

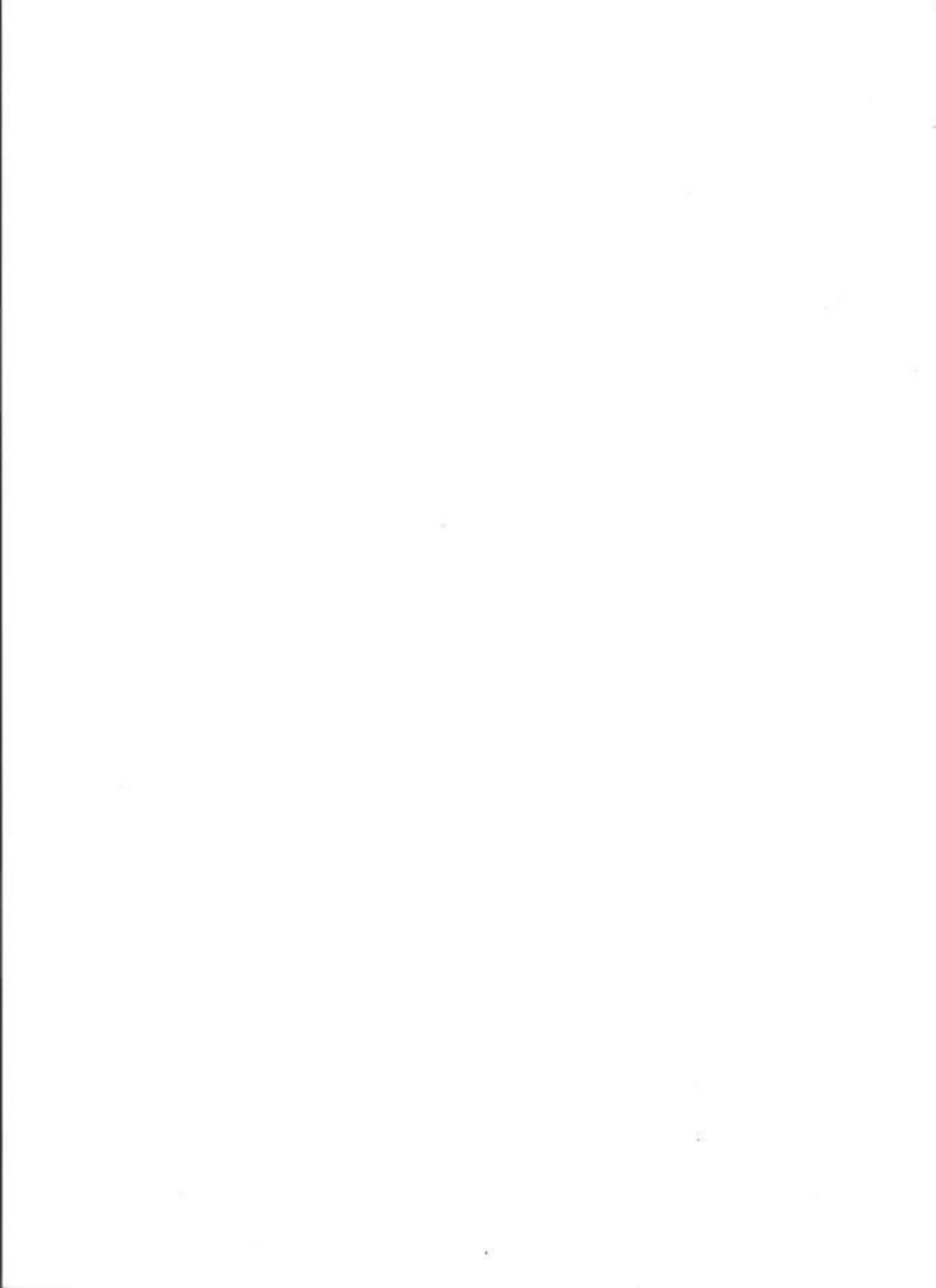
Ansiedad Libre Flotante

Por J&F Garzón

UN MODULO PARA

RAMMOK

ROBERTO GARZÓN - J&F GARZÓN - MURCIA



Prometimos guerra...



Y la vamos a dar.

Para Ana...

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

Primera edición, Agosto de 1994
ISBN: 84-8172-005-4
Depósito legal: Bi-1366-94

Una producción de **LUDOTECNIA**[®]
del grupo Tellatxe-Ixus & Asociados[®]
C/Urado de Antezaga 27, Bilbao 48008
Imprime GRAFICAS RONTEGUI

Ansiedad Libre Flotante

Al frente del equipo de investigación

J&F Garzón

Reporteros gráficos

M. Angel Argudo

J.A. Tellaèche Isusi

Foto de portada

Roberto Garay

Germán Maíz

Topografía y planos

J.A. Tellaèche Isusi

Carlos Monzón

Maquetación

Igor Arriola

J.A. Tellaèche Isusi

INTRODUCCION

Sed todos bienvenidos de nuevo al oscuro mundo de Ragnarok. Ansiedad Libre Flotante es una aventura diseñada para un grupo de cuatro ó cinco personajes recién generados y alguno menos en el caso de que acumulen partidas y partidas. Ninguno de ellos deberá ser mago ni poseer poderes paranormales y no son necesarios grandes conocimientos sobre hechicería u ocultismo. Sería interesante que poseyeran algunas habilidades relacionadas con la supervivencia al aire libre, tales como orientación, sigilo o navegación y, si entre los idiomas por ellos conocidos estuviera el portugués, fantástico de verdad.

Nuestra aventura comenzará en Edimburgo, sede de Merrick House Inc. Pavel Klodzinski encargará a los personajes una tarea que, ya a primera vista, parece complicada: viajar al corazón de la selva amazónica para realizar ciertas investigaciones sobre una tribu indígena que habita aquellos hostiles parajes, los Yamirogami. Se trata de algo que hay que hacer ahora o nunca, puesto que se está construyendo un embalse cuyas aguas cubrirán muy pronto el que ha sido el hogar de los Yamirogami desde tiempos inmemoriales.

Tras realizar algunas investigaciones sobre cierto antropólogo portugués (Rodrigo Mesquita) que publicó algunos estudios sobre esta tribu que nos ocupa, nuestros aventureros cruzarán el Atlántico. Ya en Brasil contactarán con el relaciones públicas de la empresa que está levantando la presa y, posteriormente, podrán conocer a Pieter, un topógrafo europeo empleado en la obra y que dirige el campamento que servirá de base para la pequeña expedición de los P.J. El les pondrá en contacto con Fonçinho, su guía e intérprete. Durante su primera noche en la selva, tendrán la oportunidad de conocer a un grupo de biólogos que están estudiando la zona en sus últimos días de existencia y a un desagradable capitán del ejército al mando de una unidad que busca guerrilleros por la zona, guerrilleros éstos cuya intención sería sabotear la presa.

A la mañana siguiente partirán hacia el poblado Yamirogami, que ya ha empezado a inundarse. Conocerán "en directo" las sorprendentes costumbres de esta tribu y podrán incluso probar su droga ritual, la Yeye-ga, de efectos devastadores sobre la psique de los que no están acostumbrados a su consumo. Pero, en la madrugada de su segunda noche en el Amazonas, los acontecimientos darán un brusco giro: los militares, ante la negativa de los Yamirogami a abandonar sus tierras, han decidido eliminarles de la forma más expeditiva. En apenas unos minutos, todos los miembros de la tribu serán aniquilados.

Y los espíritus de los antepasados quedarán libres para la venganza...

EL TONO DE LA AVENTURA

En primer lugar tengo que decir algo que puede que te sorprenda:

Ansiedad Libre Flotante NO ES UNA PARTIDA DE INVESTIGACION.

Si, hay algunos detalles que hacen que lo parezca, pero su función es la de despistar a los jugadores para que piensen que sí lo es. Sé que es raro que los diseñadores digamos estas cosas, pero en este caso es cierto.

No se trata de resolver enigmas. Hay enigmas, sí, pero es casi seguro que no los resolverán, a menos que tú te empeñes en que puedan hacerlo. De poco les va a servir estrujar sus neuronas en busca de la clave del misterio. Porque NO LA HAY.

La filosofía de esta aventura es la del cine de catástrofes. Quizás los lectores más jóvenes no la vivieron, pero hubo una época a finales de los setenta en la que los cines se llenaron de terremotos, de inundaciones, de incendios, de hundimientos de buques, de descarrilamientos y de huracanes. Por aquellos mismos años y, siguiendo el rebufo de Tiburón, también aparecieron innumerables películas en las que algún animal ferocísimo se dedicaba a masacrar sistemáticamente cuantos humanos se cruzaran en su camino. Pirañas, Orcas, Tarántulas, Abejas. Ambos tipos de cine tenían algo en común, la rebelión de las fuerzas de la Naturaleza contra el ser humano.



Ese y no otro es el espíritu de nuestra aventura. La Madre Tierra grita en su agonía. Las misteriosas fuerzas que rigen la vida y la muerte de todos los seres vivos se han desatado en forma de energía destructiva. ¡El espíritu de la catástrofe, tío! No se trata de sacar a la luz ocultas tramas, sino de intentar superar los muchos obstáculos que se cruzarán en su camino de la forma más efectiva y dramática posible. Para mantener el ritmo de la aventura, tendrás que hacer constantes cambios de ritmo lo más bruscos que te sea posible. Asístales, pero en el sentido estricto de la expresión: dales sustos. Sé tan histriónico como puedas, habla en voz baja y eleva la voz de pronto, sorprendiendo a ese jugador que se ha quedado despistado. Ponles una mano en la espalda cuando menos se lo esperen. Agárrales de pronto por las solapas. Apaga la luz sin previo aviso. Derriba las pantallas de un manotazo y da un golpe en medio de la mesa cuando les cuentes cómo esa planta carnívora se precipita sobre sus cabezas.

En Ansiedad Libre Flotante el terror no proviene de escenas que, *in crescendo*, van envolviendo a los jugadores poco a poco, sino de la brusquedad con que el peligro surge de pronto, impidiendo que nadie se relaje ni un sólo momento.

Y sobre todo, *dales sustos*. Es algo ligeramente distinto de *asustarles*.

También hemos incluido algunos detalles gore. Los dos líquidos que más a menudo vamos a ver son el agua y la sangre, y a veces ni siquiera por ese orden. Visceras y tripas, coágulos del rojo fluido y toda la hemoglobina del mundo. Cuando no aparezca en el "guión", métela tú. En muchos puntos hemos decidido no cargar las tintas en esta cuestión para que la dosifiques tú a tu gusto.

ANTES DE QUE SE NOS OLVIDE:

A lo largo del módulo encontrarás varias frases y nombres en portugués. Bien, una cosa tiene que quedar clara: LAS TRADUCCIONES QUE SE HACEN AL PORTUGUES SON ABSOLUTAMENTE ARBITRARIAS. No se ha consultado ningún diccionario, ni ninguna gramática ni nada por el estilo. Quienes conozcan el idioma de ese país vecino al nuestro (cuyos habitantes son probablemente, y juro que no es peloteo, los más geniales, agradables y enrollados de los europeos) se darán cuenta rápidamente de que las traducciones son macarrónicas, chapuceras y en algunos casos completamente idiotas. Se asumen las posibles críticas por ese lado, pero que se sepa que está hecho completamente a posta.

REGLAS

Hay una puntualización que debo hacer: en varios momentos a lo largo del texto, se da el nivel de dificultad de cada tirada concreta. Esto es así para orientarte cuando leas el texto, pero no tienes por qué obedecer esas indicaciones a rajatabla. Sería un crimen que detuvieses la partida para comprobar que esa tirada de sigilo para esconderte es imposible y no muy difícil o milagrosa, basta con que sepas que es "complicada" y le des una dificultad elevada. Por otra parte, en el desarrollo de la partida pueden aparecer miles de cuestiones imprevisibles (el jugador tiene una buena idea, las circunstancias son distintas, etc.) que pueden alterar estas tiradas, siendo tú el último responsable de su dificultad exacta. Por otra parte, en varias situaciones se indica la necesidad de realizar tiradas de estrés, dándose los dos modificadores (el de situación y el multiplicador). Están ahí también de forma puramente orientativa, pero eres libre de ordenar que se hagan tantas tiradas de estrés como estimes oportunas, no sólo las que indicamos nosotros, y con los modificadores que creas necesarios.

UN PAR DE NOTAS MAS

Con el fin de evitar complicaciones innecesarias, hemos descrito la aventura partiendo de la base de que los P.J. trabajan para la Merrick House Inc, aunque esta editorial juega un papel ínfimo en el desarrollo de nuestra historia. Si no te apetece, todo está preparado para no te cueste nada hacer que sean periodistas, investigadores por cuenta propia o ajena, militantes ecologistas o lo que te dé la gana. A tu aire.

Por otra parte, en el texto los sucesos en que se puedan ver envueltos los P.J. han sido descritos de forma lineal. No obstante, tienes en tus manos toda la información que necesitas para que se desarrolle de forma fluida sea cual sea el camino que elijan los jugadores en cada momento. Para ello, se describen a fondo cada una de las localizaciones y/o personajes no jugadores. Al final de libro, encontrarás tablas horarias sobre cuando y cómo sucede cada acontecimiento y cuales, en qué lugar y de qué forma serán las acciones de los P.N.J. Una vez que hayas leído el módulo y tomado algunas notas, te bastará con esas tablas horarias para llevar la partida con fluidez.

Y nada más por el momento. Bienvenidos a la selva.

