RAGNAROK

Juego de horror en el mundo contemporáneo



Una idea original de
Carlos Monzón
desarrollada posteriormente por
el Equipo de Diseño de Ludotecnia

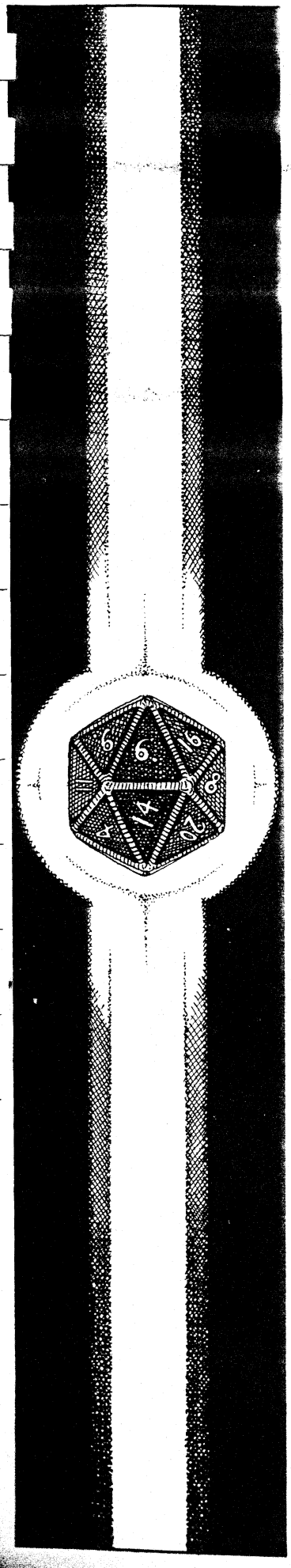
Indice

Libro del Jugador.....7
Capítulo 1
¿Qué es un juego de rol?.....8
Capítulo 2
Mecánica del juego.....12
Capítulo 3
Creando un personaje.....16
Capítulo 4
Oficios y beneficios.....24
Capítulo 5
La vida, la luz y el coraje.....40
Capítulo 6
Combate.....42
Capítulo 7
Que te pillo. Que te pillo.....52
Capítulo 8
El estrés y sus secuelas.....60
Capítulo 9
Experiencia.....84

Libro del director de juego.....87
Capítulo 1
Algunos consejos.....88
Capítulo 2
Nace un enigma.....94
Capítulo 3
Opus Nigrum.....106
Capítulo 4
Ye Blackthorne y el reloj del apocalipsis.....120
Capítulo 5
De nuevo Merrick House.....128
Capítulo 6
Nebulae.....140
Capítulo 7
La estrategia de lo oculto.....146
Capítulo 8
El bestiario de Merrick House.....156
Capítulo 9
A modo de conclusión.....170
Capítulo 10
Criaturas de las tinieblas.....174
Capítulo 11
Fenomenología paranormal.....186
Capítulo 12
La Magia.....196
Capítulo 13
Cómo jugar a Ragnarok.....218
Apéndice
"Ragnarok en la Sombra".....224

Libro del Jugador





Capítulo 1



¿QUE 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. Como supongo ya habrás visto, este juego no incluye elementos tales como tablero o fichas. 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 el papel de un personaje y tratará de "representarlo" a la largo de una historia que será creada por otro de los participantes: el **Director de Juego** (de ahora en adelante D.J.)

Además de crear el guión, el D.J. 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 P.N.J., o personajes no jugadores, a esos personajes representados por el D.J.. Otra de sus responsabilidades será cumplir la función de árbitro: él se encargará de que las reglas se apliquen de forma correcta. En ese aspecto su palabra es inapelable.

Metafóricamente hablando, podría decirse que el D.J. es el guionista y director de una película en la que, en principio, sólo existen el argumento básico, los extras y los "decorados". Los jugadores se ocuparán del resto: ellos serán los actores que, improvisando a partir de las propuestas del D.J., se encargarán de dar forma a la película definitiva.

Se trata, por tanto, de crear una historia y escenificarla. La antigua tradición de contar historias alrededor de la hoguera en su máxima expresión. No es necesario organizar una 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 ese momento y, en definitiva, "meterte en su piel", tratar de sentir las mismas sensaciones que tu alter ego. Esa es la esencia del rol.

SOBRE LA COMPETICION

El hecho de que el D.J. se encargue de representar el papel de todos los P.N.J. (entre lo cuales, inevitablemente, se encontrarán "los malos de la película", no significa que el juego de rol sea una actividad competitiva. El objetivo no es derrotar al D.J. En un juego de rol no hay vencedores ni vencidos. No se trata de ganar, sino de VIVIR otras personalidades. Reaccionar ante situaciones inesperadas

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, ¿cuando 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 personajes, al igual que los seres humanos, pueden morir, quedar heridos o ser hechos prisioneros. 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 diferentes que pueden jugarse en Ragnarok tendrán un final claro. Si los aventureros tienen un objetivo marcado desde el principio, todos sabrán cuando se ha conseguido. Pero las tramas a jugar pueden ser mucho más complejas, al igual que existen películas con un final definido 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 podría 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.

Además de las características, los personajes poseen una serie de **habilidades**. Las habilidades representan conocimientos más especializados. Por ejemplo, si sabe hablar algún idioma, es experto en alguna materia o posee experiencia en alguna actividad concreta. Al igual que las características, cada habilidad de un personaje tendrá su propio nivel.

Muchas de las acciones de un personaje tendrán éxito de forma automática. Imaginemos, por ejemplo, a un jugador que decide que su personaje va a hablar con una persona que pasa por 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 porqué tener éxito de forma automática. Sí, puede sacar un arma pero, ¿acertará en 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 lo 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 dada, las reglas especificarán un resultado mínimo en el dado para tener éxito (por ejemplo, "podrás saltar esa grieta con un 3 o más". Si el resultado de la tirada es menor de 3... El personaje caerá al abismo). Pero los niveles de los personajes afectan a las tiradas de dado. La misma situación en personajes idénticos tendría la misma dificultad. Si se trata de personajes diferentes, 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 del jugador iremos viendo las diferentes 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. Pero no los dados normales de seis caras que todos conocemos, sino dados de 20 caras. A partir de ahora denominaremos a ese dado un **D20**. Si decimos 3D20, por ejemplo, eso significará que tires el dado tres veces y sumes los resultados. Si decimos 1D20 + 5, significa que deberás tirar una vez el dado y sumar 5 al resultado.

COMO USAR ESTE LIBRO

Antes de empezar a jugar a Ragnarok deberéis decidir quién va a ser el director y quienes los jugadores. Si vas a ser tú el D.J., deberás leer todo este libro que tienes en tus manos y familiarizarse 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 director de juego (D.J.) sino que quieres ser un jugador y representar un personaje, no podrás leer la segunda parte de este libro (el Libro del Director de Juego). Tampoco necesitarás dominar todos los capítulos de Libro de Jugador; bastará con que sepas cómo crear un personaje. En el Libro del D.J. aparece información que los jugadores no deberían conocer.

SI VAS A SER DIRECTOR DE JUEGO

Ante todo, no te asustes por la aparente complejidad de algunas de las reglas. Incluso las que a primera vista parecen más complicadas 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 D.J. supusiese un obstáculo para tí. A cambio de todo ello, ser director reporta muchas más satisfacciones que ser jugador. Quien representa a un P.J. se divierte (y mucho, podemos asegurártelo). Quien es director de juego experimenta otra sensación: la de ser un "diosecillo" que crea y controla un universo en miniatura, guiado por sus propias leyes y con sus propios habitantes. Aquí es donde se encuentran las sensaciones más gratificantes que puede proporcionar un juego de

EJEMPLO DE UNA PARTIDA

He aquí lo que podría ser una escena de una partida de Ragnarok. Los personajes acaban de llegar a una cabaña en el bosque que estaban buscando

D.J.: Muy bien, señores. Tras un par de horas de bonita travesía en tractor, llegan ustedes a la cabaña. ¿qué van a hacer?.

Jugador Uno: Yo voy a echar una ojeada por la parte de atrás.

Jugadores Dos y Tres: Nosotros nos quedamos en el tractor.

Jugador Uno: ¡Canallas!. ¡Siempre me dejáis sólo ante el peligro!. ¡Pandilla de conejos!

Jugador Tres: Sí sí, lo que tú quieras, pero nos quedamos.

D.J.: Perfecto. Puedes ver un montón de troncos cortados y apilados. También se ve una pila de basura.

Jugador Uno: ¿Basura?. ¿Qué tipo de basura?.

D.J.: Lo habitual. Restos de comida, periódicos viejos, botellas de plástico...

Jugador Uno: Vale. Voy a mirar por la ventana.

D.J.: Bien... a través de la penumbra apenas puedes vislumbrar lo que se oculta en el interior de la cabaña...

Jugador Uno: ¿No hay... luz?.

D.J.: Nooooo y esta empezando a anochecer. La luna se recorta entre las copas de los pinos...

Jugador Uno: No me digas más. Hoy hay luna llena. ¿Me equivoco?.

D.J.: Noooo y sopla una extraña brisa que viene desde el bosque.

Jugador Uno: Sí sí, pero ¿veo algo dentro de la cabaña o no lo veo?.

D.J.: Puedes distinguir la forma de una cama, unos armarios, una mesa... pero apenas se ve nada.

Jugador Uno: Es igual. Paso de todo. Termino de rodear la cabaña y me voy a la puerta.

D.J.: Perfecto. Vas rodeando la cabaña y... ¡de pronto tropiezas con algo frío!.

Jugador Uno: ¿Frío y peligroso?¡¿Que demonios es?!.

D.J.: Cada vez se ve menos pero... recuperando el equilibrio te das cuenta de que es una motosierra sobre un leño.

Jugador Uno: ¿Una motosierra?. ¡Guapo!. ¡La cojo y me voy derecho a la puerta!

D.J.: Muy bien. No ves que esté atrancada.

Jugador Uno: Vale. La abro un poco, pero muy despacio.

D.J.: Lentamente la puerta se va abriendo. Desde el interior, se oyen sonidos... como de algo vivo moviéndose.

Jugador Uno: ¡Ay Dios mío!. Digo en voz alta: "¿Hay alguien ahí?".

D.J.: Nadie te responde, pero los sonidos se van acercando poco a poco...

Jugador Uno: Bien. Es igual. Los cobardes no escriben la historia. ¡Arranco la motosierra y me meto adentro de golpe con el cacharro por delante!.

Jugador Dos a Jugador Tres: Ya te lo digo yo. Carne de matadero. Este tío es carne de matadero.

D.J.: *(a jugadores dos y tres)* Les recuerdo que cuando quieran pueden intervenir.

Jugador Tres: No no, si aquí se está muy bien...

D.J.: Perfecto. Bien. ¡Te abalanzas hacia el interior de la cabaña y entre las sombras ves una forma que se lanza sobre tí!

Jugador Uno: ¡Lo masacro sin piedad con la motosierra!.

D.J.: ¡Notas como desgarras carne, como crujen huesos, la sangre caliente te salpica en la cara!... y tu "enemigo" se desploma inerte.

Jugador Uno: ¡Paro la motosierra!. ¿Seguro que ya no se mueve?.

D.J.: Seguro.

Jugador Uno: De acuerdo. ¿Puedo ver quién era?

D.J.: Sólo distingues un amasijo de carne...

Jugador Uno:¡Busco la luz!.

D.J.: *(en tono irónico)* Tooodos buscaaaamos la luz, hermaaaaano.

Jugador Uno: ¡En serio hombre!.

D.J.: Bien. Haré tu tirada de percepción (ruedan los dados). Perfecto. Encuentra usted un interruptor. ¿Lo enciende?.

Jugador Uno: Lo enciendo. ¿Qué era lo que he matado?.

D.J.: Sobre el suelo, una masa de vísceras sobre un charco de sangre. Algunos rasgos son aún identificables... se trata de un perro. Un precioso pastor alemán con carita de no haber roto un plato en su vida y una placa en el cuello.

Jugador Uno: ¿Qué pone en la placa?.

D.J.: *(en tono burlonamente serio)* Chuchín. De tu amito querido en tu tercer cumpleaños.

Jugador Uno: Pues sí que estamos bien... ¿no hay manera de salvar al bicho?.

D.J.: Ninguna. Le faltan demasiadas cosas y... ¡Unos pasos se acercan!. Son pasos que retumban y ¡¡¡suenan como si viniesen de la parte de atrás!!!

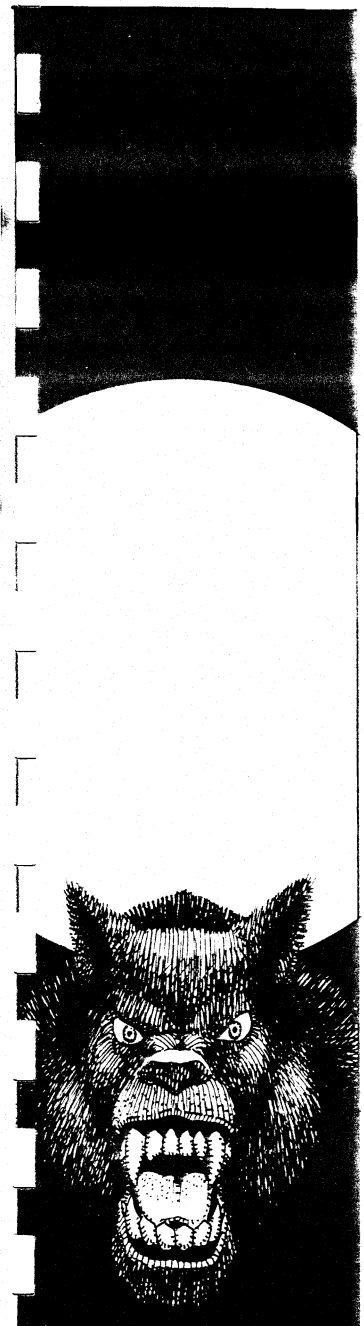
Jugador Uno: ¡Me escondo debajo de la cama!.¡Paso de la motosierra!.

D.J.: Vale *(ruedan los dados)*. Los pasos se detienen cuando llegan a la altura de la cabaña. Una voz profunda, cavernosa, como si la garganta de quien habla estuviese esculpida en piedra, dice en voz alta... (imitando el tono de voz) "¡Chuchiiiin!¡Chuchiiiin boniiiito!. ¡Tu amito ha vuelto!." Vuelven a sonar los pasos y esta vez se dirigen a la puerta.

Jugador Uno: Ay. Ay.Ay. No puede ser...¿tengo tiempo para salir y coger otra vez la motosierra?

D.J.:*(en tono resignado)* Será difícil, amigo mío. Muy difícil.

Jugador Dos a Jugador Tres: Te lo dije tío. El que mal anda mal acaba. ¿Quedan palomitas por ahí?.



Capítulo 2
MECANICA DEL JUEGO

En el capítulo anterior 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 los combates (por ejemplo) se emplearán las reglas que ya veremos más adelante.

DADOS Y TIRADAS

Como ya vimos en el capítulo uno, todos los personajes de Ragnarok poseen una serie de habilidades y características. Los niveles de esas características y habilidades podrán ir de 1 a 10 (siempre y cuando se trate de 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. Caben las siguientes posibilidades o **niveles de dificultad**:

MUY FACIL
FACIL
NORMAL
DIFICIL
MUY DIFICIL
IMPOSIBLE
MILAGROSO

Una vez decidido el nivel de dificultad de la acción, el jugador que lleve al personaje deberá tirar el dado de 20 caras y sumar al resultado el nivel que posea en la habilidad o característica que pretenda emplear. Para tener éxito en la tirada, el resultado total de la suma del D20 más el nivel en la característica o habilidad deberá ser igual o mayor que la cifra que se indica a continuación para cada nivel de dificultad:

MUY FACIL	8+
FACIL	11+
NORMAL	14+
DIFICIL	17+
MUY DIFICIL	20+
IMPOSIBLE	23+
MILAGROSO	25+

A partir de ahora, cada vez que hablemos del resultado de una tirada de dado, nos referiremos no sólo a la cifra que apareció en el dado, sino a la suma de esa cifra, el nivel de la habilidad o característica que se emplee y los posibles modificadores (como ya veremos más adelante, también es posible que los modificadores sean negativos y se resten).

IMPORTANTE: *Si el resultado en el dado es un 20 (independientemente de posibles modificadores) la tirada habrá tenido éxito de forma automática. De igual forma, si el resultado es un 1 directo, habrá fracasado.*

Evidentemente, después de cualquier tirada caben en principio 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 EXITO Y CATEGORIA DE FRACASO

La categoría de éxito indica, simplemente, lo bien que se ha hecho algo. Para hallarla, basta con restar la cifra mínima que se debería haber obtenido en la tirada de dado para tener éxito, de la tirada que se logró realmente. Si dos personajes intentan hacer la misma acción, aquél que logre la categoría de éxito más alta será quien la hizo mejor.

La categoría de fracaso representa lo mismo pero al revés. Se calcula restando el resultado real de la tirada a la cifra mínima que se debería haber obtenido para tener éxito.

INTERACCION

Hasta ahora hemos visto cómo un único personaje puede realizar una acción. Pero hay 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 entre todos una losa de mármol), se realizará una única tirada de dado, a la que se sumarán los niveles (de fuerza, 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 P.J. tratan de salir de una habitación a la vez porque un espíritu con cara de pocos amigos acaba de materializarse en la sala. El D.J. decide que va a ser necesaria una tirada de destreza con un nivel de dificultad normal. Es posible que todos los implicados tengan éxito en su tirada, pero sólo uno podrá ser el primero en cruzar el umbral. En esta situación (y, por supuesto, en todas las que sean similares) el primero en salir será aquél que lograse una categoría de éxito más alta, y los demás le seguirían en orden de mayor a menor categoría de éxito.

Si todos los implicados fallasen su tirada, se actuaría al revés. Aquél que lograse una categoría de fracaso más baja sería el que quedase más cerca de la puerta, y los demás le seguirían en orden de menor a mayor. Pura lógica, ¿no?.

En otras ocasiones, en una misma acción se verá implicado más de un personaje, pero no cooperando. Por ejemplo, si un personaje trata de esconderse y otro intenta buscarle, el primero deberá hacer una tirada de camuflaje y el otro de percepción. Si los dos tienen éxito, aquél que obtenga la categoría de éxito más alta será quien se salga con la suya.

TURNOS Y ASALTOS

El tiempo en una partida de Ragnarok está dividido en **turnos**. Un turno representa unos **dos minutos** de tiempo real. En algunas ocasiones el D.J. podrá decidir alargar esos dos minutos. Supongamos que, por ejemplo, los P.J. deciden emprender un largo viaje en tren. Durante las horas de travesía no va a suceder nada interesante y tener que declarar las acciones de cada personaje cada dos minutos sería absurdo. Bastaría con que el D.J. preguntase a los jugadores si desean que sus personajes hagan algo en especial durante el trayecto. Si la respuesta es negativa, en el siguiente turno estarán bajando al andén.

En algunas situaciones muy concretas (como los combates, las persecuciones, etc.) la secuencia a base de turnos de dos minutos se queda corta. Dos minutos es muchísimo tiempo cuando se viaja en un coche a 150 kilómetros por hora agarrado al techo. La mayor parte de los tiroteos ya habrán terminado antes de que transcurran esos dos minutos clave.

Para evitar problemas de este tipo, siempre que sea necesario se seguirá una secuencia de juego basada en **asaltos**. Cada asalto representa **cinco** segundos de tiempo real. Por supuesto, el D.J. puede decidir pasar de la secuencia de juego a base de turnos a la de asaltos en cualquier momento que crea conveniente.

Tanto si se trata de turnos como de asaltos, la mecánica será la misma: los personajes 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 o 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 demasiado. Cuando un módulo termine, los P.J. recibirán **puntos de experiencia** en función de lo bien o mal que se hayan comportado. Esos puntos de experiencia les permitirán 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 construirse 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) de cómo va a "funcionar" el juego. No te preocupes si aún tienes dudas. Ten en cuenta que en este capítulo hemos adelantado conceptos que se explicarán a fondo más adelante y no olvides que hasta la regla más compleja te resultará sencilla tan pronto como tengas un poco de práctica.

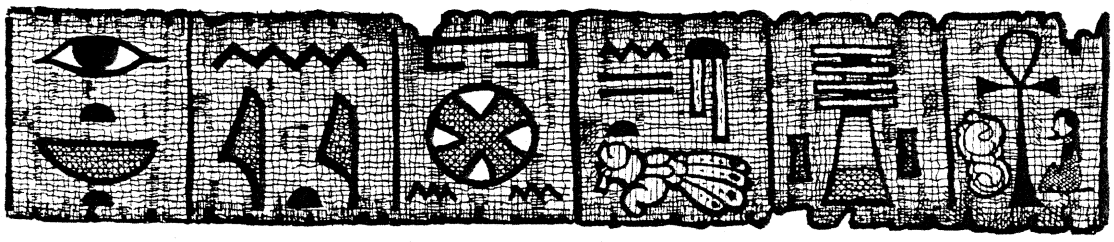


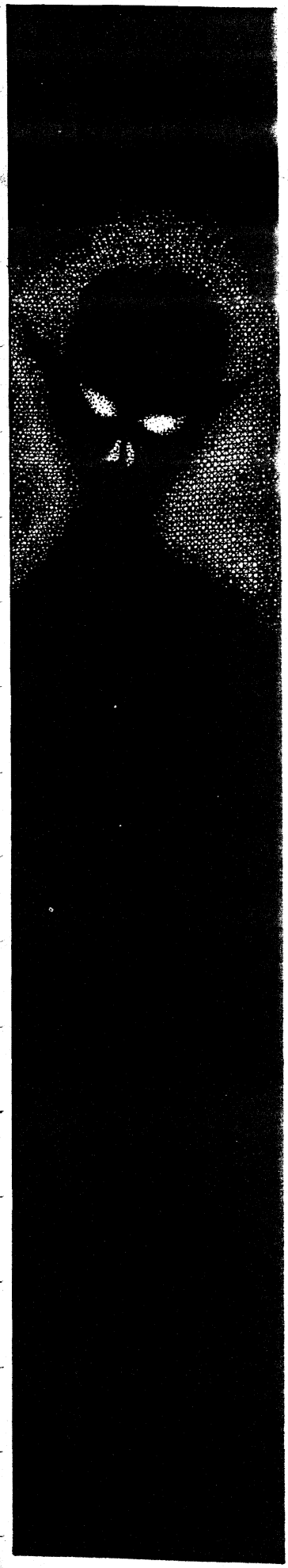
"¡Sé Bueno, triunfador, hijo de Nut, primogénito de Keb, dios antiguo, Dueño del Soplo de la Vida, Gran Príncipe del Occidente y de Oriente, Señor de los Misterios que siembra el espanto, salve oh Osiris!. ¡Coronado en Hnenisú con la corona de Atef, Amo de las Potencias del Aliento, Señor de la Sala de los Ritos, Dueño de múltiples ofrendas y de las fiestas de Djedú!. He aquí que, en todos los rincones del Universo, Horus exalta a su Padre Osiris. Isis y Nefti reúnen sus esfuerzos: el Verbo Mágico de Thot santifica al Ser Bueno, sus palabras maduran largamente en su pecho: salen de su boca y hacen más vigoroso a Horus que a todos los demás dioses. ¡Levántate, Horus!. ¡Restaruran a tu padre, tú, hijo de Osiris en su trono, tú, Hijo de Isis!. ¡Salve, Osiris!.¡Mira!. ¡Yo vengo hacia tí!.¡Yo soy tu Hijo Horus que restablece tu Toda Potencia Divina!.

A partir de este momento, en verdad, yo vivo de las ofrendas sepulcrales de Osiris.¡Levántate pues, Osiris, ahora que he triunfado sobre tus enemigos!.¡Yo te he vengado!. En verdad que este día de hoy, Yo soy el dios Horus. Mientras me levanto bajo los rasgos de mi Alma, este Alma te glorifica ante los ojos de los dioses que te rodean.

¡Salve, oh Osiris!. ¡He aquí a Tu Doble que llega ante Tí!. ¡En tu nombre de Ka-Hotep, tú permaneces en paz. Yo soy Horus que te glorifica en Tu Nombre de Espíritu Santificado. En el nombre de Pehú yo te adoro y te abro el camino en el nombre de Up-Uaut. ¡Salve Osiris!. He aquí que llego ante tí. Los pongo entre tus manos, a tus enemigos traídos de todas partes. He aquí que recibes tu Cetro y tu Pedestal del cual tus pies pisan los peldaños. Tú haces llegar a los dioses su alimento espiritual y ofrendas sepulcrales a aquellos que están en las tumbas. ¡Oh dios poderoso!.¡Tú, inmenso poder que tú has dejado en las manos de los dioses por ti creados!. Tú tienes tus atributos desparramados entre todas las diversas divinidades, tú moras en los Cuerpos Gloriosos. El día de las Ofrendas, cuando las fiestas de Ugá, tú oyes la voz de la Verdad y la Justicia..."

Himno a la Gloria de Osiris.
De "El Libro Egipcio de los Muertos".





Capítulo 3
CREANDO UN PERSONAJE

A estas alturas del reglamento ya hemos hablado varias veces de personajes, en especial de los P.J. En este capítulo expondremos los pasos a seguir para crear tu propio alter ego durante el juego.

En el mundo de Ragnarok existe un número casi infinito de seres. No todos esos seres son humanos, no todos esos seres están vivos, no todos esos seres... mejor que no adelantemos acontecimientos. Los P.J. de Ragnarok "sólo" podrán ser humanos. Cualquier otra criatura que aparezca deberá ser un (o una) P.N.J.

Es probable que en algunas partidas el D.J. decida entregarte un personaje ya generado. En cualquier caso, es importante que estés familiarizado con el mecanismo de creación de personajes. Antes de seguir leyendo, lo mejor que puedes hacer es coger una hoja de personaje, un dado y un lápiz. ¿Ya?. Bien. A lo largo de las siguientes páginas te iremos guiando en el proceso de creación de tu primer personaje. Donde sea conveniente incluiremos algunos ejemplos concretos.

1-CARACTERISTICAS

Como ya vimos en el capítulo uno, todo personaje de Ragnarok posee una serie de características. Las características representan la base de todo ser humano: conocimientos o capacidades de un tipo muy primario. Las características de un ser humano "normal" estará siempre comprendidas entre 1 y 10. Son las siguientes:

-FUERZA (FUE): Determina la capacidad de tu personaje para realizar grandes esfuerzos, levantar pesos, romper objetos, etc. Indicará también el daño que hace personaje cuando utiliza los puños o armas de combate a corta distancia.

-DESTREZA (DES): Determina tanto la habilidad manual del personaje como su agilidad. También mide la rapidez de su reflejos.

-CONSTITUCION (CON): Determina la capacidad de resistencia ante grandes esfuerzos, también mide la cantidad de heridas que el personaje es capaz de soportar antes de morir o quedar inconsciente.

-INTELIGENCIA (INT): Como su propio nombre indica, la inteligencia mide la

capacidad mental del personaje a la hora de realizar deducciones lógicas o memorizar cosas.

-CARISMA (CAR): Mide la capacidad del personaje para relacionarse con sus semejantes, caer bien y en general ofrecer una buena imagen de sí mismo.

-VOLUNTAD (VOL): La voluntad es a la inteligencia como la constitución a la fuerza. Se trata de una medida de resistencia mental, que indica la capacidad del personaje a la hora de realizar acciones desagradables, mantener su atención durante largos períodos de tiempo o soportar situaciones de gran tensión sin derrumbarse. También ayuda a resistir el pánico o los momentos emocionalmente difíciles (como, por ejemplo, ver morir a tu mejor amigo).

-PERCEPCION (PER): Determina la agudeza sensorial del personaje y su capacidad para percibir los sucesos que tienen lugar a su alrededor. Esta característica engloba a los cinco sentidos.

-ESENCIA (ESE): Determina su "alma", su "aura". Su capacidad para entrar en contacto con el más allá: con las dimensiones oscuras que se ocultan al otro lado de la razón. Hasta cierto punto, también es una medida de la buena o mala suerte del personaje.

2-CALCULANDO LAS CARACTERISTICAS

Todos los personajes comienzan con un nivel inicial en sus características comprendido entre 1 y 10. Para calcular el nivel inicial de cada una de las ocho características, haz una tirada por cada una de ellas en la **Tabla de Características**. Luego anota esos datos en la hoja de personaje, en el apartado "características". Ten en cuenta que a lo largo del proceso de creación es posible que tengas que cambiar lo que acabas de escribir tras calcular la edad del personaje, así que no estaría de más que lo fueses anotando en un papel aparte.

A lo largo de este capítulo vamos a ir creando un personaje para ayudarte con los ejemplos correspondientes. Se trata del padre Cabanillas, un sacerdote aventurero dispuesto a combatir Lo Maligno allá donde éste asome su repugnante faz. En primer lugar, calcularemos sus características. Tiramos 1D20 para la FUE y no nos va nada mal: un 20. FUE 10. El resto de las características van como sigue: DES 11 (nivel 6), CON 16 (nivel 7), INT 17 (nivel 8), CAR 7 (nivel 5), VOL 16 (nivel 7), PER 10 (nivel 5) y ESE 18 (nivel 8).

TABLA DE CARACTERISTICAS

D20	Nivel de la Característica
1	1
2	2
3-4	3
5-6	4
7-10	5
11-14	6
15-16	7
17-18	8
19	9
20	10

3-LA EDAD DEL PERSONAJE

A continuación hallaremos la edad del personaje al empezar sus aventuras (¡de tí dependerá la edad que tenga al acabarlas!). Al igual que en la vida real, la edad es un factor clave en un personaje.

En Ragnarok existen ocho etapas diferentes en la vida de un personaje: Niñez (de los 8 a los 12 años), adolescencia (de los 13 a los 16), primera juventud (17 a 23), segunda juventud (24 a 33), primera madurez (34 a 43), segunda madurez (44 a 53), tercera madurez (54 a 65) y ancianidad (66 años en adelante).

La edad del personaje puede calcularse de dos formas diferentes a tu elección. La primera consiste en permitir al jugador que elija la edad de su personaje, (pudiendo elegir entre las etapas arriba indicadas).

También cabe la posibilidad de calcular la edad realizando una tirada en la **Tabla de Edades**. El resultado de la tirada te dará dos datos de interés:

-La etapa de la vida en que se encontrará tu personaje.

-El multiplicador por edad a los **puntos de generación** (veremos qué son exactamente los puntos de generación más adelante en este mismo capítulo).

La edad concreta del personaje dentro de cada etapa queda a libre elección del jugador. Podrás anotar la edad en la casilla correspondiente de la hoja de personaje.

4-LIMITACIONES POR EDAD

Por supuesto, la edad influye en el estado físico y psíquico de los personajes. Los jóvenes disfrutan de mejor forma física que los mayores, pero a cambio carecen de la experiencia que proporciona una larga vida.

En Ragnarok este hecho se representa mediante el multiplicador a los puntos de generación por edad e imponiendo ciertas limitaciones a las características de los personajes. En la **Tabla de Limitaciones por Edad** encontrarás los niveles máximos que puede tener cada característica en cada periodo. Si tu personaje supera el nivel máximo indicado en una de sus características, éste se quedará en el indicado por la tabla.

EJEMPLO: Al crear un personaje, la tirada en la tabla de características determina que tendrá un nivel en fuerza de 7. El jugador decide que quiere jugar con un personaje de 9 años (por tanto, dentro del periodo correspondiente a la niñez). Al consultar la tabla de limitaciones por edad, vemos que los niños no pueden tener una fuerza mayor de tres. Resignado, el jugador deberá olvidarse de su nivel siete y quedarse en tres. Si el personaje hubiera tenido un nivel en fuerza de uno (un uno en la tirada del D20), se hubiera quedado igual.

Hemos decidido que el padre Cabanillas tendrá 55 años (tercera madurez), aunque podríamos haber resuelto este punto con una simple tirada de D20 en la tabla de edades. Consultando la tabla de limitaciones por edad, vemos que los personajes cuya edad esté en la etapa "tercera madurez" no pueden tener más de un nivel 9 en fuerza, de modo que la del padre Cabanillas se quedará en 9. El resto de sus características están por debajo del nivel máximo (incluso su ESE, que roza el límite al estar justo en el nivel 8).

EDADES AVANZADAS: Cuando se genere un personaje con más de 70 años, por cada 2 años que pasen de esa edad, cada una de sus características bajará en -1. Si alguna de ellas llega a cero... Deberás rebajar la edad del personaje.

5-ELIGIENDO UNA PROFESION

Una vez se haya determinado la edad del personaje, llega el momento de elegir su profesión. El hecho de que un personaje posea una profesión determinada no significa que se dedique a ella en sentido estricto: pudiera estar jubilado (en el caso de los personajes de la etapa "ancianidad") o haberla abandonado para dedicarse a una vida de aventuras. En el **capítulo** 4 "Oficios y beneficios", encontrarás la lista de todas las posibilidades a tu disposición. Allí se incluyen los siguientes datos para cada profesión:

TABLA DE EDADES

D20	ETAPA	EDAD MINIMA	EDAD MAXIMA	MULTIPLICADOR P.G
1	Niñez	8	12	X 1/2
2-3	Adolescencia	13	16	X 1
4-6	Primera Juventud	17	23	X 1,5
7-10	Segunda Juventud	24	33	X 2
11-14	Primera Madurez	34	43	X 2,5
15-17	Segunda Madurez	44	53	X 3
18-19	Tercera Madurez	54	67	X 3,5
20	Ancianidad	68	---	X 4

TABLA DE LIMITACIONES POR EDAD

ETAPA	FUE	DES	CON	INT	CAR	VOL	PER	ESE
Niñez	3	6	-	10	10	4	10	10
Adolescencia	5	-	9	10	10	6	10	10
Primera Juventud	-	10	10	10	10	8	10	10
Segunda Juventud	10	10	10	10	10	9	10	10
Primera Madurez	10	10	10	10	10	10	10	10
Segunda Madurez	10	9	10	10	10	10	9	9
Tercera Madurez	9	8	9	10	10	10	8	8
Ancianidad	-	6	-	10	10	10	6	-

-Una etapa de edad máxima y otra mínima. Si la edad del personaje está por encima o por debajo de esas etapas, no podrá tener esa profesión. Si sólo se indica una máxima o una mínima, esa profesión está abierta a todas las etapas anteriores o posteriores, respectivamente.

-Una lista de habilidades.

En este mismo capítulo encontrarás una **Lista de Profesiones**. En ella sólo aparece una lista: los datos realmente importantes están en el capítulo 4, "Oficios y Beneficios". Consúltalos allí y luego sigue leyendo.

Añade a la lista de habilidades impresa en la hoja de personaje las habilidades indicadas en la profesión. Ten en cuenta, para cuando llegue el momento, que para poder acceder a una profesión deberás alcanzar al menos el nivel mínimo que se indica junto a cada habilidad.

Por supuesto, el padre Cabanillas es un sacerdote. Si consultas el capítulo 4, verás que las habilidades que corresponden a esa profesión son las siguientes: Archivos y bibliotecas, charlatanería, convencer, idioma extranjero (latín), mitología, psicología y teología. Por el momento nos limitamos a anotarlas en su hoja de personaje.

6-HABILIDADES

Como ya hemos dicho en capítulos anteriores, además de características, todo personaje de Ragnarok posee una serie de habilidades, a cada una de las cuales corresponderá un nivel. 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 varias ya impresas. Su nivel inicial es 0, y representan conocimientos innatos que en mayor o menor medida posee todo el mundo, por ejemplo, saltar.

Debajo de esa lista de habilidades que ya está impresa, anota las habilidades que aparecen junto a la profesión que elegiste en el paso anterior. Su nivel también será cero (por ahora).

Podrás encontrar una lista completa de todas las habilidades que puede poseer un personaje en la **Lista de Habilidades**. En el capítulo 4 podrás encontrar una descripción más detallada de cada una de ellas.

LISTA DE PROFESIONES

Abogado
Actor
Anticuario
Arqueólogo
Aventurero
Aventurero siniestro
Bombero
Camionero
Científico
Delincuente juvenil
Deportista
Detective privado
Ejecutivo
Enfermero
Escritor
Espeleólogo alpinista
Espía
Estafador
Estudiante
Fotógrafo
Funcionario
Granjero
Guardaespaldas
Ladrón
Ladrón de guante blanco
Marino
Médico
Médium
Mercenario
Militar
Niño
Obrero
Parapsicólogo
Prestamista
Psicólogo
Sacerdote
Periodista
Piloto
Policía
Político
Submarinista
Tahur
Vagabundo
Vendedor ambulante
Veterinario

Al contrario que las características, las habilidades y sus niveles no dependen del azar ni de modificadores. Un personaje tampoco tiene porqué tener todas las habilidades posibles (en cambio todos tienen todas las características). Cada personaje posee una serie de **Puntos de Generación** (en adelante P.G.). Deberá "gastar"

LISTA DE HABILIDADES

CAMPO DE FUERZA
Armas improvisadas
Combate sin armas
Lanzar
Saltar
Trepar

CAMPO DE DESTREZA
Abrir cerraduras
Armas de cuerpo a cuerpo
Armas de fuego: arma corta
Armas de fuego: subfusil
Armas de fuego: escopeta
Armas de fuego: fusil
Armas exóticas
Electricidad
Esquiar
Explosivos
Juegos de manos
Mecánica
Montar animales
Robar bolsillos
Submarinismo
Tocar instrumento

CAMPO DE CONSTITUCION
Correr
Nadar

CAMPO DE VOLUNTAD
Archivos y bibliotecas
Burocracia
Conocimiento de la calle
Conocimiento de la vida
Convencer
Disfraces
Frialdad
Sigilo
Supervivencia

CAMPO DE PERCEPCION
Buscar
Camuflaje
Conducir moto
Conducir coche
Conducir camión
Esconder objetos
Fotografía
Intuición
Juegos de azar
Navegación
Pilotar aviones
Pilotar helicópteros
Orientación

CAMPO DE CARISMA
Charlatanería
Lenguaje callejero
Liderazgo
Seducción
Teatro

CAMPO DE INTELIGENCIA
Antropología
Arqueología
Arquitectura
Astrología
Astronomía
Audiovisuales
Biología
Cartografía
Ciencias ocultas
Ciencias políticas
Criminología
Criptografía
Derecho
Economía
Electrónica
Física
Genética
Geografía
Geología
Historia
Historia de los objetos
Idioma extranjero
Idioma nativo
Informática
Ingeniería
Medicina
Mitología
Parapsicología
Primeros auxilios
Psicología
Química
Teología
Veterinaria

cierta cantidad de estos puntos de generación para adquirir nuevas habilidades (es decir, todas las que no estén ya escritas en la hoja de personaje en este momento). Para subir sus niveles también deberá emplear P.G.

7-CALCULANDO LOS PUNTOS DE GENERACION

Para calcular la cifra de P.G. a disposición de un personaje, suma los niveles de sus ocho características. A continuación vuelve a la **tabla de edades**. Allí aparece un multiplicador de P.G. por cada período. Multiplica el resultado de la suma de todas las habilidades del personaje por ese multiplicador y anota el resultado en un papel aparte. Si el resultado es un número con decimales, redondea hacia arriba.

Ahora ha llegado el momento de subir el nivel de las habilidades o de adquirir otras nuevas. Comprar una nueva habilidad a nivel 0 cuesta 3 P.G. El coste de cada nivel en P.G. es igual **al doble del nivel que se desee**, es decir, adquirir una habilidad a nivel 7 costaría 17 P.G. (3 por adquirirla más 14 por el nivel 7). **No** hay que gastar P.G. en adquirir a nivel 0 las habilidades que ya tienes escritas en tu hoja de personaje (es decir, correr, saltar, trepar y lanzar **más** las que anotaste por la profesión).

¿Recuerdas la lista de habilidades que aparece en la capítulo 4 junto a cada profesión?. Verás que junto al nombre de cada habilidad aparece una cifra. Para poder acceder a una profesión, un personaje deberá alcanzar un nivel **al menos igual** a esa cifra en **todas** ellas. De lo contrario, tendrás que elegir otra profesión. Verás también que en la lista de habilidades, éstas están divididas en siete apartados que empiezan por un característica. A cada uno de esos apartados asociados a una característica los denominaremos de ahora en adelante **campos**.

IMPORTANTE: un personaje **no** podrá poseer nunca en ninguna habilidad un nivel superior al que posea en la característica de la que dependa su campo.

Ejemplo: un personaje con fuerza 7 no podrá tener un nivel superior a esa cifra en lanzar, saltar, trepar, combate sin armas ni armas improvisadas.

La suma de todas las características del padre Cabanillas nos da un resultado total de 55. Multiplicado por 3,5 (que es el multiplicador a los P.G. por edad correspondiente a la etapa "segunda madurez") nos da un total de 192,5. Redondeamos hacia arriba y el total queda en 193.

En primer lugar subiremos el nivel de las habilidades que aparecen en la hoja de personaje: correr (hasta nivel 2, 4 P.G., dos por nivel). Saltar, también nivel 2 (otros 4 P.G.). En lanzar y trepar adquiriremos nivel 1, 2 P.G. por cada una. Llegados a este punto hemos gastado 12 puntos de generación.

Ahora subiremos las habilidades que anotamos al escoger su profesión. Habrá que alcanzar el nivel mínimo exigido en todas ellas o el padre Cabanillas no habría llegado a salir del seminario. Archivos y bibliotecas lo subiremos a nivel 5 (10 P.G.), al igual que charlatanería (otros 10 P.G.) y convencer (también nivel 5, otros 10 P.G.). Latín lo subiremos a nivel 8, lo que supone un coste de 16 P.G. (ocho por dos). Mitología y psicología a nivel 5 nos costarán 10 P.G. cada una, mientras que teología a nivel 8 nos costará 16. De momento van gastados 12 + 82 = 94 puntos de generación. A continuación comprobaremos que las habilidades propias de la profesión de sacerdote alcanzan el nivel mínimo según aparece en el capítulo 4. Es así, de modo que seguimos adelante.

Ha llegado el momento de adquirir nuevas habilidades y de aumentar sus niveles. Empezaremos por combate sin armas. "Comprarla" a nivel 5 nos costará 3 P.G. y subirla a nivel 5 otros 10 (un total de 13). Para armas de fuego/arma corta a nivel 5 necesitaremos otros 13 P.G., y otros tantos para conocimiento de la vida, buscar, y conducir coche a nivel 5. Ciencias ocultas a nivel 6 nos costará 15 P.G. (3 por adquirirla y 6 x 2= 12 por el nivel 6). Parapsicología a nivel 8 nos costará 19 P.G. (3 por adquirirla y 16 por el nivel 8). Hemos gastado en estas habilidades un total de 99 P.G. Idioma nativo a nivel 8 no nos cuesta P.G., porque esta habilidad la poseen de salida todos los personajes al mismo nivel que su inteligencia.

En total, las habilidades del padre Cabanillas nos han costado 193 P.G. 12 por las que ya aparecen impresas en la hoja de personaje, 82 por las de su profesión y 99 por las demás.

8-PUNTOS DE CORAJE

En la hoja de personaje verás una casilla reservado 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 **voluntad**.

La VOL del padre Cabanillas es 7, de modo que 7 serán sus puntos de coraje.

9-PUNTOS DE VIDA

Los puntos de vida representan la resistencia a los daños de tu personaje. Los explicaremos en detalle cuando llegue el momento. Por ahora basta con que sepas que cuando estén por debajo de -4... tu personaje habrá muerto. Marca un círculo alrededor de la cifra que aparece en el apartado de puntos de vida que corresponda al nivel de **constitución** de tu personaje.

El padre Cabanillas goza de una CON a nivel 7. Vamos al apartado de puntos de vida en la hoja de personaje y rodeamos el 7 con un círculo.

10-PUNTOS DE LUZ

Anota en la casilla correspondiente la media de tu personaje en **voluntad** y **esencia** (es decir, suma ambos niveles y divide el resultado entre 2 redondeando hacia arriba).

El padre Cabanillas posee un nivel 8 en ESE y 7 en VOL. Sumados dan 15. Entre 2 nos da 7,5. Redondeamos hacia arriba y se quedan en 8. Esta es la cifra que anotaremos en el apartado correspondiente de su hoja de personaje.

Por el momento hemos terminado. Ahora llega el momento de explicar el significado de todo lo que has anotado en tu hoja de personaje, pero la base ya está hecha. Tu trabajo como jugador será "colocar carne alrededor del esqueleto": darle una personalidad a ese conjunto de cifras y datos.





RAGNAROK

Hoja de Personaje

Nombre del Jugador _____

Nombre del Personaje PADRE CASANILLAS

Edad 55 Profesión SACERDOTE

Descripción Física _____

_____

_____

_____

_____

DIFICULTADES	
Muy Fácil	8+
Fácil	11+
Normal	**14+**
Difícil	**17+**
Muy Difícil	**20+**
Imposible	23+
Milagroso	25+

FUE	DES	INT	CAR	CON	VOL	PER	ESE
9	6	8	5	7	7	5	8

Puntos de Vida

10 9 8 (7) 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4

HABILIDADES

-Correr 2
-Saltar 2
-Lanzar 1
-Trepar 1
-ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS 5
-CHARLATANERIA 5
-CONVENCER 5
-LATIN 8
-MITOLOGIA 5
-PSICOLOGIA 5
-TEOLOGIA 8
-COMBATE SIN ARMAS 5
-ARMAS DE FUEGO/A.C. 5
-CONOCIMIENTO DE LA VIDA 5
-BUSCAR 5
-CONDUCIR COCHE 5
-CIENCIAS OCULTAS 6
-PARAPSICOLOGIA 8
-IDIOMA NATIVO 8

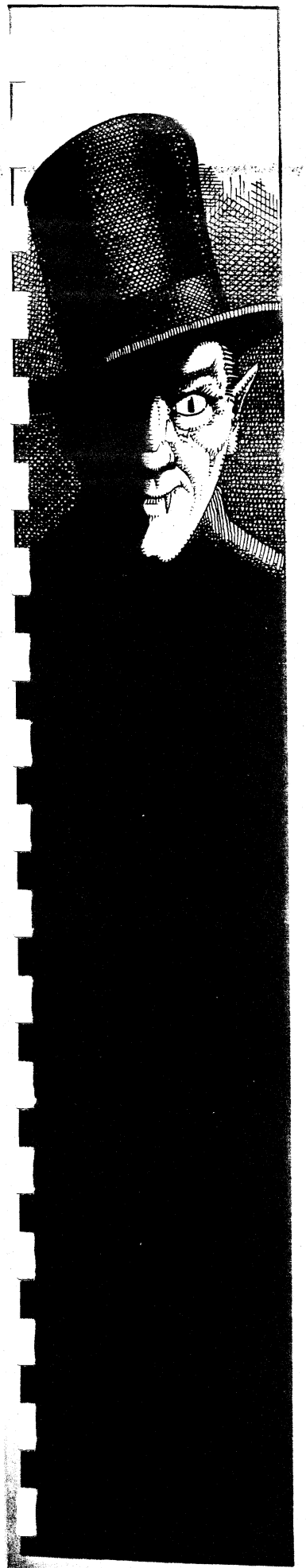
Puntos de Luz

8

Puntos de Coraje

7

Puntos de Experiencia



Capítulo 4
OFICIOS Y BENEFICIOS

En este capítulo vamos a ver más en detalle dos aspectos que en el anterior vimos de forma un tanto superficial: las profesiones y las habilidades. 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 dudas el D.J. tendrá siempre la última palabra.

