	3/17
Inglés	2/16
Navajo	3/17
Ciencias Ocultas	2/16
Parapsicología	1/15
Conducir	1/15
Sigilo	2/15
Frialdad	2/15
Medicina	2/16

PUNTOS DE VIDA 102

VIGOR: 13 REFLEJOS: 14 CORAJE: 14 CONOCIMIENTOS: 13

PROBLEMA:

Efectivamente, tenemos un pequeño problema con las capacidades de este extraño personaje. Sin embargo, confiamos en tu buen hacer como D.J. Lo que ocurre, es que Cuervo es un personaje demasiado complejo y plasmar sus habilidades sobre papel haría necesaria toda una ampliación dedicada a él. Por esto, te aconsejamos que cuando lo consideres necesario, hagas que Cuervo llegue a cabo cualquier acción que en un momento dado podría ser calificada "como extraña" Si los P.J.s están demasiado perdidos y sin visos de llegar a buen término, haz que Cuervo les saque las castañas del fuego, dándoles ideas, enviándoles mensajes telepáticos...en fin, cualquier cosa necesaria. Ten en cuenta que Cuervo no podrá, por puras exigencias del guión, ayudarles en la escena del combate final con la criatura De Molay, al menos físicamente. Por esto, no tengas miedo de hacer que este personaje parezca demasiado poderoso. Dicho esto, buena suerte.



RAGNAROK

Nombre: _____

Edad: _____ Altura: _____ Peso: _____

Nación: _____ Profesión: _____

Descripción psicológica: _____

Descripción física: _____

CARACTERISTICAS

Coste	Características	Nivel
____	Fuerza	_____
____	Destreza	_____
____	Constitución	_____
____	Inteligencia	_____
____	Carisma	_____
____	Voluntad	_____
____	Percepción	_____
____	Esencia	_____

PUNTOS DE VIDA

			P. de vida por Herida
(-1)	Herida Leve	40%	_____
(-2)	Herida de consideración	30%	_____
(-3)	Herida Grave	20%	_____
(-4)	Herida Mortal	10%	_____

puntos de vida

puntos de daño

CARACTERISTICAS SECUNDARIAS

Coste	Características	Nivel
____	Vigor	_____
____	Reflejos	_____
____	Coraje	_____
____	Conocimientos	_____

Puntos de Coraje

RaD

VENTAJAS DESVENTAJAS

Ventaja/Desventaja	Efecto
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

HABILIDADES

Habilidad	Nivel	CAR	
Lanzar	1 2 3 4 5 6 7	Vigor	____
Saltar	1 2 3 4 5 6 7	Vigor	____
Trepar	1 2 3 4 5 6 7	Vigor	____
Correr	1 2 3 4 5 6 7	Vigor	____
Frialdad	1 2 3 4 5 6 7	Voluntad	____
Buscar	1 2 3 4 5 6 7	Percepción	____
Intuición	1 2 3 4 5 6 7	Percepción	____
Idioma ( )	■ ■ 3 4 5 6 7	Inteligencia	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____
_____	1 2 3 4 5 6 7	_____	____

ESTRES

Modificador

PETs	Modificador
1-5	0
6-10	- 1
11-15	- 2
16-20	- 3
21-25	- 4
26-30	- 5
31-35	- 6
36-40	- 7
41-45	- 8
46-50	- 9
51 o más	- 10

PETs

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	42	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

PEP

PETs	Dificultad
1-25	Sin tirada
26-40	Fácil
41-50	Difícil
51 o más	Imposible

PEPs actuales

1	2	3	4	5	6	7

Trastornos

Trastorno	Grado

ARMAS

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Vigor mínimo	Código de daño mínimo	Código de daño máximo

Armas de fuego

Arma	MAN	Código	BAL	ENC	DPA

VEHICULOS

Armas cuerpo a cuerpo

Vehículo	EST	PVM	ACEL	MAN

PROMOCION OFICIAL

LUDOTECNIA

Tras este sello se encuentra LUDOTECNIA

Pack nº1: MUTANTES básico+ANUARIO KAUFMANN 2.500 ptas
Pack nº2: T.N.C.+SUEÑOS TURCOS 1.800 ptas
Pack nº3: EL HOGAR DE LOS VALIENTES 1+EL HOGAR DE LOS VALIENTES 2 2.100 ptas