Bienvenidos al horror.

José Félix "J&F" Garzón

Playa de Ipanema, abril de 1.994





Capítulo I

UN PAIS VERDE Y LEJANO

Como tantas y tantas historias, la nuestra empieza con una simple llamada de teléfono. Tras las siempre breves vacaciones que siguieron a sus últimas aventuras, Merrick House se pone en contacto con los personajes para encargarles un pequeño trabajito. Pavel Klodzinski ha decidido enviar a varios de sus empleados al otro lado del Atlántico y, maldita casualidad, los primeros que le vinieron a la mente fueron nuestros queridos aventureros. "¿Pero, a ustedes les encantaba viajar, no?". Les citará, dos días más tarde, en su acogedor despacho en la sede de la editorial en Edimburgo.

Como es habitual en él, no se entretendrá demasiado en los prolegómenos. Como posiblemente ya sepan los P.J., Merrick House adquirió a finales del pasado año una pequeña editorial portuguesa, "Fondo Da Cultura Humanística". Quizás adquirió no es la palabra más adecuada, pero el señor Klodzinski jamás ha mostrado mayor interés que el estrictamente imprescindible hacia los aspectos puramente económicos de la compañía que preside. Fondo Da Cultura era conocida sobre todo gracias a su colección "Hommes e Povos" (hombres y pueblos), formada por ciento cuatro títulos escogidos de entre lo más selecto de la obra de los más prestigiosos antropólogos de la segunda mitad de nuestro siglo. Lamentablemente, su fama en los círculos intelectuales jamás fue acompañada del éxito masivo en las librerías. Su fundador, Antonino Da Porta, consiguió sacarla adelante gracias a su fuerza de voluntad a prueba de quiebras y a continuas aportaciones de su cada vez más menguada fortuna personal. Lamentablemente, Da Porta murió en 1.990 y ninguno de sus herederos pareció compartir su interés por la cultura. Tras un parón de varios meses en el ritmo de publicaciones, empezaron a buscar un comprador para tan ruinosa compañía.

Y el comprador tenía que tener tanto de romántico aventurero como de eficaz empresario. Dado que Fondo da Cultura Humanística había contraído cuantiosas deudas con Merrick House (debidas, entre otras cosas, al impago de la parte que le correspondía por la edición en lengua portuguesa de las "Obras Selectas de Henri Pombal") tampoco hizo falta un desembolso tan importante. Fue así como algunos empleados de la casa se trasladaron a Lisboa para tomar las riendas de la empresa y, muy especialmente, para inspeccionar *in situ* los archivos de Da Porta, entre los que se encontraba una buena cantidad de manuscritos pendientes de publicación en la fecha de su muerte.

Tras explicar esto a los P.J., Klodzinski sacará de un cajón de su escritorio un tomo encuadernado en rústica. Se trata del volumen noventa y cuatro de la colección Hommes e Povos, "Filhos da Foresta" (Hijos del Bosque). Con una tirada fácil de antropología (o con esperar a la explicación de Klodzinski), sabrán que se trata de la obra más conocida del profesor Rodrigo Mesquita: la única que fue traducida a otros idiomas (francés, inglés y castellano, más concretamente). Filhos da Foresta es un estudio sobre las costumbres y rituales de varias tribus de la Amazonía, escrito tras algunos viajes y estancias del autor, durante las que pudo convivir con las comuni-



dades que se describen. Entre ellas están los Yamirogami, una tribu descubierta a finales de los años cuarenta y con un nivel de desarrollo equivalente al del Neolítico. En sus obras, Mesquita no pareció prestar mucha más atención a los Yamirogami que a los Jibaros o a los Yanomami, pero en los archivos de Fondo da Cultura, los ayudantes de Klodzinski hallaron varios manuscritos no publicados en los que el autor se centraba en esa tribu. La alarma sonó cuando, casi como por casualidad, apareció el siguiente comentario entre sus líneas de cuidadosa caligrafía,

... por fin sentí que aquellas semanas habían servido para algo. Tras tantos esfuerzos, justo antes del anochecer, el bebicero envió a uno de sus ayudantes. Quería que nos entrevistásemos en su cabaña: ese recinto sacrosanto construido con ramas y que casi ningún Yamirogami adulto había visitado nunca. Cuando llegué al umbral, se me sometió a un rápido ritual de purificación cuya consecuencia más penosa fue privarme de mis dos herramientas más preciadas: mi cámara y mi magnetofón. Pero era un precio insignificante por un honor como aquél, la más alta distinción con que ningún extranjero podía soñar entre aquellos hombres que llamamos "salvajes".

La choza era en principio idéntica a las demás, pero cuando mis ojos se acostumbraron a la penumbra, pude ver que por todas partes se alineaban amuletos de hueso y simbólicas tallas de madera. Sobre el suelo, una estera de cañas con un dibujo que, sin duda alguna, podría calificarse como obra cumbre del arte Yamirogami. El bebicero me esperaba sentado en el suelo. En sus manos, la larga caña pintada de colores brillantes que yo ya conocía.

Fue así como probé por primera vez la Yeye-ga. El bruxo cumplió con el ritual que ya había visto noches atrás y escupió la fórmula mágica en el interior de mi garganta. Por unos instantes, toda mi atención se centró en la estera decorada del suelo. De forma indescriptiblemente lenta, mi visión (influida sin duda alguna por la droga) sentía que aquella figura cambiaba de forma. A ratos me parecía la cabeza de un águila con un penacho de plumas en el cuello que me hacía recordar a un gallo de pelea, pero de pronto el pico se convertía en cabeza de serpiente, sólo para transformarse después en una especie de insecto... aunque siempre parecía haber sido todo ello simultáneamente y algo completamente distinto a la vez. Imposible calcular el tiempo que pasé en aquella especie de trance. Sólo puedo decir que desperté tumbado en medio de la aldea con unos horribles dolores musculares. Desilusionado volví a mi tienda de campaña. Evidentemente, la Yeye-ga no había ejercido en mí el mismo y misterioso efecto que parecía

producir entre los varones Yamirogami..."

Klodzinski está MUY interesado en el símbolo que Mesquita dijo haber visto dibujado en la estera. Al parecer, esa misma imagen ha aparecido en el arte de multitud de culturas a lo largo de la historia y quiere fotografías, si es posible, de otros objetos en que se repita la imagen. Si se le interroga al respecto, Pavel no acabará de darles una explicación detallada sobre porqué son tan importantes esas fotografías, simplemente repetirá que se trata de algo vital. Por otra parte, también está muy interesado en que los P.J. consigan muestras de la Yeye-ga: sería muy interesante poder analizarla en un laboratorio y comprobar si sus efectos son los descritos por Mesquita y, en última instancia, si pudiera tener alguna utilidad práctica (como fármaco, por ejemplo).

Ahora bien... hay un problema que justifica las prisas. Alguien ha marcado en un calendario el último día de los Yamirogami. En una semana habrán desaparecido o, como poco, abandonado el que ha sido su habitat desde tiempos inmemoriales: una enorme presa va a anegar la zona. Llegar hasta el lugar donde viven los Yamirogami será complicado: en primer lugar habrá que cruzar el Atlántico (vuelo Londres-Río de Janeiro). Una vez en Brasil, otro avión les conducirá a Manaus, desde allí en avioneta hasta Barcelos y un helicóptero les trasladará de allí al lugar donde se están realizando las obras de la presa. Klodzinski ha contratado a un guía local con conocimientos de varias de las lenguas indígenas que les conducirá hasta el corazón de la selva, el hogar de los Yamirogami.

PREPARANDO EL VIAJE

Ningún jugador en su sano juicio se mete en aventuras de este calibre sin hacer algunas indagaciones. Vayamos por partes:

SOBRE RODRIGO MESQUITA:

Si los P.J. tuvieron la fortuna de jugar previamente Garras de Hielo, la manera más fácil de conseguir información sobre este personaje es, sin duda alguna, consultar a su amigo Henri Pombal, a quien conocieron en esa aventura. Pombal está postrado en cama por un problema de gota. Otra posibilidad es la clásica sesión de estudio en una biblioteca o hemeroteca. Vamos a dar dos niveles de información sobre Mesquita: la que puede conseguir cualquiera y la que sólo les proporcionará Pombal u otro antropólogo con quien puedan contactar los P.J.

Mesquita: es de dominio público que

Nació en Oporto (Portugal) en 1.952. Cursó estudios en la Universidad Nacional de Lisboa, licen-



ciándose con el número uno en su promoción. A partir de este momento, su carrera se centra en dos aspectos; renovar una intelectualidad portuguesa anclada en el pasado en un intento de poner su mundo universitario al nivel de los países más avanzados de Europa, y su actividad política (a un nivel puramente teórico) a través de varios partidos políticos y movimientos claramente izquierdistas. Portugal estaba por aquella época conmocionado por la pérdida de sus últimas colonias africanas y la "Revolución de los Claveles", y en esos años de agitación Mesquita desarrolla su trabajo político y docente, a través del puesto de profesor de Antropología en la Universidad Nacional que alcanza en 1978, con apenas veintiséis años. En 1982, por desacuerdos con el rectorado, abandona la universidad y se dedica de lleno al trabajo de investigación. El 84 ve la publicación de su primera obra "Sociedad, Consumo y Desarrollo: ¿hacia donde va Occidente?" que le proporciona cierto renombre entre la intelectualidad europea. En el 85 se produce su primer viaje al Amazonas, con el objetivo de estudiar diversas culturas primitivas. Consecuencia de ese viaje, publicó a su regreso *Filhos da Foresta* (1987), único de sus libros que se tradujo a más idiomas. En el 88 vuelve a Brasil para estudiar las tribus del Alto Amazonas, pero diversos problemas con las autoridades, derivados de sus actividad política, hacen que sea expulsado del país. En el 89 viaja a Ecuador, ante la imposibilidad de entrar en Brasil, falleciendo en accidente de aviación en el 90. La información de dominio público (notas biográficas sobre Mesquita, recortes de periódico y similares) no indican más sobre el accidente. Una llamada a la Universidad Nacional de Lisboa, o la búsqueda de información más concreta les hará saber que no se llegaron a encontrar los restos de la avioneta ni de sus tripulantes. Es un dato que los más paranoicos de los personajes sospecharán desde el primer momento, pero dar con la confirmación debería costarles trabajo. Por ejemplo, si llamasen a la embajada de Portugal en Lima tardarían tres días en confirmárselo. Piensa que hay muchos accidentes de ese tipo y, salvo a las personas relacionadas con los fallecidos, los detalles no preocupan demasiado a nadie, de modo que emplea la lógica y el sentido común.

ANEXO: Títulos publicados por Mesquita (y breve resumen de sus contenidos) que podrán hallar en el departamento de antropología de la Universidad Politécnica de Edimburgo :

Sociedad, consumo y desarrollo: ¿hacia dónde va Occidente? (1984). *Un estudio en clave marxista sobre la sociedad europea. Poco de interés práctico.*

Lo motores del cambio (1984): *Artículo aparecido en los Cuadernos Portugueses de Antropología Cultural, muy similar en temática al anterior.*

Sin nada. Con todo. Un análisis de las capas extremas de la sociedad portuguesa (1987), *su tesis doctoral, publicada mientras se encontraba en el Amazonas. Un estudio sobre la alta burguesía comparada con varios grupos marginales en Portugal.*

Filhos da Foresta, Hijos del Bosque (1987), *lo poseen los P.J. Un estudio sobre varias tribus del Amazonas. La obra pretende demostrar que existe una ruptura total entre las sociedades avanzadas y las primitivas, demostrándose así los perniciosos efectos de la sociedad capitalista sobre Occidente. No obstante, a medida que avanza la obra, da la sensación de que el autor abandona esa línea y profundiza más en los rituales concretos de cada tribu estudiada, mostrando una inmensa fascinación por ellos. Los extractos de interés para la partida aparecen resumidos en este módulo.*

Mesquita editó más material, sobre todo en forma de artículos para varias revistas de antropología europeas, pero son difíciles de encontrar (habría que pedirlos a las bibliotecas de varias universidades europeas) y no poseen el más mínimo interés para nuestra historia. Curiosamente, tras su primer viaje a Brasil no volvió a colaborar en este tipo de publicaciones.

Datos más concretos

Henri Pombal (u otro antropólogo de auténtico prestigio que puedan conocer los P.J.), conoció personalmente a Mesquita, con quien coincidió en varios congresos y cursos de verano. Era un hombre obsesionado por demostrar la validez del pensamiento marxista desde la antropología, pero con el paso de los años empezó a centrar su interés en las culturas primitivas, sobre todo las tribus del Amazonas. En un principio intentó aplicar sus teorías políticas para sacarle del subdesarrollo, pero la última vez que le vio, poco antes de partir para su último viaje, parecía haber olvidado sus ideales revolucionarios. Es más, opinaba que todo intento de adoc-trinamiento político les "contaminaría de Occidente". Sólo pensaba en ser uno más de ellos, integrarse en alguna de esas tribus que estudiaba (no recuerda cuál). Parecía desilusionado por el marxismo y hablaba, no de la liberación de las clases trabajadoras, sino de la "revolución interior" que "cada uno de los seres humanos debía llevar a cabo en lo más íntimo de su ser".