Sería interesante que, antes de la primera partida de un personaje, el jugador crease un esbozo de su pasado en el que se explicase de forma razonable la razón de que se convirtiese en aventurero. A continuación, los jugadores en conjunto deberían crear una pequeña historia común que justificase las causas de que se conozcan.

PROFESIONES

ABOGADO

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Archivos y bibliotecas 2
Burocracia 3
Convencer 4
Criminología 2
Charlatanería 4
Derecho 7
Un personaje con esta profesión no está obligado a trabajar como abogado defensor (el ejemplo típico de abogado al que nos tienen 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 P.N.J. se verán impresionados al ver esa palabra en una tarjeta de visita. Pero no todo serán ventajas: en determinados círculos los abogados están MUY mal vistos.
¿Qué tiene el testamento del Profesor X para ser TAN especial?

ACTOR

EDAD: *Cualquiera.*
Charlatanería 3
Disfraces 3
Teatro 6
Tocar instrumento 1
Cuando hablamos de actores, no nos referimos únicamente a las grandes estrellas de éxito: 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.
¿No decías que te encantaría hacer de psicópata en una película de serie B?



ANTICUARIO

EDAD: Mínimo primera madurez.
Abrir cerraduras 2
Archivos y bibliotecas 2
Historia 3
Historia de los objetos 4
Idioma extranjero 2
Regateo 4
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.
¿Qué no estarías dispuesto a hacer por conseguir esa estatuilla pagana?.

ARQUEOLOGO

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Archivos y bibliotecas 3
Arqueología 5
Arquitectura 2
Buscar 4
Conducir 2 (coche o camión)
Fotografía 2
Historia 3
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 el científico.
¿Unas ruinas aztecas en la India?. ¿Cuando vamos?.

AVENTURERO

EDAD: Mínimo primera juventud.
Armas improvisadas 3
Armas de fuego 2 (arma corta)
Conducir 2 (coche o moto)
Convencer 3
Intuición 4
Orientación 3
Supervivencia 5
Regateo 3
¿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 P.J. son un tanto aventureros (por la simple razón de 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.
¿Seguro que la ciudad perdida que aparece en ese mapa que compraste en un zoco árabe NO existe?.

AVENTURERO SINIESTRO

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Armas de fuego 3 (arma corta)
Combate sin armas 3
Conducir 2 (coche o moto)
Idioma extranjero 2
Lenguaje callejero 2
Parapsicología 3
Supervivencia 3
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...
¿Así que os venís conmigo al Nepal?. No hace falta que os molestéis...

BOMBERO

EDAD: Mínimo segunda juventud, máximo segunda madurez.

Conducir camión 4
Conducir coche 2
Frialdad 5
Nadar 3
Primeros auxilios 2
Supervivencia 3
Trepar 3

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 con dos de Magnum 44 en ristre.

¿Y por qué te dio por ir a Transilvania de vacaciones?. Ya es tarde para arrepentirse.

CAMIONERO

EDAD: Mínimo segunda juventud, máximo tercera madurez.

Armas improvisadas 3
Combate sin armas 3
Conducir coche 4
Conducir camión 5
Mecánica 4

Un ejemplo típico de persona de la calle, vulgar y corriente, que un buen 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.

¿Quién quiere un camión tan grande para transportar algo tan pequeño y tan extraño?

CIENTIFICO

EDAD: Mínimo segunda juventud.

Libros y bibliotecas 3
Matemática 3
Dos especialidades a nivel 7, otra a 6 y una a nivel 5
Antropología
Arqueología
Biología
Física
Geología
Química
Medicina
Psicología
Zoología

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 un laboratorio...

¿Seguro que la Ouija NO funciona?.

DELINCUENTE JUVENIL

EDAD: Máximo primera juventud.

Abrir cerraduras 3
Armas de cuerpo a cuerpo 3
Armas de fuego 2 (elegir arma corta o escopeta)
Combate sin armas 3
Conducir 4 (moto o coche)
Conocimiento de la calle 3
Lenguaje callejero 3
Robar bolsillos 3

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.

¿Merece la pena ir con esos tíos tan serios a explorar esas grutas por mucho que te paguen?.

DEPORTISTA

EDAD: Mínimo adolescencia, máximo segunda juventud.

Correr 7
Lanzar 4
Nadar 5
Saltar 6
Trepar 3

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.

No creo que ESO sea mucho peor que los defensas del...

DETECTIVE PRIVADO

EDAD: Mínimo segunda juventud.

Abrir cerraduras 2
Armas de fuego arma corta 3
Combate sin armas 4
Conducir coche 3

Conocimiento de la vida 3
Criminología 2
Criptografía 2
Derecho 2
Fotografía 2
Lenguaje callejero 3
Uno de los personajes más comunes en el cine y la literatura contemporáneos. 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 las puertas de lo sobrenatural.
¿Seguro que su hija desapareció así, por la buenas?.

EJECUTIVO

EDAD: Mínimo segunda juventud, máximo segunda madurez.
Burocracia 3
Ciencias políticas 3
Convencer 2
Charlatanería 2
Derecho 2
Economía 5
Intuición 3
Regateo 2
Teatro 2
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 un 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.
¿Por qué no vas a construir chalets adosados sobre un antiguo cementerio indio?.

ENFERMERO/A

EDAD: Mínimo primera juventud.
Archivos y bibliotecas 2
Conocimiento de la vida 4
Medicina 4
Primeros auxilios 5
Bajo esta profesión se engloba a todos los profesionales de la salud que no llegan a obtener el título de médico (por ejemplo, los A.T.S.) 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.
Llevo casi veinte años trabajando con el doctor X e iré con él a donde haga falta.

ESCRITOR

EDAD: Mínimo primera juventud.
Archivos y bibliotecas 4
Idioma nativo 9
Mitología 6
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 comunes con el científico, pero esa no es la única opción.
¿Un guionista de televisión en busca de un argumento interesante para su nueva serie y dispuesto a llegar hasta donde haga falta por encontrarlo?.

ESPELEOLOGO/ALPINISTA

EDAD: Mínimo primera juventud, máximo segunda madurez.
Geografía 2
Geología 3
Orientación 5
Supervivencia 4
Trepar 9
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 la vida al aire libre. Por otra parte, están acostumbrados a viajar por países exóticos y... Quién sabe lo que se esconde en la grutas más profundas o en las cumbres más inaccesibles.
Jamás había visto algo igual. A esa altitud no puede haber vivido nadie.

ESPIA

EDAD: Mínimo primera juventud.
Abrir cerraduras 2
Armas de fuego/arma corta 2
Buscar 4
Ciencias políticas 3
Criptografía 2
Convencer 2
Fotografía 2
Frialdad 4
Idioma extranjero 2
Robar bolsillos 2
Sigilo 3
Si los personajes de Ragnarok suelen dedicarse a resolver misterios y secretos, los espías son unos verdaderos profesionales en esas materias

Conducir coche 5
Sigilo 3
Un personaje que puede entrar en juego como acompañante de otro P.J..Tipos duros, acostumbrados a la acción, con puños de granito y dispuestos a todo.
¿No te pareció raro que aquél anciano te pidiese protección para ir a comprar unos viejos pergaminos en la tienda de aquél anticuario?.

LADRON

EDAD: Mínimo primera juventud.
Abrir cerraduras 4
Armas de cuerpo a cuerpo 2
Armas de fuego/arma corta 2
Combate sin armas 2
Conocimiento de la calle 3
Lenguaje callejero 2
Regateo 2
Robar bolsillos 3
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 profesión (tan reprobable en lo ético) ofrece grandes posibilidades "roleras".
¿Una caja fuerte en la que sólo hay libros viejos?.¡Tienen que valer una pasta!.

LADRON DE GUANTE BLANCO

EDAD: Mínimo primera juventud.
Abrir cerraduras 4
Buscar 4
Camuflaje 4
Fotografía 2
Lenguaje callejero 2
Regateo 3
Robar bolsillos 4
Sigilo 3
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.
¿Pero qué tenía esa estatuilla para que me persigan de esta manera?

MARINO

EDAD: Mínimo primera juventud.
Armas improvisadas 3
Combate sin armas 3
Mecánica 4
Nadar 4
Navegación 4
Supervivencia 3
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 duro que no necesita ir armado hasta los dientes para demostrarlo.
¿Qué era aquella extraña luz que viste a popa cerca de las costas de Madagascar?.

MEDICO

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Archivos y bibliotecas 2
Conocimiento de la vida 4
Intuición 2
Medicina 6
Primeros auxilios 5
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 la ley y todos tendemos a fiarnos de ellos... *Por si acaso.*
¿El informe del forense no te ha parecido.. Inquietante?.

MEDIUM

EDAD: Mínimo adolescencia.
Astrología 4
Charlatanería 4
Ciencias ocultas 4
Parapsicología 4
Antes de elegir esta profesión deberás tener en cuanta algo muy importante: que tu personaje sea un 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.
¿Seguro que jugar con la oui-ja es inofensivo?.

MERCENARIO

EDAD: Mínimo primera juventud.
Armas de cuerpo a cuerpo 3
Armas de fuego 3 (en arma corta, fusil y subfusil)
Combate sin armas 4
Conducir camión 2
Conocimiento de la vida 4
Mecánica 2
Orientación 2
Primeros auxilios 2
Sigilo 2
Los mercenarios presentan algunos puntos en común con los detectives, pero por lo general tienen muchos menos problemas con sus

escrúpulos. Quienes elijan esta profesión tendrán la oportunidad de crear un turbulento pasado que llevó a su P.J. a venderse al mejor postor. *¿Para qué puede querer ese anciano tantos hombres armados, si sólo se trata de un pueblecito en las montañas?.*

MILITAR

EDAD: Mínimo primera juventud.
Armas de cuerpo a cuerpo 2
Armas de fuego 3 (en arma corta y fusil)
Combate sin armas 2
Conducir coche 2
Conducir camión 2
Liderazgo 4
Mecánica 2
Primero auxilios 2
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 una vida de aventuras.
¿Cuando me he dicho que debo viajar a esa zona en la que han desaparecido tantos aviones?.

NIÑO

EDAD: Sólo niñez.
Correr 1
Lanzar 1
Saltar 1
Trepar 1
Más que una profesión, una forma de vida. Curiosos infatigables, irresponsables y temerarios. Desde el clásico empollón al chaval más rebelde y más travieso, jugar con un niño como personaje ofrece infinidad de posibilidades, como por ejemplo, ser hijo de otro de los P.J.
¿Ragna qué?.

OBRERO

EDAD: Mínimo primera juventud.
Conocimiento de la vida 2
Electricidad 2
Mecánica 2
El hombre de la calle por excelencia. Si te apetece probar a vivir emociones fuertes con personajes corrientes y molientes, esta es tu profesión. Por otra parte, tienes vía libre a la hora de definir su personalidad: prácticamente puedes partir de cero.
Creo que ya se lo que voy a hacer con la finiquito y la indemnización por el despido...

PARAPSICOLOGO

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Archivos y bibliotecas 3
Convencer 2
Parapsicología 5
Idioma extranjero 3
Posiblemente, el P.J. de Ragnarok por excelencia.
Los parapsicólogos dedican sus vidas al estudio de Lo Oculto, Lo Misterioso, 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.
Tengo que ir. Es la oportunidad de mi vida.

PERIODISTA



EDAD: Mínimo primera juventud.
Archivos y bibliotecas 3
Audiovisuales 3
Conocimiento de la vida 3
Idioma extranjero 3
Fotografía 3
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 el Pulitzer es tan tentadora...
¿Apariciones en la montaña?. ¿Cuántas líneas quieres?.

PILOTO

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Cartografía 3
Geografía 3
Idioma extranjero 3
Mecánica 4
Orientación 3
Pilotar 5 (cualquiera de las dos posibilidades)
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: avistamiento de O.V.N.I.S., por poner sólo un ejemplo.
¿No te pareció extraño que nadie más quisiera volar hasta esa plataforma petrolífera?.

POLICIA

EDAD: Mínimo primera juventud.
Armas de cuerpo a cuerpo 2
Armas de fuego 3 (arma corta y escopeta)
Combate sin armas 2
Conducir 3 (coche y moto)
Conocimiento de la vida 3
Criminología 4
Derecho 2
Lenguaje callejero 2
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.
¿Quién y por qué pudo haber cometido un crimen tan horrible?.

POLITICO

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Burocracia 4
Ciencias políticas 5
Convencer 3
Charlatanería 3
Derecho 4
Economía 3
Frialdad 3
Intuición 3
Teatro 3
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.
¿Me está diciendo que alguien se dedica a arrancar las vísceras a su ganado?.

PRESTAMISTA

EDAD: Mínimo primera madurez.
Burocracia 3
Convencer 2
Charlatanería 2
Economía 3
Intuición 3
Regateo 2
Teatro 2
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.
¿Por qué fuiste con ellos?. ¿Querías asegurarte de que se trataba de una buena inversión?

PSICOLOGO

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Archivos y bibliotecas 3
Convencer 4
Intuición 2
Primeros auxilios 2
Psicología 6
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?.
Creo en lo que me dice ese paciente. Estoy seguro de que ve verdaderos espíritus.

SACERDOTE

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Archivos y bibliotecas 2
Charlatanería 2
Convencer 3
Idioma extranjero (latín) 3
Mitología 3
Psicología 2
Teología 5
Además deberán subir, al menos en +1, su nivel en idioma nativo.
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 sobrenatural y con unas firmes convicciones que le hacen tener muy claro en cual de los dos bandos está su campo de batalla.
¡Dios mío!. ¿Una posesión diabólica en MI parroquia!

SUBMARINISTA

EDAD: Mínimo primera juventud.
Nadar 9
Submarinismo 9
Geografía 2
Supervivencia 4
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.
¿Un barco vikingo hundido en la Polinesia?. Eso tengo que investigarlo.



TAHUR

EDAD: Mínimo primera juventud.
Convencer 3
Charlatanería 3
Frialdad 3
Juegos de azar 4
Juegos de manos 4
Intuición 3
Teatro 3
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!.
¿Por qué se te ocurrió ir a ese póker en aquella mansión?.

VAGABUNDO

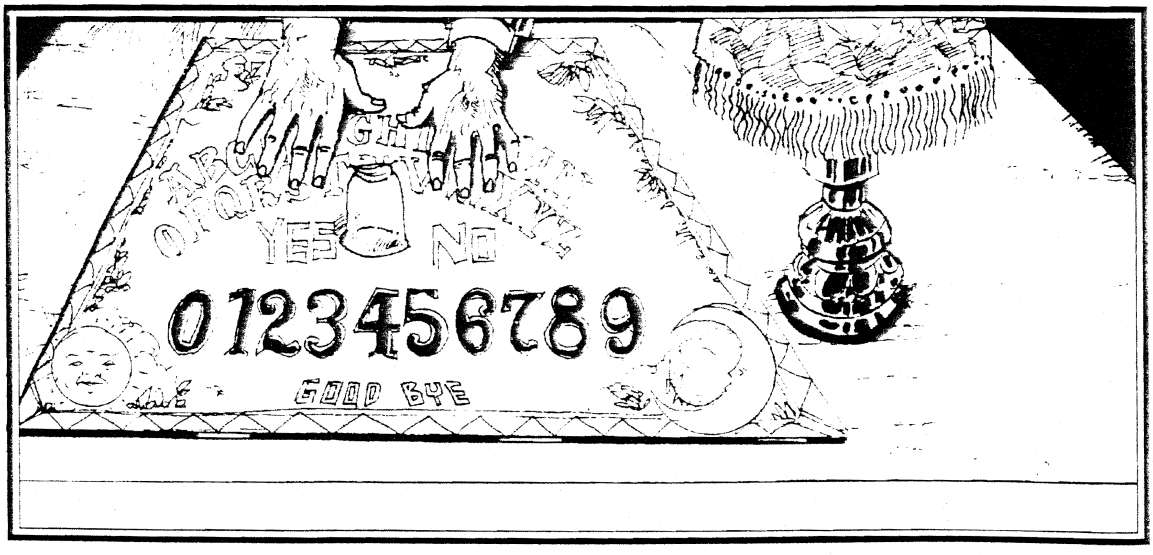
EDAD: Cualquiera.
Buscar 5
Esconder objetos 4
Lenguaje callejero 3
Robar bolsillos 2
Supervivencia 3
Algo así como "la versión cutre" del aventurero. Sin oficio ni domicilio fijos, los vagabundos pueden permitirse el "lujo" de cambiar de casa cada noche. No es imprescindible que se trate de mendigos harapientos: pudiera tratarse de simples trotamundos sin demasiado interés por el dinero. Tendrás que tener cuidado a la hora de dar una explicación creíble si el resto del grupo de aventureros son personajes con buena posición social.
¿Pero por qué tuve que entrar a dormir a aquel granero?.

VENDEDOR AMBULANTE

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Conducir coche 2
Convencer 5
Charlatanería 4
Frialdad 2
Lenguaje callejero 3
Teatro 3
Otro ejemplo de nómada nato. No es imprescindible que se trate del clásico feriante: también pudiera ser un agente comercial de corbata y maletín. Otro caso de hombre de la calle arrastrado por el destino.
¿Para qué querrán tantos ajos en ese pueblo?

VETERINARIO

EDAD: Mínimo segunda juventud.
Biología 4
Convencer 2
Intuición 2
Liderazgo 2
Medicina 3
Primeros auxilios 4
Veterinaria 5
Aunque los que vivimos en ciudades no estemos muy acostumbrados a su presencia, el 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.
¿Estás seguro de que esa oveja murió de una infección?.



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 D.J. Tendrá (como de costumbre) la última palabra.

FUERZA

Armas improvisadas

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

Combate sin armas

Se emplea en las situaciones de combate en las que el personaje sólo disponga de su propio cuerpo. Permite lanzar todo tipo de golpes, puñetazos, patadas, etc.

Lanzar

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

Saltar

Contando con espacio para tomar carrerilla (al menos el doble de la distancia a saltar) y en condiciones normales, el nivel de dificultad de un salto dependerá de la distancia que se quiera salvar. 2 metros o menos sería fácil, entre 2 y 3 normal, de 3 a 4 difícil, de 4 a 5 muy difícil y de 5 a 6 imposible. Para saltar distancias mayores en horizontal será necesario que las circunstancias sean MUY favorables (tan favorables como una pista de atletismo bien preparada) y la dificultad... milagroso.

Trepar

Permite escalar paredes, árboles, rocas etc. La dificultad dependerá de la situación, pero en algunos casos será imprescindible el empleo de material especial (cuerdas, clavijas, piolet...)

DESTREZA

Abrir cerraduras

Se utiliza para abrir cerraduras y mecanismos similares (como los candados, por ejemplo) y, por supuesto, el personaje carezca de llave. A no ser que se trate de cerraduras de combinación, será necesario usar algún tipo de ganzúa o herramienta.

Armas de cuerpo a cuerpo

Permite el uso en combate las armas de corte más clásicas (navajas, cuchillos etc.) así como las armas contundentes más comunes (porras, palos etc.)

Armas de fuego

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

-ARMAS CORTAS: 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 dos categorías anteriores.
Estas habilidades también proporcionan ciertos conocimientos de tipo teórico (por ejemplo, para reconocer un modelo concreto de subfusil se haría una tirada de armas de fuego/subfusiles).

Armas exóticas

El jugador deberá especificar el tipo de arma exótica en que se especializará (en la Tabla de Armas Exóticas encontrarás las diferentes posibilidades). No es imprescindible que se trate de algo realmente exótico, basta con que sea poco común (o incluso, un arma improvisada en la que el personaje se ha especializado). Si se quiere que el personaje sepa manejar más de un arma de este tipo, deberá adquirir una habilidad por cada una de ellas.

TABLA DE ARMAS EXOTICAS
Katana
Nunchakus
Tonfas
Bo
Saie
Motosierra
Shuriken
Ballesta
Arco

Electricidad
Igual a la mecánica, pero con mecanismos eléctricos (ojo, eléctricos: no electrónicos)

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 la materia.

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

Mecánica
Permite manipular mecanismos complejos, repararlos, construirlos y conocer los principios teóricos de su funcionamiento.

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 constitución (que empezará a nivel muy fácil y subirá un nivel de dificultad cada 4. De fallar, el personaje deberá volver a superficie a tomar aire. Como máximo un personaje podrá permanecer 36 asaltos (3 minutos) sin respirar. Transcurrido ese tiempo se perderán 3 puntos de vida (más adelante explicaremos en qué consisten los puntos de vida) por asalto, se superen o no las tiradas de constitución. Esta habilidad no se podrá poseer a un nivel superior al que tenga el personaje en nadar.

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

CONSTITUCION

Correr
Como máximo, un personaje podrá correr en un mismo asalto una distancia igual al triple de su **destreza** en metros. Para mantener ese ritmo, deberá hacer una tirada de esta habilidad desde el tercer asalto en el que mantenga esa velocidad punta. La dificultad de la tirada subirá un nivel por asalto.

Nadar
Los personajes con nivel 0 en esta habilidad que se encuentren en aguas profundas se ahogarán si nadie les ayuda a menos que superen una tirada de **voluntad** cada 2 turnos. La dificultad será normal, aunque podría ser más difícil según las circunstancias (oleaje, oscuridad, lejanía de la costa...). De superarla, simplemente se mantendrán a flote. Quienes posean esta habilidad con un nivel de 1 o mayor, no deberán superar esa tirada para mantenerse a flote. Un nivel elevado en nadar indica una buena velocidad y resistencia.

VOLUNTAD

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 aquél 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.

Conocimiento de la vida
Esta habilidad permita a los personajes estar familiarizados con el lado más duro de la Vida. Por ejemplo, estar acostumbrado a la visión de escenas dantescas (un campo de batalla, sin ir más lejos).



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".

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 aparentar tranquilidad y 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. Se emplea para acciones tales como encontrar agua en el desierto, construir un refugio o cazar pequeños animales para poder comer.

PERCEPCION

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.

Conducir

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

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

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 especie 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

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, el 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 las 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 sociedades.

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 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 teórico/prácticos sobre esta ciencia.

Genética
Conocimientos muy especializados sobre bioquímica, centrados en los aspectos de la herencia, el A.D.N. o el genoma 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 se 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 importante distinguir esta habilidad de la habilidad electrónica, que se utilizaría 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, diagnóstico 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 hará ganar un punto de vida al personaje herido sobre el que se aplique. Si el resultado en el D20 (modificadores aparte) es un 20, ganará dos, pero si es un uno directo perderá uno además de los que ya hubiese perdido antes. Si el resultado es un simple fallo, el personaje no ganará ni perderá puntos de vida.

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

NUEVAS HABILIDADES
(Sólo para el D.J.) A pesar de lo largo de la lista, siempre cabe la posibilidad de que algún jugador pretenda que su personaje posea una nueva habilidad. Para solucionar ese problema, podrías añadir alguna habilidad "de cosecha propia". En ese caso:

-Determina a qué campo va a pertenecer. Basta con que decidas cual es la característica más relacionada con la misma.

-Delimita las posibles acciones que se puedan realizar con esa habilidad.

"¡Ven, oh (nombre de la deidad invocada). Las poderosas voces de mi venganza rompen la quietud del aire y permanecen como monolitos de cólera sobre una llanura llena de ondulantes sierpes: yo soy ya una máquina monstruosa de aniquilación de los fragmentos del cuerpo de mi enemigo (se deberá pronunciar aquí el nombre de la víctima).

Invoco a tí, oh gran dios y a todos los dioses que puedan ayudarme en mi venganza, para que me auxiliéis en la misma. Dadme la fuerza necesaria para consumarla hasta el fin y así logre destruir a mi enemigo (se deberá repetir en este punto el nombre de la víctima).

Ven, oh dios y ayúdame a destruirlo. Dame una poderosa señal de tu auxilio.

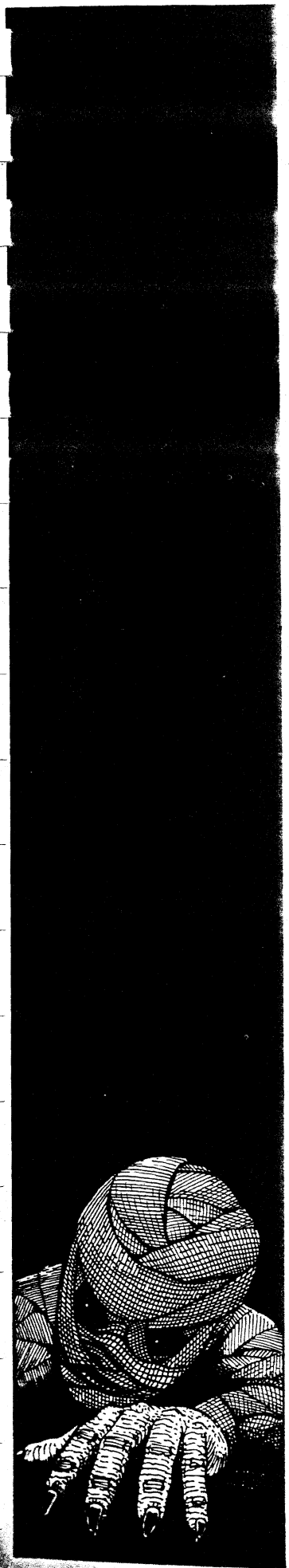
Gran hermano de la noche, tú que quieres ayudarme, tú que cabalgas en los vientos del vacío, que moras en la casa de los dioses celestiales, preséntate ante mi enemigo (repítase su nombre por tercera vez) y dispón su mente para el martirio que le aguarda.

¡Oh gran dios, atraviesa sus pulmones, su corazón y su mente con el aguijón de tus escorpiones! ¡Hunde tu vengadora sustancia en su carne y sus entrañas para que me sea más fácil consumar mi poderosa venganza, tan justa como tú eres justo en tus favores!

Acude a mí, gran dios, y seré tu fiel esclavo eternamente"

Plegaria Vudú para la Venganza





Capítulo 5
LA VIDA, LA LUZ Y EL CORAJE

Hasta ahora hemos visto el proceso a seguir para crear un personaje de Ragnarok. Si ya has creado uno, te habrás dado cuenta de que en la hoja de personaje aparecen casillas que no hemos rellenado pero de las que no hemos hablado todavía: las correspondientes a los puntos de vida, los puntos de luz y los puntos de coraje. En este capítulo vamos a ver en que consisten.

PUNTOS DE VIDA

Los **Puntos de Vida** (de ahora en adelante P.V.) son una medida del estado físico del personaje. Cuando los P.V. estén a su nivel inicial (es decir, el que tengan cuando se termina de crear al P.J.), el personaje en cuestión estará perfectamente sano. A medida que vaya sufriendo heridas o daños de cualquier tipo, los P.V. irán bajando. El nivel inicial será igual al nivel en constitución del personaje (rodea la cifra correspondiente en ese apartado).

Son muchas las causas que pueden provocar la pérdida de puntos de vida. Daños en combate, accidentes de circulación, caídas, asfixia etc. A cada uno de esas situaciones (a cada disparo, a cada golpe) le corresponde una **Potencia de Impacto**. En la **Tabla de Daños** encontrarás el daño que provoca cada valor de potencia de impacto. Por cada punto de daño el personaje perderá un P.V.

Cuando los P.V. de un personaje lleguen a cero, sus capacidades se verán afectadas. Cuando llegue a menos uno, cada tirada de dado sufrirá una penalización adicional de -1. Cuando lleguen a menos dos la penalización será de -2 y así sucesivamente. Cuando los P.V. lleguen a -4 el personaje quedará inconsciente de forma automática. Si en menos de tres minutos no recibe ningún tipo de atención médica (como una tirada de primeros auxilios), morirá. Si los P.V. bajan por debajo de -4, el personaje morirá sin remedio.

DESANGRANDOSE

Cuando un personaje reciba heridas causadas por armas de fuego, armas de filo, proyectiles, garras o mordiscos, los daños se verán agravados por la pérdida de sangre. Si un personaje pierde 3 o más P.V. por una misma herida del tipo mencionado anteriormente, perderá un P.V. adicional por cada periodo de tiempo en turnos igual a su constitución. Si alguien (o él mismo, si es capaz de ello) efectúa una tirada de primeros auxilios sobre el herido y tiene éxito, la hemorragia se detendrá de forma momentánea, pero deberá recibir atención médica apropiada (puntos de sutura, un vendaje "bien hecho", etc) antes de un

número de horas igual a la mitad de su constitución (redondeando hacia abajo). Si la tirada de primeros auxilios falla, la hemorragia le hará perder un P.V. cada periodo de turnos igual a su constitución por 3.

CAIDAS

La gravedad de los daños provocados por una caída es proporcional a la altura desde la que éste de desplome. 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 potencia de impacto de la caída será igual a los metros de caída multiplicados por cinco.

RECUPERANDO P.V.

Un personaje puede recuperar P.V. de forma natural, es decir, sin ayuda médica. En ese caso correría el riesgo de empeorar. Si los P.V. del personaje no están por debajo de cero, cada tres días deberá superar una tirada de constitución (dificultad normal). De superarla ganará un P.V.. Si la falla ni recuperará ni perderá, a menos que en el dado aparezca un uno, modificadores aparte. En ese caso perdería un P.V.

Si los P.V. del personaje están por debajo de cero, la tirada de constitución será difícil, y perderá un P.V. adicional si la fallase. Una vez llegue a cero P.V., la tirada será normal y según las reglas indicadas en el párrafo anterior.

Cuando un personaje esté hospitalizado o reciba atención médica continuada por parte de un profesional recuperará P.V. a mayor velocidad. Si sus P.V. no son negativos, recuperará un P.V. cada día superando una tirada de constitución (fácil). Si son negativos, recuperará P.V. de la misma forma pero cada tres días. Si en una de estas tiradas de constitución el resultado es un uno directo, el personaje perderá un P.V. adicional.

PUNTOS DE LUZ

Los **Puntos de Luz** representan la resistencia del personaje ante las Oscuras Fuerzas de Lo Maligno. Por el momento bastará con que sepas que se calculan hallando la **media** entre el nivel de **voluntad** y de **esencia**.

PUNTOS DE CORAJE

Los **Puntos de Coraje** (o P.C.) 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.

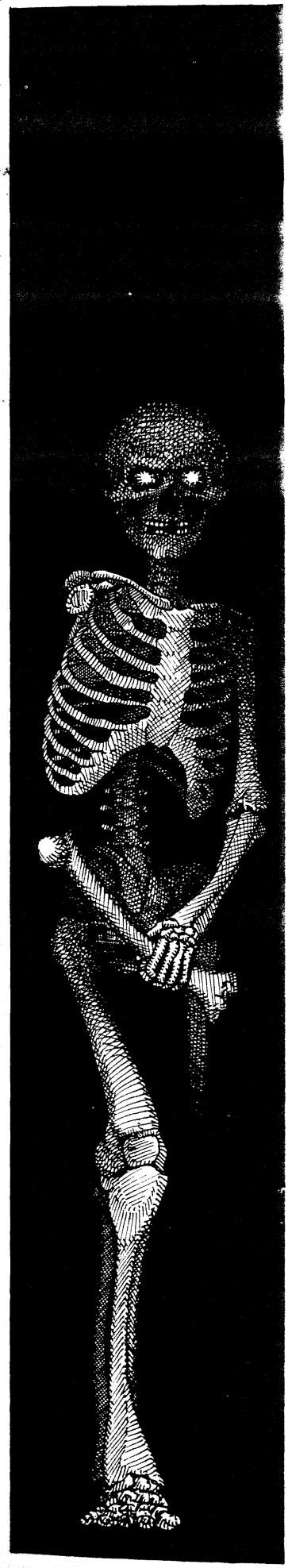
Los puntos de coraje son una de las grandes diferencias entre un glorioso aventurero y una persona normal y corriente. Alguien con muchos P.C. estará absolutamente seguro de si mismo. Sabe que está perfectamente capacitado para lo que está haciendo y que podrá superar cualquier dificultad que le presente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

Un jugador puede decidir que su personaje gaste puntos de coraje inmediatamente antes de realizar una tirada. Esa tirada tendrá un modificador positivo igual a la cifra de P.C. que se empleen más dos.

De igual forma que los P.C. "se gastan", también pueden recuperarse. El D.J. te dirá cuando.

TABLA DE DAÑOS

Potencia de Impacto	Puntos de daño
0-6	0
7-13	1
14-20	2
21-27	3
28-34	4
35-41	5
42-48	6
49-55	7
56-62	8
63-69	9
70-76	10
77-83	11
84-90	12
91-97	13
98-104	14
105-111	15
112-118	16
119-125	17
126-132	18
133-139	19
140-146	20
147-153	21
154-160	22
161-167	23
168-174	24
175-181	25



Capítulo 6
COMBATE

En el tenebroso mundo de Ragnarok abundan las situaciones de riesgo. A menudo deberás luchar por tu vida o por la salvación de tu alma, tanto contra otros humanos como contra diversas y aterradoras abominaciones. Unas veces, la violencia no servirá de mucho. Pero otras... tu supervivencia dependerá sólo de tí mismo. En este capítulo encontrarás las reglas que te permitirán representar escenas tales como peleas callejeras, escaramuzas con Lo Oculto, tiroteos, etc.

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, la secuencia de juego dejará de ser la de turnos, para pasarse a jugar asalto por asalto. Cada uno de esos asaltos se dividirá en una serie de fases. Es importante seguir esta secuencia de fases tal y como se indica... tu vida puede depender de ello.

FASE DE INICIATIVA

Al principio de cada asalto todos los personajes que quieran hacer algo deberán hacer una tirada de D20 a la que sumarán su nivel en **percepción**. A esta tirada la denominaremos de ahora en adelante **tirada de iniciativa**. El D.J. hará las tiradas por los P.N.J.. Los posibles empates se resolverán mediante nuevas tiradas.

Los jugadores y el D.J. declararán y ejecutarán las aciones según los resultados de las tiradas de iniciativa. Quien haya obtenido el resultado más alto actuará primero y los demás lo harán en orden descendente, de tal forma que el último en actuar será quien tuviese un resultado más bajo.

Ejemplo: *En uno de sus muchos viajes, el padre Cabanillas (PER 5) se ve atacado por dos de sus peores enemigos: el ayatollah Hassan (PER 7) y Francisco Súcubez (líder de una secta de adoradores de Belcebú, PER 4). En el primer asalto del combate, empezaremos por la tirada de iniciativa. Los resultados en el D20 son: padre Cabanillas 12 (+5 por su percepción=**17**), ayatollah Hassan 5 (más su PER. **12**) y el señor Súcubez 19 (más su PER. **23**). El orden en el que actuarán será, primero, Súcubez, a continuación el padre Cabanillas y por último, Hassan.*

FASE DE ACCIONES

En este fase se ejecutarán las acciones que quiera realizar cada personaje según el orden que se acordase en el paso anterior. No es imprescindible realizar un ataque: se podrán realizar tantas acciones como sea posible, siempre y cuando se tenga en cuanta que sólo se dispone de 5 segundos de tiempo real.

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 (aunque se sufrirán penalizaciones en algunos casos).

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 mitad de su destreza en metros durante ese asalto. Si se realiza un ataque a larga distancia **después** de efectuar movimiento cauteloso, sufrirá una penalización de -3 en la tirada de impacto. (Se explicará más adelante en qué consiste la tirada de impacto).

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 igual al nivel de destreza del personaje. Si se realiza un ataque a distancia **después** de mover esquivando, el personaje sufrirá una penalización de -10 en su tirada de impacto.

Rápido

El personaje intenta conseguir la mayor velocidad posible sin bajar del todo la guardia y sin dar la espalda al enemigo. La penalización a las tiradas de impacto en ataques a larga distancia es de -5 si se efectúan después de efectuar movimiento rápido. El número máximo de metros que puede recorrer un personaje de esta forma es el doble de su destreza.

Huída

Olvidándose por completo de estar en guardia, el personaje se mueve lo más rápido posible. Pierde totalmente la iniciativa frente a cualquier oponente, pero puede recorrer un número de metros igual al triple de su Destreza. NO se podrá efectuar ataque alguno en el mismo asalto en que se realice este tipo de movimiento. La huida representa la velocidad máxima absoluta de un personaje. Como máximo, podrá moverse de esta forma un número de asaltos consecutivos igual a la mitad de su nivel en fuerza.

EJECUTANDO LOS ATAQUES

Los dos tipos de combate (a corta y larga distancia) se resuelven de distinta forma.

En el primero existe un contacto físico entre los contendientes: utilizan su propio cuerpo como arma o emplean armas blancas, contundentes, u otras similares que requieren que el atacante y el atacado se encuentren a corta distancia.

En el combate a larga distancia se emplean proyectiles (cuchillos arrojadizos, dardos...) o armas que disparen proyectiles (armas de fuego, arcos, ballestas...)

COMBATE A CORTA DISTANCIA

Para calcular los resultados de un ataque a corta distancia deberán seguirse los siguientes pasos:

1-Restar al nivel de la habilidad que emplea el atacante (para realizar su ataque) el nivel de la que utiliza el atacado para defenderse (bien sea el de la habilidad que utilice para manejar su arma o el de su combate cuerpo a cuerpo si se encuentra desarmado). Esta cifra puede ser positiva (si el atacante es más hábil que el defensor) o negativa (en caso contrario).

Importante: Cuando un personaje desarmado se enfrenta a un oponente armado en combate a corta distancia, deberá restar **cinco** niveles a su habilidad de combate sin armas en el momento de hallar la diferencia de niveles.

2-Una vez obtenida esta cifra, consultaremos la **Tabla de Ataques a Corta Distancia**. En esta tabla aparecen tanto los ataques sin armas, como las diversas armas que se pueden emplear en combate a corta distancia. Busca la columna a la que corresponda la cifra obtenida en el primer paso y encontrarás en la misma el nivel de dificultad del ataque. En algunas ocasiones

TABLA DE ATAQUES A CORTA DISTANCIA

TIPO DE ATAQUE	14+	+11 +13	+8 +10	+5 +7	+2 +4	-1 +1	-4 -2	-7 -5	-10 -8	-13 -11	-14	POT
Puñetazo	MF	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	-3
Patada	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+3
Codazo*	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2
Rodillazo	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1
Navaja	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+8
Cuchillo de monte	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	MD-1	+12
Machete	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	MD-1	+15
Estilete	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+10
Botella rota	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+9
Barra de hierro	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+14
Bate de baseball	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+13
Palo	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+7
Botella	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+10
Pata de silla	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+12
Pata de mesa	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+14
Silla	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	MD-1	+25
Latigo	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+11
Motosierra	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	MD-1	MD-2	+35
Katana	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+17
Nunchakus	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+12
Tonfas	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+8
Bo	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+9
Saie	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+14
Porra	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+10
Extintor	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	MD-1	+18
Tapa de cubo	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+16
Cubo	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	MD-1	MD-2	+17
Papelera	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	MD-1	+18
Culatazo (a)	MF-1	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+15
Culatazo (b)	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+17
Hacha	MF-2	F	F-1	F-2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+16

* Este golpe tan sólo podrá efectuarse cuando el oponente esté situado detrás del atacante.
(a) Utilizaremos este golpe cuando sea efectuado con un arma corta.
(b) Utilizaremos este golpe cuando sea efectuado con un fusil, escopeta o subfusil.

aparecerá junto al nivel de dificultad una cifra positiva o negativa. Suma o resta esa cifra al resultado del D20.

3-Tras obtener el nivel de dificultad y tirar el D20, se añadirán o restarán los posibles modificadores y se sumará sumará el nivel de la habilidad utilizada.

Si esta tirada tiene éxito, se pasará directamente a calcular el daño producido en el ataque. Si la tirada falla, el defensor habrá esquivado el golpe y el ataque no tendrá efecto.

4-Para calcular los daños, suma la **potencia (POT)** del tipo de ataque (este dato aparece en la misma tabla de combate a corta distancia), la **fuerza** del atacante y la **categoría de éxito** de la tirada.

5-El resultado del paso 4 te indicará la potencia de impacto del ataque. Consulta la tabla de daños y hallarás la cantidad de puntos de vida que perderá el atacado.

Nota: en un ataque a corta distancia es posible que el atacado no pierda puntos de vida. En ese caso el efecto del ataque será obligar a la víctima a realizar una tirada de aturdimiento (se explicará más adelante).

Ejemplo: *El ayatollah Hassan va a lanzar un puñetazo directamente a la mandíbula de nuestro intrépido padre Cabanillas. El nivel de Hassan en combate sin armas es 9 (el de Cabanillas es 5). En primer lugar, restaremos el nivel del atacado al del atacante: 9-5= 4. Vamos a la columna correspondiente a esa diferencia de niveles en la tabla de ataques a corta distancia y vemos que el nivel de dificultad de un puñetazo es F-1 (es decir, fácil, pero restando uno al dado). Hassan tira el D20: el resultado directo es un 15, al que restaremos uno (14) y sumaremos el nivel de Hassan en combate sin armas (14+9=23). Restamos 23-11 para hallar la categoría de éxito: 12.*

La potencia de impacto total del puñetazo, la calcularemos sumando la POT del puñetazo (-3) más la categoría de éxito (12) más el nivel en fuerza del ayatollah Hassan (9). La potencia de impacto total del ataque es por tanto de 12-3+9= 18. Consultando la tabla de daños vemos que el padre Cabanillas ha perdido 2 puntos de vida.

COMBATE A LARGA DISTANCIA

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

Vamos a ver en primer lugar 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 un ataque a larga distancia con armas de fuego se seguirán los siguientes pasos:

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

2-Consulta la **Tabla de Alcances**. En esa tabla encontrarás el **nivel de dificultad** de la **Tirada de Impacto** según la situación del blanco (corta, media o larga distancia). También hallarás la distancia exacta en metros que se considera corta, media o larga para cada tipo de arma.

3-Una vez hallado el nivel de dificultad del ataque, se realizará la tirada correspondiente. De ahora en adelante a sa tirada la denominaremos **Tirada de Impacto**.

4-El nivel de dificultad de la tirada de impacto ya lo hemos calculado en la tabla de alcances (paso 2). Suma al D20 el nivel del atacante en la habilidad que utilice (armas de fuego en cualquiera de sus variantes) y el **MAN** (manejo) del modelo de arma concreta que emplee. Ese dato lo encontrarás en la **Tabla de Armas de Fuego**. Suma o resta también a la tirada los posibles modificadores que indique la **Tabla de Modificadores al Disparo**.

IMPORTANTE: TODOS LOS MODIFICADORES SON ACUMULATIVOS.

5-Como siempre, si se tiene éxito en la tirada pasaremos a calcular los daños. Si se falla la tirada de impacto, el tiro habrá errado.

6-Para calcular los daños, se sumará la **POT** (potencia) del modelo de arma y la categoría de éxito de la tirada de impacto. Encontrarás la POT de cada arma en la tabla de armas de fuego.

7-El resultado del paso 6 te dará la potencia de impacto. Con este dato y la tabla de daños, podrás calcular el efecto del disparo en puntos de vida.

TABLA DE ALCANCES	
Bocajarro (hasta 1 metro)	**Fácil**
Distancia corta	**Normal**
Distancia media	**Difícil**
Distancia larga	**Muy Difícil**
ARMAS CORTAS	
DISTANCIA CORTA	1-7 Metros
DISTANCIA MEDIA	7-20 Metros
DISTANCIA LARGA	21-60 Metros
SUBFUSILES	
DISTANCIA CORTA	1/25 Metros
DISTANCIA MEDIA	25/75 Metros
DISTANCIA LARGA	75/200 Metros
ESCOPETAS	
DISTANCIA CORTA	1/20 Metros
DISTANCIA MEDIA	20/40 Metros
DISTANCIA LARGA	40/75 Metros
FUSILES	
DISTANCIA CORTA	1/50 Metros
DISTANCIA MEDIA	50/150 Metros
DISTANCIA LARGA	150/300 Metros

Ejemplo: *Quince minutos después de su primer encuentro, el padre Cabanillas decide responder al puñetazo de Hassan con su .44 Magnum (un Llama Super Comanche, más exactamente). La distancia que les separa es de 10 metros. Consultando la tabla de alcances, vemos que para un arma corta (como el revólver del amigo Cabanillas) 10 metros corresponde a distancia media: nivel de dificultad de la tirada de impacto, difícil. Cabanillas tira el D20: un 16. Sumamos su nivel en armas de fuego/arma corta (5) y el MAN del Llama Super Comanche: -1. 16+5-1= 20. Ha dado en el blanco. Categoría de éxito 3 (20-17).*

Para calcular los daños, sumaremos la POT del Super Comanche (40) y la categoría de éxito de la tirada de impacto (20-17=3). La potencia de impacto total es, por tanto, 43. Consultando la tabla de daños vemos que Hassan ha perdido la nada despreciable suma de 6 puntos de vida.

APUNTAR

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 el nivel de dificultad de la tirada de impacto bajará en uno (de muy difícil a difícil, por ejemplo). La bonificación sólo servirá en el asalto inmediatamente posterior a aquél en que se apunte. No servirá de nada dedicar más de un asalto a apuntar.

DISPAROS MULTIPLES

Un arma de fuego podrá dispararse tantas veces por asalto como indique su **DPA** (disparos por asalto, podrás encontrar este dato en la tabla de armas de fuego). Por cada disparo que se realice en un asalto se irá restando un -1 a la tirada de impacto (es decir, -1 en el segundo disparo, -2 en el tercero...)

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

En el DPA de algunos tipos de arma, aparece una cifra seguida de una R. En ese caso, el arma podrá disparar también en ráfaga. Las ráfagas se explicarán en el apartado de **reglas opcionales**, en este mismo capítulo.

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 en el dado un uno directo (es decir, olvidando los posibles modificadores), vuelve a tirar el D20. Si el resultado es igual o inferior al ENC del arma que se emplee, lo sentimos mucho, pero se 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 utilizaba cargador (es decir, si se trataba de una pistola, fusil o subfusil) o la bala era defectuosa y no llegó a ser disparada o el casquillo no fue extraído correctamente.

TABLA DE MODIFICADORES AL DISPARO

-2	Por ser el **primer** disparo tras **desenfundar**
-1	Por cada disparo **consecutivo**
-1	Por tirar con un **arma corta usando ambas manos**
-3	Por tirar con **un subfusil con un 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** esta **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 movimento **rápido**
-5	Si el **tirador** acaba de **recargar el arma**
-5	Si el **blanco** esta **semioculto** (Por ejemplo, tras la ventanilla de un coche)
-2	Si se acaba de **cambiar de blanco**
-4	Si el **blanco** es menor a **25 x 25 centimetros**
+4	Si el **blanco** mide más de **2 x2 metros**
-5	Por combatir **de noche** o parecidas condiciones de iluminación

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 se deberá realizar una tirada de la habilidad que se utilizaría para disparar ese arma con nivel de dificultad **normal**. Se dedicara todo ese 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 disparos, no queda mas remedio que recargarla.