Sólo a través de

DISTRIMAGEN

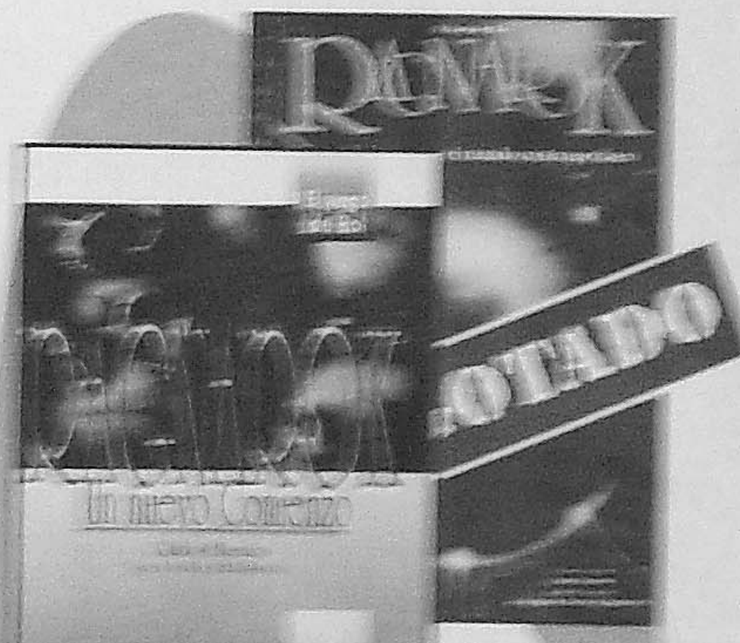
La primera empresa nacional en producción propia presenta:

MUTANTES EN LA SOMBRA

Juego de Rol de ambientación contemporánea, con ingredientes de novela negra, de espionaje, con individuos...un tanto especiales.

Básico 91

Básico 93, (versión 91 retapado).



RAGNAROK

Juego de Rol de ambientación contemporáneo que permite jugar con los más variopintos terrores, conocidos y por conocer.

Básico 92

Básico 95, (2ª edición renovada).

PIRATAS!!

Juego de Rol de ambientación histórica, único en el mundo y que toca de lleno las posibilidades de juego en el Caribe

Básico 94

En preparación: SETTECENTO

AMPLIACIONES

MUTANTES

Pantallas + GUIA HERACLES

Versión 91

RAGNAROK

Pantallas + módulo "EL FANTASMA DEL CLAVO DE PLATA"

Versión 93

PIRATAS!!

Pantallas + cuadernillo y 15 hojas de personaje

Versión 95

En preparación: PANTALLAS RAGNAROK, versión 95

CATALOGO CHARLIE 91
Armas, vehículos, etc. para MUTANTES EN LA SOMBRA
Versión 92

APOYO

ANUARIO KAUFMANN
Ampliación de background para MUTANTES EN LA SOMBRA
Versión 92

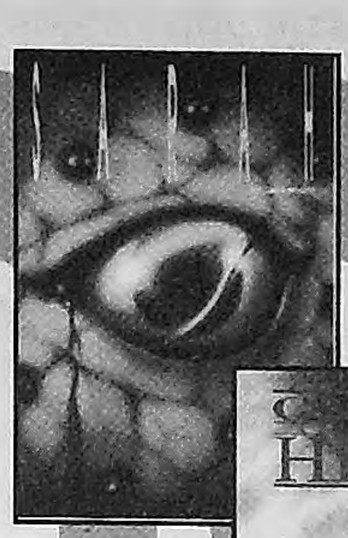
En preparación: HISTORIAS, ambientaciones para PIRATAS!!