En lo personal, parece ser que Rodrigo Mesquita era un tipo que rozaba lo insostenible. Profundamente misógino, su estado de ánimo al-

temaba los accesos de ira con un buen humor y optimismo casi histéricos. En sus conferencias parecía más un profeta que un investigador y casi todos los que, por una razón o por otra, se veían obligados a convivir con él, acababan teniendo problemas dado su mal humor. En resumen, Pombal piensa que era un bicho raro, embriagado por la autenticidad de los primitivos, pero un excéntrico más al fin y al cabo. ¿Van a ir al Amazonas siguiendo sus huellas? Pues que tengan un buen viaje. Demasiado calor para él.

NOTA: *dado que tienen varios días, los P.J. pueden realizar una cantidad ingente de investigaciones sobre infinidad de cuestiones. Enumerarlas caso por caso sería interminable, de modo que cuando se preocupen de puntos que no hemos mencionado, deberá encargarte de proporcionársela basándote en la información que aparecerá a lo largo de todo el módulo y guiándote por tu sentido común (y lo que te interese que sepan en función de lo que vas a ver a lo largo de esta aventura). Sobre Mesquita no deberán saber nada más que lo que se ha mencionado ya, pero sobre cualquier otro tema los límites los pones tú.*

OTRA VEZ EL AVION

Tras estas jornadas de investigación previa, Pavel les dará los billetes de avión Edimburgo-Londres, Londres-Río de Janeiro, Río de Janeiro-Manaos. De Edimburgo parte un vuelo de British rumbo a Heathrow cada 45 minutos entre las seis de la mañana y las diez de la noche. Se pueden sacar los billetes en el mismo aeropuerto sin ningún problema, incluso hay máquinas expendedoras que admiten las tarjetas de crédito más usuales. Al ser un vuelo interno no es necesario mostrar documentación alguna y los trámites aduanero-policiales son mínimos. De camino

al aeropuerto, Pavel les comunicará que:

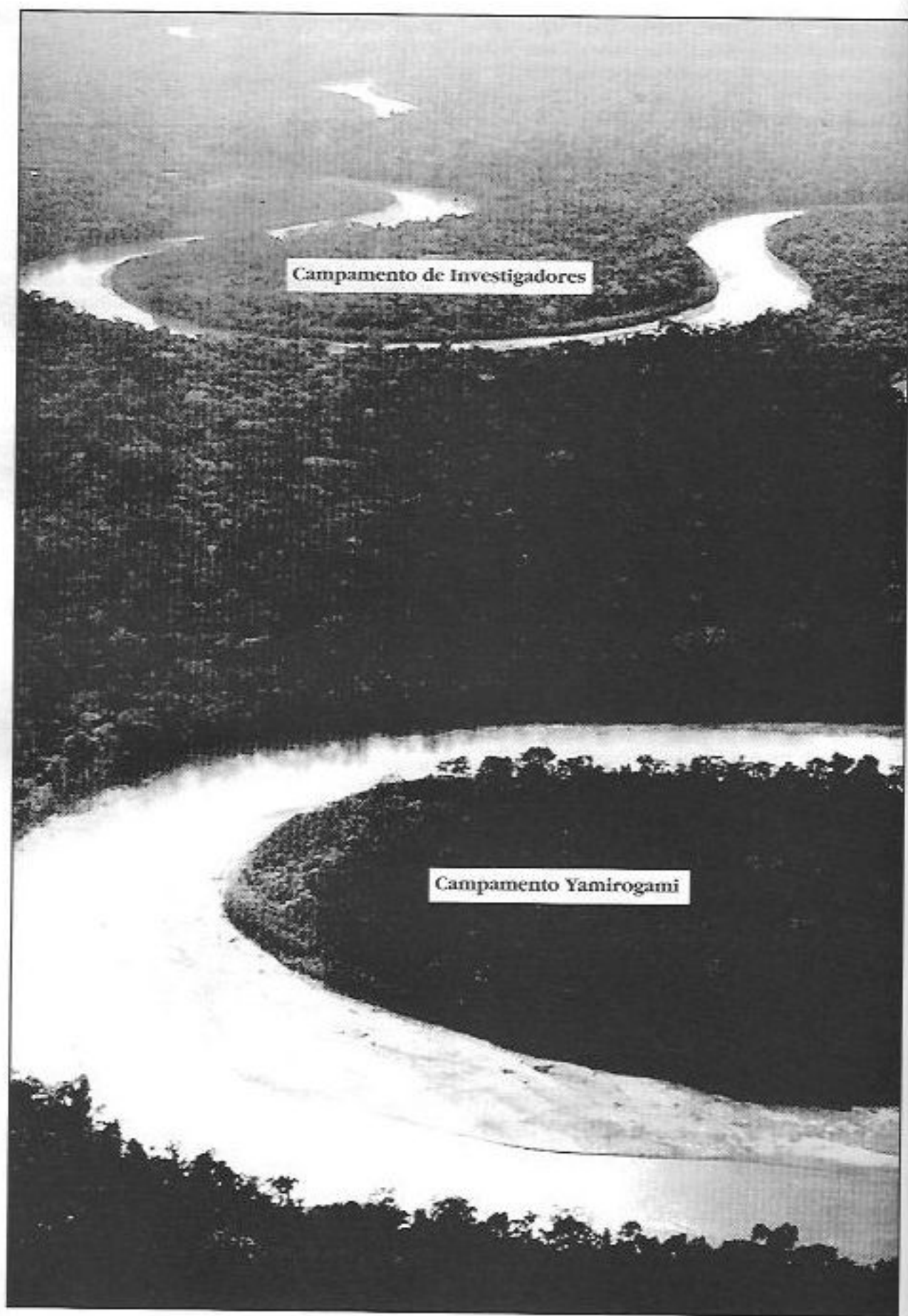
1- En Manaus contactarán con el señor Figueira Castela, encargado de relaciones públicas de Electricidade Brasileira, la empresa que está construyendo la presa que anegará el hábitat de los Yamirogami. El les arreglará el viaje hasta ese lugar y les explicará todo lo que quieran saber sobre esa obra hidráulica. Recuerden que al llegar a su destino contactarán con un guía nativo.

2- Deberán tener mucho cuidado, la selva tropical es peligrosa y no deberán comprometer su seguridad personal más de lo estrictamente imprescindible.

3 - En Brasil las cosas no son exactamente como en la Europa a la que están acostumbrados los P.J. Las fuerzas del orden tienen una forma de actuar... un tanto ruda. Les rogará que eviten meterse en problemas. El puede ponerse en contacto con el embajador de Reino Unido en Brasilia (conocido suyo) o con las legaciones diplomáticas de los países que figuren en el pasaporte de cada P.J., pero lo que no puede hacer son milagros. Recientemente se han dado algunos casos de empleados de la Merrick que han tenido problemas en varios países tercermundistas, problemas de ese tipo en el que aparecen varios casos de homicidio y posesión de armas de fuego y que han resultado sumamente embarazosos para la editorial... a buen entendedor pocas palabras bastan. Por otra parte, en un discreto sobre color salmón, les entregará sus dietas para el viaje: 5.000 dólares U.S.A. Los gastos relativos a los viajes (billetes y alquiler de avioneta y helicóptero) están pagados.

Y, deseándoles buen viaje, les dejará en el mostrador de la British para que facturen su equipaje y recojan las tarjetas de embarque. Que no olviden llamarle desde Brasil cuando vayan a tomar el vuelo de vuelta.





El viaje transoceánico será, si los P.J. no lo endulzan de alguna manera, tremendamente aburrido. En Heathrow (a la salida) y en Rio (a la llegada) los controles policiales serán muy intensos, de modo que si alguno de los presentes ha tenido la feliz idea de llevar consigo armas, explosivos, drogas o cualquier otra mercancía descaradamente ilegal, dale una oportunidad para que se deshaga de tan embarazoso equipaje. De lo contrario, las probabilidades de que sean cazados *in fraganti* son muy, muy altas. En Londres, tres tiradas de esconder objetos a dificultad muy difícil (sitúalas en los momentos concretos que más te convenga). Si guardan "el material" en una maleta, la dificultad para una de estas tiradas será imposible (la correspondiente al paso por la máquina de rayos X). Si se trata de explosivos o drogas, dos de las tiradas se harán a dificultad milagrosa y la tercera a muy difícil (los perros detectan con una facilidad endiablada los olores que desprenden ambas cosas aunque estén más allá del alcance del olfato humano). En Rio las tiradas bajan un nivel de dificultad por la menor preparación de las fuerzas de seguridad.

El fallo, en cualquiera de las tiradas, supone que el infractor será detenido y conducido a las dependencias de seguridad del propio aeropuerto utilizando la fuerza si es necesario y siempre de modo razonable (es decir, lo justo para contrarrestar la qu pudiera emplear el delincuente). En Brasil, por cierto, de modo algo menos razonable que en Reino Unido. Sus acompañantes serán registrados detalladamente, pero si no tienen nada que ocultar podrán seguir viaje. Pero el infractor será conducido a prisión para cumplir los trámites legales (interrogatorio, vista preliminar ante el juez, solicitud de extradición...). A todos los efectos queda fuera de la partida aunque, si el asunto no deriva en un baño de sangre, a los funcionarios brasileños se les puede provocar un ataque de ceguera y amnesia por una cantidad equivalente a unos 5.000 dólares U.S.A. (a ser posible en divisa, pero se puede admitir en cruzeiros).

NOTA: estas reglas pretenden ser orientativas para poder utilizarse en otras partidas. A primera vista, para jugadores acostumbrados a todo tipo de desmanes, pueden parecer duras e incluso injustas, pero la Realidad es así de cruda: el tráfico de armas es un delito. Punto.

Manaos. La capital de la selva. Construida a partir de la nada en el siglo XIX, cuando la Amazonia poseía el monopolio mundial del caucho, fue durante décadas la capital de un comercio comparable al del petróleo en nuestros días. Ubicada sobre una pequeña meseta, la tala in-

discriminada de árboles en miles de hectáreas a la redonda dejó al descubierto un suelo arcilloso y expuesto a la erosión de forma inclemente. El resultado es que la ciudad está cubierta de una capa de polvo de color marrón rojizo que todo lo cubre. El calor, por otra parte, se hace insostenible. El elevado grado de humedad en el aire hace que sudar no sirva de nada. No deberían tener ningún problema si van directamente en taxi desde el aeropuerto a las oficinas locales de Electricidade Brasileira. En un edificio ultramoderno, con el aire acondicionado a toda pastilla, una decoración lujosísima y multitud de muebles de carísimo diseño, encontrarán a su hombre: un joven y dinámico profesional que está haciendo méritos a toda velocidad para que se lo lleven de aquel infierno húmedo a un destino más agradable, como Brasilia. Su nombre: Gilberto Figueira Castela. El trabajo de Figueira consiste en hacerse cargo de las relaciones con la prensa de la empresa, relaciones estas que a menudo se hacen difíciles dadas las protestas de varios grupos ecologistas contra las obras hidráulicas emprendidas en la cuenca del Amazonas. Esta es la información que tiene para ellos.

SOBRE ELECTRICIDADE BRASILEIRA: es la tercera empresa de electricidad más importante del país, con un complejo de centrales térmicas alimentadas por carbón en los alrededores de Recife, que constituyen todo un modelo de respeto al medio ambiente (aunque es de dominio público que son un grifo de lluvia ácida), otra térmica experimental en Bahía alimentada por alcohol y que cuenta con el último grito de la tecnología mundial en producción de energías alternativas (aunque la realidad es que despiden gases irritantes salvajemente dañinos para el entorno) y, sobre todo, varias presas en algunos afluentes del Amazonas. Estos embalses constituyen el auténtico negocio de la compañía. Electricidade Brasileira se preocupa ante todo de proteger la naturaleza y colaborar en el desarrollo de la nación. Lo que no les dirá es que la empresa es responsable de la deforestación de millones de hectáreas y está, en su mayor parte, en manos de accionistas japoneses a quienes el bienestar de los brasileños importa tanto como la velocidad ascensional de una golondrina adulta. Les entregará una auténtica MONTAÑA de folletos publicitarios. Ninguno de ellos servirá realmente para nada.

SOBRE LA PRESA SPIRITU SANTO III: aquí está lo verdaderamente interesante. Se trata de la última obra hidráulica de la compañía. Será inaugurada dentro de dos meses, faltando apenas unos pocos detalles técnicos en los generadores. Actualmente se está llenando de agua, procedente de uno de los innumerables afluentes del Amazonas, el Japurá. En las próximas se-



manas, se anegarán miles de kilómetros cuadrados, incluyendo la zona en la que viven desde tiempos inmemoriales los Yamirogami, la tribu que buscan nuestros P.J. Su nombre viene dado porque se trata del tercer embalse de un complejo que se extiende a lo largo de los últimos treinta kilómetros del curso del Japurá, antes de que muera en el cauce del Amazonas.

A Figueira le han informado hace apenas unos días que unos extranjeros iban a visitarle para interesarse sobre una región que iba a convertirse en el fondo de un pantano por culpa de la presa Espírito Santo III y ha memorizado una explicación a toda prisa. Y se le nota. Estará dispuesto a proporcionar todo tipo de información técnica, pero la realidad es que ni sabe nada que merezca la pena sobre los Yamirogami ni el asunto le interesa lo más mínimo. Está dispuesto a entretener a los P.J. soltándoles el rollo oficial de la empresa para luego mandarles a la avioneta rumbo a Barcelos. Punto. Eso sí, será la amabilidad personificada. Pero, la verdad, no merecerá la pena que se enrolen demasiado con él.