Las pistolas, fusiles y subfusiles, al cambiar cargador, se recargan en muy poco tiempo. Si el nuevo cargador está a mano y preparado, bastará con prescindir de uno de los disparos que indica el DPA del arma. El siguiente disparo se haga (si es que quedan en ese mismo asalto) sufrirá una penalización de -5 en la tirada de impacto. En los revolveres y escopetas es necesario emplear un asalto completo.

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 emplean en el caso de las armas de fuego. También hallarás la potencia (POT). Si el blancos está a distancia larga, la POT se dividirá entre dos. 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 a la tirada de impacto.

CONSECUENCIA DE LOS DAÑOS

Cualquier ataque, de cualquier tipo, puede provocar lamentables consecuencias, entre ellas recibir una herida, muchas heridas, demasiadas heridas, morir incluso... En cualquier caso podemos garantizarte que en Ragnarok hay formas de pasar a mejor (?) vida mucho más horribles que un balazo...

Los posibles resultados tras un ataque con éxito son los siguientes:

Aturdimiento

Cuando un personaje sufra un ataque en el cual la cantidad de puntos de daño sea **0** (sólo es posible, en principio, tras un ataque a corta distancia) el impacto tendrá consecuencias mínimas para la integridad física del personaje. La víctima deberá superar una tirada de **constitución** (dificultad **normal**) inmediatamente después de sufrir los daños. Si tuviese éxito en esa tirada, no pasará nada. Si la falla quedará **aturdido**. Si es así, quedará aturdido durante un número de **asaltos** igual a la categoría de **fracaso** de la tirada de constitución.

Un personaje aturdido, perderá automáticamente la iniciativa frente a sus atacantes y los niveles de sus habilidades de combate bajará a la mitad. Si, mientras esta aturdido, un personaje vuelve a sufrir un ataque con éxito que le provoque la pérdida de 0 puntos de vida, no realizará otra tirada de aturdimiento, sino que pasará directamente a realizar una tirada de **inconsciencia**.

Inconsciencia

Siempre que un personaje pierda puntos de vida se verá obligado a pasar por una tirada de **inconsciencia**. Para ello habrá que hacer una tirada de constitución de dificultad **normal**. Se restarán a la tirada **todos** los puntos de vida que haya perdido el personaje hasta ese momento (y no sólo los que acabe de sufrir). Si la tirada tiene éxito el personaje quedará aturdido durante un número de asaltos igual a 10 menos su nivel en CON. Si falla, el personaje quedará completamente inconsciente un número de asaltos igual a la categoría de fracaso de la tirada multiplicada por 5.

REGLAS OPCIONALES

La siguientes reglas no son opcionales en sentido estricto, es decir, no se puede prescindir de ellas sin alterar el combate de forma importante. De lo que se trata s de que se empiecen a aplicar cuando se dominen las anteriores, para facilitar el proceso de aprendizaje. De todas formas, tampoco son imprescindibles: si el combate es una faceta del juego que no te interesa demasiado puedes olvidarte de lo que sigue.

Camuflaje de las armas

En algunas situaciones, es importante ocultar el hecho de que se lleva un arma, lo cual puede resultar complicado. En la tabla de armas de fuego encontrarás un dato (**TAM**, o tamaño) que es una medida de su volumen. En la Tabla de Detección encontrarás el nivel de dificultad de las tiradas de percepción para detectar que un personaje lleva un arma, en función de su TAM y el lugar en el que se oculte.

RAFAGAS

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

TABLA DE DETECCION

	1	2	3	4	5
Sobaquera	ML	MD	D	N	F
Cintura sin funda	I	D	N	F	MF
Cintura con funda	MD	N	F	MF	MF
Tobillo	D	D	---	---	---

Se pueden efectuar tres tipos de ráfagas: **cortas**, **largas** o **vaciar cargador**.

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 de -3. A la hora de calcular los daños, la POT del arma se multiplicará por la cuarta parte de la fuerza del tirador, redondeando hacia arriba.

Ráfaga larga

Se emplea la mitad de del total de balas que admita el arma. La tirada de impacto sufrirá una penalización de -4. Cuando se calculen los daños, se multiplicará la POT del arma por la mitad de la fuerza del tirador, redondeando hacia arriba.

Vaciar cargador

Se deberá disparar toda la munición que admite el cargador del arma. La tirada de impacto sufre un -5 y la POT se multiplicará por la fuerza del tirador.

IMPORTANTE: Por supuesto, hay que disponer de la cantidad de munición necesaria en el cargador para poder disparar una ráfaga.

Ráfagas contra blancos múltiples

Si se elige la posibilidad **ráfaga larga** o **vaciar cargador**, se podrán disparar ráfagas contra más de un blanco. Para ello:

1-El atacante decidirá contra cuantos blancos dirigirá su ráfaga.

2-Se hará una tirada de impacto por blanco y según la distancia a la que se encuentre.

3-Se restará un nivel a la fuerza del tirador a la hora de multiplicarla por la POT del arma. Por lo demás, la potencia de impacto total se calculará de la forma habitual según el tipo de ráfaga.

4-Recibirán daños los blancos contra los que se haya tenido éxito en la tirada de impacto.

5-Una vez calculada la potencia de impacto total de la ráfaga (teniendo en cuenta el resultado del paso 3) se dividirá entre el número total de blancos (independientemente de a cuantos se haya impactado). Se sumará un blanco más por cada 3 o fracción.

6-Cada blanco contra el que haya tenido éxito la tirada de impacto, sufrirá una cantidad de daño igual a la que indique el paso 5 **más** la categoría de éxito de su tirada en concreto.

7-Si un blanco de una ráfaga contra blancos múltiples está a distancia media, la potencia de impacto que sufra se dividirá entre 2. Si está a distancia larga se dividirá entre 4.

Todas las armas disparando en ráfaga de cualquier tipo, multiplican su ENC por dos.

Ejemplo: *El maléfico ayatollah Hassan decide abrir fuego contra un grupo de catequistas de élite (cuatro, para ser más exactos) al servicio del padre Cabanillas.*

Hassan (nivel 4 en armas de fuego-fusiles) va armado con su fiel AK-47 y decide hacer una ráfaga del tipo "vaciar cargador" contra sus cuatro enemigos. Todos ellos se encuentran a distancia corta, según lo indicado en la tabla de alcances para fusiles.

Por tanto, la dificultad de las cuatro tiradas de impacto que deberá hacer Hassan será normal (14+). Se restará un -5 a cada tirada por tratarse de una ráfaga de tipo "vaciar cargador". En el primer blanco, el resultado es 10. Sumado el nivel de Hassan en armas de fuego/fusiles nos da 14. Restamos el -5 por el tipo de ráfaga (9), sumamos el nivel del ayatollah en armas de fuego/fusil (9+4=13) y el MAN del AK-47 (13+1=14). El blanco número uno ha sufrido un impacto de categoría de éxito 0.

La tirada contra el segundo blanco ***falla, pero el tercero y el cuarto sufren la lluvia*** *de balas (con categoría de éxito 5 y 3, respectivamente). Ahora calcularemos los daños.*

La POT del AK-47 es 47. En primer lugar, la multiplicaremos por la fuerza del tirador (por ser una ráfaga larga) menos uno (por ser una ráfaga contra blancos múltiples): 9-1=8. 8 x 47= 376.

A continuación dividimos 376 por el número de blancos, sumando uno por cada tres o fracción: dado que eran 4 las víctimas del ataque, dividiremos por 6 (4+2, evidentemente). 376 entre 6 nos da un total de 63 (las fracciones se redondean hacia arriba).

El primer blanco sufre un impacto de potencia 63 (sumamos la categoría de éxito, pero era 0): 9 puntos de vida menos.

El segundo blanco no sufre daños (su tirada de impacto falló).

El tercer blanco sufre una potencia de impacto de 68 (63 más 5, la categoría de éxito): otros 9 puntos de vida menos.

El cuarto blanco sufrirá 66 puntos de daño. Otros 9 puntos de vida menos.

Supongamos que el segundo blanco se hubiera encontrado a distancia media y que la tirada de impacto contra él hubiese tenido éxito (con C.E. 0). En ese caso hubiese sufrido un impacto de potencia 32 (63 entre dos, por hallarse a distancia media, redondeando hacia arriba). Hubiese perdido "sólo" 4 puntos de vida.

TABLA DE ARMAS ARROJADIZAS

ARMA ARROJADIZA	BOCAJARRO	D.CORTA	D.MEDIA	D.LARGA	POTENCIA
Ballesta	1 M.	2-50 M.	50-100 M.	100-150 M.	30
Arco	1 M.	2-45 M.	45-75 M.	75-120 M.	25
Shuriken	1 M.	2-11 M.	11-15 M.	15-30 M.	12

Una ballesta podrá lanzar una flecha cada 2 asaltos.
Un arco podrá lanzar una flecha por asalto.
Se podrán lanzar hasta 3 shurikens por asalto.
La tabla de la derecha indica las distancias para lanzar los objetos que aparecenen la tabla de ataques a corta distancia. Al calcular el daño, se sumará la FUE del lanzador dividida entre dos.

DISTANCIA	METROS
Bocajarro	1
Distancia corta	FUE x 1
Distancia media	FUE x 2
Distancia larga	FUE x 3

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: ARMAS CORTAS

PISTOLAS

	MODELO	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
1	Astra 80 9 mm. Pb	+1	30	15	4	1	3
	Astra 90 9 mm. Pb	+2	30	15	4	1	3
	Beretta 25	+2	21	6	3	3	3
	Beretta 92 F	0	28	15	3	2	2
5	Browning M-1935	0	30	13	4	2	2
	Colt Combat Commander	-1	35	-	4	2	1
	Colt Delta 10 mm.	-1	36	8	4	3	4
	Heckler & Koch P7	+1	28	8	3	2	3
	Luger Parabellum P08	+1	28	8	4	2	2
10	Llama M-82 9 mm. Pb	+2	28	15	4	1	2
	Sig Sauer P225	+1	25	8	3	1	2
	Star 30M 9 mm. Pb	+1	29	15	4	1	2
	Star PD 45 ACP	0	38	-	4	2	1
	Star PS "Starlight " 9 mm.	+2	29	8	3	1	2
15	Tula Tokarev TT-33	-2	30	8	4	2	2
	Walther P-5	0	30	8	3	2	3
	Walther P-38	+1	28	8	4	1	2
18	Walther PP	+2	27	8	3	1	3

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: ARMAS CORTAS

REVOLVERES

	MODELO	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
1	Astra 680	0	31	6	1	1	3
	Colt Python	-1	34	6	4	1	2
	Llama "Piccolo" .38 Special-	+1	29	6	1	1	3
	Llama Super Comanche	-1	40	6	5	1	1
5	Ruger Super Redhawk	-2	39	6	5	1	1
	S & W .357 Mod. 19	-1	32	6	2	1	2
7	S& W 686	0	35	6	4	1	2

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: SUBFUSILES

	MODELO	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
1	Benelli CBMZ 9 mm.	0	31	40	---	2	3/R
	Heckler & Koch MP5	+3	30	30	---	1	3/R
	Ingram Mac-11	-2	28	36	5	4	5/R
	Mini Uzi	+1	27	32	5	2	4/R
5	Skorpion VZ-61	+2	25	20	5	3	4/R
	Schmeisser MP40	0	31	32	---	2	4/R
	Sten Mark 2 9mm.	-2	28	32	---	4	4/R
	Star Z-84 9PB	+3	30	25	---	2	4/R
	Star Z-70/B	+2	30	30	---	3	4/R
10	Uzi	+1	30	32	---	2	3/R

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: ESCOPETAS

	MODELO	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
1	Astra 750	+2	30	2	---	1	2
	Benelli 121 M 1	+1	29	8	---	1	1
	Beretta RS 200 - POLICIA	+1	36	6	---	1	1
	Beretta RS 202 M 2	+1	30	6	---	1	1
5	Crucelegui Hermanos 150 Doble	+2	32	2	---	1	2
	Franchi Spas 12	+2	37	-	---	1	2
	Gorosabel 503	+2	30	-	---	-	-
	Laurona MS Supertrap	+2	31	2	---	1	2
10	Mossberg Mod 500	+1	38	8	---	1	2
	Remington 1.100	+1	29	6	---	1	1
12	Striker 12	0	38	12	---	1	3

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: FUSILES DE ASALTO

	MODELO	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
1	AK-47	+1	47	30	---	2	2/R
	Armalite M-16	+1	44	30	---	3	3/R
	Cetme Mod. C	0	48	20	---	2	2/R
	Cetme Mod. L	+1	44	30	---	1	3/R
5	Cetme Mod. LC	0	44	30	---	1	3/R
	Colt Commando	0	40	30	---	2	3/R
	Fa Mas	+1	43	25	---	1	4/R
	Fn-Fal	+2	46	20	---	2	3/R
	Galil	+1	46	35	---	1	3/R
10	Heckler & Koch G11	+3	44	50	---	1	4/R
	Steyr AUG	+4	45	42	---	1	4/R
12	SA 80	+ 3	43	30	---	1	4/R

TABLA DE ARMAS DE FUEGO: FUSILES

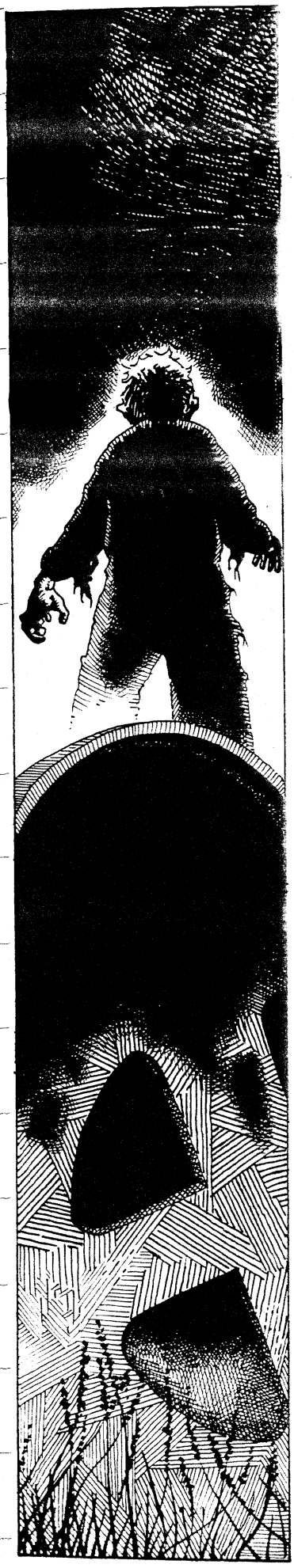
	MODELO	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
1	Beretta 500	+ 4	49	3	---	1	1
	Heckler & Koch HK 700	+ 4	50	3	---	1	1
	Remington 581-S	+ 5	29	5	---	1	2
	Remington Model 7	+ 5	48	4	---	1	1
5	Steyr SSG 308	+ 5	53	5	---	1	2
	Weatherby VGX	+ 4	50	3	---	1	1
7	Voere 2115	+ 5	27	15	---	1	3



¡MAS MADERA!
(es la guerra)

Si crees que estas tablas se te quedan cortas, si buscas más potencia de fuego en tus partidas, si estás convencido de que lo único que necesitan esas malditas criaturas del Averno son unas cuantas libras de plomo, en el Catálogo Charlie'91 podrás encontrar más de 200 nuevos modelos de armas.

El Catálogo Charlie'91 es un complemento diseñado para Mutantes en la Sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro, otra de las publicaciones de Ludotecnia. Para transformar las características de las armas de Mutantes a Ragnarok, basta con que te olvides de la columna en la que aparece INI, el resto de los datos son compatibles a 100%. En el mismo Catálogo Charlie'91 encontrarás también 505 nuevos vehículos cuyas características son directamente aplicables al sistema de juego de Ragnarok.



Capítulo 7

QUE TE PILLO.
QUE TE PILLO.

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

VEHICULOS TERRESTRES

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 director por pura lógica, en función de las condiciones de la carretera, de la climatología...). Si el perseguidor lleva una velocidad mayor que la del perseguido y la carretera no tiene desvíos ni intersecciones, es evidente que acabará alcanzándole. En la **Tabla de Vehículos** aparecen dos datos para cada modelo: **P.Ve. Max.** (puntos de velocidad máximos) y **ACEL.** (aceleración).

El primero representa la velocidad máxima que puede alcanzar un vehículo. En Ragnarok, la medida de velocidad son los **P.Ve**. Un P.Ve. equivale a unos 10 kilómetros por hora.

El segundo (ACEL) representa la aceleración: los P.Ve. que puede ganar un vehículo en un mismo asalto.

Con estos dos factores basta para calcular si el perseguidor alcanzará su objetivo.

Es posible que la ruta a seguir, con su estado, forma, obstáculos,... ayude al perseguido a evadirse del perseguidor. Cuando el D.J. considere que se da

alguno de estos factores, podrá pedir al perseguidor una tirada de percepción para comprobar si es consciente de ello.

Aún en el caso de fallarse esta tirada de percepción, también podrá imaginarse por dónde ha escapado su oponente: realizando una tirada exitosa de intuición, pero a un nivel de dificultad mayor que la tirada de percepción. Si todo fallase, siempre cabría la posibilidad de intentar una tirada de esencia (que también es una medida de la buena suerte).

PERSECUCIONES A CORTA DISTANCIA

Una vez que perseguido y 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 turnos a base de asaltos de 5 segundos. Verás que las reglas presentan cierta similitud con las del combate. No es por casualidad: ambas situaciones presentan características comunes.

Cada asalto de persecución se divide en dos fases: fase de **iniciativa** y fase de **acciones**.

INICIATIVA

Al igual que sucede en los combates, durante la fase de iniciativa se decidirá el orden en que actuarán los personajes. Cada conductor tirará un D20 al que sumará su percepción y la **Maniobrabilidad** (maniobrabil.) de su vehículo. Este dato aparece en la **Tabla de Vehículos** y representa exactamente lo que estás pensando: la maniobrabilidad del vehículo en cuestión.

ACCIONES

Una vez decidido el orden en que van a actuar los implicados en la persecución, pasaremos a la fase de acciones. Estas son las maniobras a disposición de los personajes.

ACELERAR

Cuando la intención del personaje sea simplemente pisar el acelerador, no será necesario tirar dados. Un vehículo podrá acelerar en un asalto la cifra indicada como 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.

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 P.Ve. más. La dificultad de la maniobra aparece en la **Tabla de Maniobras Básicas** y será diferente según el tipo de vehículo que se emplee. Denominaremos a esta tirada (y a todas las que se realicen para ejecutar una maniobra) **tirada de maniobra**. A todas las tiradas de maniobra se sumará la maniobrabilidad del vehículo que se utilice, además del nivel de la habilidad que emplee el personaje y los posibles modificadores.

Si el vehículo perseguido no tiene intención de dejarse adelantar, el personaje que realice la maniobra de adelantamiento deberá superar la tirada de maniobra y calcular su categoría de éxito. A continuación, el "adelantado" tendrá derecho a una tirada de contra-maniobra 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 "adelantador", pero con un modificador negativo igual a la categoría de éxito de esa tirada.

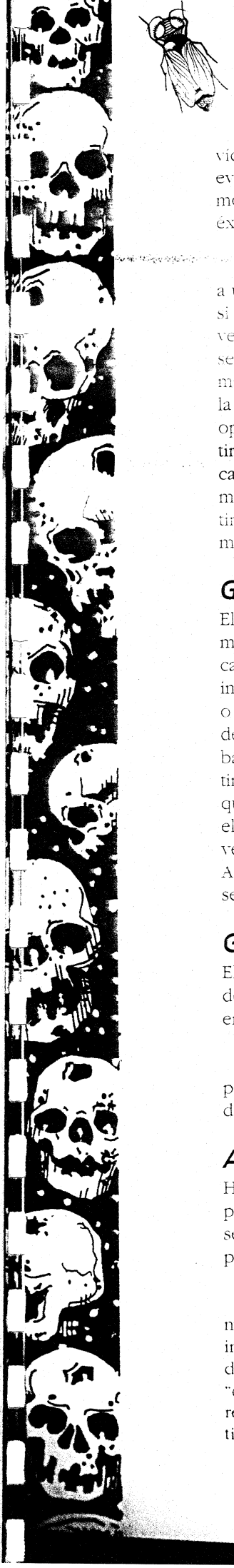
Si el personaje que realiza la contra-maniobra tiene éxito conseguirá evitar ser alcanzado.

EXCEPCION: si el vehículo que intenta adelantar es una moto, la dificultad de la contra-maniobra será **normal**, no fácil.

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 tirada de maniobra será **difícil** (te recordamos que deberás sumar la maniobrabilidad del vehículo). También se sumará al la tirada de maniobra la diferencia de **ESTR.** (estructura, se trata de una medida de la resistencia de un vehículo y aparece en la tabla de vehículos) entre atacante y atacado. Si el vehículo atacado posee una ESTR. mayor que la del atacante, el resultado será una cifra negativa, por lo que se restará.



Si la maniobra de forzar tiene éxito, la víctima puede intentar un contra-maniobra para evitarlo. La dificultad es de difícil, 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). 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 tirada de maniobra para efectuar la maniobra "forzar". Las tiradas de control y los accidentes se explicarán más adelante.

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. El nivel de dificultad de la tirada de maniobra aparece en la tabla de maniobras básicas. Por encima de 10 P.Ve., se restará a la tirada de maniobra la diferencia entre la velocidad que lleve el vehículo (en P.Ve.) y 10. Al finalizar, el conductor podrá decidir la velocidad de su vehículo, pero no superará en ningún caso 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 aparece en la tabla de maniobras básicas.

Estas son las maniobras básicas. Los personajes podrán decidir intentar otras, cuya dificultad determinará el D.J.

ACCIDENTES

Hasta ahora hemos visto cómo realizar maniobras pero... ¿y si fallan?. La respuesta es muy simple: se producirá un accidente, cuyas consecuencias pueden ser simplemente desastrosas.

Cada vez que se falle una tirada de maniobra, el conductor deberá hacer inmediatamente una **tirada de control**. Se trata de una nueva tirada sobre su habilidad "conducir". Su nivel de dificultad será fácil, y se restará al dado la categoría de fracaso de la tirada de maniobra.

Si tiene éxito, el personaje habrá logrado mantener el control. Su velocidad máxima en P.Ve. 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 P.Ve. que llevase el vehículo, mantendrá la velocidad que llevase. Si fracasa de nuevo, se habrá producido un accidente.

CONSECUENCIAS DE LOS 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 se representa el hecho de que la reacción instintiva ante un problema en carretera es frenar. La velocidad de un vehículo en el momento del accidente 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 posibles accidentes en una persecución, tanto en la propia carretera como fuera de ella. El director deberá elegir la opción más lógica.

En la tabla de accidentes aparece un multiplicador para cada combinación tipo de accidente/tipo de vehículo. Multiplica los P.Ve. del vehículo, en el momento del accidente, por ese multiplicador. Resta al resultado de esta operación la ESTR. del vehículo. La cifra resultante será la potencia de impacto que encajará cada ocupante. El vehículo perderá un punto de ESTR. por cada P.Ve. que "llevase" en el momento del accidente.

La estructura de un vehículo funciona de forma similar a los puntos de vida en un personaje: a medida que los vaya perdiendo, sufrirá "heridas".

DAÑOS EN LOS VEHICULOS

Por cada punto de estructura que pierda un vehículo (por cualquier razón), sus P.Ve. máximos y su ACE bajarán en -1. Todas las tiradas de maniobra o de control que se realicen a partir de ese momento sufrirán también una

penalización de -1 por cada punto de estructura perdido.

Por supuesto, cuando la ACEL de un vehículo llegue a cero, si este debe detenerse no podrá volver a arrancar. Si la estructura o los P.Ve. max. llegan a cero el coche ha quedado definitivamente destrozado

ATROPELLOS

Si un vehículo atropella a un peatón, la potencia de impacto que sufra será igual a la estructura del vehículo multiplicada por los P.Ve. de velocidad que lleve en ese momento. Si una moto atropella a un peatón, lo resultados será iguales a los del accidente de tipo "salirse de la carretera".

COMBATES ENTRE VEHICULOS

Si, durante una persecución, los ocupantes de los vehículo implicados entablan combate con armas de fuego, se harán las tiradas correspondientes **después** de resolver las maniobras de los vehículos en ese asalto.

Cuando se alcance a un vehículo con un arma de fuego, éste perderá una cantidad de puntos de estructura igual a los puntos de vida que perdería un humano en ese mismo ataque divididos entre 3.

Se puede disparar a las ruedas de un vehículo. La tirada de impacto recibirá una penalización adicional de -2. Un neumático quedará inutilizado de forma automática si se logra una categoría de éxito de dos o más en la tirada de impacto. Por cada rueda inutilizada, un vehículo perderá 3 P.Ve. Max. y deberá hacer una tirada de control adicional por asalto.

Si la potencia de impacto total de un disparo, supera la estructura del vehículo impactado, además del vehículo, el ocupante que, por pura lógica, pudiese ser afectado por el disparo sufrirá daños a menos que supere una tirada de **esencia** (empleada como suerte) a dificultad normal. De fallarla, resta la estructura del vehículo a la potencia de impacto total, y esa será la potencia de impacto que sufrirá el ocupante. Si el daño se produjo por una ráfaga, se lo repartirán a partes iguales entre todos los ocupantes que no superasen una tirada de esencia a dificultad normal.

Si se dispara contra una moto, quien la conduzca sufrirá un tercio del daño total que sufra la máquina. Cada vez que se impacte contra la moto, se deberá superar una tirada de control. Si se inutiliza una rueda de moto por un disparo, ésta caerá automáticamente. Los daños será idénticos a un accidente del tipo "salirse de la carretera" con unos P.Ve. en el momento del accidente iguales a los que llevase la moto cuando se logró el impacto.

PERSECUCIONES A PIE

En condiciones óptimas, un personaje de Ragnarok puede recorrer a pie en un asalto una distancia máxima igual al **triple** de su **destreza** en **metros**. Eso significa que si un personaje es perseguido por otro con una destreza menor, se alejará de él en cada asalto una distancia equivalente a la diferencia de niveles multiplicada por tres.

A partir del tercer asalto en que un personaje mantenga su velocidad punta, deberá superar una tirada de la habilidad correr. Si la falla, bajará de forma temporal (hasta que termine la persecución) su nivel en destreza y correr en -2. Si tiene éxito, sólo bajará su destreza y su correr en -1. Si la categoría de éxito es 10 ó más, no sufrirá penalizaciones.

A base de correr y correr, los personajes se irán desgastando paulatinamente. Cuando la destreza o la habilidad correr lleguen a cero (recordamos que se trata de una "perdida" temporal, que sólo afecta al ritmo de la persecución), el personaje no podrá seguir corriendo. Simplemente deberá recobrar aliento. (Como regla opcional, estará parado durante 5 asaltos e irá recuperando un nivel en destreza y otro en correr por cada asalto posterior, siempre y cuando esté parado).

DERRIBOS

En el mismo asalto en que un personaje vaya a ponerse a la altura del otro, podrá intentar lanzarse sobre él y derribarle. Para ello deberá superar una tirada de fuerza (nivel de dificultad normal) a la que **se restará** el nivel en **constitución** del derribado. De tener éxito, el perseguido será derribado y deberá superar una tirada de **aturdimiento** de forma inmediata.

Si el perseguidor falla su tirada, será él quien deba superar una tirada de aturdimiento. Quedará tendido en el suelo y perderá dos asaltos completos de persecución.

TABLA DE MANIOBRAS BASICAS			
TIPO DE VEHICULO	Adelantamiento	Giro 180°	Giro 90°
Motocicletas	F	N	F
Coches/furgonetas	F	D	N
Camiones	N	MD	D

TABLA DE ACCIDENTES				
Tipo de accidente	Moto	Coche	Furgoneta	Camión
Choque contra moto	x3	x1	x1	x0
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	x0
Choque contra árbol	x4	x2	x2	x0,5
Salirse de la carretera	x2	x1	x1	



"Las fórmulas que contienen los grimorios para llegar a la celebración del pacto, tienen sin duda cierta eficacia para lograr de las entidades de lo astral lo lo que uno desea, y si el que las maneja sabe intensificarlas de ***manera apropiada, si posee el arte de dinamizarlas aportando a ellas*** *todo el efecto atractivo y condensatorio de un deber ardiente, de una voluntad decidida, las consecuencias responderán por completo a las esperanzas del evocador, y el pacto será hecho real"*

"Existe otra forma de Pacto Astral, que quizá sea la más temible, y sólo se hace ostensible en el instante de demostrar su ya bien asegurado poder. ***Es el pacto astral inconsciente, que se efectúa en toda ocasión en que*** *estando uno o varios individuos dedicados a las experimentaciones evocadoras, se descuidan, por olvido o ignorancia, de establecer el aislamiento de que habla la ciencia ocultista. Las astralidades presentes lo hacen bajo formas que inspiran una seguridad creciente, y van insinuando consejos y advertencias que les colocan en mejores condiciones de domino, y cuando la farsa de los astrales se descubre, suele ocurrir que las víctimas ofrecen ya todos los caracteres espantosos de la posesión, de los extravíos mentales más lastimosos, que no tardan en dar fruto, casi siempre la muerte."*

De "El Libro de San Cipriano".

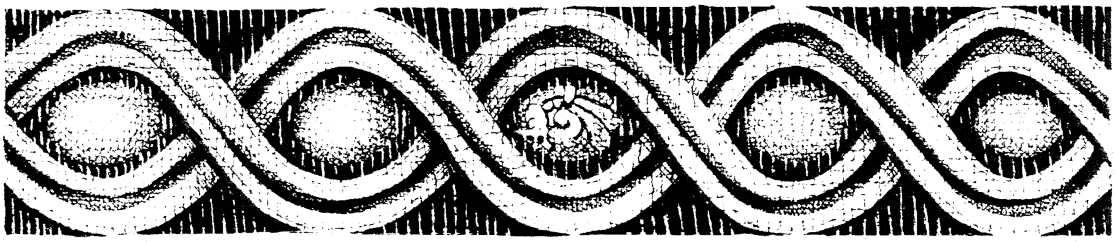


TABLA DE VEHICULOS: COCHES

MODELO	Estructura	P.Ve. Max	ACEL.	Maniobrabil.
Alfa Romeo 33 1.7 16v GTI	10	21	6	+1
Audi 90 22 Sport E	12	21	5	+1
Audi 100 CD TDI	13	20	5	0
Cadillac Seville Aut.	16	18	5	0
Citroen AX Vivace 5p	7	16	4	-1
Citroen BX 16 TS	9	18	4	-1
Ferrari Testarossa	15	29	8	2
Ferrari F-40	11	32	8	2
Fiat Uno Base 5p	8	15	3	-3
Fiat Tempra 1.6	10	18	4	0
Ford Fiesta Pacha 3p	8	15	3	2
Ford Escort Prima 1.3 5p	10	16	3	
Ford Orion CLX 1.6	10	18	4	0
Ford Sierra 2.0 CL 5p	12	18	4	0
Lancia Dedra 2.0 IE	12	20	5	0
Lotus Esprit Turbo SE	13	27	10	3
Maserati Spider	11	22	8	2
Mercedes 250 D Largo	14	17	3	-2
Nissan Primara Six Sedan	11	18	5	0
Opel Corsa GL 1.4 4p	8	17	4	0
Opel Kadett LS 1.4	9	17	4	-1
Opel Vectra GL 2.0 I 4p	10	20	5	0
Peugeot 205 Aut 3p	8	17	3	-1
Peugeot 309 GTX	9	19	5	0
Peugeot 405 SRI	10	20	5	0
Peugeot 605 SRI	13	20	5	0
Porsche 944 Turbo	14	26	8	2
Porsche 928 GT	16	27	8	2
Renault 4 GTL CIAN	7	12	3	-2
Renault 5 Oasis 5p	8	14	3	-2
Renault Clio RT 1.4 5p	8	17	4	0
Renault 19 TS 5p	9	17	4	0
Renault 21 TXE 4p	10	20	5	0
Rolls Royce Silver Spirit	23	20	5	0
Rolls Royce Silver Spur	24	20	5	0
Rolls Royce Corniche Conv	19	21	5	0
Rover 114 SL 5p	8	16	4	0
Seat Marbella XL	7	13	2	-4
Seat Ibiza SX 1.2	9	15	3	-2
Seat Malaga GLX 1.5	10	17	4	-1
Toyota Supra	15	23	8	2
Volkswagen Polo Classic GD	8	14	3	-4
Volkswagen Golf Sprinter 1.7	9	18	4	0
Volkswagen Jetta CL 1.5	10	16	4	-1
Volkswagen Passat GT 16V	12	21	5	0
Volvo 480 Turbo	10	20	5	1

Se dan dos valores de estructura para las furgonetas y camiones. El primero se emplea cuando van descargados, el segundo cuando van a plena carga

TABLA DE VEHICULOS: CAMIONES Y FURGONETAS

MODELO	ESTR.	P.Ve. Max	ACEL.	Maniobrabil.
DAF VD 400 ET 360	17/35	14	3	0
Iveco 35.8 (Combi 8+1) E/E 2800	20/30	11	3	0
Mercedes Benz MB-100 Combi 1	16/25	10	3	-1
Peugeot J-5 Combi 9 Luxe Turbo	17/26	14	3	1
Volkswagen Transporter				
Plataforma D 1.9	14/25	13	3	0
Iveco 40.10 Cha. Cab. 4*4 E/E 320	22/40	11	2	0
Renault B-11050 3200	17/50	12	2	0
Pegaso 1210.6 Chasis Cabina 3100*	25/65	9	2	0
Renault M-200 1316 MD lider 300*	36/130	11	2	0

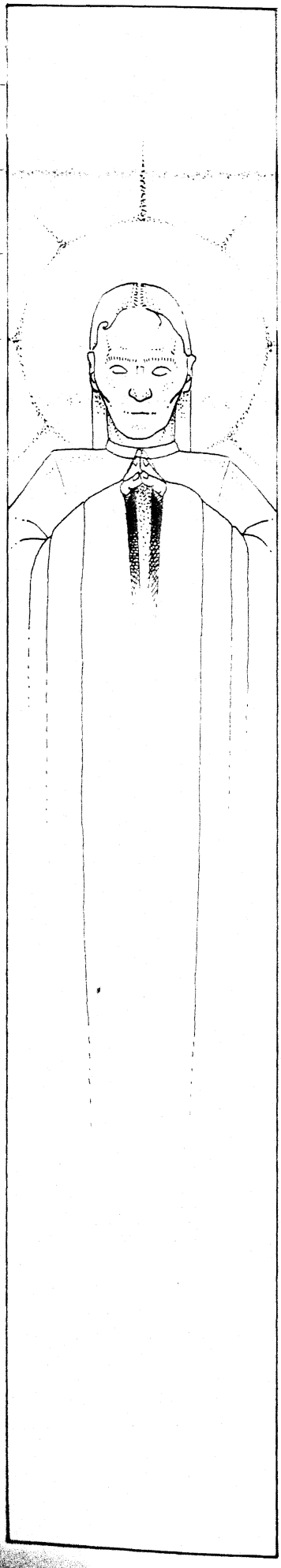
** Camiones*

TABLA DE VEHICULOS: TODOTERRENOS

MODELO	ESTR.	P.Ve. Max	ACEL.	Maniobrabil.
Bertone Freeclimber	16	17	4	+1
Daihatsu Feroza DX 16V	11	14	4	+1
Lada Niva	11	13	2	-2
Mercedes 230 GE corto	21	14	3	+0
Mercedes 300 GE largo	22	16	3	+0
Mercedes 300 GD corto	21	14	2	-1
Mercedes 300 GD largo	22	14	2	-2
Mitsubishi Galant 20 GTI 16V	11	20	5	+3
Land Rover Defender 90 TDI	17	14	3	+0
Land Rover Defender 110 TDI	19	13	3	-1

TABLA DE VEHICULOS: MOTOS

MODELO	ESTR.	P.Ve. Max	ACEL.	Maniobrabil.
Aprilia 125 Pegaso	1	14	10	-1
Bimota YB 9 Bellaria	2	24	13	+1
BMW R-100 GS Paris Dakar	2	18	11	0
BMW K-75 RT	2	19	10	0
Cagiva 750 Elefant	2	17	10	0
Cagiva Frencia C-12 R	1	16	9	-2
Ducati Paso 750	2	21	11	0
Gilera 125 XR-2	1	14	9	-2
Gilera 500 Saturno	1	18	10	0
Honda CBR 600	3	23	12	+4
Honda NX 650 Dominator	2	16	10	0
Honda ST 1100 F Pan European	3	23	12	0
Kawasaki Tengai 650	2	17	10	0
Kawasaki EN 500 Vulcan	2	17	11	0
Kawasaki ZXR 750	2	25	13	+1
KTM 600 Incas 4T	1	16	10	0
Morini 501 Excalibur	2	16	10	0
Moto Guzzi California III	3	17	10	0
Suzuki DR 800	2	18	10	0
Suzuki GSX-R1100	2	27	14	+2
Vespa TX 200 Elestart	1	10	8	-3
Vespino NLX	1	4	3	-8
Yamaha XTZ 750	2	19	12	0
Yamaha RD 350 LC	1	19	11	0
Yamaha FZR 1000 Exup	2	27	14	+2



Capítulo 8
EL ESTRES Y SUS SECUELAS

El padre Cabanillas cruza lentamente la vieja habitación. Las tablas de madera crujen bajo sus pies mientras siente como 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 **P.E.**), que pueden ser de dos tipos: **temporales** o **permanentes**. Los P.E. temporales se reciben tras haber soportado un fuerte shock psíquico y son eliminables a través del reposo y la tranquilidad. Los P.E. permanentes 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 P.J. de Ragnarok empiezan con cero P.E.. A medida que sus mentes sufran experiencias límite, irán acumulando P.E. temporales. A medida que vaya aumentando el número de P.E. temporales, aumentarán las probabilidades de sufrir P.E. permanentes.

SITUACIONES ESTRESANTES

Un P.J. puede adquirir P.E. temporales 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 P.J.. 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, motosierrado...) por alguien de claras intenciones asesinas, ser torturado... son situaciones estresantes de ese tipo.

TABLA DE SITUACIONES ESTRESANTES

SITUACION	Modificador	P.E. x
Atentar contra los propios principios	-1	x1
Visión del cadáver de un amigo	-3	x1
Visión del cadáver de un ser querido	-5	x2
Situación natural potencialmente letal	-2	x1
Sufrir torturas	-5	x2
Ver morir a un amigo	-3	x2
Ver morir a un ser querido	-5	x2
Verse obliogado a atacar a un amigo	-1	x3
Verse obligado a atacar a un ser querido	-2	x4
Ver sufrir torturas a un amigo	-1	x1
Ver sufrir torturas a un ser querido	-1	x2
Visión de un cadáver mutilado	-4	x2
Visión del cadáver mutilado de un amigo	-5	x2
Visión del cadáver mutilado de un ser querido	-10	x3
Escena dantesca (decenas de cadáveres)	-8	x3
Fenómenos paranormales (por ejemplo, un pequeño poltergeist)	-5	x3
Fenómenos paranormales potencialmente peligrosos (por ejemplo un poltergeist en el que "algo" lanza cuchillos)	-8	x4
Contacto con entidades sobrenaturales (por ejemplo, un aparecido)	-10	x3
Contacto con entidades sobrenaturales potencialmente peligrosas (por ejemplo, un aparecido que te ataca)	-15	x4

IMPORTANTE: El D.J. dispone de una versión ampliada de esta tabla

También son situaciones naturales estresantes aquellas en que el P.J. 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 D.J. puede decidir si una de estas situaciones puede provocar estrés o no.

-Una situación sobrenatural estresante es aquella que desafía la capacidad de comprensión de la mente del P.J.. 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 D.J. tiene más información al respecto en el Libro de Director.

Será el D.J. 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:

TABLA DE ESTRES		
RESULTADO	**REACCION**	**P.E.**
-17 ó menos	Infarto	8
-11 a -16	Desmayo	7
-8 a -10	Enajanación	6
-6 a -7	Histeria	5
-5	Huida	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 o más	---	---

1- El D.J. 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 del D20 los siguientes modificadores:

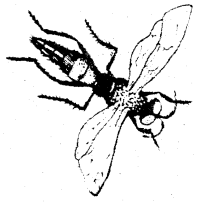
-Si la situación entra dentro de las descritas como "naturales", se sumará al dado el nivel de **voluntad** del personaje. Si se trata de una situación "sobrenatural", se sumará el nivel de **esencia** del personaje.

-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 P.E. que tenga el personaje. A medida que aumenten los P.E. temporales, este modificador irá bajando.

El D.J. 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. Hay Secretos Oscuros 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 sumará a la tirada la cantidad de puntos de coraje empleados más dos.



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 P.E. temporales 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 P.E. 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 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 P.J. no puede mantener la calma por completo para pensar y actuar serenamente. Todas sus acciones quedan penalizadas con -1, -2 ó -3 (según su nerviosismo sea leve, serio o agudo) hasta que supere una tirada de **VOL** (dificultad normal) que deberá realizar cada **turno**.

Inmovilidad

El P.J. es incapaz de realizar ninguna acción hasta que supere una tirada de **VOL** (dificultad normal). Podrá intentar superar esa tirada una vez por **asalto**.

Huida

El P.J. 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 11 menos su voluntad (esto es, si su voluntad es 3, huirá 8 asaltos). Al cabo de este tiempo, podrá decidir volver al lugar en que perdió P.E. si supera una tirada de **VOL** (dificultad difícil).

Histeria

El P.J. 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 11 menos su **VOL**. Al cabo de ese tiempo podrá intentar superar una tirada de **VOL** (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 P.J. 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 11 menos su **VOL**, al cabo de los cuales podrá realizar una tirada de VOL (dificultad difícil) para salir de su estado.

Desmayo

El P.J. cae desvanecido. Permanecerá así durante un número de asaltos igual a 11 menos su **CON**, al cabo de los cuales podrá realizar una tirada de **CON** (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 **CON** inmediatamente.

Infarto

La emoción ha sido demasiado fuerte para el P.J., cuyo corazón sufre un vuelco. Realiza inmediatamente una tirada de **CON** (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 primeros auxilios, dificultad difícil). Si sus esfuerzos no tienen resultado, el P.J. 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 ESE (la situación es de tipo sobrenatural) por la conmoción que le causa el encuentro. A esta tirada le resta -10 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 ESE es 8 y en su tirada obtiene un 1, con lo cual 8+9-10nos da un total de -1.*

Según la tabla de estrés comprobamos que el padre Cabanillas sufrirá de nerviosismo leve además de perder 3 P.E.; 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 despues de la tirada.

ELIMINACION DEL ESTRES TEMPORAL

Los P.E. temporales pueden ser eliminados a través del sueño. Cuando un P.J. que ha recibido P.E. va a dormir, realiza una tirada de VOL (nivel N). Si la supera, recibirá los beneficios de un sueño reparador y eliminará un número de P.E. igual al de su VOL. Si aún quedan P.E. repetirá el procedimiento cuando se disponga a dormir al día siguiente. Si el P.J. no supera su tirada de VOL, se encontrará esa noche asaltado por horrendas pesadillas que le recuerdan lo que acaba de sufrir, con lo cual no eliminará P.E.

PUNTOS DE ESTRES PERMANENTES

Cuando un personaje llegue a acumular más de 25 P.E. temporales, empezará a correr el riesgo de adquirir un P.E. temporal. Cada vez que el P.J. 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 **VOL**.

El nivel de dificultad de esa tirada dependerá de la cantidad de P.E. temporales 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 P.J. no sufrirá más consecuencias que la de seguir sumando P.E. si fuese necesario. De fallar la tirada, deberá anotarse inmediatamente un P.E. **PERMANENTE** (y, además, seguirá acumulando P.E. temporales de la forma habitual).



TRASTORNOS MENTALES

Como ya se ha dicho, si el sistema nervioso de un P.J. es expuesto a una tensión continuada, puede llegar a ponerse en peligro el precario equilibrio en que el P.J. 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 P.J. 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 P.J. 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 VOL del P.J. Si las tiradas de estrés nos decían hasta qué punto el P.J. era capaz de enfrentarse a lo sobrenatural sin que se le hiciese un nudo en las neuronas, las tiradas de VOL nos dirán a menudo (como se verá en la descripción de cada trastorno) si la mente del P.J. 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 P.J. ve su conducta alterada esporádicamente (generalmente al fallar una tirada de VOL 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 VOL a nivel Difícil), 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

2D20	TRASTORNO
2-6	Psico Sociopatías
7-10	Depresión
11-16	Compulsión
17-25	Fobia
26-31	Trastornos varios
32-35	Manía depresiva
36-40	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 maremágnum 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 P.J. continúe en juego, a menos que el jugador se sienta realmente a disgusto en esa piel o que el D.J. considere que obstaculiza en exceso el desarrollo de la partida. En ese caso, el P.J. 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 P.J. 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 P.J. comienza a acumular P.E. permanentes, comenzará a tener alguna probabilidad de adquirir un trastorno mental.

Cada vez que el P.J. un gane P.E. permanente, deberá realizar de forma inmediata una tirada de VOL. 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 **muy fácil**, si se trata del segundo será **fácil** y así irá aumentando progresivamente la dificultad en un nivel por cada P.E. permanente que ya se posea. A partir del 6º P.E. permanente la tirada falla automáticamente. Estas tiradas no pueden ser modificadas por Puntos de Coraje.

Si el P.J. supera su tirada de VOL, 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 P.E. permanentes que posea (**¡ojo!** no los P.E. temporales) y adquiere un trastorno. En este punto nos encontramos con dos posibilidades:

-Que el P.J. no tuviera aún ningún trastorno, con lo cual acudirá a la **Tabla de Trastornos**.

-Que el P.J. 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 P.J. vuelva a ganar un P.E. permanente.

LA TABLA DE TRASTORNOS

Si, a resultas de fallar una tirada de VOL tras ganar un P.E. permanente, el jugador debe hacer una tirada en la tabla de trastornos, tirará dos veces el D20 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 P.J. y el D.J. 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 P.J. le encamina hacia un desorden concreto (por ejemplo, un P.J. al que se le disparó accidentalmente el arma y mató a su hijo podría verse más fácilmente afectado de hoplofobia).

Un P.J. 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 D.J. debería recompensar a aquellos que representan bien su papel más que aquellos que tienen suerte con las tiradas de dados.

DESCRIPCION DE LOS TRASTORNOS

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 P.J. comienza a desarrollar una fobia, tirará en primer lugar 2d20 por separado: el primer dado le indicará en qué grupo se encuentra: 1-4: I, 5-8: II, 9-12: III, 13-16: IV, 17-20: V. El segundo dado le indicará de qué fobia concreta se trata.

Un P.J. 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 D.J. 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).