LOS HIJOS DE CHERNOBYL
Una aventura agobiante para MUTANTES
Versión 91

TORMENTA NO CONTROLADA
Una aventura delirante para MUTANTES
Versión 93

SUEÑOS TURCOS
Una aventura en Estambul para MUTANTES
Versión 93

LA COSTA DEL DRAGON
La primera aventura para PIRATAS!!
Versión 95



SARAH
Una aventura de auténticos "VAMPIROS" para RAGNAROK
Versión 93

GARRAS DE HIELO
Una aventura bretona para RAGNAROK
Versión 93

ANSIEDAD LIBRE FLOTANTE
Una aventura de catástrofes para RAGNAROK
Versión 94

En preparación:EL CUADERNO DE J. (Mutantes)
FOXTROT EN BABILONIA (Mutantes)
JOB 41.1 (Ragnarok)
EL LIBRO AZUL (Ragnarok)
El "TRES FUEGOS" (Piratas!!)

CAMPAÑAS

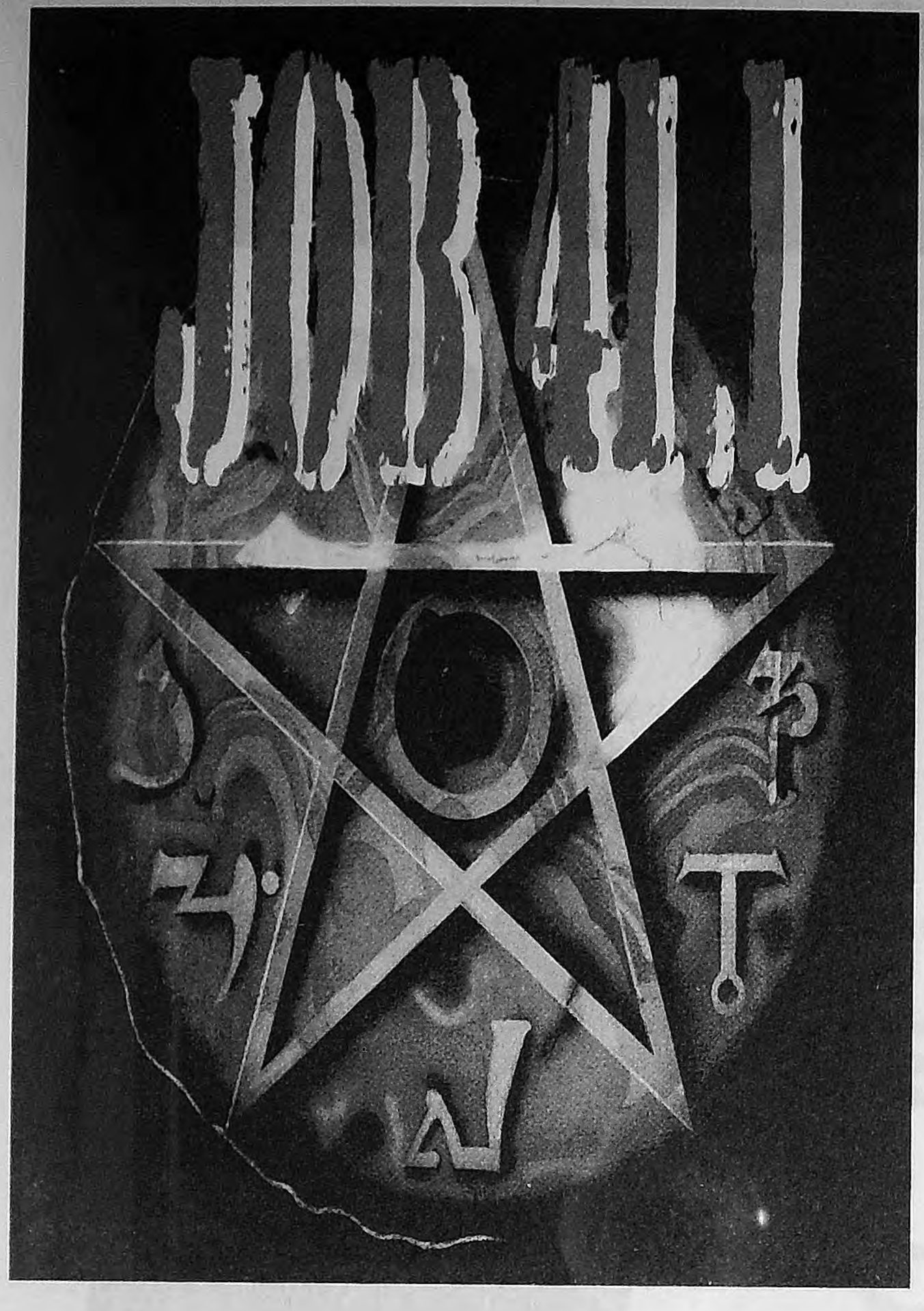
SEMILLA DE ACERO
La gran campaña para MUTANTES.
Mucha, mucha acción.