Según reza la propaganda de la Electricidade, Espírito Santo III es lo último en ingeniería hidráulica. El muro principal está elaborado según un nuevo sistema que produce un impacto ambiental minúsculo gracias a la técnica del escalonamiento vertical biológico (esto es una forma de lo más rimbombante de decir que en la cara exterior de la presa hay unas plataformas preparadas para que crezcan plantas trepadoras y el hormigón apenas se vea. Salvo ese detalle estético, nada tiene de ecológica la construcción, pero diciendo de carrerilla lo del escalonamiento vertical biológico hay quien se siente impresionado y deja de hacer preguntas). Las turbinas, de diseño japonés, ofrecen una eficacia sin parangón y las líneas de alta tensión que comunican la central con la red general también están preparadas para no dañar el frágil equilibrio del ecosistema ecuatorial.

Sí, se van a anegar unos cuantos millones de hectáreas, pero la compañía ha pensado en todo. Unas sesenta comunidades similares a los Yamirogami van a ver como la tierra de sus ancestros desaparece, pero se les ofrecerán nuevos poblados para que rehagan sus vidas con todas las garantías de higiene y saneamiento que la vida en la selva no puede ofrecerles. Dispensarios médicos, escuelas... todo un paraíso de confort. Como prueba, les mostrará un video.

De fondo, suena una repugnante melodía de Roberto Carlos. La producción es pésima (piensa en esos anuncios baratos que ponen en los cines, del estilo de "saneamientos Paco's, nos preocupamos por su cuarto de baño..." bueno, ya sabes). Imágenes bucólico-folkloricas de

la selva (pajaritos, grandes árboles), muchos amaneceres, paisajes verdes... luego, pueden verse imágenes de un pueblo hecho con casas prefabricadas. Todas son idénticas, con techos de chapa ondulada y paredes de metal color crema. Dispuestas en cuadrícula sobre una explanada vacía de vegetación, a su alrededor juegan unos niños con rasgos indígenas pero ropas occidentales. Sonríen como se supone deben hacerlo los niños en un anuncio. Para Figueira, vivir en un lugar así es una auténtica bendición en comparación con la selva y no se moverá de esa postura: se trata de lo mejor para los indios. Además, como la suya es una empresa muy progre, les va a indemnizar de modo que no necesitarán trabajar en unos cientos de años.

El propósito de la obra (y de Espírito Santo I y II) no es otro que electrificar una zona en el centro de la Amazonia. De esta forma, a medio plazo, se podrán elevar ciudades en medio de la selva y llevar la civilización al corazón mismo del país. ¿No es maravilloso?

Ante cualquier otra pregunta, Figueira cumplirá su papel de relaciones públicas dando todo tipo de detalles sobre las generalidades de la obra, mostrando siempre su cara positiva. Por supuesto, no podrán arrancar de él una sola palabra que vaya contra los intereses de la empresa para la que trabaja. Y, sobre los Yamirogami en concreto, se puede decir que no sabe apenas nada.

Cuando los P.J. lo deseen, les conducirá en su propio B.M.W. hasta el aeropuerto de la ciudad. Allí podrán montarse en una cómoda Cessna. En una hora y media llegarán a Barcelos. Si lo estimas oportuno, puedes incorporar alguna escena que tenga como protagonista al piloto. Llegará diez minutos después de que los P.J. estén a bordo (Figueira se largará tan pronto como pueda). Se llama Robertinho, aparta tener unos quince años (aunque no hay porqué preocuparse, ya tiene dieciocho) y se empeñará en que esos turistas vean las famosas cataratas de Cacharelhos... lo más cerca posible.

BARCELOS

Los P.J. no tienen razón alguna para conocer esa ciudad excepto su aeropuerto, una franja de asfalto en medio de un claro en la selva y con una especie de choza elevada por torre de control. Junto al lugar donde Robertinho de la Cessna les espera un reluciente helicóptero propiedad de Electricidade Brasileira (con el logotipo de la empresa pintado en los costados). El piloto les esperará a pie de escalerilla, de modo que no hay razones para perder ni un minuto. Tiene órdenes de llevarles hasta uno de los campamen-



tos de la obra, el más cercano al lugar donde viven los Yamirogami. Junto al helicóptero hay un hombre alto, de pelo rizado y ojos penetrantes de color verde. Calza botas altas, lleva un sombrero de ala ancha y una mochila verde. Sobre su chaleco (típico chaleco de explorador selvático) aparece también el logotipo de Electricidade. Se presentará.

"Buenas tardes: ¿son ustedes los antropólogos ingleses?"

Aquellos P.J. que no tengan nacionalidad británica (un servidor espera que sean el 100% de los que jueguen esta aventura) podrán corregirle. Su nombre es Pieter Walveek (aunque allí todos le conocen como Don Pedro, los P.J. pueden llamarle Pieter) y es el máximo responsable del pequeño campamento al que se dirigen los P.J. Sus superiores le avisaron de que iba a recibir la visita de nuestros aventureros y, casualmente, ha tenido que ir a pasar el día a Barcelos para resolver ciertos problemas. De nacionalidad holandesa, nuestro hombre es un topógrafo contratado por la Electricidade para la obras de Espírito Santo III. En su profesión está entre los mejores, con experiencia en varias de las gigantescas obras de ingeniería con las que Holanda gana su batalla al mar generación tras generación. Amargado de Europa, decepcionado tras divorciarse de su primera (y hasta la fecha) única esposa, lleva los últimos cinco (de sus treinta y cuatro) años trabajando por toda Sudamérica en diversas obras. Es el máximo responsable del campamento S.S. III H, el lugar al que se dirigen los P.J. Su función, así como la de los demás trabajadores del citado campamento, consiste en verificar con la máxima exactitud posible, que las zonas inundadas se correspondan con las previstas, así como de trazar los nuevos mapas de la zonas. Le agrada la compañía de los P.J., pueden darle noticias de cómo van las cosas en el mundo civilizado. Durante la hora que dure el vuelo, o en cualquier punto de la aventura, podrá comunicarles que:

LA PRESA ya está terminada, sólo que a ochenta kilómetros del campamento. Poco a poco, las aguas del Japurá se van acumulado y terminarán de anegar la zona en unas pocas semanas. Las obras empezaron hace cuatro años (aunque el proyecto se diseñó hace nueve) y él lleva en ellas desde el primer día.

ELECTRICIDADE BRASILEIRA le paga religiosamente, pero como su contrato expira en unos pocos días, no le importará lo más mínimo dar su propia opinión sobre sus jefes. El complejo de presas Espírito Santo no tiene otro fin que obtener las generosas subvenciones del gobierno de Brasilia. En realidad, tiene más de jugada mafiosa que de otra cuestión. Los directivos de la

empresa, compraron como particulares las tierras que se iban a inundar a un precio ridículo. Luego consiguieron que el gobierno aprobase el plan y otorgase jugosas indemnizaciones por la expropiación de aquellos terrenos... pagando por cada hectárea seis veces más de su precio original. El proyecto no se sostiene y sólo se ha llevado a cabo porque todos los implicados logran meterse una buena suma de cruzeiros en el bolsillo a cuenta de las arcas públicas (gracias a un crédito del Fondo Monetario Internacional que hipoteca el futuro de todos los brasileños). Lo cierto es que la obra no tiene otro fin que el lucro de unos pocos. El no es ningún novato y se dió cuenta, tan pronto como vio los planos, de que el lugar elegido era pésimo. La zona es demasiado llana para una obra de estas características y en menos de cinco años el río erosionará el lecho arcilloso, bajará de nuevo el nivel de las aguas extendiéndose a lo largo de tres veces la extensión inundada prevista y el embalse se convertirá en una ciénaga, un paraíso para los mosquitos. Además, el muro principal no está bien anclado y empezará a presentar fisuras a medio plazo, fisuras que habrá que reparar... ¿con dinero del Fondo Monetario Internacional? Claro que, mientras el proveedor de hormigón cobre su parte... Se va a destruir una parte irremplazable de la selva amazónica sin otro objetivo que el lucro de un puñado de sinvergüenzas de altos vuelos. Dentro de unos años, cuando el río termine de trazar su nuevo curso, el nivel en la presa será tan bajo que los generadores no podrán funcionar. Y aunque lo hiciesen, el tendido de alta tensión está tan mal planificado que no servirá para nada. ¿Y la versión oficial que habla de electrificar el interior del Amazonas? Sandeces. Para eso haría falta un plan a largo plazo que no existe hoy por hoy y que, de existir, sería irrealizable.

A Pieter no le preocupa demasiado la ecología, pero es consciente de que esa obra va a provocar una catástrofe. Digamos que si el embalse fuera a servir para algo, entendería la razón de sacrificar la selva a cambio del bienestar de los brasileños. Pero, dado que no va a ser así, le parece casi un crimen. ¿Por qué trabaja entonces para sus jefes?

Lacónicamente comentará, mientras esboza media sonrisa: *"Si no lo hiciera yo, lo haría otro."* Ni siquiera es un argumento original.

EL CAMPAMENTO al que se dirigen los P.J., está bajo su mando. Es el último río arriba, en esa orilla y en dirección a la presa hay otros tres. Allí viven trabajadores de la compañía que realizan mediciones y estudios geológicos para verificar que la inundación va al ritmo previsto y no hay problemas.



SOBRE LOS INDIOS, sabe que los van a conducir a un poblado de casas prefabricadas junto a la presa, río abajo. Es un lugar horrible, las construcciones, sometidas al infernal clima de la zona y en un descampado por el que el agua de la estación de las lluvias correrá libre arrastrando todo a su paso, no durarán más de dos años. Luego, aquello será una masa de chabolas en las condiciones más insalubres que se pueda imaginar. Y eso no es todo, pretenden que los nativos pasen del neolítico al siglo XXI de forma instantánea e incluso van a mezclar tribus rivales en un mismo lugar, a apenas una calle de distancia. Un par de tribus ya se han ido a vivir allí, pero el resto sigue en la selva. ¿Qué va a ser de ellos?. Lo ignora, pero dentro de seis semanas su hogar estará a quince metros de profundidad bajo el agua, de modo que no tienen muchas alternativas. Supone que muchos indígenas se retirarán a la profundidad de la selva, y opina que es lo mejor que pueden hacer, aunque tampoco tardarán mucho en expulsarles de sus nuevos hogares.

SOBRE LOS YAMIROGAMI sólo conoce el nombre y poco más. Son la tribu que menos se mezcla con el hombre blanco, viven en lo más profundo de la jungla y es raro, rarísimo ver a uno porque rehúyen el contacto con los occidentales. Nada más, al fin y al cabo él sólo es un topógrafo y sólo sabe de las tribus lo que le dicen los misioneros. La mayor parte de ellos ni tan siquiera han llegado a encontrar su poblado, y cuando lo han hecho han vuelto con las manos vacías. Los Yamirogami ni tan siquiera se molestan en prestar atención a los que no son miembros de la tribu.

SOBRE RODRIGO MESQUITA no sabe nada de nada.

NOTA: a no ser que se indique lo contrario, ni uno sólo de los P.N.J. habrán oído el nombre de Rodrigo Mesquita.

El vuelo, por lo demás, transcurrirá sin incidentes dignos de mención. El helicóptero aterrizará al anochecer en el campamento y volverá por donde vino.

EL CAMPAMENTO

Se trata de una especie de poblado, en una pequeña elevación rodeada por la selva y desde la que se domina una hondonada gigantesca cubierta de agua de color marrón: el pantano que va creciendo cada día. Hay unas doce tiendas de campaña de enormes dimensiones, fabricadas con lona gris sobre plataformas de madera de

unos quince centímetros de altura para evitar la humedad. En una de ellas se almacena el material topográfico, lo último de lo último. En esa misma tienda se encuentran la radio (el cordón umbilical que les une con el exterior) y los ordenadores. Un generador, situado a unos treinta metros de allí y alimentado por gasolina, proporciona la electricidad necesaria. Pocas comodidades, una maloliente letrina comunal, algunas bombillas en las tiendas y una cocina de leña bajo un toldo. No es el colmo del lujo precisamente. Hay varios jeeps y un pequeño camión todo terreno, pero la ausencia de caminos apropiados hace que sirvan de muy poco: prácticamente sólo para ir hasta la pared de la presa, por un camino de tierra que recorre los otros campamentos (prácticamente idénticos a este) que jalonan la ribera del pantano. Aun así, se trata de una línea de barro rodeada de árboles por la que se avanza al exasperante ritmo de diez kilómetros a la hora: casi merece la pena ir andando. El contacto con el exterior se suele hacer llamando por radio al helicóptero de la compañía. Otro medio de transporte que puede resultar útil es una lancha hinchable tipo Zodiac, con la hélice del motor fuera borda protegida por una rejilla. Puede navegar en apenas dos palmos de agua.

Pieter les mostrará el lugar, está anocheciendo y lo más sensato es que pasen allí la noche. Les ha reservado una tienda, de unos diez metros por cuatro y dividida en tres compartimentos por unas cortinas. Para cada uno de los P.J. hay una litera y con su correspondiente red anti-mosquitos. Dispondrán de luz eléctrica y de un enchufe normal por si lo necesitan, así como algo de mobiliario: sillas de tijera, una mesa y un baúl. Tras la tienda hay una "ducha", construida con unas tablas y un balde elevado con un trozo de manguera. El agua está a unos treinta grados (fresquita, teniendo en cuenta que se almacena en un depósito a pleno sol).