TABLA DE FOBIAS I

1D20	NOMBRE	EFECTOS
1-2	AEROFOBIA	A viajar por el aire
3-4	ANEMOFOBIA	Al viento o las corrientes de aire
5-6	CERAUNOFOBIA	A los truenos y explosiones
7-8	CLIMACOFOBIA	A caer por las escaleras
9-10	GALEFOBIA	A los gatos
11-12	HEMATOFOBIA	A la sangre
13-14	NOSOFOBIA	A una enfermedad que no se padece
15-16	PIROFOBIA	Al fuego
17-18	RABDOFOBIA	A los bastonazos y golpes violentos
19-20	TALEFOBIA	A ser enterrado vivo

TABLA DE FOBIAS II

1D20	NOMBRE	EFECTOS
1-2	AGORAFOBIA	A los grandes espacios
3-4	ANTROPOFOBIA	Al contacto de hombres
5-6	CINOFOBIA	A los perros
7-8	FOTOFOBIA	A la luz
9-10	HIDROFOBIA	Al agua
11-12	MONOFOBIA	A la soledad
13-14	OCLOFOBIA	A la multitud
15-16	PONOFOBIA	Al dolor
17-18	SIDERODROMOFOBIA	A viajar en tren
19-20	ZOOFOBIA	A los animales en general

TABLA DE FOBIAS III

1D20	NOMBRE	EFECTOS
1-2	AMAXOFOBIA	A los carruajes y coches
3-4	ASTROFOBIA	A fenómenos atmosféricos (hracanes, tormentas...)
5-6	CLAUSTROFOBIA	A los espacios cerrados
7-8	GINOFOBIA	Al contacto de mujeres
9-10	HIDROFOBOFOBIA	A la rabia
11-12	NICTOFOBIA	A la noche y la oscuridad
13-14	ORNITOFOBIA	A las aves
15-16	PTEROFOBIA	Al cosquilleo con plumas
17-18	TALASOFOBIA	Al mar
19-20	TERATOFOBIA	A dar a luz un monstruo

TABLA DE FOBIAS IV

1D20	NOMBRE	EFECTOS
1-2	AIGMOFOBIA	A los objetos punzantes
3-4	ARACNOFIBIA	A las arañas
5-6	CRIPTOFOBIA	A los espacios pequeños
7-8	EREUTOFOBIA	A sonrojarse
9-10	ESTRAPEFOBIA	A los relámpagos
11-12	FOBOFOBIA	A sentir miedo y angustia
13-14	GELIROFOBIA	A atravesar puentes
15-16	HIGRAFOFOBIA	A firmar
17-18	OFIOFOBIA	A las serpientes y reptiles
19-20	TRISCAIDECAFOBIA	Al número 13

TABLA DE FOBIAS V		
1D20	**NOMBRE**	**EFECTOS**
1-2	ACROFOBIA	A las alturas
3-4	CLINOFOBIA	A estar acostado
5-6	CREMATOFOBIA	Al dinero
7-8	ENTOMOFOBIA	A los insectos
9-10	HOPLOFOBIA	A las armas
11-12	MANIFOBIA	A la locura y a los locos
13-14	MISOFOBIA	A ensuciarse
15-16	NEOFOBIA	A lo nuevo
17-18	PAIDOFOBIA	A los niños
19-20	TANATOFOBIA	A la muerte

Si el P.J. 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 VOL. El nivel de la tirada será F, D o I, 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 D.J. 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 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 VOL Fácil. Su VOL es 7 y obtiene un 12, así que la supera y sube tranquilamente silbando una cancioncilla.*

2- *Mónica Baretti 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 VOL Difícil y cuando no la pasa las consecuencias son imprevisibles (la última vez Mónica, cuya VOL es 5, obtuvo un 4: puesto que falló la tirada por -7 sufrió una crisis y comenzó a gritar histéricamente ante la sorprendida mirada de toda la cafetería).*

3- *Abdullah Domínguez esta 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 VOL. 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 Imposible.*

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 P.J. fóbico realizar una tirada de VOL queda al criterio del D.J..

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 P.J. afectado por una compulsión deberá hallar en primer lugar de cuál se trata; para ello tirará 2d20 y consultará la **Tabla de Compulsiones**

Los P.J. 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 P.J. 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 P.J. 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 VOL (a nivel F, D o I 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 P.J. cuenta frecuentemente el dinero que tiene en el bolsillo o cartera en ese momento.

Glotonería: El P.J. está constantemente comiendo, preferentemente cosas pequeñas y fáciles de llevar consigo (chocolatinas, galletas, patatas fritas, etc).

Incontinencia: el P.J. no se libra de la sensación de tener siempre ganas de orinar, realizando frecuentes visitas al W.C.

Lavarse las manos: el P.J. tiene a menudo la impresión de que sus manos están sucias y acude a lavárselas al lavabo más cercano.

Morderse las uñas: el P.J. no sería el más idóneo para despegar un pedazo de cinta adhesiva.

Numerar las cosas: el P.J. 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 PER y de habilidades relacionadas con ella se verán reducidas en 1 punto.

Ordenar la ropa: el P.J. está constantemente ajustándose el traje, alineando las toallas del lavabo, alisando las arruguitas del mantel, etc.

Rascarse: el P.J. 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 CAR y de habilidades relacionadas con el CAR se verán reducidas en 1 punto mientras dure la compulsión.

Tararear: el P.J. no puede dejar de silbar o tararear la cancioncilla que tenga en la cabeza (generalmente para irritación de los otros P.J.).

Tartamudez: el P.J. se atasca frecuentemente en aquello que está diciendo durante 5 turnos. Durante ese tiempo sus tiradas de CAR y de habilidades relacionadas con CAR que impliquen comunicación (charlatanería, convencer, seducción...) se verán reducidas en 1 punto.

Temblor: el P.J. es presa de un súbito temblor de su mano que le durará 5 turnos. Durante ese tiempo sus tiradas de DES y de las habilidades relacionadas con ella se verán reducidas en 1 punto.

Ejemplo: *Natalio Guruceta es un honrado oficinista que cumpliría a las mil maravillas su trabajo diario si no fuera por su aguda y glotona*

TABLA DE COMPULSIONES

2D20	COMPULSION
2-4	Temblor
5-8	Numerar las cosas
9-12	Glotonería
13-16	Lavarse las manos
17-20	Contar dinero
21	Incontinencia
22-25	Ordenar la ropa
26-29	Morderse las uñas
30-33	Rascarse
34-37	Tararear
38-40	Tartamudez

medios para que esta visión sea lo más frecuente posible!).

Mitómano: el P.J. 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 P.J. desea obsesivamente apoderarse de aquello que tiene a mano. Generalmente serán objetos pequeños, aunque también podrá tratarse de grandes robos planificados.

Sádico: el P.J. disfruta pegando palizas, preferentemente a personas más débiles y de una situación social que él considera inferior (aunque también podría ser a su hijo o cónyuge).

Conductor suicida: al P.J. le encanta conducir por el lado opuesto de la carretera, para horror de los que en ese momento circulan por ese carril.

Clastómano: el P.J. 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 P.J. 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 (VOL=4) unido a que su trastorno ya es Serio le dificultan su empeño. Cada 4 horas la P.J. efectúa una tirada de VOL (nivel D) y cuando la falla su ágil mente enseguida maquina una nueva fabulación con la que crear otro enredo.*



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 (catatonia) 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 P.J. 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 P.J. afectado realizará una tirada de VOL (a nivel F, D o I, según sea Leve, Serio o Agudo) cada tantas horas como sea su nivel de VOL (por ejemplo, si su VOL es 3 tirará cada 3 horas). En caso de fallarla, el P.J. tirará en la tabla de episodios depresivos, añadiendo 2 a su tirada en caso de que su depresión sea seria y 4 si es aguda:

El P.J. sufrirá el episodio 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 VOL y así sucesivamente, pudiendo alternar períodos normales con períodos más o menos largos de depresión.

Cuando está en estado depresivo el P.J. es siempre el último en tener la iniciativa. Los episodios depresivos tienen los siguientes efectos:

Apatía: el P.J. 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 P.J.) y le asaltan pensamientos pesimistas.

Fatiga: el P.J. se encuentra aquejado de un súbito cansancio físico (tiradas de FUE y de las habilidades de ese campo reducidas en 1 punto).

Aumento de apetito: el P.J. es presa de una voracidad incontrolada durante un día entero (efectos similares a los de glotonería compulsiva).

Hipersomnia: el P.J. 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 punto durante el día siguiente.

Dificultad de concentración: al P.J. le resulta difícil mantener la atención en aquello que está haciendo (tiradas de PER y de las habilidades de ese campo reducidas en un punto).

Insomnio: el P.J. 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 punto durante el día siguiente.

Pérdida de apetito: el P.J. se encuentra desganado durante todo el día. Si este estado persiste, perderá 1 punto de FUE y otro de vida por cada 3 días seguidos que se encuentre sin comer. La fuerza no bajará por debajo de 1: los puntos de vida sólo dejarán de bajar si muere.

Complejo de culpabilidad: el P.J. 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 INT y de habilidades de ese campo reducidas en 1 punto).

Llanto incontrolado: el P.J. 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 PER y de las habilidades de ese campo se verán reducidas en 1 punto.

Irritabilidad: al P.J. 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 CAR y de las habilidades de ese campo se verán reducidas en 1 punto.

Retardo psicomotor: el P.J. se ve aquejado de lentitud en todas sus reacciones. Sus tiradas de DES, PER e INT se verán reducidas en 1, 2 ó 3 puntos (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 P.J. hace una tirada de PER con éxito, no será consciente de lo que ha visto hasta después de un turno).

Tendencias suicidas: el P.J. 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 VOL (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 P.J. 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 FUE y CON, para evitar ser movido). Cuando transcurran las 3 horas de estado catatónico el P.J. realizará una tirada de VOL. 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 P.J. 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 VOL. 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 uno directo en el D20 significaría la muerte por paro cardíaco), el P.J. volverá a su estado normal pero tendrá todas sus características a la mitad (redondeando hacia abajo) durante un día entero.

TABLA DE EPISODIOS DEPRESIVOS

2D20	EPISODIOS DEPRESIVOS
2-13	Apatía
14-17	Fatiga
18-19	Aumento de apetito
20-21	Hipersomnia
22-23	Dificultad de concentración
24-25	Insomnio
26-27	Pérdia de apetito
28-30	Complejo de culpabilidad
31-34	Llanto incontrolado
35-38	Irritabilidad
39-40	Retardo psicomotor
41-42	Tendencias suicidas
43-44	Catatonía

Añadir +2 a la tirada si la depresión es Seria
Añadir +4 a la tirada si la depresión es Aguda

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 (VOL=7), así que se encuentra aún dentro de unos ciertos cauces de control. William debe superar una tirada de VOL (nivel D) cada 7 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, su último fin de semana transcurrió del modo siguiente: el sábado se levantó a las 10:00 relativamente bien (tirada de VOL=11, éxito) pero 7 horas después comenzó a llorar desconsoladamente porque se había perdido los cinco primeros minutos de su programa favorito (tirada de VOL=2, fracaso; tirada de episodio depresivo=33, llanto incontrolado). Su llanto cesó 2 horas después y decidió marchar a una discoteca, pero al cabo de otras 7 horas (es decir, a las 2:00 de la madrugada) una súbita fatiga se apoderó de él (tirada de VOL=4, fracaso; tirada de episodio depresivo=15, fatiga), así que dejó plantada a una chica que acababa de conocer, cogió un taxi y volvió a su casa, donde durmió hasta las 12 del día siguiente. Este domingo amaneció haciéndose reproches por la noche pasada (tirada de VOL= 7, fracaso; tirada de episodio depresivo=28, complejo de culpabilidad): durante 2 horas no dejó de pensar cosas como «seguro que alguien intentó asesinar a la chica en su camino a casa», «soy un desastre, todas las chicas que conozco me odian», «por mi culpa acabarán asesinadas todas las mujeres de este mundo», etc. Sin embargo, se animó hacia la hora de comer y permaneció normal toda la tarde (tirada de VOL a las 21:00=15, éxito).*

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»).

TABLA DE EPISODIOS MANIACOS

2D20	EPISODIOS MANIACOS
2-13	Reducción del sueño
14-17	Derroche de dinero
18-21	Verborrea
22-25	Euforia
26-29	Hiperactividad física
30-32	Hiperactividad sentimental
33-36	Desprecio al dolor
37-38	Desprecio al peligro
39-40	Fuga de ideas
41-42	Delirios de grandeza
43-44	Agresividad

Añadir +2 a la tirada si la depresión es Seria
Añadir +4 a la tirada si la depresión es Aguda

Un maniacodepresivo presentará distintos síntomas, los cuales pueden ir variando a medida que alterna episodios maníacos con episodios depresivos. El P.J. afectado realizará una tirada de VOL (a nivel F, D o I según su trastorno sea Leve, Serio o Agudo) cada tantas horas como sea su nivel de VOL (por ejemplo, si su VOL es de 8, realizará las tiradas cada 8 horas). Si no la supera, tirará 1d20: de 1-10 sufrirá un episodio maníaco, de 11-20 se encontrará depresivo.

Un P.J. maníaco tirará en la **Tabla de Episodios Maníacos**; un P.J. depresivo lo hará en la **Tabla de Episodios Depresivos**. A estas tiradas se les sumará 2 si el trastorno es Serio, o 4 si el trastorno es Agudo. El P.J. 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 VOL y así sucesivamente, pudiendo alternar períodos normales con períodos más o menos largos de depresión o de manía. Los episodios maníacos se determinan con 2d20 en la **Tabla de Episodios Maniacos**.

Los episodios depresivos ya han sido descritos. Cuando está en estado maníaco el P.J. es siempre el primero en tener la iniciativa; por otra parte, los episodios maníacos tienen los siguientes efectos:

Reducción del sueño: ese día el P.J. no sentirá la necesidad de dormir el mismo tiempo que otros días. Con la mitad de horas de sueño de lo que acostumbre el P.J. recibirá los mismos efectos que si las hubiese dormido todas.

Derroche de dinero: el P.J. 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 P.J., 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 punto.

Euforia: el P.J. 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 CAR y de habilidades de ese campo aumentadas en 1 punto). Sin embargo, embebido en su júbilo, no es muy consciente de lo que le rodea (tiradas de PER y de habilidades de ese campo reducidas en 1, 2 ó 3 puntos, según el grado de su trastorno).

Hiperactividad física: en el P.J. parece que no hace mella el cansancio. Los efectos de éste (como en las reglas para persecuciones a pie) se anulan y el P.J. añade 1 punto a sus tiradas de FUE y CON y de habilidades relacionadas con FUE y CON. Una vez pasado el episodio maníaco el P.J. restará 1 punto a esas tiradas durante el mismo tiempo que duró la hiperactividad.

Hiperactividad sentimental: el P.J. 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 CAR se verá reducido en -1, así como todas las habilidades de ese campo.

Desprecio al dolor: el P.J. 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/aturdimiento.

Desprecio al peligro: en un arranque de heroísmo, el P.J. 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 P.J. 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 INT y PER y de habilidades relacionadas se ven reducidas en 1, 2 ó 3 puntos.

Delirios de grandeza: el P.J. 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 P.J.. 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 P.J. hará una tirada de VOL: la primera vez que la falle aumentará su agresividad y sus golpes producirán un +1 de daño; un segundo fallo aumentará este modificador en +2; si se da un tercer fallo el P.J. empezará a utilizar un arma (aunque su contrario esté desarmado o sea claramente inferior, por ejemplo, un niño); finalmente, tras un cuarto fallo el P.J. buscará matar del modo más rápido posible a su oponente. Si el P.J. 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 FUE y habilidades relacionadas se incrementarán 1 punto. Una vez vuelto a la tranquilidad el P.J. se encontrará algo cansado y sus tiradas de FUE y habilidades de ese campo se verán reducidas en 1 punto 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 VOL es 5, así que debe superar una tirada de VOL nivel F cada 5 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 VOL=18, éxito). Pero 5 horas después, cuando se probaba un vestido en unos grandes almacenes, un súbito impulso sexual se apoderó de ella (tirada de VOL=3, fracaso; tirada de estado=7, episodio maníaco; tirada de episodio maníaco=30, hiperactividad sentimental), así que intentó seducir al vendedor más cercano atrayéndole al probador con el pretexto de 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 (tirada de VOL a las 19:00 y a las 00:00=10 y 13, respectivamente, dos éxitos). 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 VOL=4, fracaso; tirada de estado=15, depresiva; tirada de episodio depresivo=18, aumento de apetito); continuó así el resto del día, atiborrándose de comida sin parar (no realiza más tiradas de VOL 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 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 P.J. fóbico o depresivo los otros P.J. 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 P.J. 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 P.J. poseerá todos los rasgos que se nombran:

TABLA DE RASGOS ESQUIZOIDES

2D20	RASGO ESQUIZOIDE
2-6	Habla farfullante
7-12	Gesticulación estereotipada
13-18	Emociones inapropiadas
19-24	Retraimiento social
25-30	Deterioro de la higiene
31-36	Negativismo
37-40	Desorganización del pensamiento

Estos son los efectos de los diferentes rasgos esquizoides.

Habla farfullante: lo que dice el P.J. resulta difícilmente inteligible para quien conversa con él. Todo aquel que quiera entender de qué demonios está hablando deberá realizar una tirada de INT (dificultad normal).

Gesticulación estereotipada: el P.J. 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 CAR y de habilidades relacionadas con CAR se verán reducidas en 1 punto.

Emociones inapropiadas: el P.J. no sabe reconocer cómo comportarse afectivamente. Lo mismo ríe cuando está dando un pésame que llora cuando le toca la lotería. Sus tiradas de CAR y de las habilidades de ese campo se verán reducidas en 1 punto.

Retraimiento social: el P.J. se muestra en general poco comunicativo y poco dispuesto a colaborar con la gente. Sus tiradas de CAR y de habilidades relacionadas con el CAR se verán reducidas en 1 punto.

Deterioro de la higiene: el P.J. 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 CAR y de las habilidades de ese campo se verán reducidas en 1 punto.

Negativismo: cuando a un P.J. afectado por este rasgo se le dice que haga algo debe superar una tirada de VOL (a nivel F, D o I según sea Leve, Serio o Agudo). Si no la supera, el P.J. hará

exactamente lo contrario de lo que se le ha dicho.

Desorganización del pensamiento: las ideas del P.J. empiezan a presentarse confusas e inconexas, sus razonamientos lógicos no son del todo correctos (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 INT y de habilidades de ese campo se verán reducidas en 1 punto.

Las penalizaciones a las tiradas son acumulativas. Esto es, un P.J. que posea los rasgos de retraimiento social y emociones inapropiadas verá sus tiradas de CAR reducidas en 2 puntos; un P.J. con una esquizofrenia aguda (que, por tanto, posee todos los rasgos mencionados) verá sus tiradas de CAR reducidas en 4 puntos. 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 P.J. tirará 1d20 para hallar a cuál de estos tres grandes grupos pertenece su esquizofrenia: de 1-9 será **paranoica**, de 10-16 será **hebefrénica** y de 17-20 será **catatónica**. A partir de ese momento el P.J. realizará una tirada de VOL (a nivel F, D o I, según sea un trastorno Leve, Serio o Agudo) cada tantas horas como sea su nivel de VOL (por ejemplo, si su VOL es 7 tirará cada 7 horas). Si la falla, sufrirá un episodio esquizofrénico de la tabla correspondiente a su tipo de esquizofrenia añadiendo 2 a su tirada si es Seria y 4 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 P.J. es engañado por uno o más de sus sentidos, de acuerdo con el resultado que indique la **Tabla de Alucinaciones**.

Lo que el P.J. esté exactamente oyendo, viendo, gustando, etc cuando alucina queda en manos del D.J. (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 P.J. 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 P.J. 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 D.J. 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 P.J. tiene completamente anuladas todas sus características y habilidades excepto FUE, DES y CON y las habilidades relacionadas con ellas. Si se intenta devolver al P.J. 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 uno directo en el D20 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 P.J. 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 VOL.
-Visuales: el P.J. 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 P.J., 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 P.J. 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 P.J., el cual no cesa de hacer muecas y/o escupir.
-Olfativas: el P.J. 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

TABLA DE EPISODIOS ESQUIZOFRENICOS PARANOIDES

2D20	RASGO EQUIZOFRENICO PARANOIDE
2-11	Trastornos varios
12-15	Compulsión
16-20	Fobia
21-24	Depresión
25-30	Manía
31-36	Delirios de persecución
37-40	Delirios de grandeza
41-42	Alucinaciones
43-44	Doble personalidad

Añadir +2 a la tirada si la esquizofrenia es seria
Añadir +4 a la tirada si la esquizofrenia es aguda

TABLA DE EPISODIOS ESQUIZOFRENICOS HEBEFRENICOS

2D20	RASGO ESQUIZOFRENICO HEBEFRENICOS
2-9	Trastornos varios
10-13	Compulsión
14-17	Fobia
18-21	Depresión
22-25	Manía
26-31	Infantilismo
32-33	Ecolalia
34-35	Ecopraxia
36-40	Alucinaciones
41-42	Coprofilia
43-44	Coprofagía

Añadir +2 a la tirada si la esquizofrenia es seria
Añadir +4 a la tirada si la esquizofrenia es aguda

TABLA DE EPISODIOS ESQUIZOFRENICOS CATATONICOS

2D20	RASGO ESQUIZOFRENICO CATATONICO
2-9	Trastornos varios
10-13	Compulsión
14-17	Fobia
18-21	Manía
22-25	Depresión
26-31	Negativismo extremo
32-33	Ecolalia y ecopraxia
34-35	Flexibilidad cérea
36-40	Alucinaciones
41-42	Exitación catatónica
43-44	Catatonía

Añadir +2 a la tirada si la esquizofrenia es seria
Añadir +4 a la tirada si la esquizofrenia es aguda

TABLA DE ALUCINACIONES

2D20	TIPO DE ALUCINACION
2-18	Auditivas
19-22	Visuales
23-24	Auditivas y visuales
25-26	Tónica
27-29	Táctiles
29	Gustativa
30	Olfativas
31	Gustativas y olfativas
32-33	Visuales y táctiles
34-35	Visuales y tónicas
36-37	Auditivas y tónicas
38-39	Visuales, gustativas y olfativas
40	Todas

a gas se cubrirá boca y nariz con un pañuelo e intentará abandonar el lugar).

Catatonía: ver EPISODIOS DEPRESIVOS.

Coprofagia: el P.J. se deleita comiendo excrementos. Mientras dura su glotonería no está para nada ni para nadie.

Coprofilia: el P.J. 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 P.J. 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 P.J. 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 CAR y de habilidades relacionadas con el CAR se verán reducidas en 1.

Doble personalidad: el P.J. 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 P.J. 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 P.J.2) con el cual sólo tendrá en común FUE y CON (y las habilidades directamente relacionadas con ellas); el resto de características y habilidades, la profesión, los rasgos especiales, etc serán generados de nuevo (el D.J. puede reservarse el decidir todas o algunas de estas cualidades si lo desea). Una vez creado este P.J.2, será el mismo para las ocasiones sucesivas en que el P.J. sufra un episodio de doble personalidad. El P.J. se comporta con su nueva personalidad durante un día entero. Al cabo de ese tiempo deberá realizar una tirada de VOL (¡con la VOL de P.J.2!); en caso de pasarla juzgará que se encuentra muy a gusto como P.J.2 y seguirá asumiendo esta personalidad durante otras 24 horas (al cabo de las cuales volverá a tirar VOL, etc). El P.J. decidirá si durante las horas en que representa el papel de P.J.2 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 P.J.2 (que inicialmente no tiene ninguno) y no se traspasarán a P.J. cuando se dé un nuevo cambio de personalidad; si P.J.2 adquiere un desorden mental, éste no se manifestará en P.J. (si este desorden resulta ser una nueva esquizofrenia, P.J.2 podría adquirir una nueva personalidad, que sería P.J.3, con las mismas reglas explicadas). El daño físico que reciba P.J.2 sí aparecerá en P.J. y viceversa, aunque ellos darán razones distintas de lo ocurrido (por ejemplo, si P.J. es herido en un brazo P.J.2 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 P.J. 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 P.J. repite los movimientos de la gente que le rodea, conocidos o desconocidos, como si fuese un mimo.

Un P.J. afectado de ecolalia o ecopraxia reducirá sus tiradas de PER en 2 puntos, las de INT y CAR en 1 punto y, solamente en caso de ecopraxia, las de DES en 1 punto (y respectivamente las de habilidades relacionadas con todas las características mencionadas). El P.J. puede intentar librarse del episodio ecolálico o ecopráxico durante 10 asaltos realizando una tirada de VOL; al final de ese tiempo empezará de nuevo con sus tonterías.

Excitación catatónica: una frenética actividad se apodera del P.J., 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 P.J. realizará una tirada de VOL: 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 P.J. se vuelve agresivo (atacará a sus amigos, a sus familiares, a su gato...); al tercer fallo el P.J. 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 D.J.. Mientras es presa de la excitación catatónica, el P.J. tiene anuladas todas sus características y habilidades excepto FUE, DES y CON y sus habilidades relacionadas. Además, las tiradas de FUE y CON y habilidades relacionadas se realizan con un +2. Al final del acceso el P.J. se encontrará terriblemente cansado, tanto física como psíquicamente, 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 P.J. se mantiene en la posición en que se le ponga, por muy grotesca y antinatural que sea. El P.J. puede ser transportado como si fuera una estatua sin que oponga resistencia.

Infantilismo: la conducta del P.J. resulta propia de un niño (si el P.J. 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 INT y de habilidades relacionadas con la INT se verán reducidas en 1 punto.

Negativismo extremo: cuando está afectado por este episodio el P.J. hace siempre lo contrario de lo que se le dice.

Trastornos varios/Compulsión/Fobia/Depresión/Manía: el P.J. realiza una tirada en la tabla respectiva y sufre un episodio del tipo correspondiente. No tiene por qué ser el mismo cada vez (el P.J. puede tener miedo a los



truenos, más adelante al cosquilleo con plumas, etc). Generalmente el P.J. 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 VOL es 4, así que debe superar una tirada de VOL nivel I cada 4 horas. Como hicimos con nuestros dos P.J. anteriores, vamos a relatar como evolucionó el trastorno de Hilario el último fin de semana. El sábado se levantó a las 9:00 y su estado ya comenzaba a ser preocupante, porque se dedicó durante 3 horas a tirar petardos y globos llenos de agua desde la ventana a las personas que pasaban por la calle (tirada de VOL=10, fracaso; tirada de episodio esquizofrénico=26, infantilismo). A las 16:00 (esto es, 7 horas después, 3 que le duró el episodio y 4 por su VOL) comenzó a sufrir un intenso dolor de cabeza que le mantuvo postrado otras 3 horas (tirada de VOL=6, fracaso; tirada de episodio esquizofrénico=9, trastornos varios: tirada de trastornos varios=21, jaqueca). 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 VOL a las 23:00=11, fracaso; tirada de episodio esquizofrénico=35, ecopraxia). Volvió a casa y durmió hasta las 10:00, momento en que se levantó normal (tirada de VOL=18, éxito). Un amigo, preocupado por él, le invitó a comer. Mientras se dirigía a su casa (14:00) Hilario se dedicó a «torear» automóviles, cruzándose repentinamente en su camino y apartándose en el último instante (tirada de VOL= 14, fracaso; tirada de episodio esquizofrénico=22, manía; tirada de episodio maníaco=37, desprecio al peligro). Ya en casa de su amigo se excusó un momento a media tarde para ir al lavabo. Una hora después, su amigo, extrañado por la tardanza acudió a buscarle. Al ver que no respondía a los golpes en la puerta entre él y su hijo decidieron derribar la puerta del baño. Allí dentro se encontraron a Hilario sentado en el suelo, murmurando quedamente algo ininteligible mientras embadurnaba las paredes del baño con unos garabatos de color marrón (tirada de VOL=12, fracaso; tirada de episodio esquizofrénico=41, coprofilia). Después de ducharle y darle ropa limpia, el amigo y su hijo acostaron a Hilario, que durmió profundamente hasta el mediodía siguiente.*

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 P.J. 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 P.J. se ve mermada, tanto para hablar y entender lo hablado como para leer y escribir.. Cuando el P.J. 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 P.J. con una afasia seria que debe leer un texto inglés que para el resto de los P.J. es de dificultad F hará su tirada con una dificultad D).

Amnesia: el P.J. 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 VOL (nivel F, D o I, según su amnesia sea Leve, Seria o Aguda). Si pasa la tirada, el P.J. recordará parte de lo olvidado (lo que recuerde quedará en manos del D.J.) 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 P.J. realizará una tirada de VOL (nivel F, D o I, según su trastorno sea Leve, Serio o Agudo). Si la falla, el P.J. 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.

Debilidad mental: el cerebro del P.J. 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 P.J. 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 VOL (por ejemplo, cada 4 horas si su VOL es 4) el P.J. realiza una tirada de VOL y en caso de fallarla sufrirá el trastorno durante 10 turnos.

Dolencia histérica: el P.J. 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 VOL (por ejemplo, cada hora si su VOL es 1) el P.J. realiza una tirada de VOL (nivel F, D o I, según el trastorno sea Leve, Serio o Agudo). Si la falla deberá tirar 1d20 para saber en qué parte del cuerpo se sentirá aquejado de su dolencia: 1-2: Ceguera, 3-4: Sin habla, 5-6: Sin oído, 7-8: Brazo izquierdo paralizado, 9-10: Brazo derecho paralizado, 11-12: Pierna izquierda paralizada, 13-14: Pierna derecha paralizada, 15-16: Ambos brazos paralizados, 17-18: Ambas piernas paralizadas, 19-20: Parálisis total. La dolencia será siempre anunciada con grandes aspavientos («¡Dios mío, mis piennas, no siento mis piennas!»). El P.J. 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 P.J. 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 P.J. no es capaz de centrarse cómo es debido en el presente, teniendo 1, 2 ó 3 puntos menos en sus tiradas de INT y PER. Podrá intentar sobreponerse al torbellino de pensamientos que es su cabeza por medio de una tirada de VOL. En caso de superarla, su cerebro funcionará con normalidad durante 10 horas.

Hipocondriasis: el P.J. 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 P.J. 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 VOL para evitar hablar de ellas) sus tiradas de CAR y habilidades relacionadas se ven reducidas en 1 punto.

Jaquecas: el P.J. padece frecuentes dolores de cabeza, que se producirán cada tantas horas como sea su VOL, en caso de no pasar una tirada de VOL. Cuando sufra el acceso, el P.J. 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 PER e INT (y habilidades relacionadas) en 1 punto. 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 P.J. inventará alguna historia que llene el hueco dejado por aquello que no recuerda con exactitud (esta historia podrá ser suministrada por el D.J.). El P.J. creerá a pies juntillas que su invención es lo que ocurrió en realidad y sólo una tirada de VOL le sacará de su error, a costa de realizar inmediatamente una tirada de estrés (modificador

TABLA DE TRASTORNOS VARIOS

2D20	TRASTORNO
2-8	Desorientación espacio-temporal
9-12	Amnesia
13-15	Ansiedad
16-17	Hipocondriasis
18-19	Paramnesia
20-21	Jaquecas
22-23	Afasia
24-25	Sonambulismo
26-27	Debilidad mental
28-30	Dolencia histérica
31-34	Pesadillas
35-40	Hipermnesia

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 P.J., que contempla a menudo como todos sus más oscuros e irracionales terrores pueblan sus sueños. Antes de ir a dormir el P.J. realiza una tirada de VOL (nivel F, D o I, 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 VOL).

Sonambulismo: el P.J. es de los que aprovechan la noche para dar largos paseos. Antes de ir a dormir el P.J. realiza una tirada de VOL (nivel F, D o I 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 VOL).

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 VOL, nivel F). 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 VOL del P.J., no es necesario marcar a rajatabla la hora a la que el P.J. sufrirá el acceso. Simplemente basta con recordar que un P.J. con VOL alta (7-10) realizará dos o tres tiradas por día, con VOL media (4-6) tirará entre tres y cinco veces y con VOL baja (1-3) entre cinco y siete veces, aproximadamente. El D.J. 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 D.J. anotaría en secreto si el P.J. la falló o la pasó y qué episodio sufrirá. Este episodio se produciría en el momento que el D.J. estimase oportuno.

DESARROLLO DE LOS TRASTORNOS

Inicialmente, un trastorno se adquiere siempre en grado Leve. Cuando un P.J. 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 P.J. se agudiza, avanzando un grado (esto es, de Leve pasa a Serio, de Serio a Agudo). Si el trastorno es ya Agudo, se tratará este resultado como «generalización». Si la generalización no se puede aplicar se tratará el resultado como «propagación».

Generalización: el P.J. 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 P.J. era depresión, manía depresiva o esquizofrenia, este resultado no se podrá aplicar y se tratará como «profundización».

Propagación: el trastorno del P.J. afecta a otras áreas cerebrales y el P.J. adquiere un nuevo trastorno de grado Leve (tirar en tabla de trastornos).

Cuando un P.J. 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 P.J. 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 D.J. será el encargado de determinar cuál es el trastorno que se desarrollará. Por ejemplo, si el P.J. tiene una esquizofrenia leve y una fobia seria y el resultado es de profundización, solamente uno de los dos trastornos se profundizará; el D.J. puede decidir

TABLA DE PROGRESION DE TRASTORNOS

1D20	RESULTADO
1-14	Profundización
15-18	Generalización
19-20	Propagación

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 P.J. 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 P.J. y el D.J. 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 P.J. fuera esquizofrénico leve pueden decidir que sería muy fuerte que el trastorno fuera a más, o bien pueden decidir que el P.J. 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 lla 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 4). Aunque en el mundo real las diferentes técnicas de psicoterapia requieren períodos de tiempo diferentes para ser efectivas, hemos abstraído este hecho : el P.J. afectado deberá asistir a la terapia durante un número de meses igual a 11 menos su nivel en **voluntad** (es decir, si su vol es 5, deberá asistir regularmente a la terapia durante un mínimo de 6 meses). Al cabo de ese tiempo, el P.J. realizará una tirada de 1D20 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 P.J. 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 P.J. disminuirá en un grado. Si el grado ya era leve, el P.J. se encontrará de nuevo normal (respecto al trastorno tratado, no a otros que pudiera poseer).

Un mismo P.J. 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 P.J. antes de comenzar la terapia. Mientras esté bajo tratamiento, el P.J. deberá realizar una vida sin demasiados sobresaltos, lo que generalmente significará que deba apartarse de la aventura en curso.

Un P.J. 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 P.J. 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 P.J. 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 P.J. 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 +4).

El PJ tratado con fármacos realizará una tirada de 1D20 a la cual sumará su VOL 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 Transtornos, 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 P.J. 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 P.J. 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 P.J. 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 P.J. 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 P.J. 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 P.J. 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 REMISION DE TRASTORNOS

DESORDEN MENTAL	20 ó MENOS	21-23	24-26	27-29	30-32	33+
Fobia, Compulsión	---	-1	-1	-1	-1	-1
Trastornos varios	---	---	-1	-1	-1	-1
Manía, Depresión	---	---	---	-1	-1	-1
Esquizofrenia	---	---	---	---	-1	-1
Psicopatía	---	---	---	---	---	-1

" Antes de terminar esta exposición, debo decirles que nada me gustaría tanto como que mis palabras y mis teorías fuesen discutidas desde el interior de la propia ciencia, en lugar de ser descalificadas en bloque como simple ***palabrería, superchería o mitología más o menos elaborada. Temo que será*** *imposible, porque los hombres que llevarán estas disciplinas hasta las cátedras de las universidades nacerán, muy probablemente, cuando todos los aquí presentes hayamos muerto.*

Pero la Ciencia no puede ignorar ciertos fenómenos de forma indefinida. La tarea del investigador es estudiar todo aquello que existe y sacar a la luz el trasfondo de la realidad, le guste o no. De nada sirve ignorar aquellas facetas que no son de nuestro agrado, porque han estado ahí antes de que naciera ese método científico del que tan orgullosos nos sentimos todos y, sin duda, seguirán ocupando su lugar por mucho que cerremos los ojos ante su presencia.

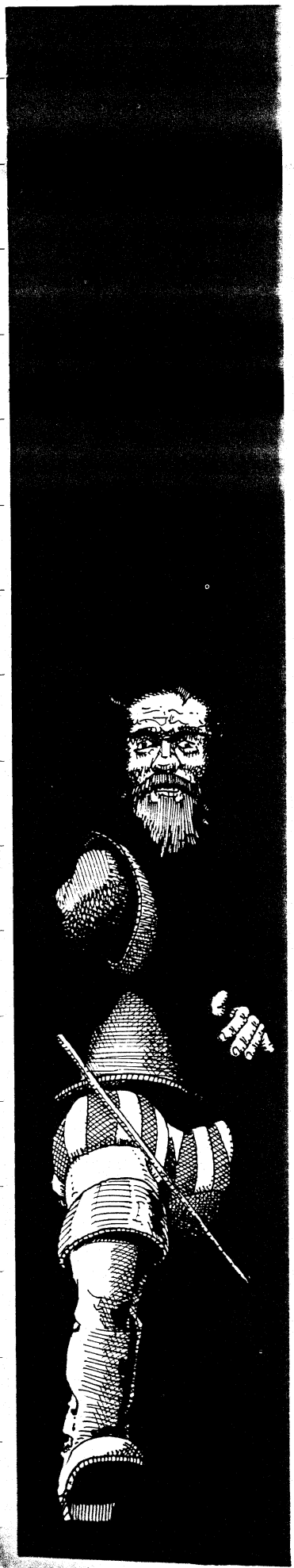
Entiendo que muchos de ustedes sonreirán de forma más o menos benevolente ante mis palabras e incluso es posible que algunos lleguen a preocuparse por la salud mental de este pobre profesor que les habla. Otros, quizás no tan imbuídos del pragamatismo académico, tal vez me tomen por hereje.

Pero no creo que mis palabras hayan caído como semillas en el desierto. Por una parte, me basta con que uno sólo de todos ustedes reflexione sobre lo dicho esta tarde al volver a su casa. Por otra, me consuela no haber hallado en ustedes una respuesta similar a la que sufrieron antes que yo otros científicos.

Nada más lejos de mis intenciones que compararme con genios del calibre de un Galileo o un Darwin, pero ellos sufrieron en sus propias carnes castigos mucho mayores que el mío por defender teorías científicas que, como la que les he expuesto esta noche, rompían los mecanismos al uso entre la intelectualidad de su época. Si mi castigo es sólo el ridículo, no tengo verdaderos motivos para quejarme. "

Doctor Lyonel R. Merrick,
en una conferencia pronunciada
en la Universidad de Reno





Capítulo 9
EXPERIENCIA

Como ya dijimos en los primeros capítulos de Ragnarok, en los juegos de rol no existen conceptos tales como "victoria" o "derrota". Por 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 obtener múltiples ventajas tras una partida: ganar dinero, conseguir amigos importantes que puedan ayudarle más adelante en sus aventuras, lograr fama y reputación etc. Todo aquellos que logre un P.J. y que en la vida real se considere beneficioso sería una "pequeña victoria" en una partida de Ragnarok.

¿Y si lo haces "mal"?. Un personaje puede ser herido (o incluso morir), quedar arruinado, ganarse enemigos que le perseguirán hasta la tumba (o más allá incluso), ver como su salud mental queda dañada de forma casi irreversible, quedar en en ridículo ante el resto de los mortales, etc.

Pero hay una medida mucho más concreta de los éxitos de los personajes durante las partidas: los **Puntos de Experiencia**, en adelante P.X.

LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia son una cifra abstracta. El D.J. decide cuántos ganarán los personajes tras cada aventura (aproximadamente tres sesiones de juego). Los jugadores, entre aventura y aventura, "gastarán" los P.X. mejorando sus capacidades. Un P.X. sirve para lo mismo que un puntos de generación, es decir, con 3 se adquiere una nueva habilidad a nivel 0 y con dos se puede subir una habilidad un nivel. Como de costumbre, el tope es el nivel 10.

Los P.X. también permiten aumentar el nivel de las características, a razón de 20 P.X. por cada nivel. El límite máximo de nivel por característica es de 10, excepto en el caso de esencia, que puede ser aumentada ilimitadamente.

Será el D.J. quien decida cuántos P.X. gana cada P.J.. No todos los P.J. tienen que obtener necesariamente la misma cantidad. A ser posible, lo hará en secreto tras la partida. Su palabra es inapelable, de modo que si no estás de acuerdo con él, deberéis resolverlo de la forma más amistosa posible.

CALCULANDO LOS P.X.

Como ya hemos dicho, esta labor queda en manos del D.J.. La cantidad media a "entregar" será de 20, con algunas modificaciones (hacia arriba o hacia abajo) según lo indicado en la Tabla de Experiencia.

En última instancia, el calculo de la cantidad de P.X. que reciba cada personaje es un tanto subjetiva: depende de la opinión del D.J.. Si este aspecto es muy polémico, los jugadores podrían hacer una votación secreta en la que valoren la actuación de sus compañeros para orientar al director.

En general, se tendrán en cuenta los siguientes factores a la hora de otorgar P.X.:

-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 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 ha metido "en la piel" de su personaje, su colaboración para que todo funcionase bien en la partida, etc.

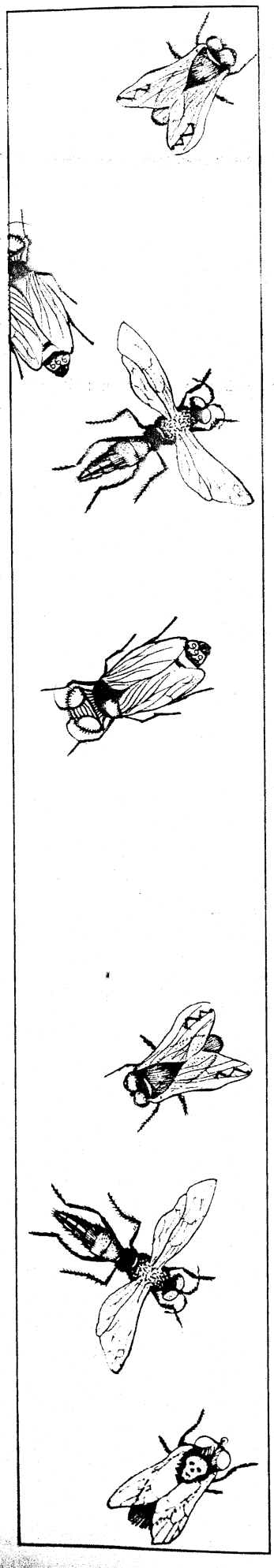
Es posible que los directores "novatillos" tengan algún problema. No es grave, nadie nace sabiendo y con un poco de buena voluntad todo se arregla.

TABLA DE EXPERIENCIA

Los P.J. han cumplido plenamente sus objetivos para ese módulo.	+3
Los P.J. han cumplido sus objetivos para ese módulo pero sólo parcialmente.	+2
La aventura ha fracasado.	-2
La aventura ha fracasado estrepitosamente.	-3
El personaje no ha resultado herido.	+1
El personaje no ha ganado ningún P.E. permanente	+2
El personaje ha resultado herido.	-1
El personaje ha ganado algún P.E. permanente.	-2
El personaje ha elaborado un buen plan.	+2
El personaje ha aportado un montón de ideas brillantes.	+3
El personaje se ha dejado llevar y no ha aportado nada.	-2
El personaje ha destrozado un plan genial.	-2
El jugador ha jugado perfectamente.	+2
El jugador se ha dedicado a incordiar durante toda la partida.	-5
El jugador ha sido un auténtico tormento.	-15

Libro del Director de Juego





Capítulo 1
ALGUNOS CONSEJOS

Enhorabuena. Has tomado la decisión más correcta. Si estás leyendo estas líneas, es que has decidido ser D.J. de Ragnarok. Bienvenido. 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 servir de árbitro en cuanto a la aplicación de las reglas (aunque probablemente no sea la más importante de tus muchas funciones dentro de la 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 niveles de dificultad de las tiradas.

En muchas situaciones será inevitable que el nivel de dificultad de una tirada quede supeditado a la subjetividad del director. Por ejemplo, en un combate cuerpo a cuerpo existe una tabla que indica la dificultad de los ataques en función de los niveles de los contendientes. Pero la mayor parte de las veces que ruede el D20 será para realizar acciones que no aparecen en ninguna tabla. Vamos a ver en más detalle lo que representa cada nivel de dificultad: basándote en nuestra explicación podrás decidir durante las partidas. No es tan complicado como parece. Al igual que tantas otras cosas en el rol, es una simple cuestión de "acumular horas de vuelo".

MUY FACIL

La dificultad mínima en Ragnarok. En principio, un personaje debería superar una tirada de, al menos, esta dificultad para realizar cualquier acción. Por razones prácticas, estas tiradas no se realizan. Este nivel de dificultad está para que lo manejes a tu antojo: cuando un personaje quiera hacer algo increíblemente simple, algo en lo que las probabilidades de fallar son ridículas, puedes obligarle a hacer una tirada en muy fácil, siempre y cuando te interese que se pueda fallar.

Podría decirse que "muy fácil" es un nivel de dificultad pensado para ayudar al D.J.. De igual forma, el nivel de dificultad "imposible" tiene la misma función pero para ayudar a los jugadores. Ambos podrían considerarse como "últimos recursos".

FACIL

Se utiliza en aquellas acciones en las que no habría posibilidad de fallo en condiciones normales. Imaginemos que el padre Cabanillas quiere arrancar un coche. Su batería está nueva y reluciente. El motor está en perfecto estado. No hace frío. Lo más lógico es que el coche arranque a la primera, pero, aunque no lo hiciese, bastaría con un par de intentos. Pero ¿y si el padre Cabanillas está siendo perseguido por un engendro del averno?. ¿Y si NO PUEDE permitirse el lujo de hacer más de un intento para arrancar?. He aquí un ejemplo de acción de nivel de dificultad fácil. La probabilidad de fallo no es muy grande... pero existe.

NORMAL

Representa una complejidad un poco mayor. La mayor parte de las tiradas tendrán esta dificultad. Un personaje que tuviese que hacer una tirada de una habilidad a nivel 5 y con un nivel de dificultad normal, tendría que lograr al menos un 9 en el D20 (más el nivel 5 de su habilidad, 14). Eso supone un 60% de probabilidades de éxito. Se trata de acciones que, con un mínimo de esfuerzo, están al alcance de cualquiera.

DIFICIL

Representa una dificultad un poco mayor de lo habitual. Para realizar una acción difícil ya empieza a hacer falta un buen nivel de habilidad o característica o la ayuda del azar.

MUY DIFICIL

El límite de dificultad en la vida diaria. Ahora será necesario tener, además de buena suerte, una buena preparación. Incluso un personaje con un nivel 10 en la habilidad sobre la que haga la tirada, ya tiene un 50% de probabilidades de fallar.

IMPOSIBLE

Ya empezamos a hablar de hazañas. De salida, un personaje con un nivel inferior a 3 en la habilidad o característica sobre la que se haga la tirada lo tiene EXTREMADAMENTE CRUDO. Las acciones "imposibles" no lo son en sentido estricto (si fuesen realmente imposibles no serviría de nada intentar una tirada). Lo que queremos decir al hablar de "imposibilidad" es que estas acciones están más allá del alcance de la gente normal. Al hacer una tirada con esta dificultad, los personajes ya empezarán a echar de menos sus adorados puntos de coraje.