SEMILLA DE ACERO
Versión 92
LA HORA DE LA GUADAÑA
Versión 93
CON LA TUMBA PREPARADA
Versión 94

EL HOGAR DE LOS VALIENTES
Una campaña en la que podemos acceder a los entresijos del universo de MUTANTES.

EL HOGAR DE LOS VALIENTES 1
Versión 93
EL HOGAR DE LOS VALIENTES 2
Versión 94

En LUDOTECNIA nos estamos preparando, y no precisamente para las Olimpiadas



Una extraña carta llega a manos del equipo de investigación sicológica de la Universidad de Turín.

Un extraño amuleto ha sido robado del Museo Etnográfico de El Cairo.

Un extraño sujeto aparece muerto, sin que nadie pueda explicar la causa de su fallecimiento.

Una extraña suerte de circunstancias anuncian que un solitario demente anda suelto.

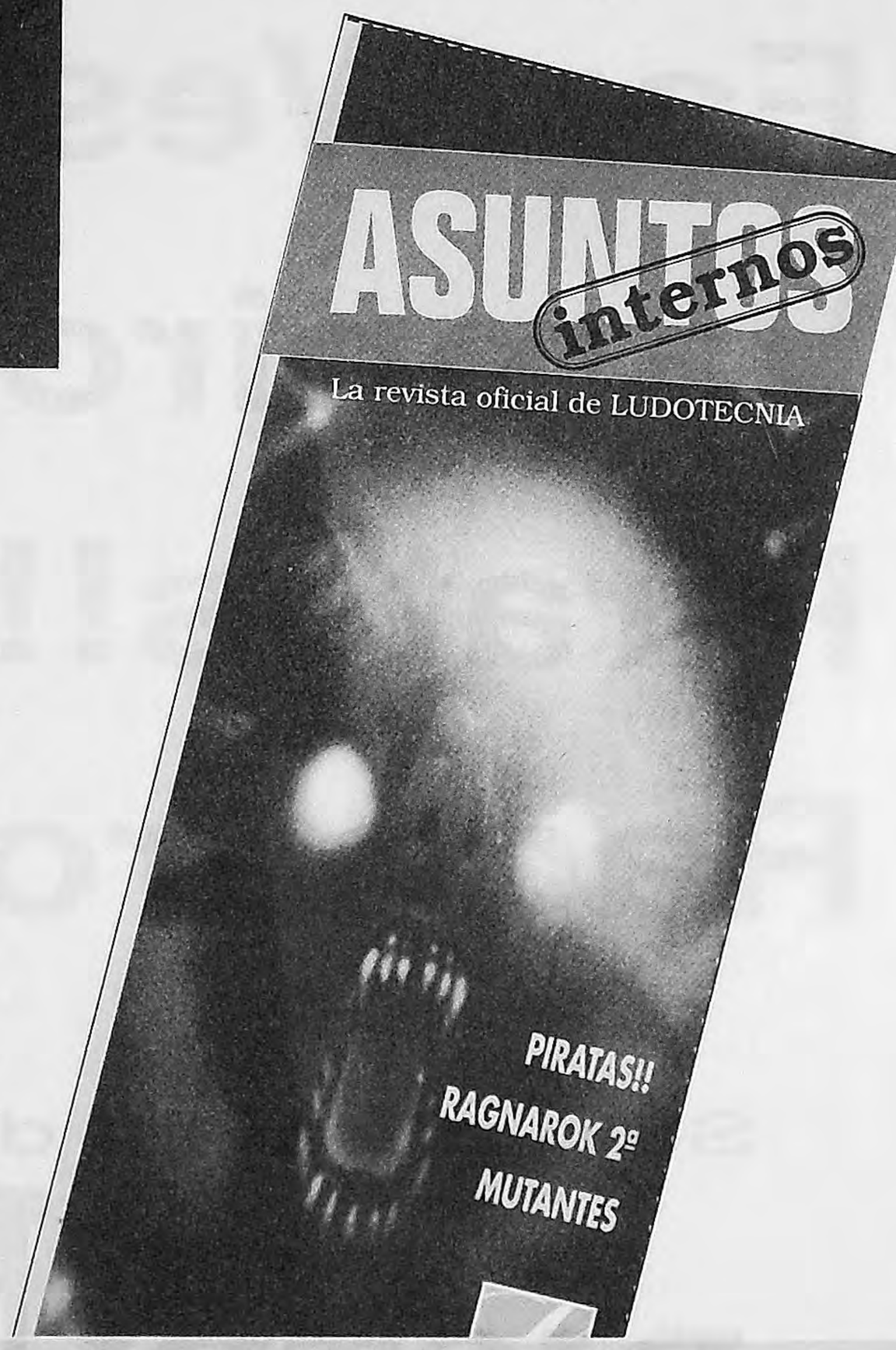
Tal vez estos sucesos estén encadenados. Tal vez el extraño sujeto que apareció muerto sea el mismo que robó el amuleto. Tal vez el demente no sea tan solitario.