Pieter también les contará que el río está subiendo a razón de un centímetro diario. A ese ritmo, anegará el poblado de los Yamirogami en unas seis o siete semanas. El suelo de todo el campamento es una pasta fangosa de cuatro dedos de profundidad, la humedad es una constante. Tendrán tiempo para curiosear antes de la hora de la cena, (unos noventa minutos) pero ten en cuenta que en las cercanías del Ecuador el crepúsculo apenas dura unos instantes y la noche cae de golpe. Pieter puede acompañarles o no, según les apetezca a los P.J. En el campamento viven otros doce hombres, todos ellos técnicos brasileños (topógrafos y geólogos) excepto Souzainho, el cocinero. Tienen una preparación tan buena como la de Pieter, pero él está al mando por aquello de ser extranjero. Visten



camisetas con el logotipo de la compañía y no son tan habladores como su jefe. Lo cierto es que no pintan nada en nuestra aventura y sólo tendrás que darles una personalidad detallada si te apetece. No hay indígenas en el lugar, sólo los empleados de la Electricidade.

Como ya hemos dicho, tendrán tiempo para recorrer el campamento. No hay nada de interés... salvo, en principio, la tienda de Pieter. Está en un lugar privilegiado, en la parte más elevada del campamento, pero echar un vistazo dentro no será muy complicado. Allí guarda todas sus cosas. Dividida en dos estancias, la entrada da directamente a "su habitación". Sobre la mesa, un flexo y un ordenador portátil. Junto a su cama, un baúl de color caqui cerrado como un candado y con aspecto militar: efectivamente, guarda algunos rifles en su interior pero nadie los ha usado jamás, están allí *por si acaso*. Abrirlo es muy fácil y tanto las armas como la munición son de caza mayor, 100% uso civil. Si alguien le pregunta por ellas (sin decir *"oye, vemos forzado tu baúl y vemos visto lo que tienes"*, evidentemente) dirá que las guardan por si acaso, para cazar o defenderse de algún depredador, pero que jamás han llegado a sacarlas del cajón. Y no miente. En la otra estancia, hay una hamaca con una mujer semiinconsciente. Sus rasgos son completamente indígenas y sólo habla un dialecto del jibaro. Está embarazada y a punto de dar a luz, por cierto. Se trata de Yaseira, y en contra de lo que puedan pensar los P.J., no es la amante de Pieter. La encontraron inconsciente en la selva hace tres semanas y la han dado refugio. El médico de la empresa, que se encuentra en el siguiente campamento río abajo, dijo que lo más seguro sería no moverla hasta dar a luz. Cuando llegue el momento, él la atenderá en el parto. Aún no saben que harán luego con ella, está en la tienda de Pieter porque es el lugar más salubre, en las otras hay demasiada humedad (aunque los P.J. apenas noten la diferencia, este lugar es todo un purgatorio para los reumáticos). Además, la empresa no permitiría que la alojasen, de modo que la tienen "medio escondida". El único que habla su

idioma es Fonçinho (el guía y traductor que tendrán los P.J.). Los demás, poco o nada saben de ella.

Y por cierto, ¿el guía del que les habló Pavel Klodzinski? No está en el campamento, le esperan a media noche. Su nombre Alfonso, pero todo le conocen como Fonçinho (Alfonço, Alfonso, Fonçinho ¿*compendden?*). Es un mestizo, hijo de una nativa y un aventurero dedicado a la recogida del caucho. Al parecer se crió en las favelas, los inmensos barrios de chabolas en los alrededores de Río de Janeiro y nadie sabe mucho sobre él. Ni como empezó a trabajar para la Electricidade ni dónde pudo haber trabajado antes, lleva con ellos desde que empezaron las obras: (*"Bueno, Fonçinho es como todos los indios... no le gusta hablar, pero es muy trabajador y cumple bien con su trabajo."*). Ha ido en la Zodiac hasta la presa para llevar unos documentos, esperan que esté de vuelta *al filo de la medianoche*.

Por lo demás, sólo agua, barro y selva. Selva por todas partes.

Por eso, antes de seguir adelante, hablemos un poco de la auténtica protagonista de nuestra pequeña historia: la Amazonia.

Quizá la mejor definición sea tan simple como esta: un infierno verde. A pesar de lo inmensamente hermosa que pueda parecer en las fotografías o los documentales, a foresta tropical es algo así como el resumen de todos los peligros a los que un hombre puede enfrentarse. Una climatología brutal, una fauna hostil, múltiples enfermedades como la malaria o el paludismo y unos nativos celosos de su habitat natural, pueden convertir a la Amazonia en un enemigo mortífero. Vamos a dar por supuesto que los P.J. están vacunados contra todo tipo de enfermedades tropicales.

Desde luego, la temperatura no es ningún problema: en rarísimas ocasiones desciende más allá de los 16 grados. Eres libre de obligarles a superar una tirada de voluntad (normal) antes de realizar una tirada de cualquier habilidad del campo de fuerza (o esta misma característica) de



nivel imposible o milagroso, dadas las condiciones climáticas, que convierten en agotador hasta el más pequeño de los esfuerzos.

Pero la humedad es constante, tanto en el aire como sobre el terreno, la lluvia apenas cesa y toda protección contra ella es inútil. Insectos de todo tipo acosan constantemente a los viajeros, y aunque una fogata preparada para despedir el mayor humo posible (sistema inventado por los indígenas) permite ahuyentar a buena parte de los mosquitos, las hormigas y los demás insectos terrestres impiden dormir con normalidad, por muy buena que sea la red antiparásitos. La loción antimosquitos permite cuatro horas de paz, pero los insectos no descansan. Tras una noche pasada sin protección contra estos diminutos invasores, los P.J. venían disminuir su nivel de fuerza en menos dos (sin perder puntos de vida).

PRIMERA NOCHE EN EL BOSQUE

Y, como sin querer, se irá acercando la hora de la cena. Unos diez minutos antes, una extraña sombra cruzará el cielo sobre el campamento. De forma ovalada y grande, muy grande. No hace ningún ruido y podría describirse con adjetivos tales como *sinuosa* u *ominosa*, por no hablar de *antinatural* o *susurrante*. No va a ser necesario: Pieter o cualquier otro habitante del campamento podrá informarles de que se trata del dirigible, un globo impulsado por motores eléctricos que emplean unos biólogos acampados a un cuarto de hora de camino río arriba. Están haciendo una especie de inventario de especies autóctonas antes de que ese rincón del mundo desaparezca y sea demasiado tarde. No son abiertamente hostiles a Pieter y sus hombres, pero ambos grupos tienen una relación mínima. Digamos que apenas si se hablan. Si algún P.J. comenta la posibilidad de ir a visitarles, Pieter les sugerirá que lo hagan después de cenar. Eso será a las nueve y media, ya es noche cerrada. El menú, pescado asado (conseguido directamente de las aguas del Jurua por el mismo Souza) y abundantes patatas fritas, todo ello en la tienda que sirve como comedor. Durante la velada habrá tiempo de sobra para charlar sobre cualquier tema que les apetezca. La opinión de los empleados sobre los indígenas varía, mas o menos a partes iguales, entre:

-Son unos salvajes que no sirven para nada. La civilización no puede detenerse ante ellos... es una lástima, pero así es el progreso. Al fin y al cabo les van a dar un poblado nuevo con casas limpias y cómodas, ¿no? Y su subsistencia está asegurada, ¿no? ¡Ya quisiera él que le dieran todo eso para él y su familia! ¡Son hasta demasiado

generosos con ellos! Esos que tanto hablan de respetar la Amazonia... mejor harían callándose. Los brasileños tienen derecho a la riqueza ¿no?, ¿Por qué no aprovechar los recursos de su propio país?

-Son unas ratas ajuerosas a las que habría que eliminar. Punto. Darles un poblado es tirar el dinero.

-Son unos pobres infelices. Su desaparición es una tragedia pero... es inevitable. Darles un nuevo poblado no va a servir para nada, quizá lo mejor sería meterlos en una especie de reserva... pero todo eso son cosas de los políticos, nosotros somos simples trabajadores que no tenemos nada que decir al respecto.

Por lo que saben, son pocas las tribus que han bajado al poblado. Si les preguntan por los Yamirogami, dirán que el nombre les suena. Pero saben muy poco sobre ellos (véase el punto en que se describe lo que Pieter sabe sobre los indios: ellos conocen los mismo datos más o menos).

El único que ha oído hablar de los Yamirogami es Souza. Les contará lo siguiente:

-Fazbe moitus meses, cuando a presa se estaba empezando, estuve falhando con un missioneiro. Desde que empezó a inundação marcharon todos al poblato prefabricado, pero al principio iban de un lado a otro, por a selva. Este bomme del que les hablo era un jesuíta, español creo. Un buen bomme, un bomme santo, mas los indios nou saben de esas cosas, os indios non se preocupan por nada... la mayor parte de ellos burlabanse do él... y solo un milagro evitó que alguno de esos bestias se lou comieran...

E moitu difícil ver a ous Yamirogami. Son como os pájaros, sólo se les ve si ellos quieren-lo. Se esconden del bomme blanco si no lo desean nadie puede verlos... pero este missioneiro si que pudo. Me contó que eran gentes buenas, que no hacían barbaridades como outros indios. Estuvo en su poblado diez dias, le trataron bien mas no escucharon a suas palabras. El día onze, le dijeron que marchara. Nou le dieron mais motivos, solo le dijeron que se fuera. Mas el missioneiro se perdió e trató de volver atrás. Mas cuando cbegó a ou poblato dos Yamirogami... las cbouzas había desaparecido. Era el mismo lugar, mas no había nada ni nadie. Estaba moitu enfermu así que quedóse allá para pasar a noicbi... e tuvo pesadillas bourribles, muy malas, creyóse loco incluso. Al amanecer encontróse lejos, moito lejos del lugar donde había dormido. Como si en el suo sueño le hubieran transportado. Lo cierto es que se vio muy cerca del río, del mismu Jurua que ven ustedes abora. Con la presa ha crecido moito, pero antes de a presa, cuando sucedió es-



to que les cuento, pasaba a mais de treinta kilómetros de donde estaba o misionero. Echó a andar e se encontró con un poblato. Preguntó a os indios quienes eran y le respondieron que os Yamirogamí. ¡Mais el no conocía a ninguno de ellos! Pensó que había más de una aldea de Yamirogamí, mais ellos dijeron-le que non, que no había más Yamirogamí que ellos. Pensando que se equivocaban, que había mais de un pueblo Yamirogamí, pidió hablar con el bruxo, el becbiceiro da tribu... y era el mismo que en la anterior! O misionero le conocía, mais o bruxo nou reconocía a ou misionero... Quedôse, extrañado, dois días con ellos, mas os indios nos le escuchaban. Estaban como sordos, no parecía ni que pudieran verlo.. al final se fue y volvió a donde yo lo ví, en la obras da presa, que estaban empezando. O misionero se había informado, mais todo le decían lo mismo. Sólo habían un poblato Yamirogamí. Sólo uno. Y el bruxo era o mesmo... ¿Cómo se lo explican ustedes? "

NOTA: Esto no es una traducción ni medio seria al portugués, sólo una guía si decides imitar el acento brasileño de este P.N.J. Por supuesto, puedes contarle esto a tus jugadores en castellano puro y duro, pero perdería algo de "saborcillo". Merece la pena que ensayes un poco. De paso, puedes escuchar algún disco de Toquinho para practicar. Ahora, si piensas que el acento brasileño no es lo tuyo, mejor lo dejas. Será mejor que quedar en ridículo.

Pieter se reirá tras la narración. "Tonterías. Ese misionero estaba atontado por la malaria. be visto a muchos hombres fuertes volverse locos por la fiebre. Todo eso son simples supercherías." Los demás trabajadores piensan lo mismo.

FONÇINHO

Justo después de que termine la cena (y su correspondiente sobremesa), se oirá a lo lejos el ronroneo de un motor. Para quienes viven en el campamento se trata de un sonido muy familiar: es la Zodiac, en la que vuelve Fonçinho. Se ha adelantado. Pieter y si así lo desean, (cosa que es muy probable) los P.J., irán a recibirle.

Fonçinho va vestido a la manera occidental, pantalones vaqueros cortos, camisa de flores, reloj en su muñeca. Sin embargo, sus rasgos son clarísimamente indígenas. Lleva un par de plumas en el pelo y en la cara, pinturas tribales: rayas horizontales en tonos rojizos. Entre la nariz y el labio superior luce una extraña cicatriz, similar a las producidas por las ceremonias de iniciación de algunas tribus. Si le preguntan por ella dirá que fue un golpe que se dió de niño. Cons-

tituye una curiosa mezcla entre los dos mundos a los que pertenece. Sus movimientos son ágiles y suaves. Habla portugués a la perfección, y chapurrea un poco de inglés. Es una persona sumamente correcta y educada, pero un tanto parco en palabras. Habla poco y siempre en voz baja. Tratará a los P.J. con amabilidad y respeto, casi con un toque servil, a la vez que mantiene cierta distancia, como pasando de ellos. No olvidemos que Fonçinho es el producto del cruce de dos culturas, nació en la selva pero prácticamente se crió en un barrio marginal de una ciudad "moderna". Lleva un rifle de caza mayor, pero decorado con plumas como si fuera una lanza. Fonçinho es muy supersticioso, para él la magia y la hechicería son tan reales como para ti la televisión. Mantiene las creencias indígenas de su niñez, pero su superstición no es tan "folklorica" como la de Souza, el cocinero. Para él se trata de una religión, se lo toma muy pero que muy en serio y no hablará de ello ni hará ostentación alguna de lo que sabe (trae mala suerte). En cuanto a los blancos, opina que son una horda de vanidosos irresponsables, unos pobres ignorantes que no conocen las auténticas leyes, las de la madre tierra. En el fondo está seguro de que están un poco locos, se siente mucho más indio que occidental. Por supuesto, nunca dirá esto claramente a menos que tenga verdadera confianza con un P.J.. Cuando lo representes, utiliza frases cortas y con un toque enigmático. Y hazlo en voz baja. Susurrante. Veamos de qué cosas pueden hablar con él:

SOBRE LA PRESA: tiene sus propias ideas, pero no va a exponerlas de buenas a primeras, evitará el tema hasta tener un poco de confianza con nuestros aventureros. Cree que los blancos son demasiado arrogantes. La selva estaba allí antes que las compañías eléctricas, antes que los occidentales, incluso antes que los indios. La selva lleva ahí desde siempre y nadie va a poder con ella. De una manera o de otra, la presa fracasará. No sabe cómo, pero fracasará. La naturaleza sabe defenderse a sí misma.