MILAGROSO

Señores, acabamos de entrar en el verdadero Campo de Batalla de los Héroes. Lo difícil de entre lo difícil. De salida, y si no se gastan puntos de coraje, al menos habrá que tener un nivel 5... o esperar al "milagro" del 20 directo. Las tiradas milagrosas están para que los jugadores tengan siempre un último recurso, por muy mal que estén las cosas. En principio, tú no deberías proponer este nivel de dificultad. Simplemente dirías a tus jugadores que lo que quieren hacer es absolutamente imposible. Si ellos te pide, te ruegan, te suplican que les des una última oportunidad... llegó el momento de poner toda la carne en el asador. Llegó el momento de diferenciar a los hombres de pelo en pecho de los carbonillas (que nos disculpen las jugadoras). Llegó el momento de... UNA TIRADA DE DIFICULTAD MILAGROSA.

No es bueno abusar de estas tiradas. Los puntos de coraje vuelan.

A continuación te daremos una serie de ejemplos concretos. Para ello imaginaremos situaciones en las que sea necesario hacer tiradas de las siguientes habilidades: idioma extranjero (inglés), abrir cerraduras, convencer, biología y medicina. Por ese mismo orden.

MUY FACIL

-Entender "hello" y "good bye".
-Abrir una puerta no cerrada con llave pero con la cerradura un pelín desengrasada (se puede atascar, ¿no?).
-Que un amigo acepte que le invites a un cigarrillo (se supone que el amigo fuma y además os gusta la misma marca, claro).
-Distinguir una gallina de un cachalote.
-Ver a alguien sangrando a borbotones y tener motivos para decir, con toda seguridad: "vaya. Parece que te han herido ¿eh?."

FACIL

-Descifrar el nombre de una calle o una tienda, el titular de un periódico.. cualquier que haya estudiado inglés unos pocos meses podrían entenderlo.
-Abrir (sin llaves, claro) un candado pequeño, la cerradura de una taquilla o de un buzón. Basta con una horquilla y un poco de maña.
-Que un desconocido (y pidiéndolo con amabilidad) te dé fuego para fumar un cigarrillo.
-Distinguir una cabra de una vaca (las dos tienen cuernos ¿no?) o saber que todos los seres vivos están compuestos de células.
-Diagnosticar una gripe o un catarro.

NORMAL

-Mantener una conversación sencilla, preguntar por una dirección o leer una noticia en un periodico.
-Abrir sin llave una cerradura normal (no de seguridad) como la que se puede encontrar en cualquier vivienda.
-Que un desconocido y pidiéndolo con amabilidad te ayude a cambiar una rueda de tu coche.
-Distinguir un reptil e un anfibio, reconocer la raza de un perro o un gato.
-Curar una gripe o un resfriado, diagnosticar una enfermedad no demasiado extraña, distinguir un sarampión de una varicela.

DIFICIL

-Mantener una conversación prolongada por teléfono, leer una novela.
-Abrir una caja fuerte pequeña o una cerradura de seguridad.
-Que, pidiéndolo con amabilidad, un desconocido te lleve en su coche a un lugar que le pille de camino.
-Conocer el género y la especie de un animal no demasiado exótico.
-Interpretar un encefalograma. Curar una enfermedad de mediana gravedad.

MUY DIFICIL

-Distinguir la procedencia del hablante por su acento, entender a un habitante del más bajo de los barrios bajos.
-Abrir una caja fuerte verdaderamente fuerte, abrir una cerradura normal con una horquilla o entrar sin llave a un coche y hacerle el puente en 3 asaltos.
-Que un desconocido te lleve en coche a un lugar que le pille a desmano.
-Reconocer el género y la especie de un animal exótico, distinguir las diversas variedades de determinada bacteria.
-Diagnosticar una enfermedad rara, extraer una bala de una pierna (y que el paciente sobreviva) con muy pocos medios.

IMPOSIBLE

-Escribir una novela, hablar como un británico medio y que nadie note que eres extranjero. Comprender al habitante del más bajo de los barrios bajos y responderle... y usar una jerga tan callejera que ni él mismo te entienda.
-Que un desconocido te preste su coche
-Abrir la caja fuerte de un banco, o una cerradura de seguridad con una horquilla.
-Descubrir un nuevo virus, discutir con un experto internacional en la materia y que te dé la razón (hablando sobre biología, claro está).
-Practicar una operación a corazón abierto.

MILAGROSO

-Poder imitar todos los acentos imaginables.
Escribir una enciclopedia en verso en el inglés que se hablaba en el condado de Surrey en el siglo XI.
-Abrir la caja fuerte del Banco de España.
-Que un desconocido te preste su coche nuevo y se ofrezca para arreglar el tuyo.
-Descubrir una nueva vacuna en la cocina de tu casa.
-Realizar un trasplante tú solito y de paso quitarle el acné al paciente.

Como has visto, hemos exagerado un poco. Es imposible darte una lista precisa, pero basta con que te quedes con el "tono" general. Recuerda en cualquier caso que, como D.J. tú tienes la última palabra y lo mejor que puedes hacer es dejarte guiar por tu sentido común, te recordamos que deberás ser prudente con los imposibles y los milagrosos: los puntos de coraje pueden escaparse de tus jugadores como el agua entre sus dedos.

LOS PUNTOS DE CORAJE

Cuando vimos los puntos de coraje en el capítulo correspondiente, dijimos que sería el D.J. quien los iría otorgando a los jugadores. Ahora vamos a tratar de explicarte como.

En principio, no hay una cifra de P.C. óptima para los personajes. Dependerá del tipo de aventuras que les plantees. Si hay acción a raudales pero no quieres que se te mueran a las primeras de cambio, sé generoso. Si eres un tipo duro.. sé tacaño. Hay tres métodos diferentes para otorgar P.C. Puedes elegir el que más te convenga o, incluso, mezclarlos a tu antojo. Ten en cuenta que si tus muchachos disponen de grandes cantidades de P.C. se arriesgarán más, serán más "heróicos" y "aventureros". Si andan cortos, se lo pensarán dos veces a la hora de meterse en complicaciones. Deberás ser justo: si preparas un módulo muy violento, tendrás que repartir P.C. o la masacre será digna de monumento al soldado desconocido.

Sistema I: Cada vez que un P.J. tenga éxito en una tirada de dificultad "milagroso", dale un P.C. Deberás tener cuidado: si los personajes tratan de hacer tiradas de este tipo para conseguir más P.C., no se los des. Deberían ser tiradas

importantes, de modo que se premie a los que más se esfuerzan durante la aventura.

Sistema II: Cada vez que un P.J. realice una acción decisiva para la supervivencia del grupo, anteponiendo la seguridad de sus compañeros a la suya propia y aunque no tenga éxito, dale un P.C.. De esta forma se premia a los héroes, independientemente de que todo quede en buenas intenciones...

Este sistema tiene un inconveniente. El D.J. deberá ser todo lo objetivo que pueda a la hora de juzgar si una acción merece ser premiada. No es el mejor método para los novatos.

Sistema III: Cada vez que un jugador represente especialmente bien el papel de su personaje en una escena, su P.J. ganará un P.C.. Este sistema premia a los jugadores, no a los personajes. Se trata de recompensar a quienes mejor, por ejemplo, animando la partida contribuyendo a crear una atmósfera de misterio y horror, resolviendo situaciones con ingenio o creando una buena personalidad que mantienen en todo momento.

Se trata de un sistema que puede llegar a ser injusto si hay jugadores que lo hacen muy bien siempre. De lo que se trata es de ir premiando a quienes peor jueguen, para que lleguen a hacerlo bien. Tenlo en cuenta.

Por otra parte, plantea inconvenientes similares a los del sistema II. Es necesario distinguir a los jugadores que juegan bien de los que juegan como a tí te gusta o, simplemente, te resultan más simpáticos. Tampoco es un método aconsejable para los D.J. novatos.

EL ESTRES

Uno de los aspectos más importantes en las reglas de Ragnarok es sin duda el estrés. Un combate, aún siendo importantísimo para un P.J., puede no alterar tanto el desarrollo de una partida como un encuentro con Lo Oscuro, cuyas secuelas se extenderán como las ondas sísmicas tras un terremoto a lo largo de la vida de los personajes.

En primer lugar, deberás ser flexible a la hora de interpretar la tabla de situaciones estresantes. Como ya adelantamos en su momento, no es imprescindible que los P.J. hagan una tirada de estrés si la situación susceptible de dañar su psique es de tipo natural. Por ejemplo, ante un combate, es perfectamente lógico que los implicados vean como su equilibrio mental se resquebraja. De hecho, todos conocemos casos de "fatiga de combate" (el clásico veterano de Vietnam que masacra sin piedad a los clientes de una hamburguesería). Pero las reglas de estrés de Ragnarok no están ideadas para reproducir ese tipo de desarreglos. Su verdadera función es simular el shock que supone para una mente racional, darse cuenta de que realmente existe todo aquello que siempre consideró cuentos para asustar a los niños.

¿Quiere esto decir que no hay que hacer tiradas de estrés en los combates?. No, por supuesto, pero tampoco que estas tiradas sean necesarias siempre. Los encuentros con Lo Oscuro deberían ser las causas de **auténtico** desgaste psíquico, mientras que las situaciones estresantes no sobrenaturales serían la gota que colme el vaso de nuestros sufridos P.J. Por otra parte, no es lo mismo verse obligado a luchar para defender la vida ante una banda de indeseables asesinos (situación que no debería obligar generalmente a una tirada de estrés), que encontrarse ante la necesidad de disparar a uno inofensivos colegiales (situación que sí exigiría una tirada de estrés inmediata).

Otra duda que puede surgir entre tus jugadores es: y si me enfrento muchas veces a una misma situación estresante, ¿no puedo acostumbrarme a ella?. Esta cuestión ha aparecido repetidas veces en el playtesting de Ragnarok y cualquiera de las dos posibles repuestas parece razonable. Por una parte, ver a un muerto viviente por primera vez es algo durísimo, pero, verlo a menudo, ¿hace que nos acostumbremos o, por el contrario, es todavía peor porque ya sabemos lo horrible que es la experiencia?. En principio, si un P.J. es capaz de darse a sí una explicación racional de las situaciones estresantes, podrías dar una bonificación a la tirada de estrés. La cantidad exacta a sumar al dado queda a tu elección: simplemente es imposible prever todas las posibilidades.

Otro aspecto que puede ser problemático es el resultado de una tirada de estrés. No creo que sea necesario decir que un resultado de "infarto" es algo muy duro como para jugar con ello alegremente. Por encima de nuestras tablas, de cualquiera de nuestras tablas, está tu sentido común: no sería muy normal que un aventurero sufriera un infarto por la visión de un cadáver descuartizado, mientras que un anciano no lo tendría tan fácil. Sin ir a casos tan

extremos, también podemos encontrarnos con un resultado de "huida" ante ese mismo cadáver, con el resultado de que el personaje se detiene a 60 kilómetros del lugar, cuando lo más lógico sería que se diese la vuelta y se alejase unos pocos pasos. Como ves, es imposible prever todas las posibilidades. El problema se soluciona si hacemos una sencilla comparación.

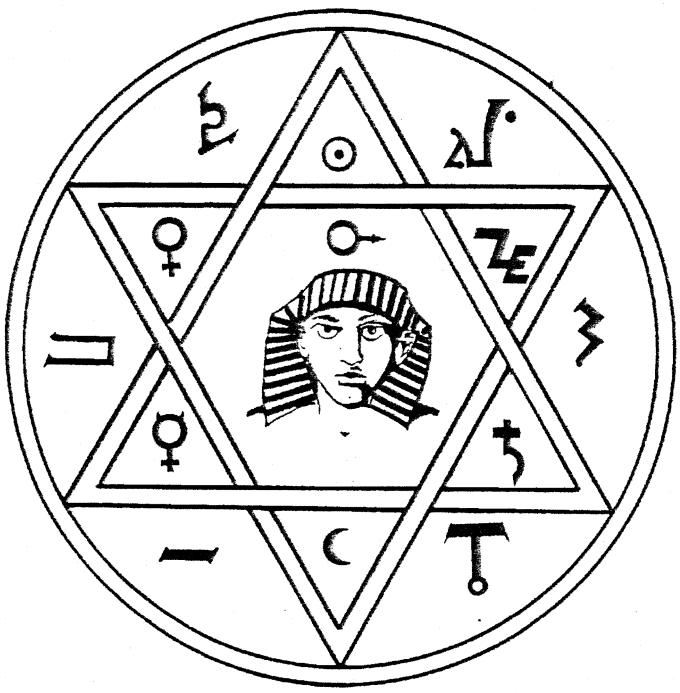
Supongamos que jugar a Ragnarok fuese como jugar al tute. Nosotros, como diseñadores, te decimos cual es el palo que pinta: copas, bastos o espadas. Tú, como director de juego, eres libre de elegir entre las posibles opciones y responder con una sota, un rey, un caballo...

Esto mismo es aplicable a la hora de decidir los efectos del estrés permanente que puede padecer un P.J.. Hay dos formas diferentes de concebir los efectos de un trastorno: "en serio", como una desgracia dramática que va royendo la integridad mental de los que se enfrentan a Lo Maligno, o "en broma", como una pincelada de humor basada en las excentricidades de los P.J. "más tocados" que aligere un poco la tensión durante las aventuras.

El primer planteamiento es más cercano a la realidad. Una enfermedad mental en grado serio es un problema gravísimo: nadie que conviva con un familiar esquizofrénico se reirá de sus ocurrencias, simplemente porque ver a un ser querido presa de su torbellino interior es una experiencia brutal. El segundo planteamiento, el que concibe la locura como excentricidad, es sin embargo mucho más "rolero" y no hay ninguna razón para no aplicarlo. Todo depende de la ambientación que quieras dar a tus partidas.

Y un último apunte. Tampoco es imprescindible que te ciñas escrupulosamente a las tablas a la hora de determinar el trastorno de un personaje. Si, por ejemplo, un P.J. es asaltado por un licántropo en un tren y a consecuencia del shock terminan sufriendo una fobia, sería más que lógico sufriese de siderodromofobia (miedo a viajar en tren) o cinofobia (miedo a los perros, por su parecido con los lobos que a su vez están relacionados con los hombres-lobo. *Si, es un razonamiento retorcido, pero puede ser válido.)* que tirar en la tabla y que el resultado indique que termine dándole por tener pánico a que le hagan cosquillas (pterofobia).

Cuando un personaje sufra un trastorno por culpa de una única experiencia muy traumática (o de una experiencia de este tipo que cuente con la ayuda de unas cuantos shocks de menor importancia), lo mejor es que busques un trastorno relacionado con esa experiencia. Cuando no puedas determinar una única causa para la locura del personaje, sino que la ganancia de P.E. permanentes sea producida por una cascada de calamidades, haz las tiradas correspondientes según el reglamento.





" Rey terrible del mar. Vos que tenéis las llaves de las cataratas del cielo y que encerráis las aguas subterráneas en las cavernas de la tierra, Rey del diluvio y de las lluvias de primavera; Vos, que abrís los manantiales de los ríos y de las fuentes; Vos, que ordenáis a la humedad que es como la sangre de la tierra, que se transforme en linfa de las plantas, os adoramos y os invocamos, nosotros que somos vuestras móviles y mutables criaturas.

Habladnos de las grandes conmociones el mar y temblaremos ante Vos: habladnos del murmullo de las límpidas aguas y nos acercaremos a Vuestro amor. ¡Oh inmensidad en la que se confunden todos los ríos del ser que renacen en Vos!. ¡Oh océano de perfecciones infinitas!.¡Altura vertiginosa que se refleja en lo profundo, profundidad que se exalta con la altura, conducidnos a la verdadera vida con la inteligencia y el amor!.

Conducidnos a la inmortalidad mediante el sacrificio, para que un día podamos ser juzgados dignos de ofreceros el agua, la sangre y las lágrimas en remisión de los pecados. Amén."

Oración de las Ondinas, para después de exorcizar el agua.

"Inmortal, eterno, inefable e increado Padre de todas las cosas, que eres transportado incesantemente en el carro rodante de los mundos que giran perpetuamente; Dominador de las inmensidades eternas, donde se alza el trono de tu poder, desde el cual Tu tremenda mirada todo lo descubre y todo lo oyen Tus hermosos y santos oídos, escucha a Tus hijos a los que has amado desde el principio de los siglos, ya que resplandece por encima del mundo y de los cielos estrellados Tu dorada, grande y eterna majestad. ¡Oh fuego centelleante que te alzas sobre ellos, que allí te enciendes y te mantienes en tu esplendor, brotando de Tu esencia infinitos torrentes de luz que nutren Tu espíritu infinito!.

Este espíritu infinito que alimenta todas las cosas y ofrece el tesoro inagotable de su sustancia, siempre pronta para su labor generativa, apropiándose de las formas con las que has impregnado desde tu principio. De este espíritu proceden también los santísimos reyes que circundan Tu trono, Padre universal, único Padre de los felices mortales e inmortales. Has creado las potencias admirablemente semejantes a Tu eterno pensamiento, a Tu adorable esencia. Tu has colocado por encima de los ángeles que anuncian al mundo Tu voluntad. Por último, Tú nos has colocado en el Tercer Grado de la jerarquía de nuestro imperio elemental. Por lo tanto, nuestro deber es loarte continuamente y adorar tus deseos, que arden sin cesar en la continua aspiración a poseerte. ¡Oh Padre!. ¡Oh la más tierna de las madres! ¡Oh arquetipo admirable de la maternidad y del puro amor!. ¡Oh hijo, el mejor de los hijos!.¡Oh forma de las formas, alma, espíritu, armonía y número de todas las cosas. Amén."

Oración De las Salamandras, para después de exorcizar el fuego.



Capítulo 2
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 16 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.

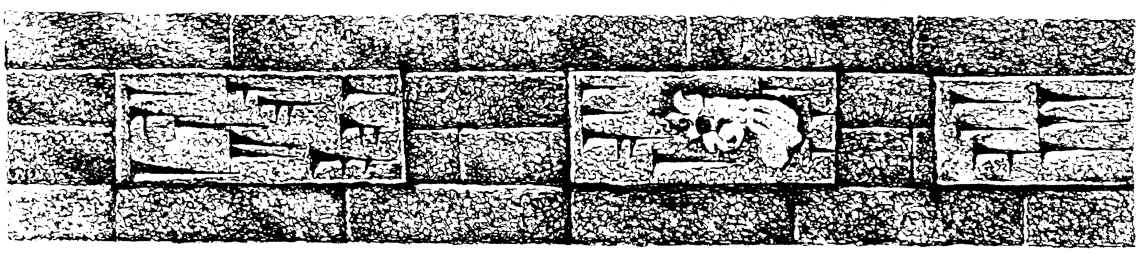
De la oscura razón que llevó al Sr. Klodzinski a elegirme para esta tarea no puedo dar cuenta, pero sí de aquello que en un principio me pareció una locura y que a la luz de lo que la biblioteca nº13 me ha ido ofreciendo en largas horas de estudio no ha resultado tal.

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 tésis 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 CO2 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 hacia 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.....»

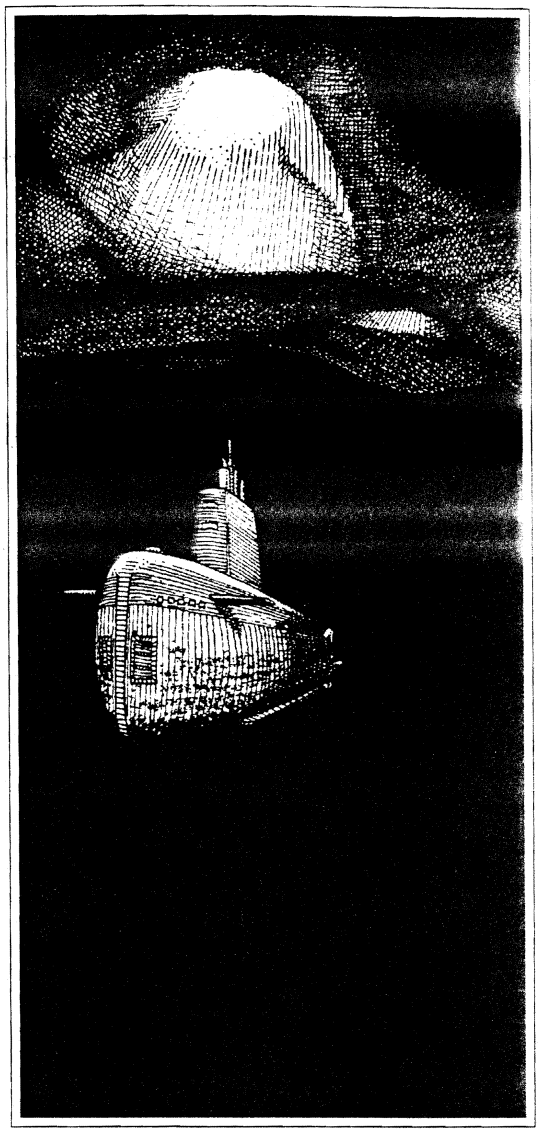
No hay mas datos ni sobre el paciente ni sobre el doctor Garbarek.

Para completar estas informaciones, me viene a la memoria una vieja tradición oral de los Upernavik, tribu esquimal que habita las costas surorientales 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 gustaría 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.

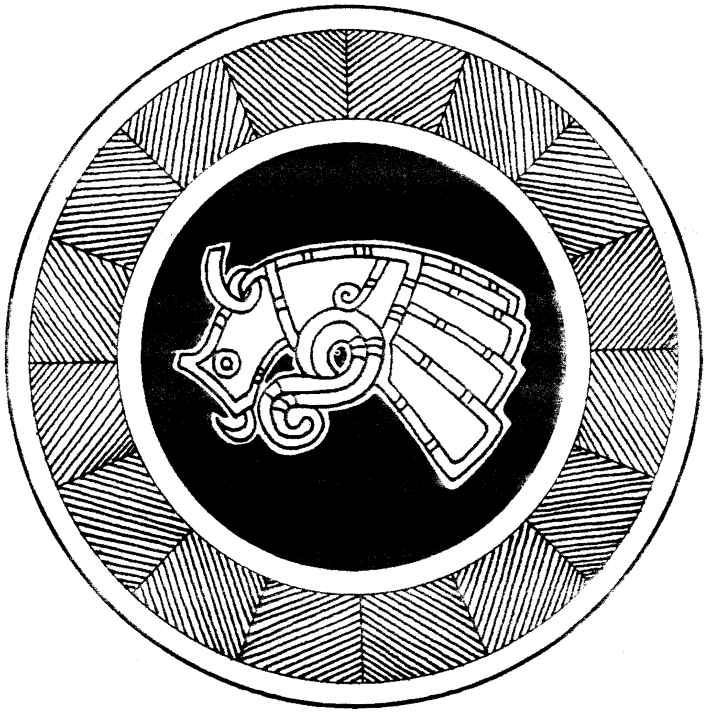
En los diarios de Lyonel Merrick no queda del todo claro que buscara información al respecto, pero la cantidad de datos que la biblioteca privada de Merrick posee sobre todas las expediciones realizadas a las dos zonas polares, incluido un facsímil de los diarios de Roald Amundsen de 1911 en su expedición 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 navegando, 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.

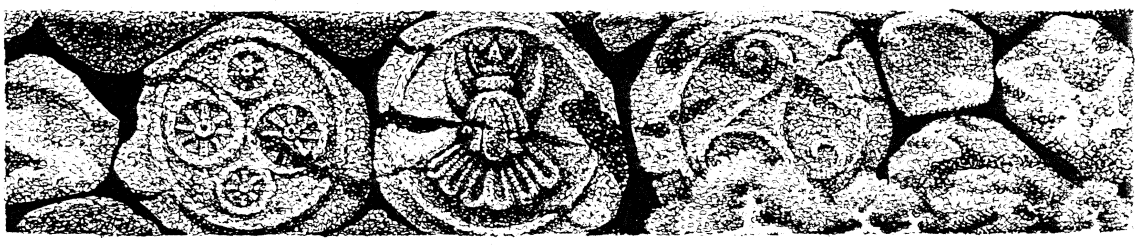
Las huellas le guiaron hasta un gran cueva. Sus paredes eran rojizas en algunas zonas, y Steinkel pensó que seguramente era la sangre de algún imprudente, que no poseía la suficiente destreza para manejar las armas. De todos modos, él se introdujo en la cueva, y antes de que pudiera reaccionar, un gigantesco 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 hacha.

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.

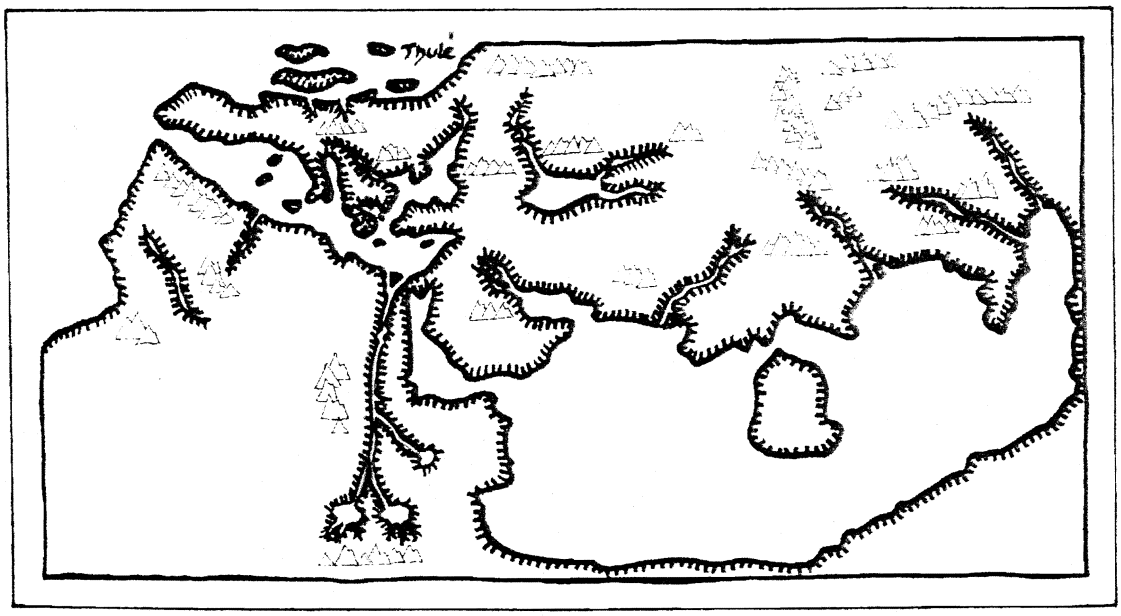
Así fue cómo la naturaleza se unió a Thor y entró en combate: el primer rayo de sol cayó sobre la maza de Thor y produjo un gran resplandor. La niebla de la mañana se apartó para que éste resplandor pudiera cegar a Steinkel y así sucedió. El guerrero estaba indefenso y Thor aprovechó la oportunidad. 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 hasta 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 fín 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 navegando, 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.

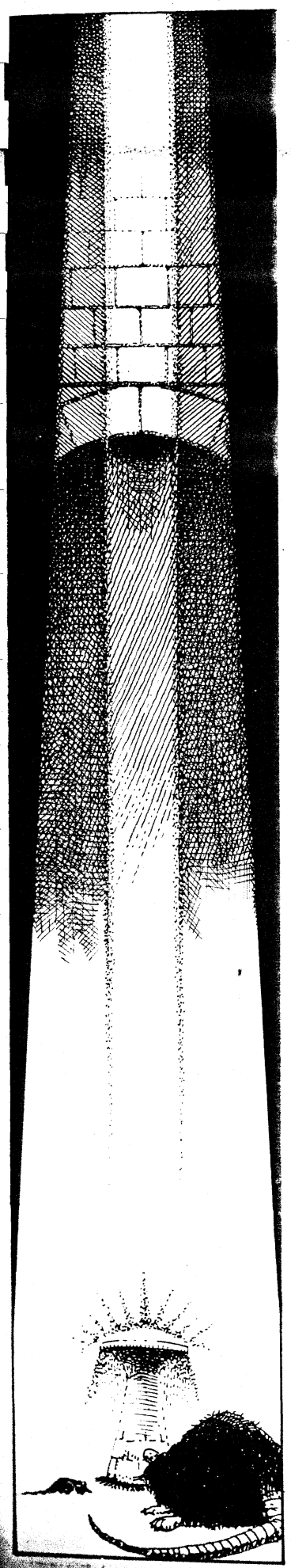
«Acercóse a él muy despacio, y comprobó que era muy frío al tacto. Queriendo comprobar su resistencia, decidió asestarle un golpe con su magnífica hacha. El resultado de este potente golpe fue el siguiente: como si hubiese sido cortado con una enorme precisión, una porción del objeto saltó por los aires. 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.





Capítulo 3
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 ésto, 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 hemisfério norte, pudiendo ser contemplada de una forma más nítida debido sobre todo a la pureza y consistencia del aire que circunda el Artico.

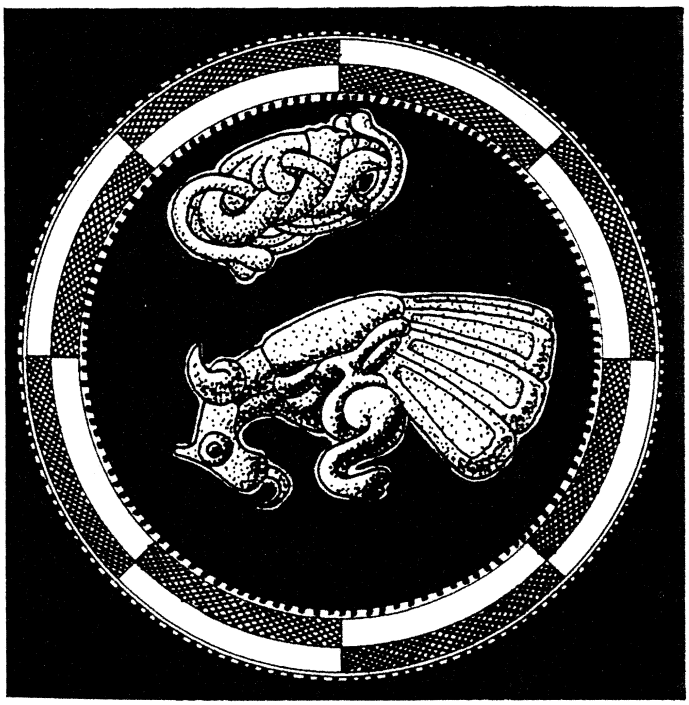
Me parece pertinente ajustar al lector a la explicación de la línea argumental del relato. Parece obvio, y de todo punto lógico, pensar que en principio sólo se han narrado una serie de coincidencias que pueden muy bien no tener nada que ver con los contenidos que «supuestamente» expresan. Las circunstancias 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 fín 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.

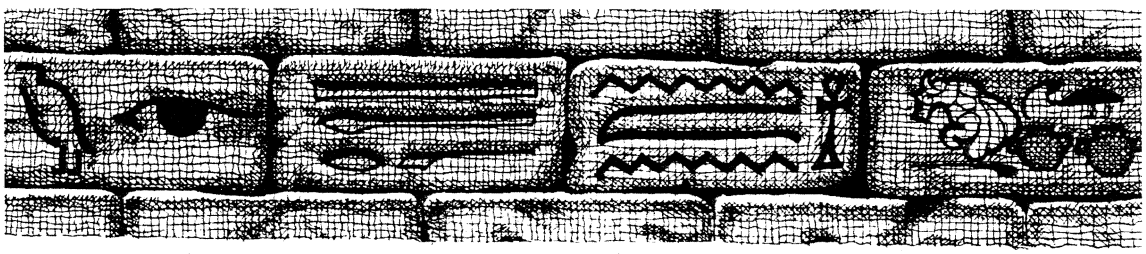
El mismo nos lo cuenta así:

«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 antignedad. 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.

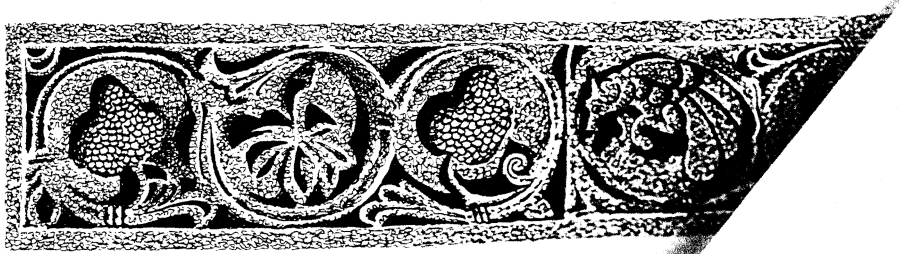
Para la traducción de la parte hebrea debió de servirse, sin duda, de la ayuda de algún conocido, sin que este particular nos conste. Para corroborar este aspecto me remito a la primera parte de su diario, donde habla de su vida, y en la que menciona haber visitado, al menos dos veces, Tierra Santa.

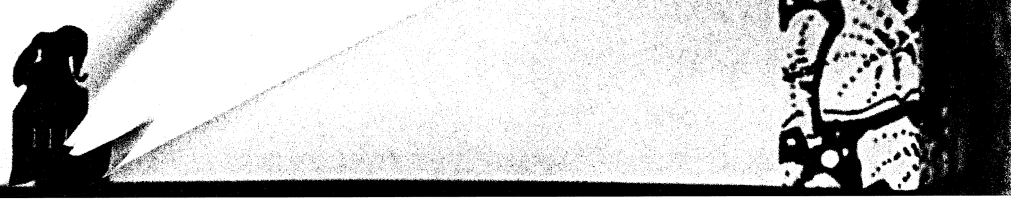
Los templarios

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 hombres 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





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.

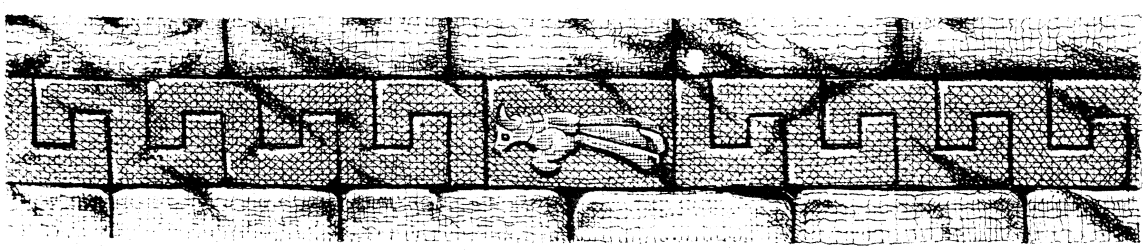
El 13 de Octubre de 1307, el papa Clemente V dictaba la orden de arresto contra los componentes de la Orden del Temple, argumentando cargos de herejía. Es a partir de este momento cuando comienza la persecución de los componentes de la Orden, que llevará inevitablemente a su desaparición.

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 fin 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 abrirla, 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

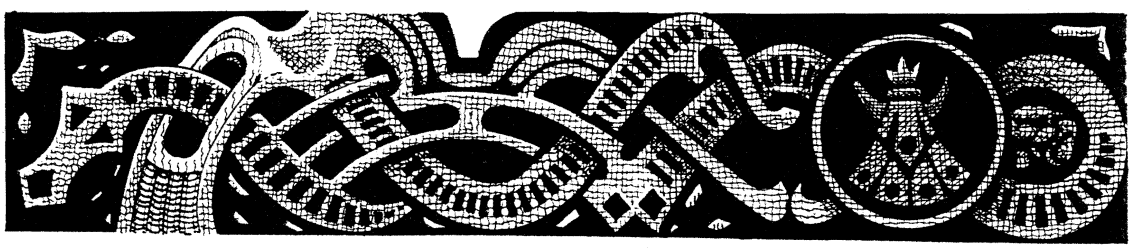
Salvado este obstáculo terminológico, podemos concentrar toda la atención en la Logia de Edimburgo, y desarrollar la relación completa de sus componentes según sus propios archivos, que dicho sea de paso, descansan en el estante dedicado a la Masonería en la biblioteca nº7.

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 Alejandría 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 infructuosa por parte del Santo Oficio, su laboratorio es descubierto al fin 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

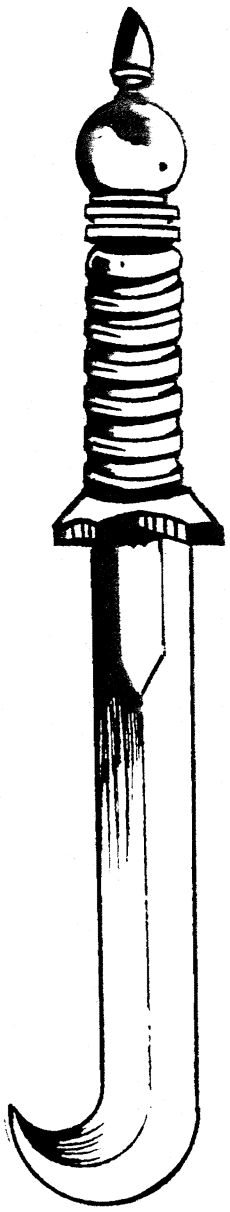
supuestamente escrita de su puño y letra en la que se describen ciertos experimentos llevados a cabo con un misterioso objeto que puede identificarse con su parte del escudo y algunas sustancias que había conseguido desarrollar gracias a sus conocimientos: siempre fue reconocido como un estudiante de 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.

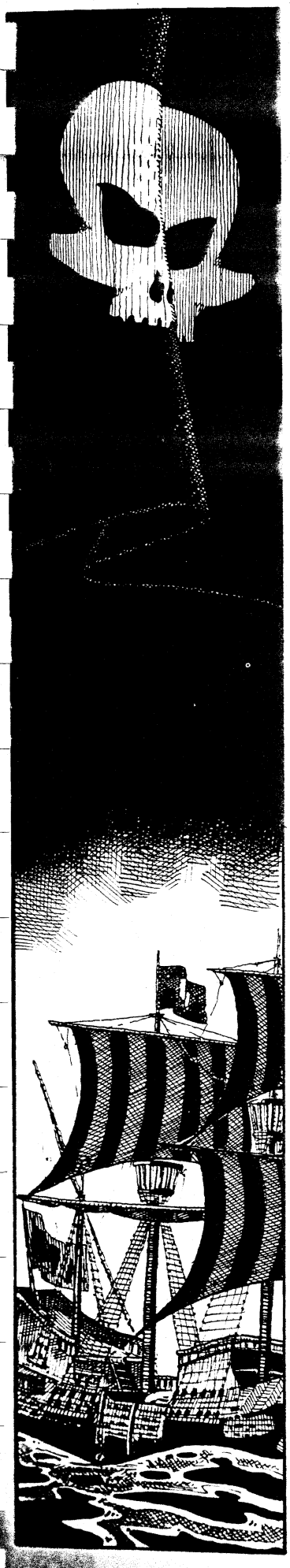
Jean Sauniere: Ex-caballero templario. Escapó de Francia cuando comenzaron los procesos contra la Orden y viajó hasta Escocia en compañía de De Beaujeu. Tras la separación, intenta regresar a Francia, pero durante una corta estancia en Londres, contrae unas fiebres que le provocan la muerte. La cuarta 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.



Garfio Ritual empleado en ceremonias mágicas. Fué hallado en las ruinas de lo que fue un castillo templario cerca de Grenoble, Francia.



Capítulo 4
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 léntamente 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 decide 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 materiales. 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.

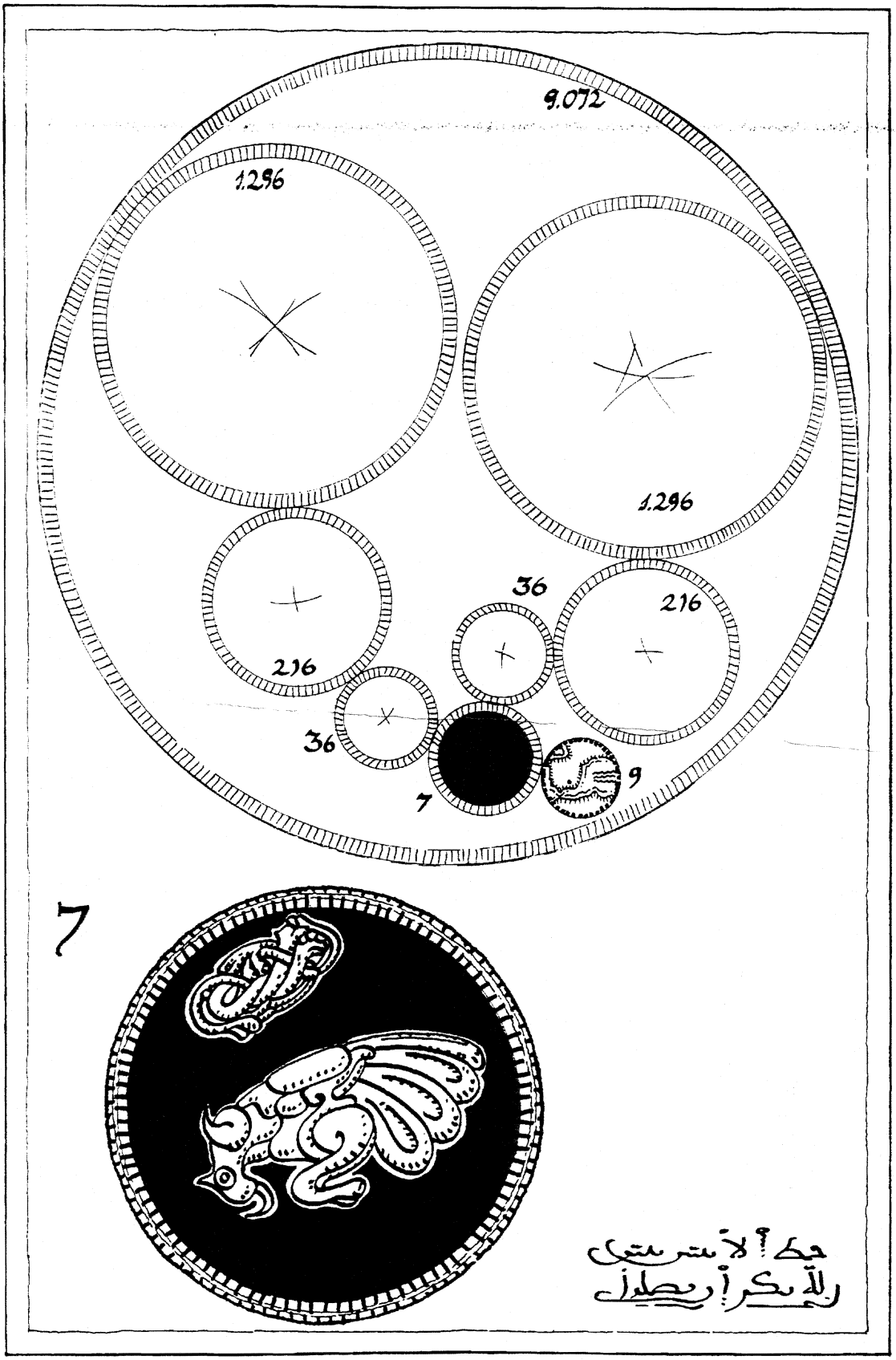
Jade, según consta en los archivos de Merrick House es el apodo con el que firmaba sus escritos una gris administrativa de la compañía naviera Hanssen, de nombre Julia Ballegoijen, pronunciado «balejoien». Sus escritos, muy variados por cierto, no tienen demasiada relevancia; sin embargo uno de ellos, «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.


9.072
1.296
1.296
216
216
36
36
7
9
7

Capítulo 5
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 ua 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 antes 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 Carabaggio, 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 fin. 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 pronto 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, como 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.

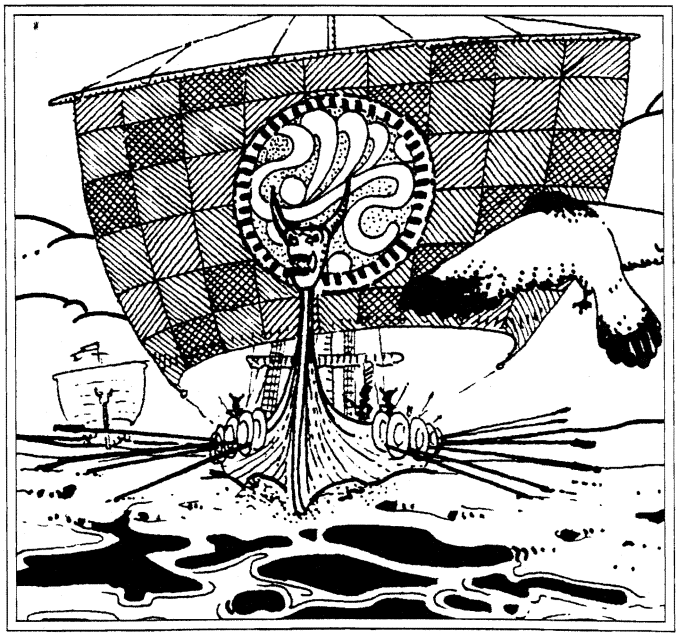
Lyonel Merrick, bien él mismo, o tal vez por mediación de Lévi Strauss, conservaba entre sus libros de Salem, la práctica totalidad de lo escrito por Schroeder, y cómo no, su pieza del disco, que fue enterrada por los indios junto a su cuerpo en un lugar desde donde se avista el mar por donde vino. Para 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

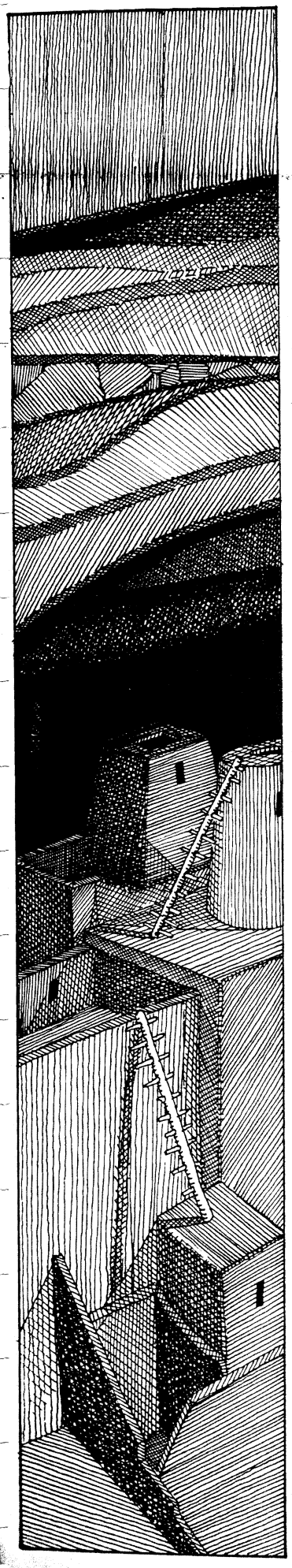
Blackthorne, y cuya relación con la Logia de Edimburgo es más que patente.

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 Shroedrer, 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.





Capítulo 6
NEBULAE

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 caústica, 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 medía 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 facultades, 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 hacer 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.