Los PJs se las tendrán que ver con la primera aventura del nuevo RAGNAROK, y esta vez estarán solos.

En tu librería...

ASUNTOS INTERNOS, la revista oficial de LUDOTECNIA, con información de Piratas!!, Ragnarok y Mutantes.
Y muchas, muchas más cosas que te harán disfrutar conociendo los entresijos de la más loca de las editoriales del país.
Intervienen la flor y nata: JuanAn Romero-Salazar, Igor Arriola, Carlos Monzón, Jose tellaeche y las nuevas firmas que te acompañarán cada tres meses

Sólo a través de DISTRIMAGEN



BOLETIN DE SUSCRIPCION PARA ASUNTOS INTERNOS

Deseo suscribirme a ASUNTOS INTERNOS a partir del número ____por un año (4 números + monográfico), al precio de 1.200 p

Nombre:

Dirección:

Población:

Provincia:

Todos los pagos se harán por giro postal, en pesetas. A la recepción del dinero se hará efectiva la suscripción

LA ALTERNATIVA

Cyberpunk

Kult

Far West

Vampiro

Piratas!!

Ragnarok

Sólo a través de

DISTRIMAGEN

Rosa de Silva,14 28008 Madrid Tel: (91) 570 60 04 Fax: (91) 570 59 75

Este libro terminó de imprimirse en el mes de Marzo de 1995

FUE FOTOGRAFIADO Y MONTANDO EL 13 DE MAYO DE 2011
SIN ANIMO DE LUCRO Y PARA RECUPERAR UNA GRAN GLORIA DEL PASADO

BY
DUNGEON MASTER

P.D. AQUI SE PUEDE VER MI CAMARA DE FOTOS.
P.D.II: DEDICADO A TODOS LOS SEGUIDORES DE LOS JUEGOS DE ROL
P.D. III GRACIAS A AQUEL QUE ME PRESTO EL LIBRO AUN ESTANDO EN TAN MAL ESTADO

Hace 65 millones de años, un gigantesco meteorito acabó con los dinosaurios, y trajo en su interior a un extraño invitado.

Hace dos años lo denunciamos, y comenzó la aventura del primer juego de Rol de terror contemporáneo enteramente creado y realizado en nuestro país.

Dos años luchando contra hombres lobos, vampiros y bestias venidas del infierno.

Dos años que han sido suficientes como para terminar con la Merrick House y los hombres y mujeres que trabajaban allí.

Ahora estamos solos. Nunca hemos estado tan solos frente al miedo y el terror que nos ha llegado del más allá.

RAGNAROK no tiene la respuesta,

pero ¿quién la tiene?

Por su contenido, RAGNAROK está expresamente recomendado para adultos, haz buen uso de él.

Contiene un módulo para que empieces a jugar nada más leerlo

Mínimo 2 Jugadores

ISBN 84-8172-010-0

9 788481 720105

LUDOTECNIA