SOBRE LOS YAMIROGAMI: no les dirá nada que no sepan ya. Obtén esta información de los escritos de Mesquita que aparecen en este libro. Por supuesto, cuando hable de ello no lo hará en los mismos términos que el antropólogo portugués, sino a su manera. Si, sabe dónde está su poblado y conoce algo de su idioma. Les ha hecho algunas visitas (tremendamente esporádicas) y la mayor parte de lo que sabe sobre ellos lo ha oído a terceras personas (misioneros, exploradores, aventureros...) Este detalle puede parecer sospechoso a los P.J. ¿tanto contacto ha tenido con ellos como para conocer su idioma? No olvides que, según Mesquita, no es un dialecto de otra lengua más extendida... murmurará algu-

nas excusas sobre que tiene facilidad para los idiomas, y parecerá no darle mucha importancia al asunto.

SOBRE LAS DEMAS TRIBUS: algunas han abandonado la selva por la presa, otras no. Quienes no abandonen sus hogares, serán devorados por las aguas, eso es seguro. Pero es que los hombres pueden morir: la selva no. Ella no.

SOBRE YASEIRA: es el único que conoce su idioma. Pertenecía a alguna tribu de la que fue expulsada, no sabe porqué, pero le parece evidente que por razones que tenían que ver con su embarazo. La están atendiendo por razones humanitarias, sobre todo por órdenes de Pieter. A él, aparentemente, le da lo mismo que viva o que muera.

Si los P.J. lo estiman oportuno, mañana mismo antes del amanecer (es la mejor hora, para evitar el punto más alto del sol) partirán hacia las tierras de los Yamirogami. Necesitarán un día y medio de travesía andando y unas doce horas si utilizan la Zodiac. Puede parecer mucho tiempo, pero la crecida hace que las aguas bajen con muchos troncos flotando y hay que tener cuidado. Por otra parte, tienen que cruzar unos rápidos y, además, la embarcación les deja a unas tres horas andando del poblado de la tribu. Les advertirá de una cosa, en las primeras horas del día la temperatura es más soportable, pero los mosquitos salen en manada. A él ya no le pican, pero a los europeos de sangre dulce los pueden acribillar. Se encargará de proporcionales protección, pero por si acaso, lo mejor será que esté avisados.

PAJAROS

Y entre unas cosas y otras, el reloj debería marcar alrededor de las once y media de la noche. Puede que a algún aventurero le apetezca hacer una visita al campamento de ornitólogos (ya sabes, los del dirigible). Les puede acompañar Fonçinho o puede indicarles el camino para que vayan solos. Siguiendo la orilla del agua estarán ahí en un cuarto de hora: simplemente no hay pérdida. Todos los que viven en el campamento de Electricidade Brasileira piensan que los investigadores son una pandilla de chalados.

El campamento científico no tiene nada que ver con el de Electricidade Brasileira. Parece, mas bien, el de una expedición de alta montaña. Habrá unas ocho tiendas de campaña, todas ellas de vivos colores. En un pequeño claro, unas placas solares conectadas a unos cables que van a dar a una choza (se autoabastecen de energía de forma no contaminante). Junto a dichas placas, un grupo de hombres y mujeres, todos ellos alrededor de la treintena, están ama-

mando el dirigible. Tiene forma de nave espacial barata. Bajo la barquilla (similar a la de un ultraligero), cuelga una red. Al parecer, lo están desinflando.

Si los científicos tienen una razón para pensar que los P.J. son de Electricidade Brasileira (por ejemplo, si van con Fonçinho) les recibirán con una frialdad glacial. En caso contrario (o si les convencen de que, aunque estén en su campamento, no tienen nada que ver con la empresa), serán amistosos. Se trata de un grupo de jóvenes investigadores que están elaborando un inventario de la riqueza biológica de la zona, becados por varias universidades de la Unión Europea. Todos ellos son ecologistas convencidos y, de no ser por sus igualmente profundas convicciones pacifistas, dinamitarían la presa ahora mismo. Pero, que quede claro, aunque Pieter y los suyos crean que son una banda de radicales (y Fonçinho crea que, como todos los blancos, están un poco chiflados), no son terroristas ni nada por el estilo. Son, en definitiva, "buena gente". Tan pronto como los P.J. establezcan una relación amistosa con ellos (basta con que les digan para qué han ido al Amazonas), se habrán ganado unos colegas de los buenos. Cualquiera de ellos sabe/opina que:

SOBRE LA PRESA, están convencidos de que se trata de un auténtico crimen contra la humanidad. Ellos han descubierto una riqueza biológica inimaginable, incluidas algunas especies desconocidas hasta la fecha, y eso por no mencionar a las tribus indígenas. Se toman su trabajo con auténtica seriedad porque lo único que se va a "salvar" es lo que ellos se lleven en forma de apuntes, notas, muestras y fotografías. Utilizan un dirigible para acceder a las capas altas de los árboles sin dañar a los seres que allí habitan.

SOBRE LOS INDIOS, están muy documentados. De hecho han leído *Filhos da Foresta*, de Rodrigo Mesquita. Pero, en la práctica, apenas han tratado con ellos. No tienen ningún dato nuevo.

De momento, esto es todo. Se supone que llega la hora de irse a la cama ¿no?. Craso error. de vuelta al campamento de Electricidade Brasileira, les aguarda una sorpresa.

SUBVERSION

Al campamento de Pieter ha llegado un grupo de militares. Si alguno de los P.J. estaba allí a eso de las doce menos cuarto, les habrá visto llegar. Lo han hecho en helicóptero (su jefe, el capitán Rumeu junto con su séquito) y por tierra (los otros soldados, una docena en total). A la vez, de forma sincronizada y precisa, como si de unas maniobras se tratase.

Están buscando guerrilleros. No se han atre-

vido a tanto como a registrar las tiendas, pero están peinando los alrededores del campo. Rumeu se presentará a los P.J. Lamenta las molestias y les da la bienvenida a su país. A su lado, su escolta personal, formada por dos auténticos titanes con pinta de boxeadores (negros, calvos, sudorosos, hiper-cachas). Saben que por la zona hay guerrilleros y quieren advertir a todos. Son desagradables, muy desagradables. No se van a poner a soltar mamporros así como así, pero su presencia no es nada grata (Pieter no oculta una expresión de desagrado, los brasileños miran al suelo porque saben como se las gastan los de las fuerzas antisubversivas). Chulería, gritos, malas palabras, expresión de superioridad. Rumeu les preguntará si han visto algo sospechoso.

-Verán, en mi país, lamentablemente, hay sujetos que desean lo peor para su patria. Se oponen al progreso porque creen que la pobreza les beneficia. Y son fanáticos, muy peligrosos. Les matarían a todos ustedes sin pestañear. Nuestro trabajo es evitar que esos bandidos les hagan algo malo, estamos aquí para protegerles. Si han visto algo anormal, les ruego me lo bagan saber, y no duden en avisarnos si lo vieran en el futu-

ro..."

Pieter le responderá, si no lo hacen los P.J.

-Y ¿qué le iba a interesar aquí a un guerrillero, en mitad de ninguna parte?"

-La presa, por supuesto. Quieren acabar con ella a toda costa."

Pieter sonreirá.

-Para destruir la pared baria falta una bomba atómica..."

-Pero las personas no son tan resistentes. No debería hablar así, Pieter. Si quieren atentarse contra este proyecto no dude ni por un momento que usted estará en su punto de mira... Buenas noches, caballeros"

Y se irá por donde ha venido, a buscar a sus guerrilleros. Pieter y los demás les conocen, alguna vez han pasado por allí. Están convencidos de que son unos indeseables.

Este es un buen momento para irse a dormir a la tienda. Por supuesto, pueden seguir haciendo cosas, pero el Destino no les depara más sorpresas... por esta noche.



Nota de Merrick House:

De nuevo se nos plantea la necesidad de realizar una apostilla a un libro de Ludotecnia.

En la historia que se presenta aparecen suficientes datos como para que esta editorial dude de su veracidad. En *Ansiedad Libre Flotante* se menciona la aparición de nuestro director Pavel Klodzinski como si fuera el gerente de una agencia de investigación; nada más lejos de la realidad, dado que las innumerables necesidades de la editorial a la que represento le tienen alejado de las labores de investigación que descansan sobre los hombres del equipo denominado "Grupo XIII".

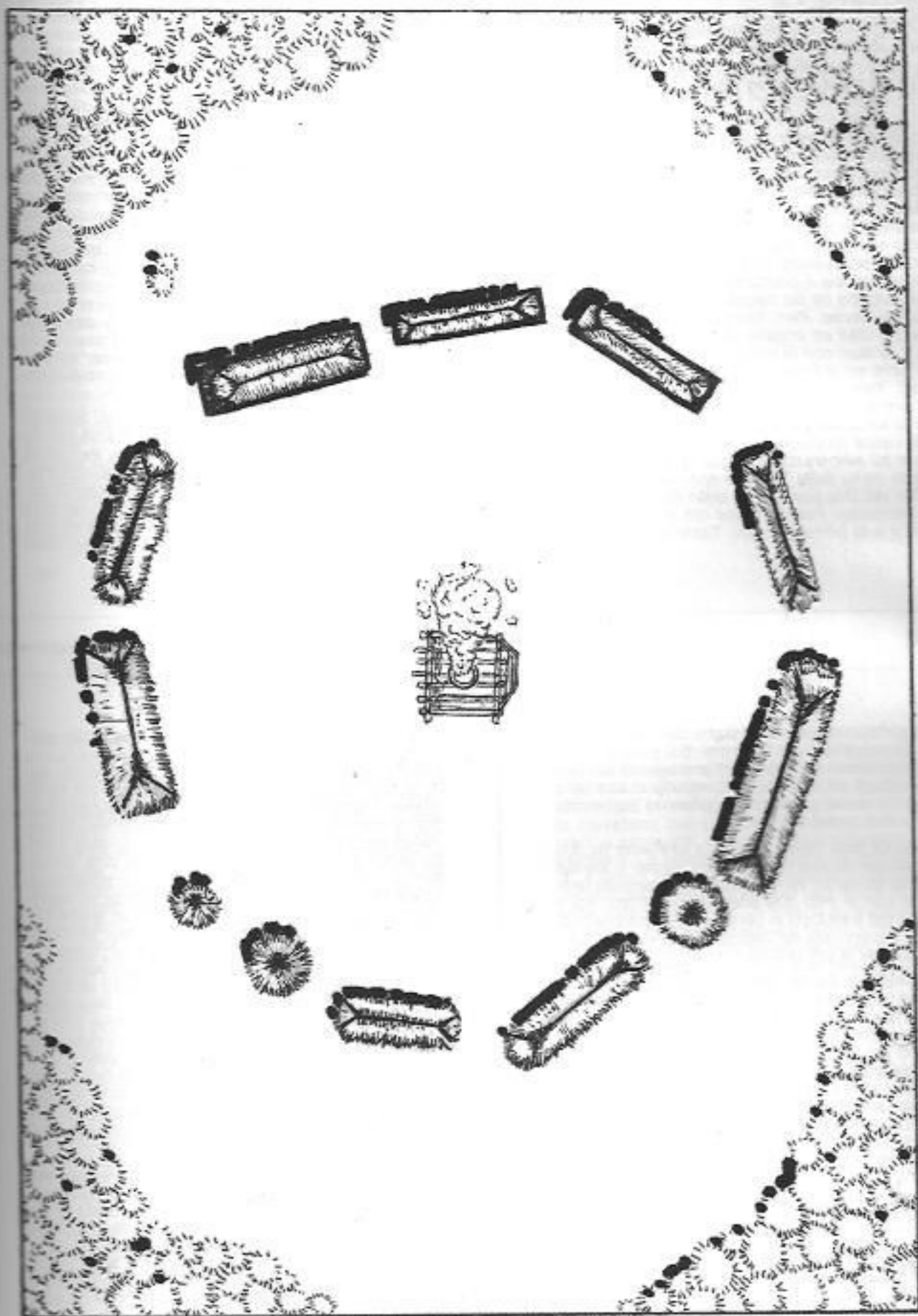
La supuesta adquisición por parte de Merrick de la editorial portuguesa "Fondo Da Cultura Humanística" debe quedar desmentida, entre otras cosas porque la citada editorial no existe, y de ello puede dar fe el Ministerio de Cultura portugués.

También debe quedar en entredicho la existencia de una tribu llamada Yamirogami, y debemos decirlo sin tapujos para evitar cualquier problema posterior.