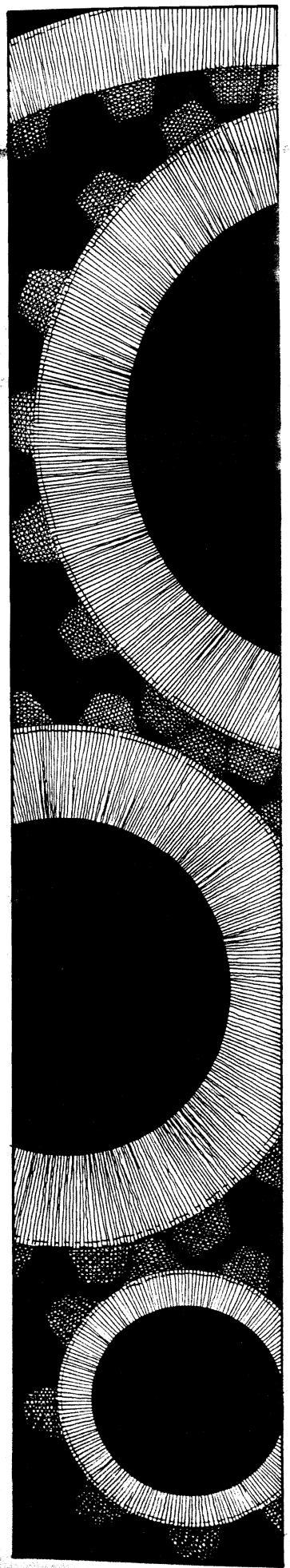
«...me parece estar viendo de nuevo a Humphrey. La calvicie, ese largo prognatismo en la mandíbula inferior, y ese aspecto de maldad que tienen sus ojos, me recuerda demasiado a lo que ya he visto...»

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.



Capítulo 7
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.

TRS3

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 lingnistas, 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 British 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.

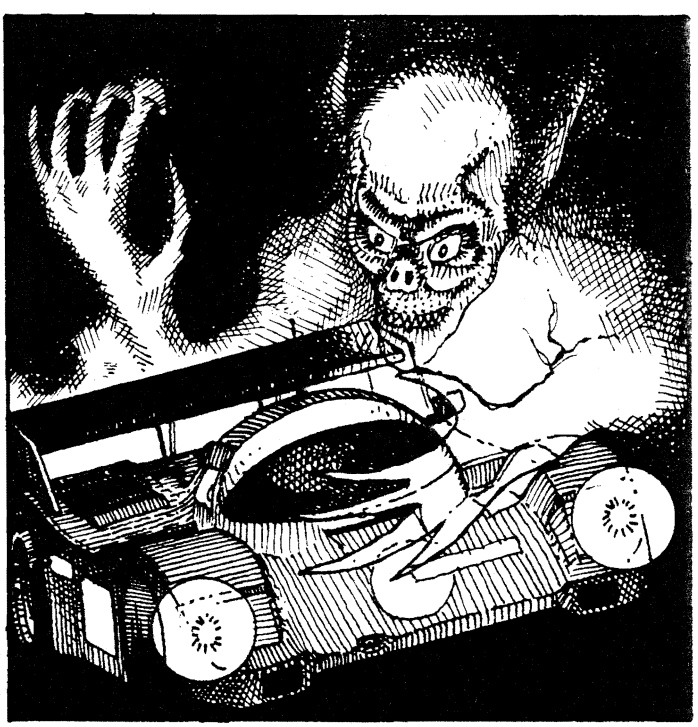
Es sabido que la actividad Poltergeist está íntimamente ligada a los lugares donde se desarrolla, por lo que toda la investigación se desarrolló con la premisa de estar ante un fenómeno Poltergeist atípico. Se ha constatado que en determinadas manifestaciones Poltergeist, se puede registrar un fenómeno 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 segundo, 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.

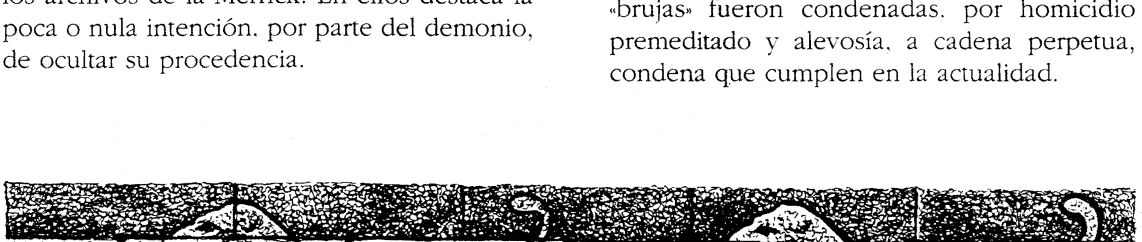
Las brujas del Señor Bolltam

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.

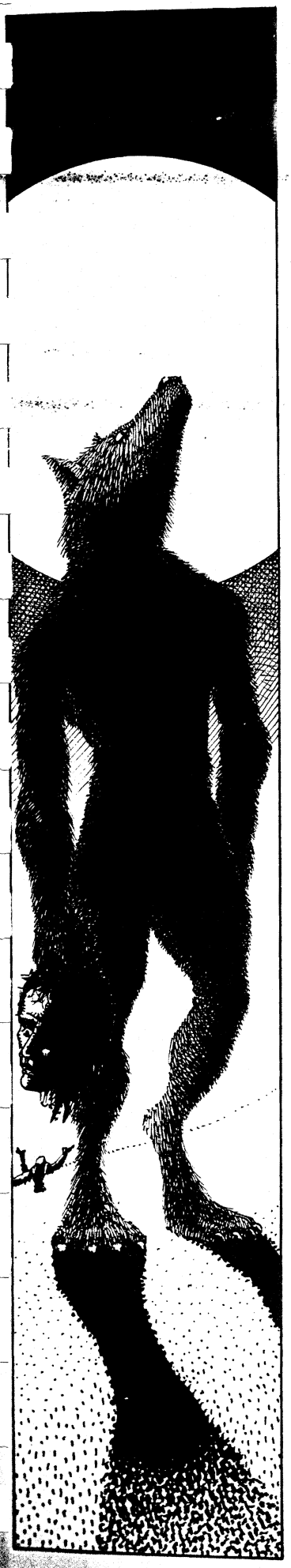
Hasta esta editorial sólo ha llegado el conocimiento de otros dos casos, uno en Francfort, y otro en Adelaida (Australia) que tuvieron el mismo fatal desenlace que el de Lyon. Desde aquí advertimos a todos los usuarios, sobre todo si utilizan asiduamente «programas piratas», del riesgo que conlleva el juego del «Buscaminas» y ofrecemos, de forma gratuita, el antivirus desarrollado por nuestro equipo de investigación a todo aquel que nos lo solicite.

Satanic Games presenta

SACRILEGE



Para ordenadores P.C. compatibles.
Mínimo V.G.A ©. Requerido disco duro 40Mb.
Soporta AD-Pib y ClaxonMaster
Incluye discos 5 1/4 y 3 1/2



Capítulo 8
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.

La única forma de acabar con la «vida» de un zombie, es destruyendo su cerebro. Todo lo demás resulta vano. Aunque se seccionen sus miembros, se le deje desangrar, etc., únicamente si se daña su cerebro dejará de existir posibilidad alguna de reanimación.

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.

Merrick House, a tenor de las informaciones que obran en su poder, advierte que a pesar de la carencia de cerebro, las momias despliegan siempre una inteligencia que las hace características. La sospecha generalizada de que el espíritu de la momia se alberga en un lugar cercano a la punta inferior del esternón (apéndice xifoides), hace de éste punto el lugar más vulnerable de la misma. Un ataque directo sobre esta zona origina indefectiblemente su destrucción: si no se consigue, siempre queda el recurso de quemarla por completo, dado que no se conoce otro medio eficaz para su aniquilamiento.

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.

D.- Testarudos hasta decir basta, un esqueleto jamás ceja en su empeño, a no ser que se le hayan separado las piernas, los brazos, o la cabeza. Si a un esqueleto se le corta la cabeza, el influjo mágico que pesa sobre él desaparece y no pasa a ser más que un montón de huesos.

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 disponemos, 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.

"En Arabia, frente a la ciudad de Bhuto, existe un lugar donde fui para tomar datos referentes a las serpientes aladas. Cuando llegué, se me presentó tan considerable número de huesos y espinas de serpientes, que es imposible dar una idea; formaban grandes montones y aunque había otros más pequeños, el número era inmenso. El lugar donde estos restos estaban esparcidos es en la desembocadura de un estrecho desfiladero formado por dos montañas, en una vasta planicie contigua a los campos de Egipto.

Se asegura que al principiar la primavera, gran número de esas serpientes volaban de Arabia a Egipto, pero que los Ibis o Tántalos (N. del T. ave de egipto conocida por alimentarse de serpientes) les salían al encuentro en el desfiladero, no dejándolas pasar, y las destruían por completo. Los árabes pretenden que en reconocimiento de este servicio, los egpcios tienen en gran aprecio y honor a Ibis, conviniendo los egipcios con ellos en que éste es realmente el motivo de su adoración por esta ave."

Herodoto



Capítulo 9
A MODO DE CONCLUSION

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 Ragnarok. 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.

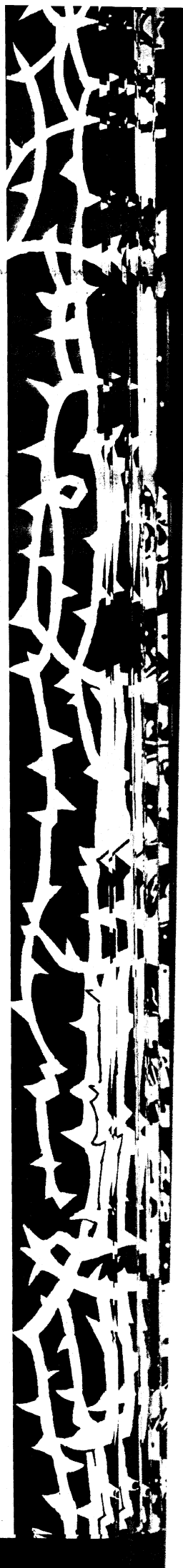
Además de todo esto, los problemas de Octavio Souza comienzan cuando (según una nota encontrada) movido por el espíritu de Mario Dasilva decide enviar a varios de sus alumnos por todo el continente, con el fin de encontrar un objeto. Alguno de estos alumnos fueron encontrados bajo los efectos de fuertes 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



Capítulo 10
CRIATURAS DE LAS TINIEBLAS

En el capítulo 8 vimos 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 finzalizó 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 médiums 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 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.

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:

- 2 veces el nivel que tuvo en vida en **INT**.
- 2 veces el nivel que tuvo en vida en **VOL**.
- 3 veces el nivel que tuvo en vida en **ESE**.

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 5 en cada una de estas 5 habilidades, o una combinación de niveles que sumada diera un resultado de 25.

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", con la diferencia de que su INT y Vol será 3 veces la que poseyesen sus cuerpos mientras estaban vivos, y su ESE 4 veces mayor. Poseen poderes de la misma forma que los aparecidos, aunque lo normal será que sumen 35 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.

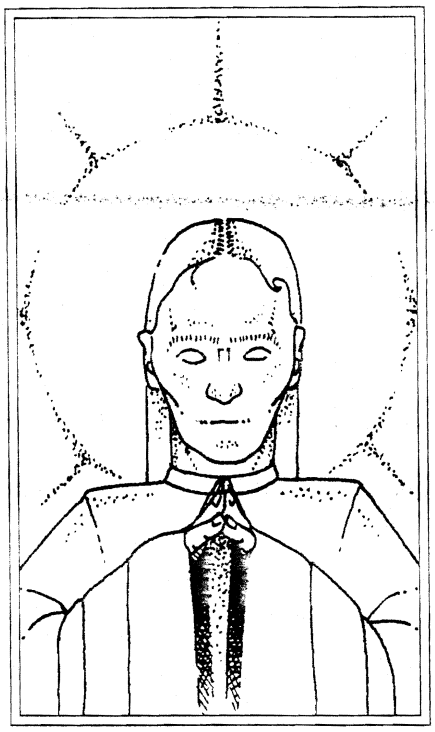
El estrés y los aparecidos

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 (-15/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.

Las características de un demonio menor son las siguientes:

-INT: 30
-VOL: 25
-PER: 40
-ESE: 30

Cuando asumen una forma material (lo que en el capítulo 8 se denominó "mediante su aspecto real") tendrán además:

-FUE: 40
-DES: 35
-CAR: 0

Además, poseerán las habilidades combate sin armas, armas improvisadas y armas de cuerpo a cuerpo, con 60 puntos 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")

Poderes paranormales

Todos, con 95 puntos a repartir entre todos ellos como niveles.

Estrés

Cuando se presentan bajo su aspecto real, la tirada será de -20/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:

-FUE: 5
-DES: 3
-INT: 1
-CAR: Todo el que puede tener alguien que lleva una temporadita muerto y se ha devorado sus propias tripas.
-VOL: La de aquél que los puso en movimiento.
-PER: 2
-ESE:1

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 7 niveles a repartir entre las 3.

La dificultad para un mordisco en combate cuerpo a cuerpo es la misma que en el caso del codazo, pero se deberá superar la tirada en dos asaltos consecutivos para que tenga efecto. Al afectado no suele importarle mucho, pero su POT es de +5.

Matando zombies

Como ya habrás visto, los zombies no tienen CON. Esto es así porque se les puede desmontar, pero la única forma efectiva de quitárselos es con un disparo de categoría de éxito 4 ó más (con cualquier arma) o con cualquier sistema que les destruya el cerebro. Si se les arranca la cabeza del tronco, la cabeza sigue viva: en este caso son inofensivos pero valen para hacer risas.

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 CON a nivel muy fácil. Si la falla, quedará infectado.

Estas enfermedades provocadas por los trasuntos 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 alguna 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 3 P.V. por día hasta que muera. Si la supera, perderá un P.V. y un nivel de CON y FUE cada día hasta que que los P.V. lleguen a un nivel igual a 11-CON.

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:

-FUE: 15
-DES: 5
-INT: 10
-CAR: 0
-VOL: 7
-PER: 3
-ESE: 16

En cuanto a habilidades, dispones de 20 puntos a repartir entre combate sin armas, armas de cuerpo a cuerpo y armas improvisadas. Como poder paranormal disponen de telepatía a nivel 10.

Magia

Una momia tiene a su disposición todos los conjuros de Magia Aurea, con 120 puntos de luz. No necesitan rituales ni ceremonias especiales para utilizarlos, ni, por supuesto, ingrediente alguno (todo esto se explica en el capítulo correspondiente a magia).

Infecciones

Se aplican las mismas reglas que se describieron para los zombies.

Matando momias

Las momias padecen los efectos de la magia, el fuego, las explosiones espectaculares... o destruir su apéndice sifoides, situado en el extremo inferior del esternón. Para ello es necesario un disparo con un arma de fuego con una categoría de éxito de 8 ó más.

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".

ESQUELETOS

Sus características son como sigue:

-FUE: 3
-DES: 13
-INT: 2
-CAR: 0
-VOL: La de aquél que los haya puesto en movimiento.
-PER: 1
-ESE: La de aquél que los haya puesto en movimiento.

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:

-FUE: 10
-DES: 4
-CON: 9
-INT: 3
-CAR: 1
-VOL: 3
-PER: 5
-ESE: 2

En cuanto a habilidades, poseería combate sin armas, armas de cuerpo a cuerpo y armas improvisadas a nivel 8.

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.

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 -5/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:

-Cada vez que haya luna llena y tan pronto como ésta salga por el horizonte.

-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 superase se transformará directamente y no sufrirá otros efectos.

Un licántropo puede también transformarse a voluntad: para ello deberá superar una tirada de VOL a nivel imposible. Por cada 10 veces que lo consiga la dificultad bajará un nivel, pero nunca será automática, como máximo muy fácil. Este procedimiento se seguirá también para evitar la transformación. El proceso de transformación dura 2 turnos (aproximadamente cuatro minutos) durante los cuales el licántropo queda absolutamente indefenso.

Características

(cuando se transforma en lobo)
-FUE: 16
-DES: 10
-CON: 20
-INT: 4
-CAR: 0
-VOL: 7
-PER: 20
-ESE: 5

(cuando se transforma en pantera o jaguar)
-FUE: 17
-DES: 18
-CON: 20
-INT: 2
-CAR: 0
-VOL: 3
-PER: 20
-ESE: 3

(cuando se transforma en oso)
-FUE: 22
-DES: 6
-CON: 25
-INT: 2
-CAR: 0
-VOL: 3
-PER: 15
-ESE: 22

En cualquiera de estas formas, el aspecto final de un licántropo es antropoide, es decir, similar a la mezcla de un humano y el animal en que se transformen.

Transformados, los licántropos poseen 50 puntos a repartir como niveles entre supervivencia, combate sin armas y armas improvisadas. Por otra parte, todos poseen la habilidad "intuición" al mismo nivel que su PER.

Matando licántropos

Cuando un licántropo no está transformado, sigue las mismas reglas que una persona normal y corriente, siendo sus características y habilidades muy similares.

Pero cuando un licántropo está transformado, los P.V. que pudiera perder en combate se dividirán entre 5 (es decir, una herida que provocase la pérdida de 15 P.V. sólo les dañarían en -3). Por otra parte, no siguen las reglas de desangramiento, ignorando sus efectos. Sanan las heridas a 6 veces más rápidamente que un personaje normal (es decir, si las reglas indicasen que recuperan un P.V. al día, recuperarían 6).

No obstante, existe un método sumamente eficaz para acabar con los licántropos: si se les hiere con arma de fuego cargada con balas cuya cabeza esté hecha de plata (no de plomo), sufren tres veces más daño de lo normal y se recuperan tres veces más lentamente de lo indicado por las reglas para un personaje humano normal, padeciendo a su vez los efectos del desangramiento (de la forma habitual).

La munición de plata ha de ser fabricada por encargo. Es muy difícil conseguirla y no será normal poder acceder a grandes cantidades de una sóla vez. Asegúrate de que los P.J. no pueden acceder más que a la cantidad mínima imprescindible (así habrá mas tensión si fallan un disparo...) y de que tengan que responder de forma creativa a un montón de molestas preguntas.

Si se les hiere con un arma de filo o contundente hecha de plata, los efectos de su intolerancia a este metal no serán tan agudos al no permanecer tanto tiempo la plata en contacto con su organismo: sólo se multiplicarán los daños por dos, se dividirá entre dos el tiempo requerido para recuperar P.V. y no padecerán los efectos de la regla de desangramiento.

Una bala de plata provoca el mismo daño a una persona normal que una de plomo.



Un arma contundente o de filo construida con este metal, ve su POT rebajada en un tercio cuando se utiliza contra un humano vulgar y corriente.

Estrés

ver la transformación de un licántropo es algo a lo que no todas las mentes llegan a acostumbrarse: tirada de estrés -15/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.

Los licántropos también padecen los efectos del estrés: la primera transformación supone, tras recuperar la forma humana, una tiradita de nada más que -20/x 5. En sucesivas transformaciones, irá bajando a razón de un +1 al modificador por cada vez, y un -1 al multiplicador por cada 5, hasta un máximo de -5/x1.

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:

-FUE: 18
-DES: 15
-CON: 30
-INT: 16
-CAR: 25
-VOL: 30
-PER: 12
-ESE: 20

En cuanto a las habilidades, puedes calcularlas como si de una persona normal 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. Sus características en esta forma serían las siguientes:

-FUE: 4
-DES: 25
-CON: 30
-INT: 16
-CAR: 0
-VOL: 30
-PER: 20
-ESE: 20

También pueden transformarse en una neblina, sin FUE, DES y con PER 12. Esta niebla es invulnerable, puede pasar a través de rendijas (se comporta como el humo). La última posibilidad es que se transforme en lobo (en un auténtico lobo, idéntico al "canis lupus" de toda la vida) con estas características:

-FUE: 16
-DES: 10
-CON: 30
-INT: 16
-CAR: 0
-VOL: 30
-PER: 20
-ESE: 20

Transformados en cualquier variedad (murciélago, niebla o lobo, no pueden lanzar hechizos pero sí poderes paranormales.

Poderes Paranormales

Los vampiros de estirpe poseen clarividencia a nivel 12 y telepatía a nivel 10.

Magia

Algunos vampiros de estirpe pueden poseer Magia Aurea (100 puntos de luz y un par de hechizos de Alta Magia así como los mínimos de los demás niveles que sean necesarios para poder llegar hasta ese nivel como media).

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.

Matando vampiros de raza

Si se muestra aun vampiro de estirpe un símbolo sagrado y el portador tiene una fe absoluta en lo que simboliza, el vampiro deberá superar una tirada de ESE (a la que restará el nivel de ESE del portador del objeto) a nivel milagroso. Si la supera, el vampiro no sufrirá ningún efecto (sí, probablemente, el infortunado portador del símbolo). Si la falla huirá del lugar inmediatamente, transformándose si así logra escapar a mayor velocidad.

Pero, como ya hemos dicho, el portador del símbolo ha de tener una fe inquebrantable. Para ello, deberá superar una tirada de ESE. Si es devoto de una religión y ha cumplido el código ético de la misma de forma escrupulosa, bastará con que su dificultad sea muy fácil, pero si no ha respetado los principios de su fe y ha hecho lo que le ha venido en gana, la dificultad



subirá de manera proporcional (por ejemplo, un homicida sádico debería superar una tirada de dificultad milagrosa).

La tradición afirma que los ajos constituyen un remedio infalible contra los vampiros. Lamentablemente esto no es completamente cierto. Es más: es falso.

(Debemos advertir a los lectores por tanto de que **nunca** confíen exclusivamente en esta humilde hortaliza en sus tratos con lo oscuro. Es más, si pueden dejen el trato con Lo Oscuro en manos de los profesionales).

Ante un ajo, un vampiro de estirpe suele proferir frases del estilo:

-"¡Cielo Santo!. ¡No puedo creerlo!.¡Me está amenazando CON UN AJO!. ¡A mí!"

No cabe duda de que el efecto rolero es importante (salvo que el humor negro sea un elemento a descartar en tus módulos), pero los P.J. pueden pagarlo muy caro. No obstante, si te sientes misericordioso, puedes hacer que el vampiro siempre ataque en último lugar al portador del ajo en cuestión, o que deba superar una tirada de ESE a nivel muy fácil, o que jamás bese a alguien que acabe de comer un ajo (algo completamente razonable, por otra parte), o que nunca jamás cenen sopas de ajo, etc.

Bromas aparte, el ajo ofrece buenas posibilidades roleras. Hablando completamente en serio, tus jugadores pueden confiar en este remedio sólo para ver como es prácticamente inútil. Desesperación asegurada.

Las rosas, por su parte, sí que desagradan a los vampiros (**Nota del editor:** *¡Y vale ya de chistes con lo del ajo, que hay que acabar el juego!*). El mero contacto con una de estas flores les repugna enormemente (tirada de VOL imposible para acercarse a una).

El agua bendita tampoco está entre sus líquidos favoritos: un vampiro de estirpe perderá un P.V. por cada 10 c.c. de agua bendita que entren en contacto con su piel.

Las balas y/o los ataques cuerpo a cuerpo les hacen bastante gracia. De matarlos, olvídate por el momento.



Las armas mágicas (se describen en el capítulo dedicado a la magia) les hacen el daño habitual.

La luz del Sol les resulta fatal. Pierden 10 P.V. por cada asalto en que se vean expuestos a ella.

El tradicional sistema de clavarles una estaca de madera en el corazón podría resultar efectivo si no fuera por el hecho de que el influjo que ejercen sobre sus adeptos (los vampiros menores "contagiados" previamente por ellos) sigue activo incluso tras su muerte. En el momento en que la estaca es clavada, el cuerpo del vampiro se transforma en cenizas (3 asaltos).

Pero los adeptos de un vampiro seguirán siendo fieles a su Maestro incluso tras su muerte, y no pararán hasta dar con un resto cualquiera de esas cenizas. Si vierten sangre sobre ellas, el vampiro de estirpe volverá a la vida inmediatamente.

Como método complementario a la clásica estaca, es muy recomendable cortarles la cabeza y enterrarla a la mayor distancia posible (tirada de estrés por atentar contra los principios morales y todo eso). Los muy paranoicos pueden arrojarlos a una sima oceánica, en una cápsula que contenga una lámpara de rayos U.V.A. con su correspondiente batería, remojados al baño María en agua bendita, con un ambientador de

fragancia a rosas... y un puñadito de dientes de ajo bien machacados en la cavidad bucal (**Nota del Editor:** *¡He dicho que ya os valía con lo de los ajos*).

Como D.J., has de saber que un vampiro de estirpe debería ser el clásico enemigo peñazo estilo comic de superhéroes, de esos que vuelven y vuelven y vuelven y no se cansan jamás. Y les matas pero da igual, y les bombardeas nuclearmente y da igual, y los pasas por la batidora y da igual etcétera etcétera etcétera.

De hecho, el equipo de diseño de Ragnarok aboga por la creación de un nuevo subgénero rolero dentro del género del terror: frente a la "espada y brujería"... "¡ajo y estaca!". (**Nota del Editor:** *¡os vais a enterar de lo que vale un ajo!... digo ¡un peine!*).

VAMPIROS MENORES

Estas criaturas representan algo así como los "vampiros light". Sus características serían las siguientes:

-FUE: 10
-DES: 10
-CON: 10
-INT: 9
-CAR: 10
-VOL: 10
-PER: 10
-ESE: 10

Por lo demás, las reglas a aplicar son las mismas que con los vampiros de estirpe, muy especialmente todo lo referente a los ajos... (**Nota del Editor:** *¡..... CENSORED.....!*)

SOBRE LAS CRIATURAS

A estas alturas del reglamento te habrás dado cuenta ya de que hay algunos aspectos sobre los Hijos de Lo Oscuro que, a primera vista, quedan un tanto nebulosos. La explicación es muy sencilla.

La función número uno de un monstruo en Ragnarok no es la de ser un simple enemigo: alguien a quien hay que eliminar antes de que te elimine. Su tarea más importante es crear ambiente. Por eso, es absurdo que un espíritu siga ciertas normas fijas: si el hecho de que un fantasma más bien vulgar ejecute unos Poletergeist que son la envidia de las Dimensiones Oscuras y tu partida lo requiere, aunque las reglas indiquen lo contrario, adelante. No olvides que en este aspecto, las reglas que te damos son más una guía que una ley: señales de Prohibido el Paso, más que de Dirección Obligatoria.

Por encima de las normas que hemos establecido, está la ambientación de tu partida. Si quieres crear un hombre lobo cuyo aullido provoque una tirada de estrés de +60/x 10, eres absolutamente libre de hacerlo (eso sí, te advertimos de que los aventureros de tu grupo de jugadores lo llevan un poco crudo).

No podemos olvidar que nos movemos dentro de los límites de lo fantástico y que tienes un amplísimo márgen a la hora de llevar a la práctica nuestras propuestas, de los contrario, Ragnarok sería un tratado de ocultismo y brujería, NO un Juego de Rol.

RAGNAROK

Ficha de Criatura

Tipo de Criatura_____

Nombre de la Criatura_____

Descripción Física_____

_____

_____

_____

_____

_____

DIFICULTADES	
Muy Fácil	8+
Fácil	11+
Normal	14+
Difícil	17+
Muy Difícil	20+
Imposible	23+
Milagroso	25+

FUE	DES	INT	CAR	CON	VOL	PER	ESE

HABILIDADES

Magia/P. Paranormales

Notas

Capítulo 11
FENOMENOLOGIA PARANORMAL

En principio, ningún P.J. puede poseer poderes paranormales, (aunque puedes decidir que alguno de ellos disponga de facultades de este tipo si su nivel en ESE es de 9 ó 10), quedando estas facultades extraordinarias en manos de los P.N.J.

Los poderes paranormales funcionan como si se tratase de habilidades, con las siguientes puntualizaciones:

-Su campo sería el de esencia.

-Su nivel puede ser superior al nivel en ESE del personaje que los posea.

-Salvo que las reglas indiquen lo contrario, la dificultad de las tiradas siempre será normal.

PODERES PARANORMALES

Clarividencia

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, hasta el punto de que no sea posible percibir nada. Por el contrario, cuanto más alta sea la C.E., más nítida será la imagen, hasta el punto de percibir olores, sonidos, etc.

Transfiguración

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 x2 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.

Telequinesia

Consiste en mover objetos o personas con la mente, pero no afecta al propio telequinético. Por cada nivel se podrá mover 10 kilogramos (o sea, a nivel 10, hasta 100 kilogramos) con dificultad fácil, subiendo la dificultad de la tirada un nivel por cada 10 kilogramos por encima del peso máximo permitido para el nivel que posea el personaje. La velocidad a la que puede lanzarse es de 10 metros por asalto y nivel. 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. La potencia de impacto de un objeto movido por telequinesis es igual a su peso en kilos por 2.

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

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

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 ESE del viajero en asaltos.

Fantasmogénesis

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 su nivel en este poder:

1/3: El equivalente a apariciones parcialmente visibles.

4/7: El equivalente a apariciones totalmente visibles.

8/11: Apariciones de cualquier tamaño o generar una cantidad de ectoplasma suficiente para cubrir el cuerpo de una persona (no ambas cosas a la vez).

12/14: Apariciones de cualquier tamaño y ectoplasma suficiente para "crear" una persona entera.

16 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

Este poder es patrimonio exclusivo de las Entidades Paranormales. Permite a un espíritu tomar posesión de un cuerpo. Para ello, deberá superar una tirada de dificultad normal, a la que se restará la ESE de la víctima.

De superarla, 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. Las habilidades de los campos de VOL y ESE que poseyera el poseído, subirán tantos niveles como subiesen estas características tras la posesión Su propia mente queda absolutamente bloqueada. 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 ex-poseído ganaría de forma automática 2 P.E. permanentes.

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

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.

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 video. Las imagenes 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

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 8. El médium debe hacer una tirada de esencia 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 (imposible) 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 ESE 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 y 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 a nivel difícil, 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 involuntaria, 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.

CASUISTICA PARANORMAL

Londres, 1969

La familia Gordon, fue testigo de cómo un supuesto espíritu invadía su hogar. Durante quince días, asegura Graham Gordon el cabeza de familia, se escucharon aullidos de forma contínua. Estos aullidos se presentaban por lo general a altas horas de la madrugada y duraban hasta el amanecer. Su esposa, Josephine, asegura haber presenciado cómo algunos objetos desaparecían cuando ella quería utilizarlos, y más tarde aparecían en el lugar más insospechado.

La familia Gordon acudió a un sacerdote para que bendijera su casa. La noche anterior a esta petición, Graham Gordon tuvo una pesadilla en la que le pareció oír «una advertencia», mediante la cual se le amenazaba de muerte si recurría a la ayuda Dios. Una vez bendecida la casa, los aullidos se escucharon durante otros cuatro días, al parecer con más intensidad. Despues de estos cuatro días, los aullidos cesaron y los objetos no volvieron a desaparecer.

Las investigaciones realizadas sobre este caso, no arrojaron ninguna luz, por lo que ha sido considerado hasta la actualidad como «auténtico».

Times, 16 de Enero de 1980 ¿Lluvia de piedras sobre Essex?

En la madrugada del pasado 16 de Enero, se registró una lluvia de piedras que cayó sobre una pequeña localidad situada al norte del condado de Essex. Fuentes oficiales aseguran que el tamaño de las piedras oscilaba entre los dos y los tres centímetros de diámetro, aunque pudo recogerse alguna que rondaba los ocho centímetros.

Cottingley, Inglaterra, 1715

Un caso muy similar al de las hermanas Fox (caso del que se habla como el primer contacto espiritista), se registró en esta localidad. Joseph y Mary Ann Hudson, una pareja de campesinos, aseguraba escuchar golpes secos en la cuadra. Este hecho fue descubierto por el miedo que supuestamente sentían los animales, que a la hora de ser introducidos en la cuadra se mostraban tan reacios que llegaban a dar muestras de violencia.

El matrimonio Hudson afirmaba haber mantenido «conversación» con el supuesto espíritu, el cual no respondía a ningún nombre en concreto. La comunicación establecida se basaba en los golpes producidos por el espíritu, de manera que cuando este efectuaba dos golpes consecutivos significaba «Si», y cuando efectuaba un único golpe significaba «No».

Este fenómeno duró cuatro meses, período tras el cual los animales accedieron a entrar en la cuadra. El matrimonio Hudson no reveló en ningún momento el contenido de sus conversaciones con el supuesto espíritu, lo cual ayudó a que la opinión de los escépticos se extendiera olvidando este caso durante un largo tiempo.

Arcadia, E.E.U.U, 1847

El 2 de Diciembre de 1847 en «Hydesville», una casa localizada en Arcadia, las dos hijas del propietario, Margaret y Kate Fox, empezaron a oír ruidos extraños en su habitación con cierta periodicidad y sin causa aparente. El 31 de Marzo de 1848, hacia las once y media de la noche, los golpes se manifestaron con una intensidad desconocida hasta entonces. Vibraciones violentas, casi estruendosas, se prolongaron hasta las primeras luces de la madrugada, intercalándose con sonidos de corta duración que semejaban *«golpes dados con nudillos sobre algún tablero»*, para, seguidamente, reproducirse con un fragor semejante *«a la descarga de un carro de pedruscos sobre una plataforma de madera»*, según la declaración de las hermanas Fox.

Kate Fox, ante tales fenómenos, chasqueó sus dedos, y exclamó:

- *«Aunque seas el mismo Diablo, haz lo mismo que yo».*

Fue así como se creó el método de comunicación con el espíritu de tales manifestaciones, cada chasquido de dedos era replicado con un golpe dado sobre un armario.

Un amigo de la familia, el señor Duesler, sugirió la posibilidad de que se tratase de alguna persona fallecida que, de algún modo hubiera estado relacionada con aquella casa. Las preguntas, ahora dirigidas siguiendo un nuevo método que utilizaba las letras del alfabeto en sincronía con los «raps», surtieron efecto. Así identificaron los Fox al espíritu como correspondiente a un tal Charles B. Rosma.

Turín, Italia, 1990

Lucía Testi aseguraba que el espíritu de su madre, fallecida a causa del cáncer cinco años antes, se aparecía todas las noches a los pies de su cama.

-»Su rostro era siniestro y en mi opinión, reflejaba disgusto o dolor por alguna razón. Permanecía mirándome durante algunos minutos y desaparecía. Creo que de alguna forma intentaba advertirme algo».

El caso de Lucía Testi se repitió durante cinco días. Investigaciones realizadas en su apartamento, descubrieron por casualidad que en el piso inferior se realizaban ceremonias satánicas periódicamente.

Salem, Estados Unidos, 1915

En la ciudad de Salem, famosa por las quemas de brujas llevadas a cabo años muchos años atrás, se produjo un hecho tan espectacular como escalofriante.

Un joven granjero fue testigo de una macabra aparición múltiple (fenómeno que se produce en rarísimas ocasiones). Los dos espíritus aparecidos en esta ocasión, representaban un hecho ocurrido durante la «caza de brujas de Salem».

Según el joven granjero, un poste se materializó ante sus ojos de forma casi instantánea. Al cabo de un par de minutos, al pie del poste apareció una pila de leña. En ningún momento se acercó el testigo que permanecía a unos diez o doce metros.

Unos segundos más tarde el campesino escuchó un zumbido grave, que aunque según sus propias declaraciones, no molestaba pero si producía una sensación de intranquilidad. Este zumbido se escuchó hasta el final de la aparición.

Por fin apareció una figura humana. Ante el joven se materializó una mujer con el pelo rapado y totalmente desnuda atada al poste.

El testigo aseguró que la mujer le dirigió una mirada y sonrió. Al cabo de unos segundos, apareció un hombre, ataviado con *«ropajes muy*

antiguos» que sostenía una antorcha en la mano.

Al parecer, el supuesto verdugo miró fijamente al testigo, el cual afirma con total firmeza que vio su rostro en el de la segunda aparición, como si se tratara de un espejo.

De lo que ocurrió más tarde no existen datos, ya que al verse así mismo, se desmayó en el acto. Pero al despertar, y tras comprobar que todo había pasado, pudo oler a quemado, incluso juró haber visto restos calcinados, aunque al ir a avisar a su padre para mostrárselos, todo había desaparecido y por supuesto no fue tomado en serio.

Investigaciones realizadas con posterioridad revelaron que aquel lugar fue utilizado para realizar las ejecuciones por su ubicación, entre otros motivos.

Turín, 1980

María Rossi, una agraciada joven de 22 años, moría a causa de un fallo cardiaco. Esta noticia no parecía interesante a primera vista, pero la opinión pública cambió repentinamente cuando salieron a la luz las causas de el fallo cardiaco.

Según posteriores declaraciones de los implicados (los padres de la joven y un sacerdote), María Rossi *«tenía un demonio en el cuerpo»*, por lo que era absolutamente necesario realizar un exorcismo.

El sacerdote Enrico Garone, no sólo decidió no pedir permiso a sus superiores para la realización de este exorcismo, sino que además no tuvo en cuenta la peligrosidad de estas prácticas, en las que la víctima se ve sometida a gran número de presiones que afectan a su cerebro y por consiguiente al resto de su organismo.

Al parecer, el sacerdote siguió las «instrucciones» que aparecen en el «Rituale Romanum». Unos minutos después de comenzar la lectura, María profirió en gritos e insultos a la Iglesia, y vomitó sucesivas veces. Es sabido que en algunos casos los posesos vomitan objetos que no han tragado nunca: este fue uno de esos casos, ya que María expulsó una pequeña medalla con una imagen de Cristo.

Según declaraciones de la madre, el padre Garone:

-»Tomó el pulso a María. Nos informó de que este había aumentado porque el demonio estaba intentando matarla. El padre Garone comenzó a abofetearla mientras recitaba alguna oración en latín. La niña no paraba de gritar y de insultarnos a todos, por lo que yo también empecé a pegarla, y después mi marido».

El resultado de esta descomunal paliza fue una gran cantidad de lesiones y finalmente el fallo cardiaco que acabó con la vida de la joven.

El padre Garone y los padres de la joven residen actualmente en un sanatorio mental.

Watseka, E.E.U.U, 1876

Los sucesos comenzaron cuando Lurancy Vennunm, a la edad de catorce años, hubo de ser internada en un local especialmente destinado para personas dementes. Los síntomas que presentaba eran por demás espectaculares: tras largas y penosas crisis epileptoides o histerógenas, Lurancy sufría bruscos e inopinados cambios de personalidad. Los tratamientos a los que fue sometida no dieron resultado, y se acabó considerándola como un caso sin esperanza.

El caso de Lurancy pronto se extendió por los alrededores, inquietando al señor Roff, cuya hija Mary, fallecida hacía doce años, había muerto a causa de unos padecimientos extremadamente similares. El señor Roff decidió visitar a Lurancy para advertir a sus padres a cerca de los malos tratos que su hija Mary había recibido en una institución para enfermos mentales y que aceleraron, quizás, su muerte.

Al contemplar al señor Roff, Lurancy exclamó que había recibido la «visita» de un espíritu, cuyo nombre era «Mary Roff». El señor Roff, instó a Lurancy para que permitiera manifestarse a su hija desaparecida. Y así pareció suceder: Mary Roff decidió «tomar el cuerpo» de la infortunada Lurancy, y manifestarse tal y como fue en vida.

Desde ese momento, Lurancy Vennunm afirmaba repetidamente ser Mary Roff, y pedía con insistencia que la llevaran a «su» verdadera casa. Tanta fue su insistencia que los restantes miembros de la familia Roff decidieron ir a visitar a aquella joven que afirmaba ser Mary.

ACERCA DE LA REVOLUCION DE LAS ALMAS

En el antiquísimo texto, "Acerca de la Revolución de las Almas", de los antiguos doctores de Israel, se afirma que existen tres tipos básicos de almas: las que son hijas de Adán, las hijas de los ángeles y las hijas del pecado. De igual forma se darían tres tipos de espíritu, prisioneros, errantes y libres.

Las almas serían, de esta forma, enviadas a la Tierra por parejas. Algunas nacerían "viudas", al haber sido retenidas sus compañeras como prisioneras de Lilith y Naemah, las reinas de la brujería. Estas serían las almas que se verían obligadas a cumplir el voto del celibato para redimirse. De esta forma, si un hombre renuncia desde niño al amor de las muejeres, haría esclava de los demonios de la lujuria al alma de aquella que estuviese predestinada como su compañera en la Tierra.

Las almas nacerían y se multiplicarían en el cielo de una forma (ingenuamente) similar al proceso que genera los cuerpos sobre la Tierra: las almas inmaculadas surgen espontáneamente de los besos de los ángeles.

Nada puede entrar en el Cielo que no provenga de él. Tras la muerte, el componente divino-espiritual que animaba al hombre regresa a su verdadero Hogar dejando dos cadáveres en la tierra y la atmósfera. El primero, inerte, elemental y material. El segundo, animado aún por el movimiento universal del Alma del Mundo, aéreo y sideral. No obstante, este "segundo cadáver espiritual" está destinado inevitablemente a una lenta agonía, absorvido por las mismas potencias astrales que lo han generado.

El cadáver terrestre y material es visible. El otro está más allá del alcance de los ojos de los seres vivos de la Tiera, pero se puede acceder a él "a través de la Luz Astral".

Si una persona lleva una vida virtuosa, su cadáver astral se evaporaría como el humo del incienso elevándose hacia las regiones celestes. Si hubiese vivido en el delito y el pecado, el cadáver astral le retendría para seguir satisfaciendo sus pasiones, aferrándose a lo material.

Estas almas atormentan a las muchachas durante el sueño, se bañan en los vapores de la sangre derramada, retornan a los lugares que disfrutaron en vida, velan como un perro guardián por lo que fueron sus propiedades e inútilmente se fatigan buscando nuevos órganos con los que reconstruir un cuerpo como el que poseyeron, sin saber que lo han perdido de forma definitiva y durante toda la Eternidad.

Singular fue la reacción de Lurancy cuando, asomándose a la ventana, gritó alborozada al reconocer a su madre y hermana, llamándola por su nombre familiar, Nervie.

Como los ataques y delirios violentos de Lurancy habían desaparecido desde que comenzó a autodenominarse Mary Roff, y ante la desesperada insistencia de la muchacha, los Vennunm consintieron en que Lurancy partiera para vivir una temporada en casa de los Roff.

Cuando Lurancy llegó a casa de los Roff, todo pareció resultarle familiar y conocido, incluso hasta los más mínimos detalles. Supo, desde un principio la correcta disposición de las estancias, así como el lugar usual de los objetos y útiles familiares. Reconocía y saludaba a los amigos y conocidos de Mary Roff. En una ocasión, localizó una caja en la que hacía doce años había guardado un collar roto, describiendo detalladamente su contenido antes de abrirla. Le gustaba, en aquel período, relatar minuciosamente sucesos acaecidos en vida de Mary, así como las reacciones y comportamientos que sus familiares tuvieron.

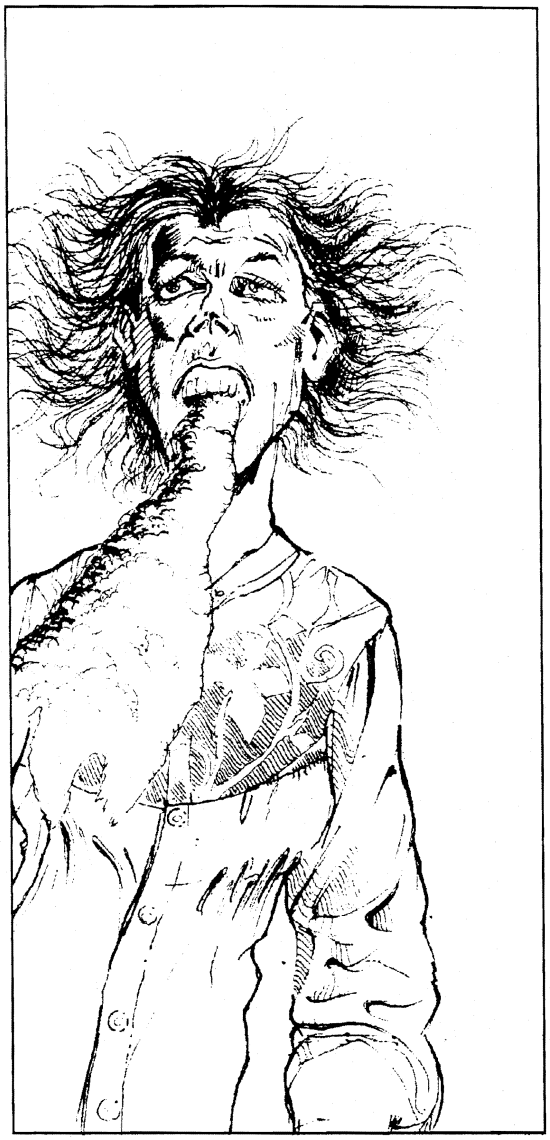
Guerra de Magos

A finales del siglo XIX se produjo en Francia un curioso conflicto entre diversos grupos practicantes de rituales mágicos. En 1.888, Stanilas de Guaita denunció al abate Boullan acusándole de ser un:

"Sacerdote de la infamia, un ídolo vil de la mítica Sodoma, un mago de la peor clase, un desdichado criminal y un mal hechicero."

Guaita publicó estas opiniones y envió al propio Boullan una carta informándole de que era un "hombre condenado".

Boullan anunció poco después que estaba siendo víctima de hechizos de naturaleza maligna. El 3 de enero de 1.893, en una carta a un amigo, Boullan afirma que la noche anterior había sentido un extraño ahogo y que había oído a un pájaro negro gritarle su muerte. A pesar de que se defendía quemando un incienso especial y recitando hechizos que *"disolvían los fluídos astrales y paralizaban los poderes de los hechiceros"*. Al atardecer de ese mismo día, Boullan murió de un ataque cardíaco.



Inmediatamente, los señores Huyssmans y Bois, atacaron a de Guaita a través de la prensa. Finalmente, de Guaita desafió en duelo a ambos. Huyssmans no acudió, pero sí lo hizo Bois quien afirmo que el duelo sería:

-"Algo singular... en ambos bandos nuestros aliados rezan por nosotros y practican conjuros".

El duelo acabó en una escena rocambolesca: sólo uno de los contendientes llegó a disparar su pistola y falló el tiro. Citados de nuevo tres días más tarde, el caballo que llevaba a Bois al lugar covenido, murió misteriosamente tras arrojarse al suelo. Finalmente el duelo se realizó con pequeñas heridas por ambas partes. Satisfecho el honor, acabaron las disputas.

Un mago puede conseguir elevar su nivel original de P.L. Esta posibilidad está fuera del alcance de los personajes que no sean magos. Más adelante explicaremos como aumentar los P.L.

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 consiga 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 P.X., 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, "gaste" parte de sus propios puntos de luz en hacerlo utilizable y se lo entregue al personaje. 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.