Sin embargo y para hacer honor a la inestimable labor realizada por la editorial bilbaína, debemos constatar que tanto el tono de la aventura como la referencia a la letal droga "Yeye-ga", de cuya existencia sólo tenemos unas muy veladas referencias, nos hacen sospechar que el autor ha tratado de encubrir una realidad tangible en base a una distorsión premeditada de la verdad.

Debido a estas circunstancias nos hemos visto en la obligación de rogar encarecidamente a Ludotecnia que por esta vez no aparezca nuestro nombre en la contraportada.

Catalina Hastings
Edimburg, 18 de Agosto de 1994



Capítulo IV LOS YAMIROGAMI

"Antes de que nosotros llegásemos a este lugar, antes de que los peces poblaran el Gran Río, antes de que el Bosque cubriese la tierra, antes de todo lo que conocemos, estaban ya en el cielo los Dioses-Hermanos, Yami, el Sol y Gami, la Luna. No había entonces noche ni día, porque los dos reinaban con el mismo esplendor, macho el primero y hembra la segunda. Yami cuidaba de las aguas durante medio día y luego se iba a descansar dejando paso a Gami, que cuidaba de las tierras, y así se repitió el ciclo muchas veces. Pero Yami sentía deseos por su hermana e ideó un engaño para poseerla. Tejó un manto y se tapó con él para que Gami pensase que era su turno en el firmamento. Tan pronto como Ella apareció, Yami arrojó el manto, que cayó sobre las tierras formando los árboles y los bosques y la violó, con tanta furia, que parte de su sudor se desperdigó por los cielos formando las estrellas. Sintiéndose débil por su embarazo, tuvo que retirarse y apagar una parte de su brillo. Yami lo aprovechó haciéndose Señor del Día, por eso su brillo es mayor que el de su hermana. Por fin Gami dió a luz al primer hombre y a la primera mujer. Temerosa de que su

hermano quisiera matarlos por envidia, los mandó a la tierra para que se escondieran en los bosques, lejos de la mano de Yami. Cuando éste se enteró se puso furioso y creó serpientes y alimañas para que los buscasen, y muchas de ellas mataron y comieron a los primeros hombres. Pero Gami, madre amante, arrancó un trozo de su propio cuerpo y creó a su tercer hijo, el Gran Jaguar y le dijo: "vigila a mis otros hijos porque son tus hermanos, pero no dejes que Yami, tu tío, llegue a enterarse o te destruirá. Amales y cuídalos, pero si se acercan a ti demasiado, atácales porque de lo contrario él sabrá de nuestro engaño". Es por culpa de su esfuerzo por darnos al Gran Jaguar por lo que Gami no aparece entera por las noches y muchas veces le faltan porciones. Con el tiempo, Yami se apiadó y decidió dejarnos vivir en el bosque, regalándonos el fuego como señal de paz. El sigue deseando a su hermana y ella sigue huyendo de él. A veces Yami olvida su promesa y hace que las aguas suban y nos ahoguen, pero siempre el Gran Jaguar ha recordado que es nuestro hermano y nos ha ofrecido su piedad y su ayuda. Así ha sido siempre, así será siempre."

Lo que acaban de leer es la versión del Génesis para la cultura Yamirogami, una tribu que según los datos que la Dirección para los Asuntos Indígenas de Brasil contaba con unos doscientos miembros en 1974. Cuando tuve la oportunidad de visitarla por primera vez, en 1985, 150 hubiera sido una cifra más aproximada y en la actualidad no habrá más de 100 Yamirogami en su hogar de la Amazonia. Aun-

que insignificantes desde un punto de vista estrictamente demográfico, los Hijos del Sol y de la Luna (traducción literal del término Yamirogami) ofrecen al antropólogo un auténtico laboratorio al aire libre que permite echar por tierra algunas de las teorías que esta obra pretende rebatir.

La vida de todo Yamirogami gira alrededor de dos extremos: los rituales de iniciación sexual y los del reparto de alimento. Ambos están íntimamente relacionados con el mito que acabo de describir, (tal y como me fue traducido al portugués) y siempre bajo la rígida supervisión del *bruxo*, el hechicero y líder indiscutible de la comunidad.

La entrada de las mujeres Yamirogami en la vida sexual se produce a la par que su ceremonial de iniciación. Al contrario que en la mayoría de las sociedades primitivas, estos rituales de acceso a la edad adulta son mucho más complejos e importantes en el caso de las mujeres que en el de los hombres. El ceremonial se inicia aproximadamente a los quince años, aunque el momento exacto puede variar en función de una serie de factores controlados por el hechicero de la tribu. Para una Yamirogami, la idea de llegar virgen al matrimonio es simplemente repugnante. Según la tradición (inspirada en cierta medida por el mito de la violación de la Luna por su hermano el Sol), la iniciación se completa con la primera relación sexual, regulada hasta en sus más insignificantes detalles. Será el mayor de entre sus primos por parte paterna el encargado de desflorarla en el momento indicado por el *bruxo*. Si éste no

es posible (por la edad de ese pariente o, simplemente, porque no existe), será el propio hechicero quien lo haga. En algunos casos extraordinarios, será el favorito del hechicero el encargado del ceremonial. Sólo después de su desfloramiento ritual podrá contraer matrimonio y siempre según los mandatos de su padre, y de quién sea encargado de iniciar a la mujer Yamirogami en la vida sexual (en una única relación de carácter casi puramente ceremonial) dependerá en buena medida su destino. Si ha sido un primo por línea paterna, podrá casarse con cualquier miembro de la tribu. Si fue el hechicero, sólo podrá hacerlo con alguien inferior a ella dentro del sutil sistema de castas en que se organiza la comunidad y, si tuvo que ser el favorito del hechicero, caerá en la marginación más absoluta. Para los Yamirogami es imposible que una joven quede embarazada en su primera relación sexual, y cuando esto se produce se considera al recién nacido un enviado del dios-sol Yami, que pasa formar parte automáticamente del "clan" del *bruxo*. El desfloramiento de las jóvenes es un hecho puramente ritual, sin continuidad en el resto de sus vidas.

El hechicero tiene un dominio total sobre cada aspecto de la vida de la tribu. No contrae matrimonio, sino que forma una familia poligámica (única en la cultura Yamirogami) haciéndose cargo de todas las viudas formando una especie de harem. Los hijos nacidos de esa relación, componen una clase social especial, son los Gamiro o hijos de la luna. De entre ellos se elegirá al favorito, que sucederá al *bruxo* a

su muerte. Aquellos bebés concebidos durante la primera relación ritual previa al matrimonio se convierten en los Yamiro o hijos del Sol y ocupan el puesto más bajo en la sociedad Yamirogami. Las mujeres Gamiro sólo pueden contraer matrimonio con hombres Gamiro, mientras que las mujeres Yamiro se casarán con hombres Gamiro si alguno de ellos las acepta, y los hombres Yamiro están abocados al celibato. La primera relación sexual de estos dos grupos subordinados al hechicero será consumada por éste. Este complicado sistema produce una endogamia, que a lo largo de generaciones y generaciones da lugar a un clan (Gamiro y Yamiro) producto de una sucesión de relaciones incestuosas: parte de los Yamiro son hijos del propio hechicero (y en algunos casos, de uno de sus hijos) mientras que todos los Gamiro son también hijos del *bruxo*. De cuando en cuando, una mujer Yamiro se casará con un hombre Gamiro a pesar de que fuese su hermanastro. A pesar de que el *bruxo* decide los matrimonios, practicando una especie de "selección natural" (los casos más claramente "degenerados" no podrán acceder al matrimonio y, por tanto, no se reproducirán), probablemente no exista un grupo humano de ningún tipo que tan repetidas veces haya roto a lo largo de su historia el universal tabú del incesto. El hechicero elige a su sucesor de entre los Gamiro, hijos de su harem de viudas, tan pronto como éste nace. Cuando el *bruxo* muere, su clan queda bajo la protección de su sucesor. La extensión de esta obra me impide profundizar en este aspecto (remito a los lectores a la lectura del artículo que el

Doctor Punchao publicó en el número 132 de la Revista Brasileña de Antropología), pero entre Yamiro y Gamiro se da un porcentaje importante de malformaciones congénitas, deficiencias mentales en diversos grados y problemas médicos de todo tipo que la tribu considera señales de la divinidad. En mi última visita a los Yamirogami, había tres Gamiro de segunda generación, fruto de un matrimonio entre hermanastros. Uno de ellos era ciego y el otro epiléptico, y debo advertir al lector que lo que yo presencié fue una generación excepcional, pues lo habitual es que pocos lleguen incluso a sobrevivir dada la gravedad de sus malformaciones. Si no fuera por la protección del *bruxo* y por ser unánimemente considerados como "divinos" por el resto de la tribu, no hubieran podido sobrevivir.

4.1 DROGAS RITUALES: LA YEYE-GA

La Yeye-ga es la droga Yamirogami por excelencia. Es más, podría decirse que la Yeye-ga forma parte de la misma esencia de los Yamirogami. No la utilizan con demasiada frecuencia, pero el consumo de esta extraña sustancia y los efectos que en ellos produce son elementos tan integrados en su vida como el hecho de cazar y pescar. Una Luna llena de cada tres, los varones adultos se reúnen en círculo y, bajo el control del hechicero la tribu (el único que conoce el secreto de su preparación), todos la consumen. A esta ceremonia siguen veinticuatro horas en las que todos ellos vagan por los alrededores del poblado, dejando sus hogares en manos de las mujeres y los niños. A lo largo de la noche posterior a la ceremonia, todos regresan para reanudar la rutina cotidiana al día siguiente. Las mujeres, por su parte, también la consumen, pero con mucha menor frecuencia: una Luna nueva de cada seis, siempre y cuando no estén embarazadas o la fecha coincide con su periodo menstrual. Por lo demás, el ritual es prácticamente idéntico. Sólo el *bruxo* la consume con mayor frecuencia que los demás. Lo hace a la vez que los hombres y las mujeres, además de en ciertos momentos determinados, como antes de asistir a un enfermo o tras cualquier ceremonia mágica.

Sobre los efectos de la droga que nos ocupa, no sería capaz de afirmar tajantemente que la Yeye-ga expande la conciencia, pero calificarla de simple alucinógeno tampoco haría honor a la realidad. El

bruxo o hechicero la fabrica en secreto basándose en un líquen, pero me fue imposible encontrar un lugar donde creciera esa especie concreta. Una vez preparada, la Yeye-ga forma un banyo de color lechoso que el hechicero escupe a través de una corta cerbatana que introduce en la boca de quien la vaya a consumir, proyectándola directamente a la garganta. La reacción automática es una tos violenta, a veces incluso acompañada de vómitos. Pero, minutos después de consumir una dosis, el Yamirogami parece entrar en un estado de trance místico. De pronto, se sumerge en una nueva visión de la realidad en la cual la pluralidad de seres que componen nuestra experiencia habitual desaparece. ¿Cómo explicarlo sin remitirme a lo que Platón entendía por *formas*? El Yamirogami no afectado por la droga ve árboles, pero bajo los efectos de la Yeye-ga deja de percibirlos como entidades separadas, distintas e independientes entre sí, para captar la esencia misma de la "arboreidad". El concepto puro, sin forma concreta, sin matices. De igual manera, para el que ha consumido Yeye-ga y mientras dura su efecto, todas las personas son iguales. Como puede comprobar, no diferencian ni tan siquiera a sus propios hermanos. Sólo ven a un hombre, repetido en cada uno de los presentes. Según ellos, se trata del espíritu de la tribu viviendo en el interior de todos ellos. En cierta medida dejan de sentir seres para sentir conceptos...

Como ejemplo, he aquí el testimonio de un Yamirogami. Evidentemente, no se trata de una traducción tan buena como sería deseable, en primer lu-

gar porque Silverio (mi guía) hablaba un portugués pobre y, en segundo, porque el Yamirogami posee multitud de términos sin traducción posible a ninguna de las lenguas indoeuropeas. No obstante, la conversación que transcribí a continuación me dio la pista a seguir para mis investigaciones posteriores:

-*"Entonces, ¿qué se siente después de probar la Yeye-ga?"*

-*"Paz, mucha paz. Los necios piensan que tienen sueño, pero los hombres sabios saben que ven las cosas como las ven nuestro padre Yami y nuestra madre Gami".*

-*"Y, ¿cómo ven ellos? ¿Cómo ve el padre Yami y la madre Gami?"*

-*"Yo miro un pájaro ahora y veo un animal" que se mueve, y que es distinto de otros pájaros diferentes pero igual que sus iguales. Pero, después de Yeye-ga, yo ya no distingo entre los distintos pájaros. Los veo diferentes de los demás animales, pero iguales entre sí. Veo sólo la libertad que les da poder volar y me olvido de que tienen plumas, y de que pueden cazarse. Si veo una serpiente antes de probar Yeye-ga, veo un animal que me puede morder y matar, y puedo distinguir de otras que pueden morder pe-*

"Debo hacer una puntualización: en el idioma Yamirogami, "animal" se refiere a una parte de las especies animales (excluyen a los insectos) e incluye además a algunas vegetales, en función del lugar que ocupan en su mitología.

ro no tienen veneno. Después de la Yeye-ga, ya no distingo a las serpientes. Todas son iguales y ya no distingo sus colores ni sus escamas ni sus colmillos. Sólo veo la maldad que hay en todas ellas y sé que no son buenas. Pero no puedo distinguir a una de otra porque en todas ellas solo veo el mal. Y si miro un árbol ahora veo sus ramas y puedo distinguirlo. Del Gayé-Mayá puedo comer la fruta, del Yumbé puedo cortar sus ramas para hacer lanzas, pero si como sus frutas me dolerá la cabeza después. Si veo al Yiguarán, sé distinguirlo de los demás por sus hojas pequeñas y por su tronco, tan alto que llega al mismo cielo. Yo ahora puedo distinguir muchos tipos de árbol. Pero después de Yeye-ga, todos los árboles son el mismo árbol. Ya no los distingo. Sólo veo en ellos una misma cosa."