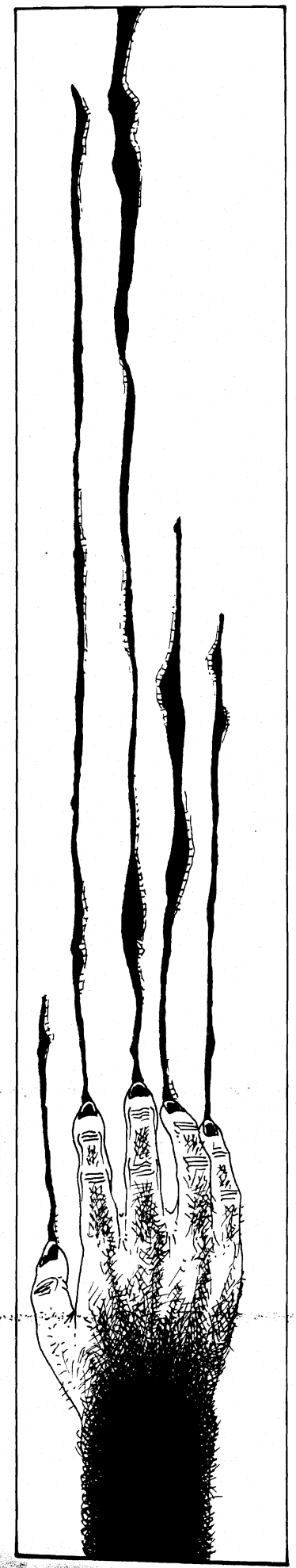
La mayoría de los hechizos que aparecen en este capítulo están inspirados en antiguos conjuros encontrados en libros de hace muchos años. Es por esto por lo que para realizar algunos de ellos serán necesarios rituales previos. Estos rituales serán puestos en práctica al comienzo del día para poder emplear 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 P.L. 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 P.L.. Para fabricar un talismán es necesaria una aportación inicial de 3 P.L. 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 P.L. 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 P.L.

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



Capítulo 12
LA MAGIA

La magia. Esa oscura y misteriosa energía que fluye a través del Universo, empapando de su fluído 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.

PUNTOS DE LUZ

Los **Puntos de Luz** (a partir de ahora P.L.) son una medida del potencial mágico de un personaje. Todos los personajes poseen P.L., aunque no todos puedan emplear la Magia. Como ya vimos en el Libro del Jugador, los P.L. iniciales se calculan hayando la media entre el nivel de voluntad y esencia. Para poder tener acceso a las Artes Mágicas, un personaje deberá tener, al menos nivel ocho en una de estas dos características y cinco en la otra.

A partir de ahora, denominaremos "magos" a todos los personajes capaces de conjurar hechizos.

Los P.L. serán "gastados" a media que el mago vaya realizando conjuros, ya que esto supone un gasto de energía mental o potencial mágico. Cuando un mago pierde todos sus P.L., cae inconsciente hasta que recupere al menos tres P.L., ya que la inconsciencia , el sueño o la permanencia en estado de relajamiento en un lugar tranquilo sin ninguna tensión, son los tres únicos mecanismos de los que dispone el cerebro para recuperarlos. Por cada hora de sueño, el mago recupera un P.L., pero por mucho tiempo que duerma no pasará de sus P.L originales. Si permanece relajado en un lugar tranquilo sin que su vida peligre, recuperará un P.L. por cada dos horas.

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» produce un +15 a la potencia de impacto que infligiría un machete (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 luz en la fabricación de este instrumento.

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 produce un +10 de potencia de impacto a todos los seres, aunque estos no ataquen al mago. Son necesarios 12 puntos de luz 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.



TALISMAN DE MERCURIO

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 una POT de +20 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 15 puntos de luz.

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 (pero su POT sube en +1), afectando a todos los seres. Son necesarios 8 puntos de luz.

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 intercesión 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 5 puntos de luz. 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 un +30 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 sóla 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 áura 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".

MAGIA

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 zodíaco. Esta túnica deberá ser utilizada para realizar los rituales previos, pero no es necesario llevarla durante todo el día.

Los rituales han de efectuarse en la cima de una montaña. A ser posible, por esta montaña debe circular un río, pero no es imprescindible. 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 vamos a ver dos únicos tipos de Magia: la Magia Aurea, que depende de la energía mística que fluye a través del cosmos y la Magia Divina, que depende del poder de los Dioses.

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 existan P.L.

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. Subir un nivel en una de estas habilidades cuesta 4 P.X. 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: 2 P.L.
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 P.L.
Duración: No disponible.
Ritual previo: Ninguno.
Ingrediente: Ninguno.
Utilidad: Cura todas las heridas recibidas en las últimas 24 horas, tanto por el mago como por otra persona.

Aura cautivadora

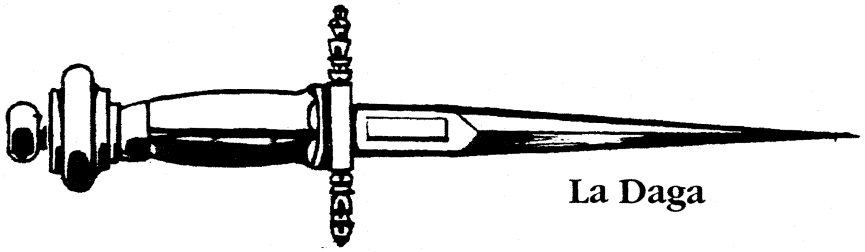
Coste: 2 P.L.
Duración: Una hora.
Ritual previo: Ninguno.
Ingrediente: Ninguno.
Utilidad: El mago adquiere nivel 10 en carisma.

Fuego místico

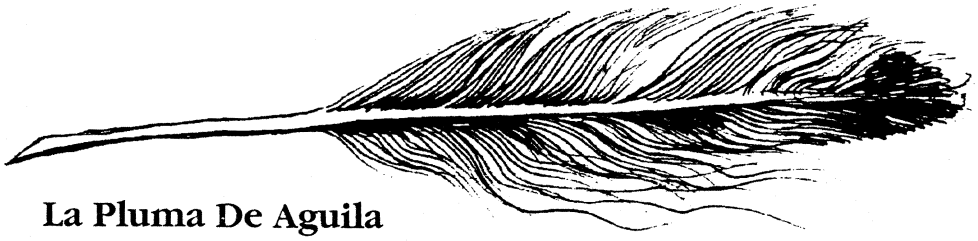
Coste: 1 P.L.
Duración: Tantos minutos como P.L. posea el mago en el momento de emplearlo.
Ritual previo: Ninguno.
Ingrediente: Ninguno
Utilidad: Sobre la mano aparece una llama de 30 cm. de altura, que no se apaga con el agua ni con el más fuerte de los vientos.



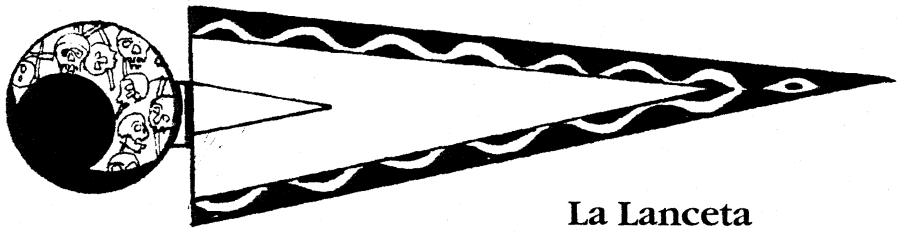
El Bastón Mágico



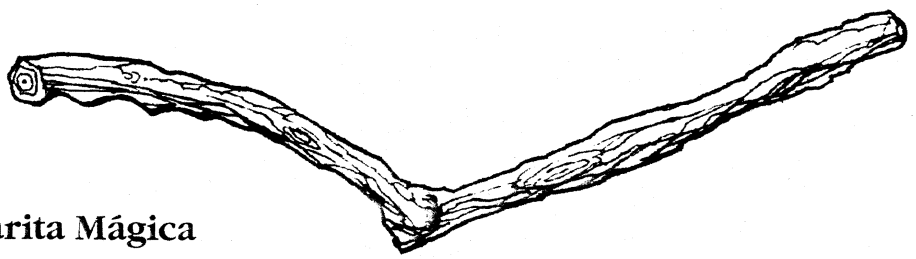
La Daga



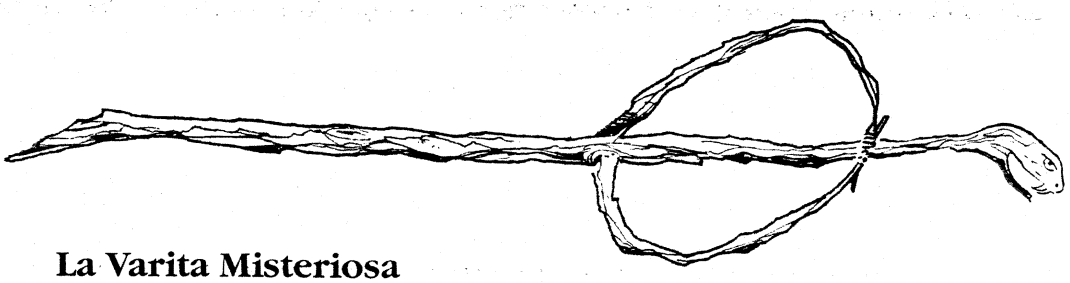
La Pluma De Aguila



La Lanceta



La Varita Mágica



La Varita Misteriosa

Como, sin duda alguna el amable lector ya habrá advertido, estos instrumentos mágicos no se muestran a escala.

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

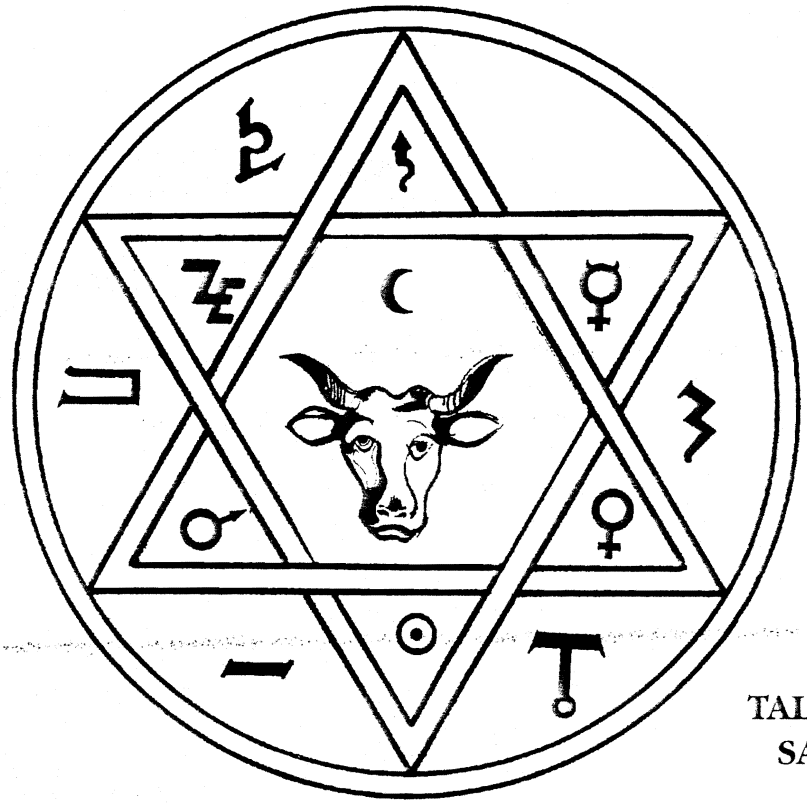
Es obligatorio adquirir por lo menos seis de los diez hechizos que componen este nivel. Cada hechizo cuesta 15 puntos.

Experiencia de invisibilidad

Coste: 3 P.L.
Duración: Tantas asaltos como P.L. 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: 3 P.L.
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



TALISMAN DE SATURNO

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 a nivel muy difícil. 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: 4 P.L.
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: 3 P.L.
Duración: *¿a cuanta velocidad decías que volaba un dardo, J&F?.*
Ritual previo: Ninguno.
Ingrediente: Ninguno.
Utilidad: El mago puede lanzar 2D10 parejas de dardos de luz dorada (uno por cada ojo), que causan 25 puntos de potencia de 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 NUNCA fallan.

Don de lenguas
Coste: 3 P.L.
Duración: 1 hora.
Ritual previo: Ninguno.
Ingrediente: Ninguno.
Utilidad: El mago puede hablar cualquier idioma humano.

Conocimiento
Coste: 4 P.L.
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: 3 P.L.
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: 3 P.L.
Duración: No disponible.
Ritual previo: Ninguno.
Ingrediente: Ninguno.
Utilidad: Mediante este hechizo, el mago puede hacer que un personaje "pierda" 7 puntos de estés temporales.

Provocar inconsciencia
Coste: 4 P.L.
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 20 puntos de experiencia.

Expulsión de un espíritu
Coste: 5 P.L.
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

MAESTROS DE MAGIA MAS IMPORTANTES

Como verás, los Maestros que describimos a continuación, están planteados para que puedas organizar pequeñas aventuras cuyo único propósito sea que alguno de los P.J. pueda difrutar del uso de la Magia Aurea sin demasiados problemas. Se trataría, por tanto, de aventuras de poca importancia, concebidas como intermedios relajados dentro de una campaña. Por supuesto, si deseas que la iniciación de un P.J. a las disciplinas arcanas sea más dura, deberás crear Maestros mucho más "serios" y aventuras llenas de horror y crudeza.

Joao Morantes

Edad: 76 años
Lugar de residencia: Sao Paulo, Brasil
Descripción: Aunque aparentemente, el señor Morantes es un apacible anciano que malvive en el cinturón de favelas que rodea esta ciudad brasileña, en realidad, se trata de uno de los místicos más poderosos del globo. La razón de su , aparentemente, mísera existencia está en que ha alcanzado un grado tal de espiritualidad y sincronicidad con el cosmos, que las "pequeñas desdichas" de la vida cotidiana dejaron de afectarle hace ya muchos años. Morantes es heredero de una larga tradición de magos. El grimorio que posee, lo heredó de sus antepasados, que huyeron a Brasil desde Portugal para evitar ser perseguido por la Inquisición. El tipo de pruebas que exigirá Morantes a sus posibles discípulos, están siempre relacionadas con la realización espiritual de éstos: en apariencia serán absurdas, pero todas encerrarán una "moraleja" que ayudará al aspirante a mago a comprender su lugar en el Universo.

Warren Taylor

Edad: 50 años
Lugar de residencia: Pittsburg, E.E.U.U.
Descripción: Warren Taylor lleva una vida gris y solitaria trabajando como obrero en una fundición. En 1.976, su hermano, Martin, fue asesinado por uno de sus discípulos en las artes mágicas y desde entonces vive oculto y aterrorizado ante la posibilidad de correr la misma suerte. A primera vista parecería que no es el Maestro más indicado, pero todos los años admite a dos o tres aspirantes (a los que nunca proporcionará conocimientos que les permitan llegar más allá del segundo nivel de Magia Aurea) con el fín de que éstos vigilen a sus anteriores pupilos. Por supuesto, el objetivo de las misiones que solicitará a cambio de sú sabiduría siempre girará en torno a esta obsesión: vigilar, localizar o eliminar a alguno de sus ex-discípulos. Por supuesto, una vez que el personaje logre obtener la ayuda de Taylor, puede esperar que le envíe a otro aspirante con el fin de mantenerlo bajo control...

Emiliano Heredia de Romero

Edad: 91 años
Lugar de residencia: Jalisco, México
Descripción: Viendo su edad, sobra decir que el señor Heredia de Romero conoció mejores tiempos. Enemigo acérrimo de Joao Morantes, jamás admitirá a un aspirante que haya acudido a él anteriormente. Conseguir la ayuda de Heredia resulta complicado por una razón muy simple: su lugar de residencia no es otro que una residencia (valga la redundancia) para

ancianos con problemas psíquicos. Un P.J. podría acceder a él si lograse crear una coartada válida que haga que los médicos de la residencia le permitan visitarle. Su mente perturbada por largos años de adicción al peyote, vive inmersa en un desvarío continuo. Las misiones que encargue a sus pupilos serán siempre aparentemente absurdas: en realidad son completamente absurdas. Buscar el Santo Grial en las estepas siberianas, robar de los archivos secretos del Vaticano el tercer mensaje de Fátima (según Heredia, los archivos secretos del Vaticano se hayan en el desierto de Nevada (Nevada) desde el año de Nuestro Señor de Mil Ciento Treinta y Siete (no es conveniente hacerle ver el "ligero anacronismo" que padece esta teoría) y cosas semejantes. En realidad, al señor Heredia no le importa lo más mínimo el éxito o fracaso de las misiones: él es feliz en su delirio y no se cansa de trasmitir sus conocimientos a todo aquél que quiera escucharle. Afortunadamente, son muy pocos los que le toman en serio. De lo contrario, México sería el paraíso de la Magia. A cambio de lo fácil que resulta obtener la ayuda de Heredia, cada vez que el P.J. aspirante a mago le visite, deberá superar una tirada de estrés (-4/x2) y hay un 50% de probabilidades de que el grimorio que entregue no sirva para otra cosa que despertar la curiosidad de los bibliófilos.

Julie Michaud

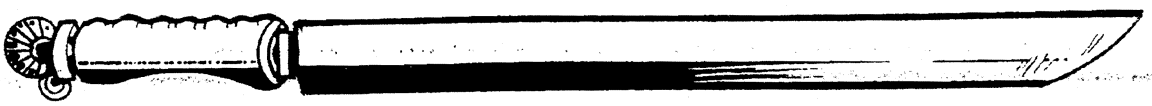
Edad: 60 años

Lugar de residencia: una cabaña en una montaña en Normandía, Francia.

Descripción: La señorita Michaud vive acompañada de docenas de gatos. Admitirá automáticamente como discípula a toda aquella P.J. que se lo pida. Su mayor obsesión en esta vida (más concretamente en esta reencarnación, mademoiselle Michaud lleva viva 7 siglos habitando sucesivos cuerpos) es encontrar el cuerpo que habita en la actualidad la reencarnación de su primer (y único hasta la fecha, de ahí su impaciencia) amor que, casualmente, no es otro que nuestro querido señor Heredia, tan aficionado al peyote como lo fue a las pócimas espirituosas en su Francia medieval natal. Si el P.J. aspirante no logra dar con Heredia (que, a causa de su vagabundeo mental ha olvidado hace mucho sus vidas pasadas y que probablemente no logre volver a ocupar otro cuerpo), no deberá buscar otro Maestro necesariamente: mademoiselle Michaud es lo suficientemente comprensiva como para perdonar un fallo semejante, siempre y cuando quede claro que el personaje ha hecho todo lo que era humanamente posible.



La Aguja



El Cuchillo de Mango Blanco

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 a nivel difícil 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 Aquél que te hizo precipitar desde lo alto de los cielos a las profundidades de la tierra. "

Invocar a los elementos

Coste: 5 P.L. 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 5D20 en potencia de impacto.

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.

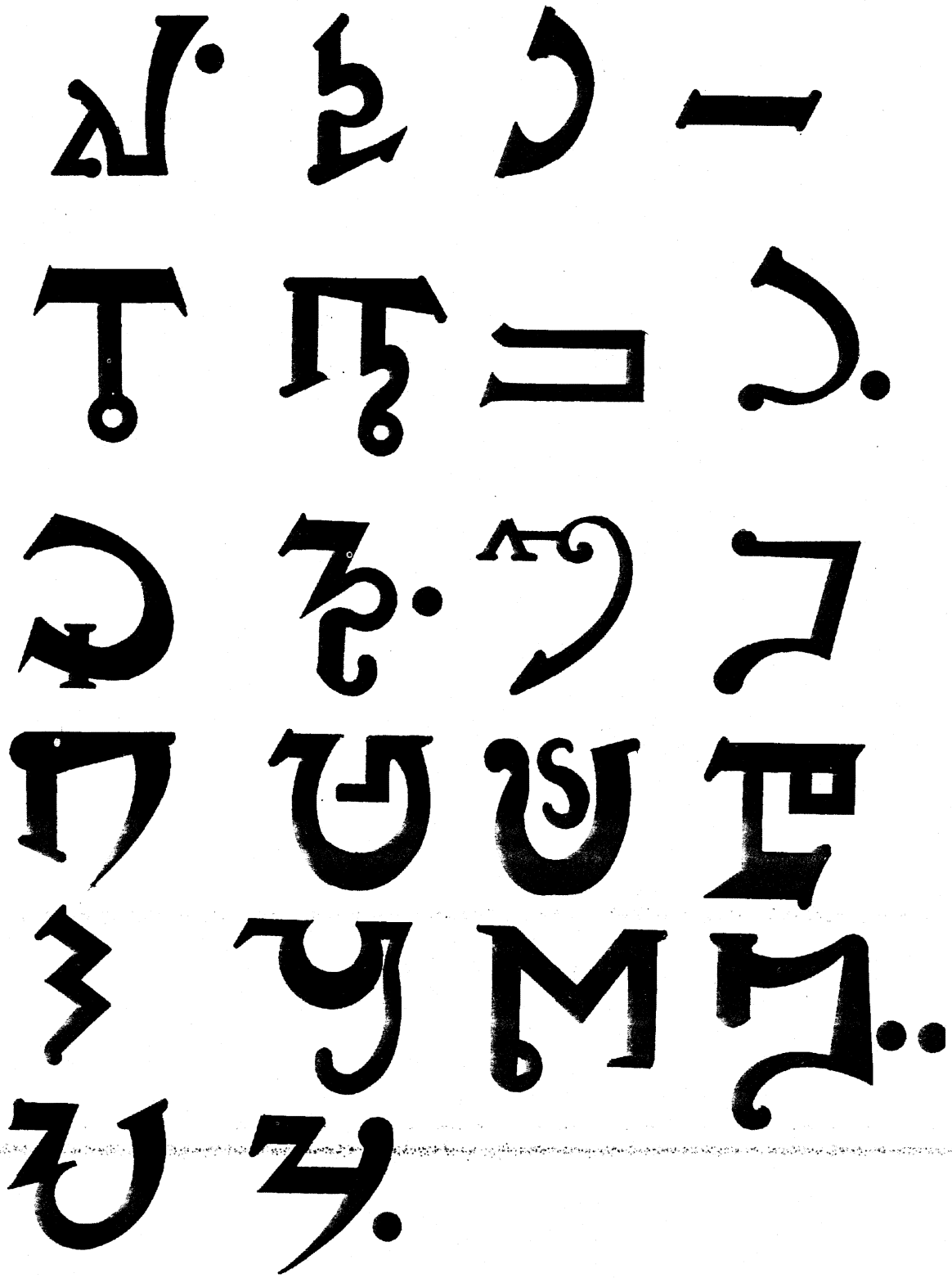
De cómo convertirse en salamandra

Coste: 7 P.L.
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: 7 P.L.
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

EL ALFABETO MAGICO



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: 7 P.L.
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 pasar sus efectos ganará tantos puntos de vida como niveles de CON ganase durante el conjuro, hasta un máximo igual a la cantidad original de P.V.

Rayo

Coste: 6 P.L. 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 35 + 1D20 en potencia de impacto 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 de 38 + 2D20. El rayo alcanza una distancia de 60 metros.

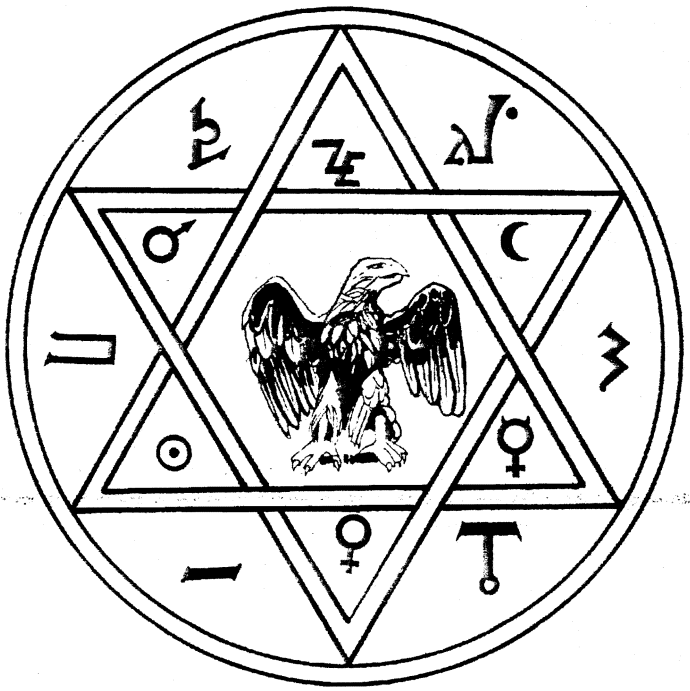
Transformarse en animal

Coste: 8 P.L.
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: 9 P.L.
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.



TALISMAN DE JUPITER

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 DES 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 CON se ve disminuida en un punto, y si la maga se transforma en hombre, su CON se ve aumentada en un punto.
- La INT permanece igual.
- La ESE permanece igual.
- Para un mago transformado en mujer, su CAR se ve aumentado en un punto.
- Para una mujer transformada en hombre, su CAR 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 P.L. se refiere. Cada hechizo de Alta Magia cuesta 30 puntos de experiencia.

Robar Esencia

Coste: 37 P.L.
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 ESE) 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 10.

Vida después de la muerte

Coste: 75 P.L.
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: 35 P.L.
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.

COMO GANAR PUNTOS DE LUZ

Sólo los magos pueden aumentar su nivel original de puntos de luz. Por cada cinco hechizos consecutivos que el mago lance con éxito ganará un P.L. que sumará a los originales. Si, por ejemplo, tenía ocho P.L. y gana dos, a partir de ese momento, 10 será el máximo de P.L. que pueda tener, y no ocho.

Cada vez que un mago gane un P.L. de esta forma, los hechizos que pueda lanzar en los tres días siguientes no tienen efecto a la hora de ganar nuevos P.L. Pasadas estas 72 horas, volverá a iniciarse la cuenta hasta que logre su quinto conjuro exitoso.

Para que un conjuro se tenga en cuenta a la hora de sumar cinco y ganar un P.L., el mago no podrá haberlo lanzado para obtener un beneficio directo sobre sí mismo: por ejemplo, un conjuro de curación que el mago utilizase para ganar P.V. él mismo no se tendría en cuenta, pero sí que se contaría si el beneficiario fuese otro personaje. Si el mago se dedica a lanzar conjuros a diestro y siniestro con el único fin de ganar más P.L., tampoco se tendrán en cuenta. Como D.J., deberás controlar ese tipo de desmanes.

Esta regla se aplica con todos los tipos de magia.

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 1D20 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.

TABLA DE FRACASOS MAGICOS

1D20	RESULTADO
1-3	El hechizo se realiza sin dificultad.
4-6	Simplemente el hechizo no funciona.
7-9	Las vibraciones del lugar dificultan la concentración. Imposible lanzar el hechizo hasta que el mago supere una tirada de esencia Muy Difícil.
10-13	Imposible lanzar el hechizo mientras el mago permanezca en el lugar.
14-16	El mago cae inconsciente durante 1D20/4 asaltos.
17-19	El mago cae inconsciente durante 1D20/2 asaltos.
20	Los ojos del mago quedan en blanco. Sangra por la nariz, los ojos y los oídos. Si no abandona el lugar en menos de 1D20/2 asaltos su cerebro estallará y él caerá muerto.

MAGIA DIVINA

Podríamos decir que la Magia Divina es aquella que precisa de la oración a las Altas Divinidades para obtener los resultados deseados. Con la expresión «Altas Divinidades» nos referimos a dioses como Kali, Ra, Horus, Yavhé, Buda, etc.

La Magia Divina supone cierto número de ventajas en cuanto a su realización, ya que no precisa de ingredientes o rituales previos. Por el contrario, supone también cierto número de inconvenientes, ya que el «Elegido» debe obedecer cualquier orden que le de su dios. En caso de desobedecer una orden, las consecuencias dependen la personalidad de la divinidad.

Los hechizos de Magia Divina son por lo general más potentes que los de cualquier otro tipo de Magia, ya que en lugar de controlar las Fuerzas de la Naturaleza, el poder divino fluye directamente a través del cuerpo del elegido.

En contra de lo que la mayoría de las personas pueden pensar, los más indicados para «practicar» este tipo de Magia no son los sacerdotes, los monjes, etc., sino que casi cualquier ser humano puede ser «tocado por la mano divina».

Por último un punto a aclarar; para tener la oportunidad de recibir este don, el personaje deberá ser religioso y comportarse como tal. El jugador no elige, sino que es elegido, por lo que el D.J. debe realizar una tirada para determinar qué jugadores creyentes han sido elegidos. Para esto, tira el D20 para cada uno de los jugadores; aquellos que obtengan un resultado entre 18 y 20, serán elegidos, aunque pueden renunciar si así lo desean. Te aconsejamos que no haya elegidos durante las primeras aventuras. Ten en cuenta que si los jugadores no se toman en serio su personaje y se dedican a hacer barbaridades, no merece la pena que les regales este poder.

Observa a los jugadores durante un tiempo y evalúa su forma de jugar; viendo esto, confiamos en tu buen criterio a la hora de decidir quién será el Elegido. En cualquier caso, procura que no sean muchos los Elegidos en un mismo grupo: el número perfecto sería uno. Así mismo, debes tener en cuenta la profesión de los personajes antes de realizar esta tirada, así como su religión. Sería absurdo asignarle el don de la Magia Divina a un asesino profesional (a menos que, en una aventura, reciba algún mensaje de la Divinidad que le advierta de que va por el mal camino. Si el personaje cambia de vida, podría llegar a ser Elegido, siempre y cuando su conversión sea ABSOLUTA). En cualquier caso, te recomendamos que decidas tu mismo quién puede ser un Elegido y quién no.

A no ser que se posea algún tipo de poder mental o una especial sensibilidad a ciertos fenómenos, la Magia Divina no es detectable en una persona. En cualquier caso, la persona tocada por la mano de los Dioses sufre pequeñas transformaciones en su carácter, e incluso hay veces en las que no le es posible controlar tal cantidad de energía. Estos son los síntomas de un elegido, que sólo se dan durante la primera semana.

- Durante la primera semana, el elegido habla poco. Se muestra introvertido y solitario. En el momento de ser «tocado» el personaje sentirá un enorme escalofrío que le provocará un desmayo de un cuarto de hora de duración aproximadamente.
- El elegido dedica bastante tiempo a la oración, tiempo en el que su cuerpo se agita debido a unos fuertes escalofríos.
- En sueños, el elegido habla en hebreo, hindi o cualquier otro idioma relacionado con su religión.
- En momentos de tensión podrá apreciarse un leve destello dorado (cuya intensidad aumentará con el tiempo), que emana de las pupilas del elegido, lo cual le obliga en algunos casos a usar gafas de sol.
- Estos síntomas desaparecen al cabo de una semana, aunque el destello de los ojos y los rayos que recorren el cuerpo del personaje durante la oración, pueden ser vistos en algunos casos. El D.J. debe comentarle al elegido los síntomas de personalidad como algo involuntario, es decir, el personaje tiene ganas de estar solo, de meditar, etc. Por supuesto, esto es algo que atañe únicamente al Elegido, por lo que el Director de Juego debe hablar con él, en privado, de estos síntomas.

Ya hemos dicho que casi cualquier personaje puede ser elegido para poseer este don, por lo que no es necesario tener una ESE alta, aunque no es posible obtener dicho don si la esencia del personaje es inferior a la media (5), ya que es necesario poseer cierto «grado de espiritualidad».

Una vez que el elegido se convierte en Elegido, "regálale" un conjuro del primer nivel: el que tú prefieras como D.J..

A continuación te presentamos la lista de hechizos que pueden ser otorgados por las divinidades. En este juego básico, sólo incluiremos la Magia Divina de tipo cristiano.

MAGIA CRISTIANA

Para poder lanzar un hechizo de Magia Cristiana, no es necesario efectuar un ritual al amanecer (como sucede en el caso de la Magia Aurea). Basta con gastar los P.L. que se indiquen y, en algunos casos, recitar una plegaria inmediatamente antes de lanzarlo.

Para adquirir nuevos conjuros dentro de un mismo nivel, el Elegido deberá gastar P.X. entre aventura y aventura. Estos P.X. reflejan el hecho de que, de forma periódica, el Elegido se retira lejos del mundanal ruido para meditar y encontrarse a solas con su espiritualidad. Como máximo, podrá "adquirir" un nuevo conjuro por cada retiro.

PRIMER NIVEL

Comenzamos este primer nivel de Magia Cristiana. Adquirir un nuevo hechizo cuesta 20 P.X.

Identificar seres de las Tinieblas

Coste: 2 P.L.
Duración: 10 asaltos por nivel.
Utilidad: En un radio de 25 metros se hacen visibles todos los seres de las Tinieblas. El resto de los personajes también pueden ver estos seres si se hallan dentro del radio. Una vez lanzado este hechizo, el Elegido puede moverse, pero no puede lanzar otro hechizo, aunque sí utilizar armas mágicas que no requieran un conjuro para ser utilizadas.
Oración previa: Ninguna.

Luz divina

Coste: 2 P.L. por cada pareja de rayos.
Duración: Instantáneo.
Utilidad: El Elegido arroja a través de sus ojos una pareja de rayos de luz dorada que producen un daño de potencia de impacto 30 a cualquier ser de las Tinieblas. Los rayos alcanzan una distancia de 30 metros y si se lanzan para que produzcan daños a cualquier ser (animado o no) que no proceda de las Tinieblas, los P.L. se gastarán pero el conjuro no tendrá efecto.
Oración previa: Ninguna

Crear tranquilidad

Coste: 2 P.L.
Duración: Hasta que el objetivo se vea obligado a realizar otra tirada de estrés.
Utilidad: El Elegido debe tocar al objetivo para realizar el hechizo. Una vez lanzado, la persona verá reducidos sus P.E. temporales hasta cero, tranquilizándose por completo. Este hechizo también es aplicable sobre animales y personas poseídas por un ente de las Tinieblas.
Oración previa: Ninguna.

Visualizar auras

Coste: 1 P.L.
Duración: Un turno por nivel.
Utilidad: El Elegido podrá visualizar el aura de cualquier persona (este hechizo no afecta a animales), presentándose ante sus ojos en tonalidades del blanco (que no suele ser nada común) al negro (que es demasiado común), de tal forma que las personas neutrales poseen una aura grisácea, más clara o más oscura según sus tendencias morales, las de la Luz un aura blanca que deslumbra al Elegido y las personas que pertenecen a las Tinieblas poseerán un aura completamente negra. Debes saber que el aura blanca sólo se da en ángeles, recién nacidos y seres completamente puros.
Oración previa: Ninguna.

Iluminar un objeto

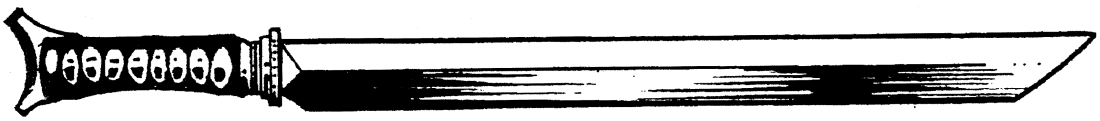
Coste: 2 P.L.
Duración: 20 asaltos por nivel.
Utilidad: El objeto sobre el que se arroja este hechizo, brilla iluminando un radio de 35 metros.
Oración previa: Ninguna.

Don de lenguas

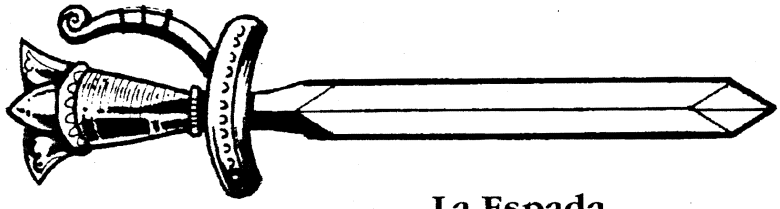
Coste: 1 P.L. por turno
Duración: 1 turno.
Utilidad: Mediante este hechizo, el Elegido puede hablar, leer y escribir cualquier lengua viva o muerta que pertenezca a este planeta.
Oración previa: Ninguna.

Bendecir agua

Coste: 1 P.L.
Duración: Eterna.
Utilidad: Este hechizo permite al Elegido bendecir hasta 2 litros de agua por cada P.L. utilizado. El resultado es el mismo que cuando es bendecida por un sacerdote. El agua bendita es especialmente útil contra vampiros, muertos vivientes y otros seres de las Tinieblas.
Oración previa: El Elegido debe pronunciar la misma oración que pronuncian los sacerdotes



El Cuchillo de Mango Negro



La Espada

para bendecir el agua. Aproximadamente, el Elegido puede tardar unos 3 asaltos en recitar esta oración.

Levitación

Coste: 3 P.L.
Duración: 20 asaltos.
Utilidad: El Elegido puede volar en cualquier dirección durante el tiempo indicado. La máxima velocidad que puede alcanzar el Elegido es su INT x2 metros por segundo. El Elegido no puede lanzar otro hechizo a la vez.
Oración previa: El Elegido debe leer el pasaje de la Biblia en el que se habla de Jesucristo caminando sobre las aguas. 3 asaltos.

SEGUNDO NIVEL

Aquí comienza el segundo nivel de Magia Divina Cristiana. También es obligatorio poseer todos los hechizos que lo componen, costando cada uno de ellos 25 puntos de experiencia.

Provocar horror

Coste: 5 P.L.
Duración: Hasta que el objetivo supere los efectos del estrés que sufra.
Utilidad: El objetivo (quedan excluidos los animales), siente un pánico irrefrenable, provocado aparentemente por todo lo que le rodea, deberá realizar una tirada de estrés (fenómenos paranormales potencialmente peligrosos). Si la falla, el resultado en la tabla de estrés será el de "huída" de forma automática (con la pérdida correspondiente de P.E. temporales. Si la supera, sufrirá el efecto de "inmovilidad" y también ganará los P.E. temporales correspondientes.
Oración previa: ninguna

Mover objetos

Coste: 4 P.L.
Duración: No disponible.
Utilidad: Mediante este hechizo el Elegido podrá mover objetos tantos metros como su ESE x2 y de un peso de su ESE en kilos.
Oración Previa: Ninguna.

Reunir un grupo de animales

Coste: 5 P.L.
Duración: 1D20 asaltos.
Utilidad: Cuando el Elegido tenga hambre o quiera despistar a alguien, puede utilizar este hechizo, pues permite reunir 1D20 animales de pequeño tamaño (peces, ranas, etc.), teniendo en cuenta el lugar en el que se encuentre: no se pueden reunir truchas en el desierto ni canguros en Europa. Los animales permanecerán inmóviles rodeando al Elegido durante el tiempo indicado, después desaparecerán. Este hechizo sólo puede ser utilizado dos veces al día.
Oración previa: Recitar el pasaje de la Biblia en el que Jesucristo llena de peces las redes de los Apóstoles (3 asaltos).

Escudo místico

Coste: 4 P.L.
Duración: 20 asaltos.
Utilidad: El cuerpo del Elegido se ve cubierto de un halo de luz azulada. Este halo le protegerá de daños físicos. Su resistencia es equivalente a 5 P.V. Cuando estos 5 "P.V." sean destruídos, será el cuerpo del Elegido el que encaje los posibles daños.
Oración previa: Ninguna.

Expulsión de un espíritu

Coste: 4 P.L.
Duración: Instantáneo.
Utilidad: Mediante este hechizo pueden ser expulsados todos los espíritus que residan en un lugar, un objeto o una persona. Al ser lanzado, el espíritu debe realizar una tirada de esencia a nivel Muy Difícil; en caso de superarla puede permanecer en su sitio. En caso contrario se verá obligado a marcharse. En ambos casos, se registrarán fenómenos poltergeist (ver capítulo sobre fenomenología paranormal).
Oración previa: Recitar la oración de los exorcismos que aparece en el «Rituale Romanum».

TERCER NIVEL

Comienza aquí el tercer nivel de Magia Divina Cristiana. Es obligatorio poseer todos los hechizos, cuyo coste es de 30 puntos de experiencia para cada hechizo.

Aura de carisma

Coste: 6 P.L.
Duración: 1 hora por nivel que posea el Elegido.
Utilidad: El objetivo ve al Elegido como a una persona de carisma 10, a no ser que consiga superar una tirada de esencia a nivel muy difícil.
Oración previa: Leer al principio del día el pasaje de la Biblia en el que Jesucristo, siendo niño, habla en el templo con un grupo de sabios (5 asaltos).

La espada del arcángel

Coste: 8 P.L.
Duración: 18 asaltos.
Utilidad: Este hechizo hace aparecer en la mano que el Elegido disponga, una espada cuyo filo es una llama de un metro de longitud (POT 50) a todos los seres de las Tinieblas. Cuando este arma es utilizada contra un ser neutral o de la Luz, no produce ningún daño. Al ser lanzado este hechizo, se adquiere automáticamente un nivel de 7 a la hora de utilizarla, pero este nivel se pierde al desaparecer el hechizo. No es posible para el Elegido lanzar otro hechizo mientras la espada permanezca activa.
Oración previa: Ninguna.

Crear zona de confusión

Coste: 6 P.L.
Duración: Media hora.
Utilidad: El Elegido crea una zona de 25 metros de diámetro, en la que todas las personas que se hallen en su interior se verán afectadas por una confusión que les obligará a preguntarse sobre su identidad, la causa de su lucha, etc. El efecto de este hechizo puede ser ignorado si el objetivo (quedan excluidos los animales) supera una tirada de ESE a nivel muy difícil. Si esta tirada no es superada con éxito, los personajes afectados están incapacitados para realizar cualquier acción ofensiva durante la duración del hechizo.
Oración previa: Ninguna.

Puente de luz

Coste: 8 P.L.
Duración: Media hora por nivel.
Utilidad: Un puente de luz surge de un punto indicado por el Elegido. A partir de ese punto, el puente se extiende 10 metros por nivel que posea el Elegido. Si el puente no puede completar la distancia hasta el otro extremo, se detendrá en el aire y permanecerá durante el tiempo indicado. El puente puede ser pisado como si fuera sólido, y resulta inmune a cualquier ataque. Permite lanzar otro hechizo mientras está activado el puente. Soporta CUALQUIER peso.
Oración previa: Ninguna.

Transfiguración

Coste: 8 P.L.
Duración: 1 hora por nivel.
Utilidad: El Elegido puede asumir la apariencia física de quien desee, siendo necesario haber visto a la persona a imitar.
Oración previa: Leer al comienzo del día el pasaje de la Biblia en el que aparece el rostro de Jesucristo en el Santo Sudario (3 asaltos).

CUARTO NIVEL

Comenzamos aquí el cuarto y último nivel de Magia divina cristiana. Como en los anteriores niveles, es obligatorio que consigas todos los hechizos del anterior. Como puedes observar, está compuesto por pocos hechizos pero de gran potencia y utilidad. Cada hechizo de cuarto nivel cuesta 50 puntos de experiencia.

Multiplicar panes y peces

Coste: 14 P.L.
Duración: Hasta que el Elegido haga desaparecer los panes y peces creados, o hasta que alguien se los coma.
Utilidad: Con este hechizo, el Elegido puede hacer aparecer 10D20 panes y 7D20 peces a la vez, por supuesto crudos.
Oración previa: Leer en el momento de realizar el hechizo, el pasaje de la Biblia en el que Jesucristo multiplica los panes y los peces para alimentar al pueblo (4 asaltos).

Volverse etéreo

Coste: 15 P.L.
Duración: Hasta que el Elegido elimine el hechizo.
Utilidad: El Elegido se vuelve tan difícil de ver como un fantasma. Puede atravesar objetos y no necesita respirar mientras realiza esta acción. Su ropa no se vuelve etérea. Mientras el Elegido permanezca en esta forma, ningún arma convencional puede dañarle, por lo que únicamente le afectan las armas mágicas o malditas.
Oración previa: Ninguna.

Rayo

Coste: 12 P.L. por cada rayo.
Duración: Instantáneo.
Utilidad: Este hechizo permite al Elegido lanzar un rayo eléctrico, que parte de el codo y sale despedido hacia el objetivo, produciendo una potencia de impacto de 50 +1D20 a todos los seres de las Tinieblas. La distancia que alcanza es de 50 metros.
Oración previa: ninguna

COMO SUBIR DE NIVEL

Las pruebas de fe

En este apartado te explicaremos cómo puede un personaje dotado con Magia Divina, progresar y ascender dentro de los diferentes niveles que la componen.
Cuando un Elegido domine todos los conjuros de un nivel, hazle saber que está preparado, que siente como una energía que mana de su interior le impulsa a profundizar su fe religiosa. Cada nuevo nivel, supondrá un prueba de fe que el Elegido deberá superar para poder acceder a él. Estas pruebas quedan a tu elección, pues cada partida será diferente y deben estar relacionadas con lo que se esta jugando. Confiamos en tu imaginación a la hora de prepararlas, pero de todas formas te damos algunos consejos:

- La prueba de fe debe estar relacionada con uno de los hechizos de la lista.
-Estas pruebas se llevan a cabo en lugares que por alguna extraña razón han quedado desiertos.

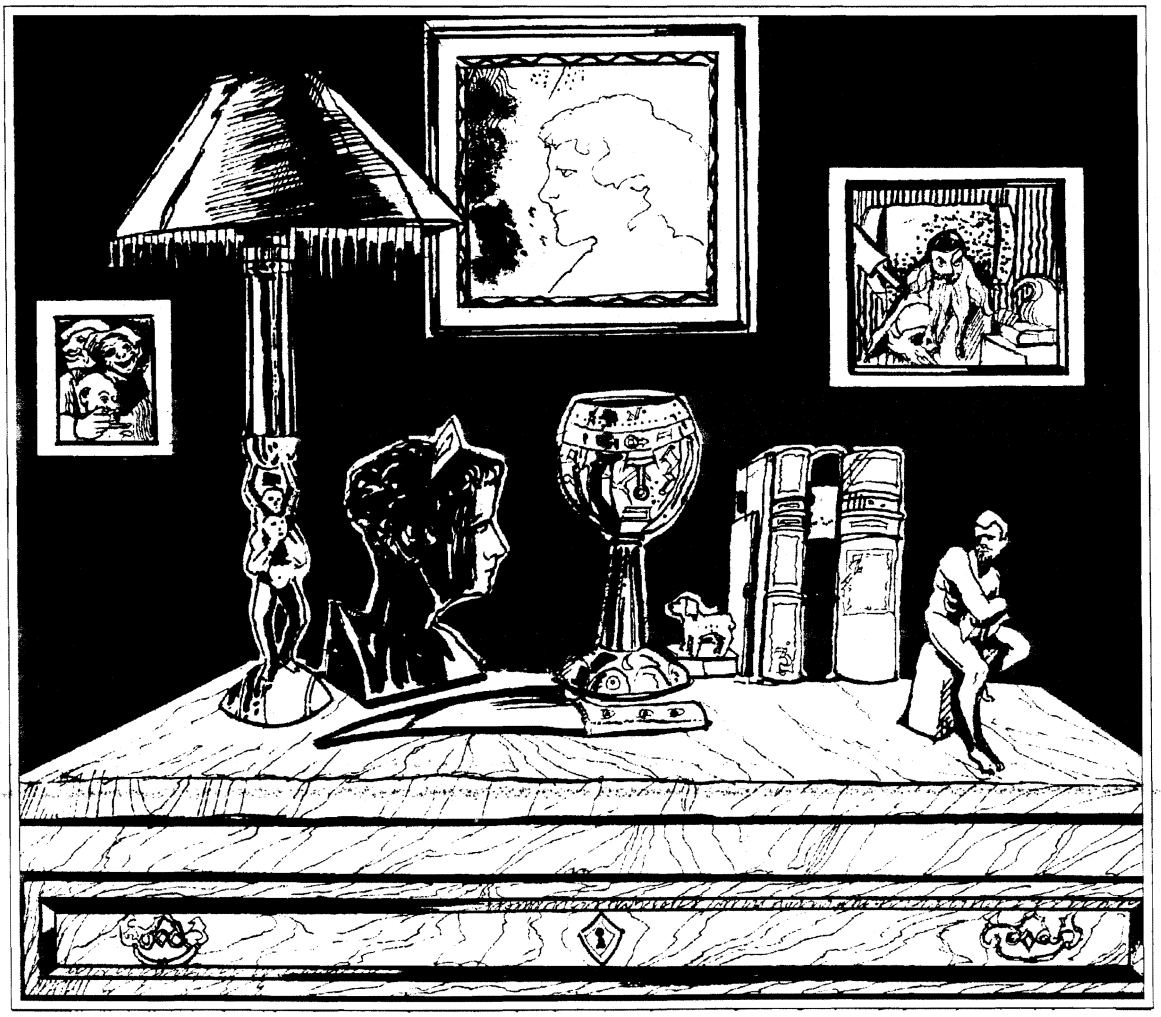


TABLA DE DESOBEDIENCIA	
1D20	**RESULTADO**
1-4	El error es considerado como una falta leve.
5-9	El error es más serio de lo aparente. El Elegido sufre pesadillas durante dos días (los P.E. temporales se recuperan a la mitad de la velocidad habitual).
10-14	El Elegido pierde su poder durante un día.
15-19	El Elegido pierde su poder durante una semana llena de fiebres y pesadillas relacionadas con su error. No elimina P.E..
20	El Elegido pierde su poder definitivamente, aunque cabe una mínima posibilidad de que lo recupere.

- Si quieres que la «escena» acabe con éxito prepárala con tiempo. Esto no te supondrá ningún problema, ya que se tarda mucho en pasar cada nivel.
- Haz que sean necesarias varias tiradas de ESE y de estrés.
- Por supuesto, las pruebas deben ser cada vez más difíciles.
- Cuando un Elegido pasa una pruebe de fe, no sólo ha conseguido acceder al siguiente nivel, sino que recibe de forma gratuita el primer conjuro de la lista a la que pertenece el nuevo nivel conseguido.

¿QUE OCURRE CUANDO SE DESOBEDECE A UN DIOS?

Ya hemos mencionado que un Elegido posee libertad prácticamente total, a la hora de decidir sus acciones, aunque es posible que reciba alguna sugerencia de su dios, en forma de sueño, o visión, que en la mayoría de los casos hará necesario el uso de la inteligencia del personaje para hacerse una idea de lo que en realidad significa dicho mensaje.

Es posible que en caso de ofrecer una sugerencia o bien una orden tajante, el Elegido decida hacer caso omiso por diferentes motivos: es en esto casos en los que entra en acción **Tabla de Desobediencia**. Si el Elegido ha desobedecido una orden, o bien ha hecho un alarde de tremenda crueldad abusando de su poder, el D.J. deberá realizar la tirada al final de la partida, manteniendo el resultado en secreto, pero haciéndolo ver al Elegido de manera que en la siguiente partida se percate del error cometido y pueda enmendarlo.



¿Cómo recuperar el poder perdido?

Supongamos que el Elegido ha cometido un error fatal, y a consecuencia de esto, sus poderes han desaparecido por un tiempo indefinido. Como aparece en la tabla de desobediencia, existe una remota posibilidad de recuperarlo.

El Elegido puede intentar enmendar su error cometido si esto es posible. Entonces recuperará sus poderes de forma inmediata. Si no es posible, deberá realizar un retiro espiritual (pasar unos días en un monasterio por ejemplo). Para determinar cuántos días de retiro son necesarios, el Director de Juego debe realizar una tirada de 5D20 a la que restará la ESE del Elegido. Durante su estancia, el Elegido debe rezar con fervor hasta que sus oraciones sean escuchadas. Pasados esos 5D20- ESE días, el D.J. debe realizar otra tirada para determinar la respuesta de la divinidad. Esta nueva tirada, se realiza sobre la Esencia del personaje (dificultad milagrosa) añadiéndole los modificadores que se dan a continuación, según la penitencia que se haya impuesto el propio Elegido (estos modificadores son acumulativos)

Reclusión en el monasterio:+2
Voto de silencio:+1
Voto de obediencia:+1
Voto de castidad:+3
Voto de pobreza:+2
Flagelación: +1

Si esta tirada tiene éxito, el Elegido volverá a gozar del favor de la divinidad. De lo contrario, podrá repetir el proceso.

Oración mágica para el lunes, día consagrado a la Luna

"Oh señor Adonai, porque hiciste que todo fuese liberado, líbrame de todo mal!. ¡Tú, que socorriste y ayudaste a todas las cosas, socórreme y ayúdame en todas mis necesidades, mis penalidades, mis trabajos y mis desdichas!. Me entrego por completo en tus brazos y me pongo bajo tu protección. Así sea."

Oración mágica para el martes, día consagrado a Marte

"¡Oh Imperante Dominatur, el que todo lo puede y todo lo ve!. Que tu divinidad me bendiga, que tu poder sea conmigo, que tu fuerza me exalte y que seas el remedio consolador y la salvación de mi ser y mi vida. Así sea."

Oración mágica para el miércoles, día consagrado a Mercurio

"¡Oh Lucifer, excelso entre los excelsos!. Sé benévolo conmigo y defiéndeme contra el enemigo malvado y contra todos mis enemigos visibles e invisibles y líbrame de todo mal. Acude a mí cuando te invoque y cumple con nuestro pacto como yo lo cumpliré en todo momento. Así sea."

Oración mágica para el jueves, día consagrado a Júpiter

"¡Poderoso señor de las Tinieblas, gran duque Scox del Averno!. Ilumina mis miradas con el resplandor de tu luz y haz que a cualquier hora y cualquier día que invoque el poder de lo oculto, éste acuda a mí para protegerme y permitirme realizar mis deseos, por ocultos y recónditos que sean. Así sea."

Oración mágica para el viernes, día consagrado a Venus

"¡Oh gran Stolas, cuyo poder infernal es inmenso, como tú lo eres entre los inmensos!. Haz que mi corazón se conforte al pronunciar tu nombre y rodéame por fuera y por dentro, para que sea digno de lograr la ayuda de tí y de todos los poderes infernales. Así sea."

Oración Mágica para el sábado, día consagrado a Saturno

"¡Invicto Astaroth, gran duque del Infierno!. Ten piedad de este mísero mortal, que invoca tu poder, y no le niegues tu apoyo en cuantas obras emprenda, para mayor gloria de las legiones que están bajo tus órdenes. Así sea."

Oración mágica para el domingo, día consagrado al Sol

"¡Oh gran Adonai, oh, excelso Lucifer, oh inmenso Imperante Dominatur, oh, Magnífico Astaroth, oh Poderoso Stolas, oh gran Duque Scox!. A todos vosotros yo os imploro para que socorráis y ayudéis en todos mis deseos, en todas mis ansias, y me libréis de todos mis enemigos, haciéndome triunfar en todos mis intentos, para lo cual en vuestras manos me entrego y libro desde este mismo instante, como simpre ha sido mi intención. Así sea."



Capítulo 13
COMO JUGAR RAGNAROK

Lo más importante es tener en cuenta es lo siguiente: *«a jugar se aprende jugando»*. De nada sirve preparar una magnífica parafernalia (esto es, música de fondo, la habitación únicamente iluminada por un par de velas, etc.), si el Director de Juego no tiene ganas de llevar la partida, o si fulanito y menganito se ven obligados a participar cuando en realidad preferirían estar jugando al mus).

Para jugar bien a un juego de terror es necesario, ante todo y sobre todo, que nos apetezca. Es sabido por todos que el miedo atrae; lo desconocido (que es lo que en la mayoría de los casos nos atemoriza), ejerce un poderoso influjo sobre el ser humano. Es muy recomendable por lo tanto aprovecharnos de ese influjo y *disfrutar* del miedo. Con esto no quiero decir que debemos arrojarnos a un acantilado sólo con la intención de saber qué es lo que se siente. Simplemente, se trata de dejar que nuestra mente retroceda en el tiempo hasta la época en la que todo nos atrae, cualquier lugar puede resultar macabro y todos guardamos recuerdos que nos estremecen.

Es recomendable dejar que nos lleve nuestra propia imaginación. Cuando escuchamos la voz del D.J., es posible imaginar todo lo que nos está contando tan profundamente, que ésta deja de sonar porque automáticamente se transforma en imágenes que aparecen ante nosotros. Debemos, incluso, hacer pequeñas transformaciones sobre lo que se nos esté describiendo, modificando los datos de manera que nos parezcan aún más reales y terroríficos.

Todo aquello que en una situación normal nos resulta repulsivo, nos quita el sueño y nos provoca malestar, puede resultar perfectamente válido en una partida de Ragnarok. Es en nuestra imaginación donde venceremos algunas de las situaciones que nos provoquen pánico, pero debemos ser realistas: los buenos no ganan siempre.

Por otra parte, debes tener en cuenta que no es totalmente necesario conocerse de memoria el guión de la partida que se vaya a jugar.

Lo más importante es la diversión, y en este caso pasar miedo. Por lo tanto, si consideras necesario cambiar alguna escena, o adelantar algún acontecimiento para aportar un mayor dinamismo a la partida, no lo dudes.

Lo mismo sucede con el reglamento en sí. Es muy probable que en un momento dado no recuerdes una regla concreta. Una de las cosas más dañinas para una partida es que ésta se vea interrumpida porque tienes que hacer una consulta. Si la escena que se está produciendo es especialmente tensa y la atención de los jugadores está puesta en tus palabras, o lo que es lo mismo, si los jugadores están "frenéticos", improvisa la regla sobre la que dudas o simplemente ignórala.

Los módulos de Ragnarok no deberían seguir un esquema concreto y fijo. Al igual que en nuestro mundo, la vida en Ragnarok da tantas vueltas que los acontecimientos no siempre siguen el orden planeado. Por ponerte un ejemplo, al comienzo de algunas partidas suele producirse un hecho que atrae la atención de los jugadores y les hace investigar lo sucedido. Esto no tiene por qué ocurrir siempre, pero es un recurso muy seguido por algunos Directores de Juego. Cuando el primer misterio queda resuelto, los jugadores se dan cuenta de que la aventura no ha hecho más que empezar, pues a raíz de este primer descubrimiento se encuentran con nuevos enigmas cada vez más difíciles. Entre misterio y misterio, es recomendable introducir algunas escenas de trepidante aunque no excesiva acción, para que la partida no resulte demasiado lenta. Puedes seguir este procedimiento hasta que los jugadores se encuentren con el enigma decisivo, aquel que hace que cada dato obtenido sea una sorpresa y cada vez mayor. Es recomendable que la escena final esté llena de acción, tensión, y todas aquellas cosas que hacen que los jugadores se levanten de sus sillas y te dejen sordo por los gritos.

Por último, unas recomendaciones para que después de terminar una partida, tus jugadores no te miren con los ojos hinchados y llenos de legañas, producidas por la siesta que se han echado mientras tu les contabas vete a saber qué historias.

Es posible que los jugadores que has elegido se hayan aburrido por falta de algo fundamental: la imaginación. Si es así, poco puedes hacer, dado que lo más importante para divertirse (y más en el rol) es tener imaginación. Otro buen recurso es cambiar de grupo y encontrar gente con más imaginación y ganas de divertirse.

También es posible que tus jugadores exijan demasiado de tí. Si la costumbre es que siempre dirija las partidas la misma persona, no es de extrañar que los jugadores no sepan apreciar el esfuerzo que supone prepara una buena aventura. Si esto ocurre, puedes animar a alguno de los jugadores a que prepare una historia, con el fin de jugar una partida nueva. Cambiar de aires siempre sienta bien.

Puede ocurrir, por poner otro ejemplo, que los gustos de los jugadores no coincidan con los del Director de Juego. Siempre hay algún jugador cuya máxima aspiración es abatir a tiros a toda la población de un país, o simplemente asesinar a todos los bichos que pueda sin importar el método. Hay otro tipo de jugadores a los que les encantan las partidas cuya trama es muy complicada, y son necesarias varias partidas para resolver un único enigma. En cualquier caso, es posible que nada de esto coincida con los gustos del D.J. Si es así, es conveniente cambiar los guiones de las partidas de manera que cada jugador obtenga de ellas lo que más le guste.

Para terminar, un último punto a aclarar. En su forma definitiva, el mundo de Ragnarok lo creas tú. Nosotros te hemos proporcionado las bases en el ejemplar que estas sosteniendo. Todo lo demás corre por tu cuenta. Jugar a Rol puede ser algo verdaderamente apasionante.

CARLOS MONZON
Bilbao, diciembre de 1.992

Y, ¿dónde meto yo a mis jugadores en todo esto?

Casi todos los directores a los que hemos dejado un borrador de Ragnarok para que no comentasen sus opiniones sobre el juego, nos han hecho la misma pregunta:

-"Ah, entonces, ¿los personajes son miembros del Grupo XIII?."

No necesariamente. De hecho, no es imprescindible que trabajen para la propia Merrick House.

El papel de esta editorial en Ragnarok es importantísimo, aunque se trata de algo así como una "institución no jugadora". La Merrick es un punto de referencia a la hora de proporcionar información a los personajes, situarlos en la partida o "'darles algo a lo que agarrarse".

En sus bibliotecas podrán encontrar todos los libros que tú seas capaz de imaginar y su personal, desde los miembros del C.I. hasta los "agentes de campo" del Grupo XIII podrían llegar a ofrecerles su apoyo y amistad, siempre y cuando los personajes no hagan nada que vaya contra los principios que rigen la Merrick House Inc. (principios que, por explicarlo en pocas palabras, consisten en investigar todo lo que huela a paranormal o misterioso y ser lo que vulgarmente se conoce como "ser un buen chico").

Por supuesto, eres libre de crear módulos en los que los personajes jugadores trabajen para la Merrick (Grupo XIII incluído), pero no debes "sentirte obligado" a ello. Los personajes de tus aventuras pueden ser, sinningún problema, gente vulgar y corriente del tipo de la que ves a diario por las calles de tu ciudad. Por casualidades de la vida y el destino, esas personas que habían llevado una pacífica y aburrida existencia, podrían verse embarcadas, casi contra su voluntad, en una aventura llena de magia y horror.

Más tarde (¿masoquismo?) es perfectamente posible que les pique el gusanillo de la vida en el filo e la navaja y lo dejen todo para dedicarse a la investigación de El Lado Más Oscuro de la Realidad. Con el tiempo, puede que sus correrías les lleven a conocer a la Merrick House y a quienes trabajan para ella y ¿quién sabe? hasta es posible que pasen a ocupar algún puesto en esta venerable institución.

Para ser un empleado de la Merrick no es imprescindible poseer unas cualidades concretas. Por supuesto, sería difícil que un modesto fontanero que acaba de exorcizar al espíritu de su difunto bisabuelo, pero que no tiene ni idea de "lo que se cuece de verdad", se convierta automáticamene en miembro del C.I., pero en principio puede haber un puesto en Merrick House a la medida de cualquiera. Basta con que se trate de una persona motivada, con una gran vocación por su trabajo y cierto espíritu de investigación y aventura.

Sólo hay un límte claro: la Merrick es una casa muy respetable y su código ético es muy estricto. No es un refugio para homicidas seriales ni para matones barriobajeros. En ese aspecto son tremendamente escrupulosos y no tienen ningún problema en expulsar a quien sea necesario en un momento dado.

Reconozcámoslo: que un jugador pase MIEDO durante una partida de rol no es precisamente una tarea sencilla. En cierto sentido podría decirse que es imposible. Piensa por un momento en las películas de terror. ¿Realmente pasas miedo cuando las ves?. Es posible que sientas asco, que te asusten un par de veces o, incluso, que te inquieten, pero esa sensación que pudiste experimentar viendo cine de horror en televisión cuando eras niño (te acuerdas, ¿verdad?). Ese sentimiento que te impedía dormir tranquilo cuando tu madre te mandaba a la cama, ya ha desaparecido.

¿Por qué?. En primer lugar porque probablemente te daría vergüenza pasar miedo por una simple película. En segundo y no menos importante, porque ya no te las crees. Al contrario que cuando tenías 7 años, eres perfectamente capaz de racionalizar lo que ves, distanciarte de la historia que te cuenta el director en imágenes y darte cuenta de que sólo es eso: una simple película. Un gran engaño.

Y, sin embargo, a todos nos siguen gustando el cine de terror (bueno, no a todos, pero si lees esto seguro que sí... a menos que alguien te haya regalado este juego por tu cumpleaños y todo esto te suene a chino). ¿Por qué?. Quizás porque jugamos un poco a creernos la película: le damos un "margen de confianza" al director,

Con el rol pasa algo parecido. Por eso el ingrediente número uno para lograr una buena partida de Ragnarok es la **complicidad**. El D.J. y los jugadores deben establecer una relación muy especial: no se trata de masacrar bichos, ni tan siquiera de resolver misterios. Se trata, simplemente, de crear cierta atmósfera entre todos. Jugar un poco a ser niños escondiéndose debajo de las mantas.

Planteamientos del tipo *"a ver que me saca hoy el bueno de Juanito en la partida para que me lo masacre"* o *"van a flipar estos cuando vean al bicho ese que me he currado y que mata tanto"*, no sólo no sirven para nada sino que son profundamente negativos. En primer lugar, las criaturas malignas pueden ser tan sumamente poderosas que el D.J. ha de ser consciente en todo momento que está disparando cabezas nucleares contra el ejército de Luxemburgo: masacrar una docena de P.J. no tiene ningún mérito porque no es una cuestión de "inteligencia del director contra la de los jugadores para ver quién mata más". El D.J. tiene tal cantidad de recursos a su alcance que las vidas de los personajes dependen sólo de su antojo, no de sus dotes como estratega.

Es por eso por lo que hemos creado un "bichario" tan abierto. Realmente el director puede sacarse de la manga todo lo que quiera, porque lo que cuenta no es la cantidad de balas necesarias para pulverizar a un zombie, sino las posibilidades "dramáticas" y "roleras" que un muerto viviente pueda ofrecer: lo de menos es como matarlo. El jugador debe saber *respetar* a los monstruos, "creérselos" y no lanzarse a pecho descubierto (primero porque morirá, heroicamente, pero morirá y segundo porque **no** se trata de eso). El D.J. debe saber respetar a los jugadores y olvidarse de descuartizarlos siempre que pueda.

Porque, si la clave es la complicidad, el que todos se crean un poco lo que está sucediendo, es imprescindible que tanto el D.J. como los jugadores jueguen limpio. Los jugadores, ayudando al director a crear ambiente (muchas veces basta con estar un poco serio, si te ríes durante la descripción de un cementerio en una noche de luna llena, puede que quedes ante tus amigos como un tipo duro pero, majete, te estás cargando la partida). El director, siendo implacable a la hora de tomar la decisión de matar a un personaje pero haciéndolo de forma justa. Los jugadores deben saber que pueden morir con mucha facilidad, pero que si lo hacen bien no tienen porque ser siempre los protagonistas de los funerales.

Confianza y "fair play". Sin estos dos ingredientes básicos no puede haber confianza. Sin confianza no hay complicidad. Sin complicidad no hay ambiente. Sin

ambiente no hay tensión. Sin tensión, las partidas de Ragnarok (o de cualquier juego de rol de terror) pierden toda su chispa. Para eso mejor te dedicas al parchís y dejas de complicarte la vida.

Muchos directores de juegos de rol de terror parten de un supuesto un tanto ambicioso y, hasta cierto punto, utópico:

-"Esto es un juego de terror ¿no?. Bueno, pues como yo voy a llevar la partida, soy el único responsable de que lo sientan... y se van a enterar".

El resultado suele ser frustrante para ambas partes. En primer lugar porque no es cierto que el terror tenga que provocarlo sólo el D.J.. Los jugadores han de ayudar y poner su 50% (y saber que deben hacerlo, que es lo que *se espera* de ellos). En segundo lugar, el miedo que puede alcanzarse alrededor de una mesa tiene que surgir poco a poco. Se empieza por la inquietud, luego se llega al suspense y poco a poco se van ganando puntos en la escala de Richter de la tensión nerviosa. ¿Qué en la partida de esta tarde nos hemos quedado a medio camino, que sólo hemos logrado crear cierta inquietud?. Bien, ya es bastante ¿no?.

Intentar alcanzar el horror desde la primera escena es algo que suele chocar contra un muro: los jugadores no están dispuestos a pasar miedo porque **tú** lo digas. Aparentar miedo en público por algo tan trivial como un juego de rol es algo que le da vergüenza a todo el mundo, a menos que todos los participantes estén de acuerdo y jueguen a ser un poco niños.

Pero hay algo en el rol que se parece al miedo aunque no lo sea: el *miedo* a que tu personaje muera. No se trata de "auténtico terror pata negra 100%", pero se parece lo suficiente como para que muchos lo tomen por tal. ¿Resultado?. A una partida de terror se va a sobrevivir. Dado que es muy fácil morirse, las situaciones de tensión se limitan a sentirse agobiado (que no es de lo que se trata, ni mucho menos) ante la perspectiva de quedar fuera de la aventura. Eso es puro sadismo o puro masoquismo y, para más inri, sin ninguna "utilidad". Jugar a la ruleta rusa con el revólver descargado.

No se trata de eso, repito. Por supuesto que se puede meter algo de miedo en el cuerpo de los jugadores haciéndoles ver que pueden quedarse sin personajes, pero hay que hacerlo de forma inteligente. Los "psycho-killers" de las películas matan de uno en uno hasta que se enfrentan al chico bueno. Si acabasen con el reparto en los primeros diez minutos no habría película. Tus chicos/as tienen que saber desde el primer momento (y es el tipo de cosas que se demuestra con tu actitud durante las partidas, no dándoles un mitin mientras generan los personajes) que no son inmortales, pero que no les vas a matar "por la cara". Algunas veces he visto a directores de juegos de terror presumir porque mataban siempre a todo el mundo en sus partidas. Me parece lamentable: un individuo así no sólo desconoce lo que es el terror; ni tan siquiera sabe de qué va eso del rol.

Por otra parte, no descuides a los malos. Todo el mundo se acuerda de Norman Bates, de Freddy Kruger o de Cara de Cuero, pero ¿quién se acuerda de los nombres de "los buenos" en sus respectivas películas?. Sólo los cinéfilos.

Antes de finalizar, me gustaría hacer un breve apunte sobre la violencia en general y el combate en particular: en el 90% de las partidas de Ragnarok no debería aparecer ni una sóla arma de fuego.

Entendédme bien. No estoy diciendo que Ragnarok sea un juego pacífico y bucólico. Lo que sucede es que en nueve de cada diez partidas el hecho de que un personaje (sea o no un personaje jugador) utilice un arma será algo simplemente absurdo y fuera de lugar. Entiendo (porque yo mismo, como director de juego, lo he hecho infinidad de veces) que cuando el ritmo de una partida decae, lo más fácil es montar un buen tiroteo. Se trata de un recurso cómodo, porque basta con

improvisar un mapa y sacarse de la manga unos cuantos P.N.J. como carne de cañón.

Y todo el mundo parece divertirse mucho y vibrar de emoción. Como por arte de magia, la partida recupera la chispa perdida. Pero organizar combates sin ton ni son, simplemente por rellenar huecos, son sólo el camino más fácil. No es necesario que olvides el combate con armas de fuego, pero si no has probado nunca a jugar una partida sin armas (un "módulo verde", como lo llamamos nosotros) tengo que recomendarte que lo hagas. A lo mejor no vuelves a la pólvora nunca más.

De acuerdo, puede que no todos los jugadores se lo pasen bien sin un mal .45 ACP que llevarse a la boca, pero Ragnarok es un juego que te proporciona los suficientes recursos como para no necesitar introducir ese tipo de escenas (aunque, por si no estás de acuerdo con lo que digo, hemos incluído un sistema de combate con armas de fuego, como ya habrás podido comprobar). Ragnarok no es un juego de acción desenfrenada. Para eso hay otros juegos mucho mejores (Mutantes en la Sombra sin ir más lejos. Sí, ya se que estoy haciendo una publicidad descarada.. pero es que es así).

En cualquier caso, el terror tiene infinidad de vertientes, y una de ellas podría ser la del tiroteo y la bronca (no puedo evitar que se me pase por la cabeza la película "Aliens"). Pero no se trataría entonces de introducir tiroteos "sólo por animar el baile", sino de escenas planificadas de antemano, tan buenas o tan malas como puedira serlo cualquier otra.

Probablemente no exista un género tan difícil de jugar en el rol como el terror. Pero merece la pena. Ese esfuerzo extra compensa. Te lo aseguro. Buena suerte a todos y muchas gracias, una vez más.

José Félix "J&F" Garzón.
Mundaka, diciembre de 1.992

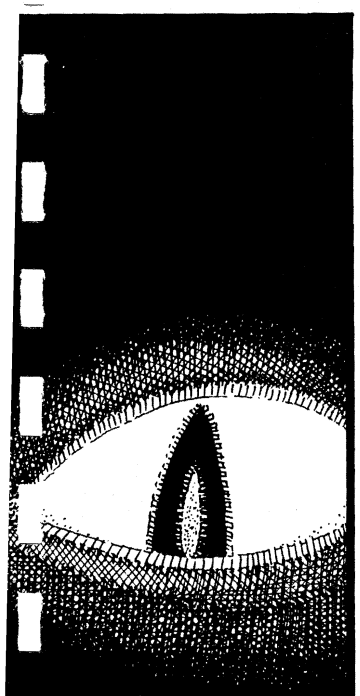
LA TELA

Un aspecto que, deliberadamente, hemos dejado fuera del reglamento, es el dinero.

Por una parte, al igual que en la vida real, la cantidad de dinero a disposición de un personaje puede condicionar enormemente sus acciones en el transcurso de una aventura. Para evitar problemas, hemos preferido confiar en tu sentido común y el de los jugadores. De esta forma, podrás tener manga ancha y permitir que los P.J. tengan acceso a sumas impensables en su vida diaria.

Aunque no sea posible ajustar "a la pela" los que puede ganar cada personaje según su profesión, no hace falta ser un lince para llegar a la conclusión de que un simple obrero puede tener muchos menos problemas a la hora de conseguir, por ejemplo, cuatro millones de pesetas en efectivo que un ejecutivo agresivo.
Como tantas otras cosas, este aspecto queda en manos de la capacidad de jugar auténtico rol de todos vosotros, los que creáis partidas a partir de nuestras propuestas. Por seguir con el ejemplo anterior, a un ejecutivo agrasivo no le importaría tanto destrozar durante una persecución su maravilloso 16 válvulas que a un obrero dañar la carrocería de su idolatrado utilitario: mientras que el primero no tendría problemas para comprar otro, el segundo necesitaría meses y meses de ahorro y trabajo duro.

Por otra parte, el hecho de que Ragnarok se desarrolle en nuestros días, simplifica enormemente tareas tales como calcular el precio de algo que desee comprar un P.J.. Por eso no hemos incluído enormes listas de precios.



Apéndice
"RAGNAROK EN LA SOMBRA"

Aquellos que leáis Ragnarok y ya estéis familiarizados con Mutantes en la Sombra, un juego de rol demasiado parecido al nuestro, ya os habréis dado de que ambos sistemas presentan algunos puntos en común.

No puede decirse que los sistemas de Mutantes y Ragnarok sean compatibles al 100%: ambos presentan características muy particulares. Pero con un poco de buena voluntad, ganas de "trastear" y lo que vamos a exponer a continuación, es posible mezclar ambos mundos.

AMBIENTACION

Lo cierto es que los planteamientos de Ragnarok y de Mutantes no tienen mucho que ver, pero presentan puntos en común: sobre todo, el hecho de que en ambos universos existe un trasfondo de aventura por debajo de la superficie de "normalidad" que todos conocemos. Partiendo de ésto, no sería muy complicado que el Grupo XIII llegase a conocer el fenómeno M o, incluso, colaborar en un momento dado con la Fundación Kaufmann. Por otra parte, no sería descabellado suponer que algún agente de Heracles llegase a tener contacto con espíritus o vampiros. En este aspecto no hay ningún problema que no pueda resolverse con un poco de imaginación.

Las complicaciones pueden surgir si se pretende pasar personajes de Mutantes a Ragnarok o viceversa. He aquí algunas sugerencias.

REGLAS, REGLAS, REGLAS

El sistema de juego de Mutantes gira alrededor de una Tabla de Acciones. Si se examina con detenimiento, puede verse que los resultados que indica la Tabla de Acciones son prácticamente idénticos a los que se dan en el sistema de dificultades de Ragnarok: una acción de dificultad normal tiene las mismas probabilidades de éxito en dos personajes de idéntico nivel en ambos sistemas.



LOS MALOS

Los fantasmas, los zombies, los licántropos etc, se podrían incluir en Mutantes sin grandes problemas, aunque el D.J. tendría que hacer "algunas chapucillas" y tener mucha manga ancha. De todas formas, sorprender a un grupo de aventureros de Heracles con un vampiro es algo que recomendamos encarecidamente a todos los D.J.: no veas la cara que se les queda a los jugadores.

SUPLEMENTOS

Jugar módulos de Mutantes con Ragnarok no debería tener demasiados problemas siempre que tenga en cuenta que en este sistema los P.J. son mucho menos potentes, no gozan de poderes M y tienen menos puntos de orgullo/coraje. Si tienes esto en cuenta, no debería haber problemas.

Por otra parte, suplementos como el Catálogo Charlie son aprovechables en Ragnarok. Como ya hemos dicho, las listas de vehículos y armas son directamente utilizables y las reglas sobre explosivos, granadas o chalecos antibalas se pueden 'traducir" sin demasiadas complicaciones.

CONCLUSION

Visto todo esto, crear un universo híbrido en cuanto a reglas es posible, aunque puede dar "un poco de guerra". El planteamiento más interesante para los fans de ambos juegos es mezclar la ambientación y jugar ambos juegos por separado con distintos personajes propios de cada sistema. Los resultados pueden ser apasionantes. Animo y adelante. Si descubrís algo interesante, hacédnoslo saber, por favor.

Y ya para terminar...

Palabra de honor: todas las publicaciones de Ludotecnia son sometidas a rigurosas pruebas, tanto de juego (eso que los angloparlantes llaman "playtesting") como de contenidos.

Pero, lamentablemente, nadie es perfecto y nosotros no somos una excepción a esta regla. A pesar de todos nuestros esfuerzos, es posible que se nos haya colado alguna errata más o menos grave. A partir de finales de febrero de 1.993, tendremos a disposición de todos vosotros una fe de erratas de Ragnarok, que podéis solicitar completamente gratis por correo a Ludotecnia (apartado de correos 1.028, 48080, Bilabo). Esta fe de erratas será actualizada periódicamente.

Tambien quisiéramos pedir vustra colaboración. Si descubres algo "que te suene raro", por favor, ponte en contacto con nosotros. Si se trata de un malentendido, trataremos de ayudarte, y si es una errata, la solucionaremos en la medida de lo posible.

En cualquier caso, estamos a tu disposición para ayudarte a resolver todos los problemas que puedan surgir en cuanto al reglamento de Ragnarok. No tienes más que escribirnos una carta y te responderemos tan pronto como podamos. Como no podía ser menos, las sugerencias también serán bienvenidas.También nos gustaría que enviaseis la encuesta que aparece en las últimas páginas. No sólo no te compromete a nada sino que podremos informarte puntualmente de todas las publicaciones relacionadas con Ragnarok que editemos.

Y estos es todo por hoy. Si estas 240 páginas hacen que te diviertas, aunque sólo sea por una tarde, nuestro trabajo habrá merecido la pena. Hasta siempre, un abrazo.

El Equipo de Diseño de Ludotecnia

Fotocopia las cuatro pàginas siguientes como hoja de personaje en un DIN-A3. Dóblalo por el medio y tendrás un cuadernillo. De esta forma, los datos anotados en ella permanecerán en secreto.



Hoja de Personaje



RAGNAROK

Hoja de Personaje

Nombre del Jugador_____

Nombre del Personaje_____

Edad_____Profesión_____

Descripción Física_____

_____

_____

_____

_____

DIFICULTADES	
Muy Fácil	8+
Fácil	11+
Normal	14+
Difícil	17+
Muy Difícil	20+
Imposible	23+
Milagroso	25+

FUE	DES	INT	CAR	CON	VOL	PER	ESE

Puntos de Vida

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4

HABILIDADES

-Correr
-Saltar
-Lanzar
-Trepar

Puntos de Luz

Puntos de Coraje

Puntos de Experiencia

LUDOTECNIA

Puedes fotocopiar esta hoja de personaje



¿PODRIAS HACERNOS UN PEQUEÑO FAVOR?

Anda, sé bueno con nosotros y rellena esta encuesta. De esta forma podremos conocer vuestra opinión sobre este juego, con lo que nos ayudaréis a mejorar nuestras publicaciones y poder ofreceros lo que más os interesa en cada momento. Además, te mantendremos puntualmente informado de nuestros proyectos y lanzamientos. Por supuesto, enviarnos esta encuesta junto con tus datos personales no te compromete a nada en absoluto.
Y de ninguna manera vamos a permitir que destroces un libro tan bonito, así que no recortes esta página. Con una fotocopia nos basta.
Muchísimas gracias por anticipado.

HAZ UNA CRUZ SOBRE LA OPCION QUE ELIJAS O RODEALA CON UN CIRCULO

Ragnarok me ha parecido un juego
Sublime
Muy bueno
Bueno
Interesante
Los hay mejores...
Chapucero
¡**P**uahj!

Oí hablar de él por primera vez en...
Otro producto de Ludotecnia
Leí un anuncio
Un amigo me habló de él
En una revista
Me lo recomendaron en la tienda
Me lo han regalado, yo no sabía nada...

Lo que más me atrajo de Ragnarok fue...
La portada
Lo que había oído comentar sobre él
Me gustan los juegos de terror
Me gusta lo que publica Ludotecnia en general
Nada en especial

¿Qué es lo que más te ha gustado de Ragnarok?
La ambientación
La presentación
Las reglas

¿Alguna en concreto? (anótala)

_____

Todo
Nada

¿Y lo que menos?
La ambientación
La presentación
Las reglas
¿Alguna en concreto? (anótala)

_____

Todo
Nada

¿Es el terror tu género favorito?
¡**P**or supuesto!
Más o menos
No, pero me convence
Para nada. Donde estén los orcos que se quite todo
Lo odio y lo aborrezco. No se que hago leyendo estas bobadas.

Prefieres...
Las campañas larguísimas
Los módulos cortos
Las ampliaciones de reglas
Las ampliaciones de ambientación
El mus y déjate de historias

Estos son mis datos personales

Nombre_____Edad_____

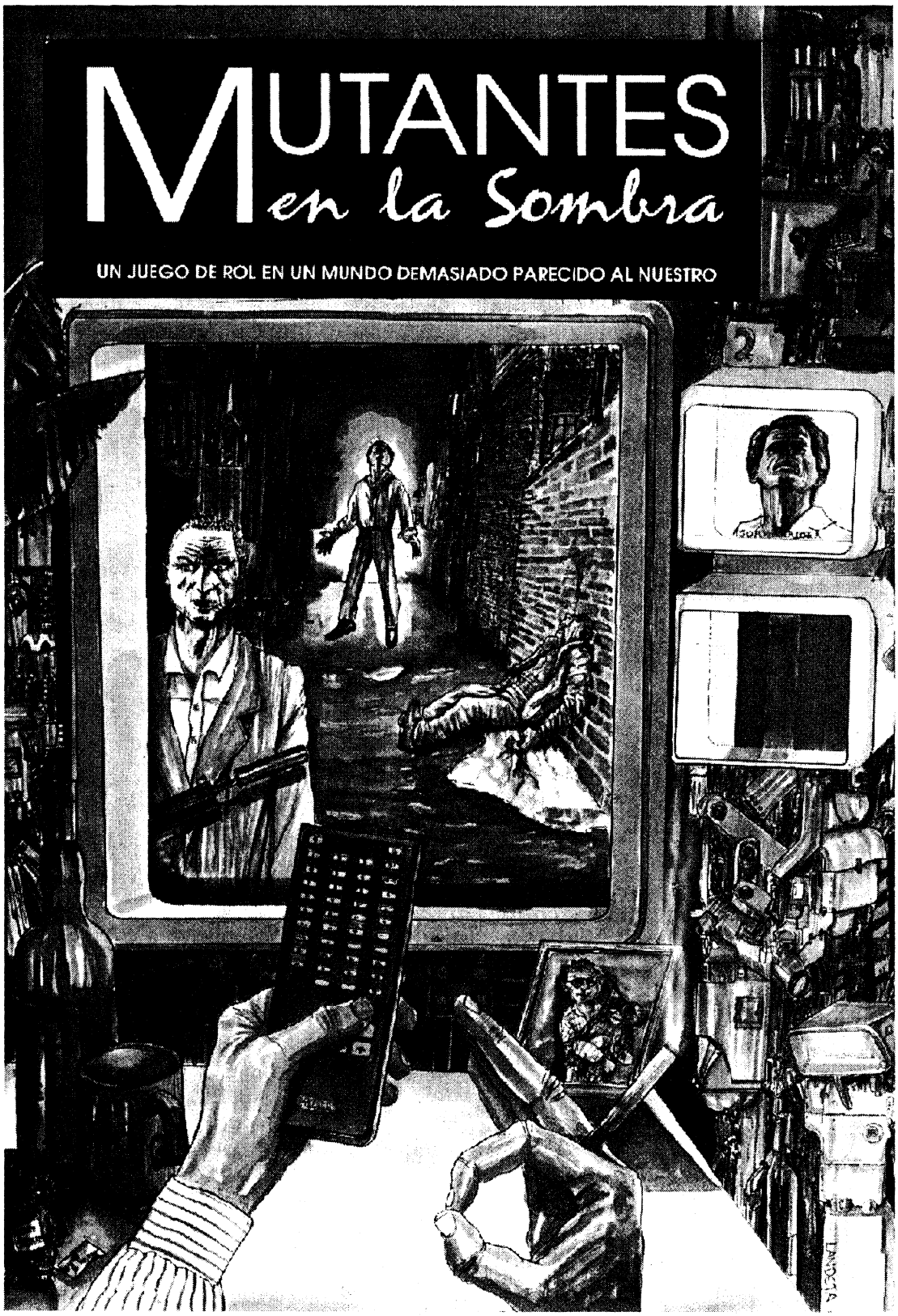
Calle_____Portal_____Piso_____

Población_____Provincia_____C.P_____

Enviar a:
Ludotecnia, Aptado de Correos 1.028, 48080, Bilbao

MUTANTES en la Sombra

UN JUEGO DE ROL EN UN MUNDO DEMASIADO PARECIDO AL NUESTRO



Sólo existe una época aún más fascinante que el pasado y el futuro:

EL PRESENTE

"De hecho, el mundo de Mutantes... es más atractivo y fundamentado que el de muchos juegos americanos."
Guía del Juego de Rol

"... un juego a tener en cuenta"
Alea

100%
AVENTURA

Ludotecnia te presenta su gama de complementos para Mutantes en la Sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro.
Emociones fuertes, sensaciones intensas.
Porque la Aventura existe. Existe y está aquí.

SEMILLA DE ACERO

Nazis. Durante más de 40 años han esperado su hora y hoy regresan como cadáveres saliendo de sus tumbas.
Una campaña de dimensiones épicas en la que los jugadores deberán desbaratar un maléfico plan con la colaboración de los Wild Geese, un servicio M.... muy particular. Pero a la vez es un complemento de juego, con detallada información acerca del Fifth Floor que complementa la que aparece en el Anuario Kaufmann. Todo un nuevo concepto de juego de rol, con más de 20 páginas de informes para que entregues a tus jugadores.

CATALOGO CHARLIE´ 91

Cuando Prometheus tiene problemas, llama a Heracles. Cuando Heracles tiene problemas, llama a un Equipo Charlie, y cuando un Equipo Charlie tiene problemas... ¡Consulta el Catálogo Charlie!. Ahora tú también podrás hacerlo. Características para 505 vehículos y más de 200 nuevas armas, con reglas para combate aéreo, drogas, ordenadores, embarcaciones, chalecos antibalas y, por supuesto, montañas de carísimos cachivaches de alta tecnología diseñados por los ingenieros de la Fundación Kaufmann.
Las características de las armas y vehículos son 100% compatibles con Ragnarok.

PANTALLAS + GUIA HERACLES DE SUPERVIVENCIA EN ENTORNOS HOSTILES

Un complemento perfecto par los Directores de Juego. Las pantallas te permitirán mantener tus papeles y tus tiradas de dado fuera de las miradas indiscretas de tus jugadores. En la cara interna, todas las tablas más importantes del juego para ahorrarte trabajo, y en la externa una magnífica ilustración de Roberto Landeta. Y por si esto fuera poco, se incluye la Guía Heracles de Supervivencia en Entornos Hostiles, un manual repleto de valiosísima información.
"El libro que tiene que tener en su mesita de noche todo agente de Heracles que desee continuar con vida...." :**LIDER**
"Realmente imprescindible": **ALEA**

HIJOS DE CHERNOBYL

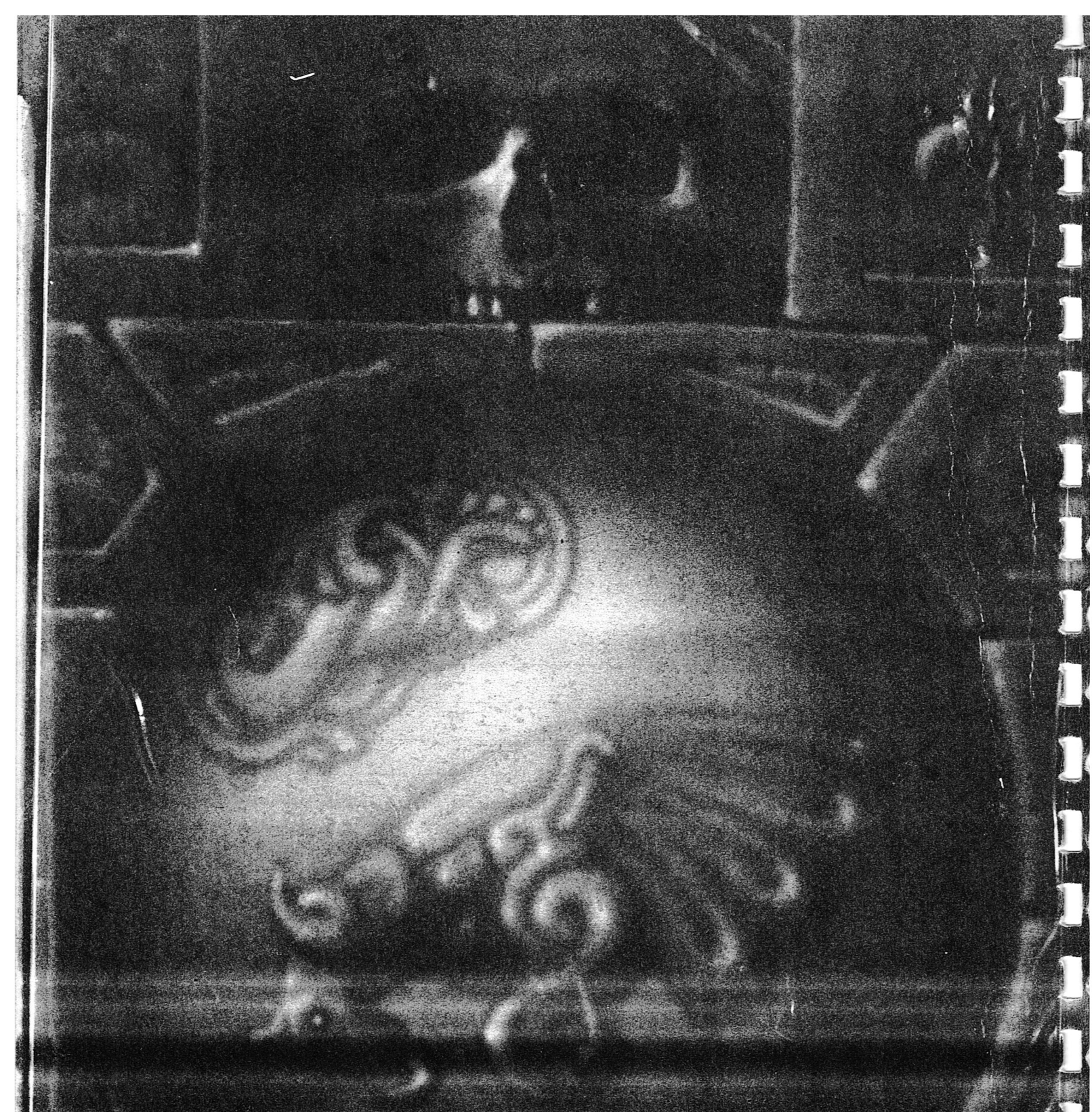
5 niños dotados de un poder que va más allá de todo lo conocido por el hombre. Una misteriosa organización formada por antiguos cazadores de mutantes que pretende acabar con la Perestroika. Un sarcófago bajo el que yace una central nuclear que un día arrojó la catástrofe sobre el mundo entero y hoy sirve de sepultura a la propia Muerte. Un periodista italiano intentó componer un puzzle con todas estas piezas para desvelar la verdad al mundo, pero alguien acabó con él antes de que tuviera tiempo para hablar. Ahora eres tú quien debe completar su tarea, en los turbulentos últimos días de existencia de la Unión Soviética.

ANUARIO KAUFMANN 1ª PARTE

¡La "Biblia de los mutantes" en su última edición. La guía definitiva sobre el universo de Mutantes en la Sombra. Todo lo que siempre quisiste saber sobre el fenómeno M pero nunca te atreviste a preguntar por miedo al C.D.F.C.

LUDOTECNIA

A la venta en tu tienda habitual o directamente por correo en:
Ludotecnia
Apartado de correos 1.028, 48080, Bilbao
TFNO. (94) 416 04 58



Hace 65 millones de años, un gigantesco meteorito cayó sobre nuestro planeta. Los dinosaurios desaparecieron y otros organismos ocuparon su lugar, evolucionando hasta convertirse en el Homo Sapiens. Pero junto con aquel meteorito, algo más llegó a la Tierra. Su nombre es sinónimo de maldad y nos ha acompañado durante siglos, preparando su ataque final.

Afortunadamente, unos pocos hombres esperan también ese momento para hacerle frente. Magos, Elegidos de los Dioses, gentes de toda condición unen sus fuerzas mientras luchan contra los súbditos de la malignidad: vampiros, hombres lobo, muertos vivientes o espíritus portadores de oscuros presagios. Todos luchan mientras esperan la llegada de RAGNAROK: El Fin De Todos Los Tiempos.

Mínimo 2 jugadores.
Por su contenido, este libro no está recomendado para menores.

MERRICK HOUSE inc.

LUDOTECNIA

9 788460 445616