-*"¿Qué cosa?"*

-*"Que todos, ellos y nosotros, somos lo mismo. Que los Yamirogami y la selva somos hermanos y estamos hechos de la misma materia."*

Lamentablemente en la lengua Yamirogami no existe un término equivalente a lo que los occidentales denominamos "alma" pero, sin duda alguna, si mi interlocutor hubiera podido manejar ese concepto hubiera dicho que, bajo los efectos de la Yeye-ga, podía acceder al alma misma de todos los seres: al ser, en sentido metafísico.

Por los datos que pude reunir durante mi estancia entre los Yamirogami, creo poder afirmar que la Yeye-Ga no es adictiva, al menos, según lo que habi-

tualmente entendemos por "adicción a una droga". Entre los muchos poderes del hechicero estaba la capacidad para negar a cualquier miembro de la tribu el derecho a consumir la Yeye-Ga y, por lo que pude apreciar, quienes padecían esta prohibición no sufrían trastornos dignos de tener en cuenta. Con esto no quiero afirmar que esta droga sea inocua; aunque se requeriría un estudio mucho más serio y pormenorizado sobre sus efectos secundarios, según se me dijo de cuando en cuando algún miembro de la tribu muestra una violenta reacción -posiblemente de origen alérgico- a esta substancia, que se manifiesta en forma de infecciones de las vías respiratorias, casi siempre de consecuencias mortales. Por otra parte, quienes abusan de la droga suelen padecer diversas afecciones en la piel, como ampollas y llagas en el rostro, aunque he de reconocer que no pude ver en persona ninguno de estos casos.

4.4. ADAPTACION AL HABITAT

Cada Yamirogami, hombre o mujer, niño o anciano, es todo un maestro en el arte del camuflaje, hasta extremos increíbles para quienes no conozcan la experiencia de verles "desaparecer" entre la vegetación. Incluso en sus adornos y pinturas rituales se cuidan muy mucho de evitar cualquier todo que pudiera resaltar, empleando, por ejemplo, las plumas de vivos colores muy esporádicamente y en forma de tocados para la cabeza (funcionando por tanto como parte integral de su esquema mimético). Los colores de sus pinturas oscilan en una limitada gama que va del ocre al verde, e incluso sus cabañas pueden llegar a confundirse con la vegetación circundante. A pesar de que los más ancianos de la tribu recordaban cuando habían luchado por última vez contra alguno de sus vecinos, el Yamirogami vive en un continuo estado de alerta, como si temieran siempre una invasión por parte de algún atacante desconocido. Esta capacidad mimética puede tener origen en sus métodos de caza: especializados en presas de pequeño tamaño, no suele tratarse de una actividad en la que participen grandes grupos. El exquisito cuidado con que tratan de controlar sus olores corporales para que se adecúen al entorno, incluso fuera de las expediciones de caza, pudiera confirmar esta hipótesis. Pero, sea o no de forma casual, estas habilidades han sido sin duda esenciales para la supervivencia del pueblo Yamirogami.

4.3 EL ROL DEL HECHICERO

El hechicero es el centro de todo poder entre los Yamirogami. Su rol es tremendamente curioso y de una singularidad extrema. De forma similar al sacerdote católico practica el celibato, por lo que el *bruxo* no puede formar una pareja estable, pero tiene el derecho de cohabitar con cualquier mujer de la tribu, casada o soltera, joven o adulta. De hecho, el *bruxo* controla el futuro de la tribu de cierta forma: tiene poder para vetar una unión matrimonial, porque ninguna unión es posible sin su permiso, pero también tiene potestad para ejecutar "divorcios" o incluso unir a dos jóvenes sólo con ordenarlo. Y todo esto sin contar con la opinión de los interesados, según su voluntad indiscutida. En el caso de que una mujer quedase embarazada sin el permiso explícito del hechicero, el niño se considerará maldito y morirá porque nadie le prestará atención alguna. De esta forma el *bruxo* decide cuantos nuevos Yamirogamis llegarán al mundo cada año y quienes podrán tener descendencia seleccionando a los posibles padres. Muy probablemente, esta función del hechicero (única entre las culturas conocidas) sirve para compensar los efectos de la endogamia a que están obligados los Yamirogami: viven en un espacio pequeño y son pocos, de modo que, a la larga, todas las uniones son más o menos incestuosas dado el limitado número de candidatos al matrimonio. En verdad su poder va más allá, pues es él quien decide como se reparten los frutos de las expediciones de caza. Sin su permiso, un Yamiro no pro-

bará los alimentos conseguidos de forma comunal por los varones de la tribu y, a la larga, su supervivencia quedará comprometida. El *bruxo* es el señor de la Vida y de la Muerte en el poblado.

Cuando el *bruxo* cree que ha llegado el momento propicio, elegirá a una Yamirogami y la hará su esposa hasta que esta quede embarazada. Hasta el parto, quedará bajo su tutela, para casarla después con otro hombre, disolviéndose la unión de forma definitiva. El niño queda bajo el cuidado del *bruxo* y, con el tiempo, le sucederá. Al parecer, la costumbre es que el *bruxo* tenga varios hijos, por si se produjese el nada hipotético supuesto de que uno de ellos muriera. Cuando estuve en el poblado, tres eran los retoños del *bruxo*, de quince, dieciséis y diecinueve años. Aparte de estas uniones, como ya dijimos, el *bruxo* puede tener relaciones sexuales con la mujer que desee, según su capricho, renegando luego de los posibles hijos fruto de esta unión (que el marido de la madre considerará suyo a todos los efectos).

El poder del *bruxo*, por tanto es total. A pesar del respeto general de que gozan todos los ancianos, él es la voz suprema, el juez y árbitro en las discusiones, el que planifica las expediciones de caza y, en suma, el amo y señor de la tribu, su poder no conoce límites.

4.5 ETNOGRAFIA

Resulta innegable que los Yamirogami no "encajan" en los rasgos étnicos comunes a los pobladores del Amazonas. Tanto su complexión física, como los rasgos de su rostro presentan notables diferencias, e incluso su idioma, pese a emplear abundantes vocablos comunes a las lenguas de la familia jibara es particular y único. Todo hace suponer que ellos habitaban la Amazonia antes que el resto de las tribus conocidas. ¿Cuánto antes?. Espinosa cuestión esta, que escapa a los límites e intenciones de este trabajo, pero posiblemente varios siglos. Pero esto plantea un interrogante de considerables dimensiones porque, según las prestigiosas Tablas de Böetinger sobre migración de poblaciones humanas, cuando los primeros habitantes del continente americano llegaron desde Asia atravesando el estrecho de Bering, una parte de ellos debería haberse dirigido directamente al hogar actual de los Yamirogami, cual Moisés guiando a los judíos hacia la tierra prometida.

El radical aislamiento al que su entorno los ha sometido, manteniéndolos durante milenios separados de prácticamente cualquier otro grupo humano, permitiría estudiar pautas sociales "fossilizadas": es altamente probable que su organización tribal apenas haya tenido cambios dignos de consideración desde mucho antes de la invención de la escritura. Lamentablemente, quién acepte el reto de emprender este estudio, tendrá que efectuarlo contra reloj: en el mejor de los casos los Yamirogami no tardarán mucho

mezclarse con otros grupos étnicos. En el peor de los supuestos, lo que les espera no es otra cosa que la extinción.

No quisiera que el lector extrajese conclusiones apresuradas sobre lo que acabo de afirmar. Son los arqueólogos y los historiadores quienes tienen la última palabra, sería demasiado vanidoso por mi parte aventurarme en ese campo, pero de una cosa puedo dar fe: los Yamirogami estaban en el Amazonas antes, mucho antes que los Jibaros, los Yanomami, los Tupi o los Bororo. Incluso el hecho de que ocupen un hábitat tan reducido confirma esta hipótesis: con toda probabilidad dominaron una amplia franja en la parte media del curso del Amazonas para ser expulsados después. Muchos de sus rituales parecen tener un claro origen bélico, a pesar de que resulta evidente que desde hace incontables generaciones los Yamirogami no han conocido la guerra, de modo que todo hace suponer que conocieron un pasado mucho más esplendoroso. ¿Cuánto después?. Me temo que no tengo respuesta para esa pregunta.

Capítulo 2

LA TIERRA Y EL AGUA

Las cinco de la mañana. En esta zona, tan cercana al Ecuador, el amanecer se produce de forma brusca, como si alguien encendiera el interruptor que pone en marcha la luz del Sol, pero todavía faltan un poco para que eso suceda. Fonçinho se encargará de despertar a los P.J., ya ha preparado el desayuno y la lancha. Antes de partir rumbo al poblado de los Yamirogami, realizará las comprobaciones de última hora: revisión de ropa, mochilas y calzado. Él va a llevar un enorme cuchillo, cien metros de sedal junto con varios anzuelos, una brújula, una bengala de señales y una linterna. Según su opinión, todo lo demás es superfluo, e insistirá para que las mochilas de nuestros aventureros se parezcan en contenido a la suya, hasta el punto de ponerse muy pesado (*¿una cámara de fotos? ¿Para que quiere usted una cámara de fotos? ¡Sólo es un peso muerto!*). Colocada la carga en la embarcación, les dará a cada uno una botellita de *"Específico Pessoa Contra Veneno de Cobras"*. Se trata de un brebaje contra las picaduras de serpiente muy popular entre los habitantes de la Amazonía. Cualquier laboratorio que lo analice llegará a la conclusión de que no es más que agua azucarada con unas gotas de aguardiente, pero Fonçinho tiene una fe inquebrantable en sus virtudes curativas.

Pieter se levantará poco después de los P.J. para despedirse de ellos. Mientras desayunan, llamará aparte al aventurero que mejor relación haya tenido con él, se lo llevará a la orilla y le dirá, sin que nadie más le oiga, que el nivel del río ha subido demasiado esa noche, casi cuatro centímetros. Una tirada de percepción (normal) basta para corroborar ese dato. *"Tengan cuidado, puede que simplemente haya llovido mucho en la parte alta del cauce del río, pero... no sé, me buele mal."* Por si tienen algún problema, le prestará uno de sus rifles así como una caja con sesenta balas. Que lo esconda bien, se lo ruega encarecidamente. Se trata de un Weatherby VGX, página 61 del juego básico. También le dará algunos consejos:

-Que no caigan en la tentación de considerarles simples salvajes, los indígenas tienen su propia cultura, no son chimpancés. Saben qué es un arma de fuego y conocen infinitas maneras de defenderse ante una agresión.

-Algunas tribus son MUY susceptibles. Ojo con esa diplomacia.

-A menudo creen que todos los occidentales son médicos, porque inevitablemente les pedirán aspirinas. Un calmante o algún producto similar (típico de botiquín) puede obrar milagros entre esas gentes, pero cuidado con ofender al hechicero, curandero oficial de la tribu.

PARTIDA

Seis de la mañana, hora de emprender la marcha. El sol sale entre las copas de los árboles mientras empiezan a remontar el río. Sobre ellos pasará varias veces el helicóptero que vieron anoche en el campamento, una tirada de percepción (normal) bastará para oír algunos disparos entre la vegetación. Categoría de éxito tres o más, para saber que se trata de fuego de armas automáticas, los militares sin duda alguna. Las aguas bajan revueltas, sobre ellas flotan troncos de árboles de gigantescas proporciones arrastrados por la lenta pero continua inundación. En total, seis horas de navegación, aburridas y sosas como ellas. Si lo deseas, es un buen momento para

introducir alguna escena de acción (alguien cae al agua, un accidente...)

Hacia las doce de la mañana, Fonçinho atracará en la orilla, una pausa de un hora para comer y reponer fuerzas y les conducirá hacia el poblado a través de un cenagal infame lleno de mosquitos. Según les explicará, todo aquello era tierra firme hasta no hace mucho, pero la presa ha elevado tanto el nivel del río que la marcha será mucho más complicada. Les quedan tres horas de marcha hasta el poblado, horas que transcurrirán peleando con el fango a base de piernas y con la abundantísima flora de la zona a base de machete. A la una, el calor empieza a hacer difícil incluso la respiración. Entre esta hora y las cuatro (último tramo del camino), Fonçinho detendrá la marcha y les explicará algunas normas esenciales para andar por estas selvas de Dios: que no lleven nada en la mano que pueda parecer un arma (y eso también va por las cámaras con teleobjetivo). Que no hagan movimientos bruscos que puedan hacer pensar a un observador que se están escondiendo, que hablen en voz alta y a ser posible animadamente e incluso que, si a alguien le queda aliento, canten alguna canción. Por supuesto, nada de separarse del grupo. De esta forma, ni los militares ni los indígenas que puedan verlos podrán pensar que son peligrosos y, de paso, espantarán a los animales para evitar molestias. Toda esta parte del camino la recorrerán con la sensación de que alguien les observa. Tirada de percepción (milagrosa) para ver la silueta de un ser humano escabulléndose en la espesura. ¿Yamiro? ¿Militares? ¿Guerrilleros? ¿Indígenas hostiles reductores de cabezas? Que nadie, nadie, se ponga nervioso. De momento no sufrirán ningún ataque. Ahora que, si algún P.J. se pone cardíaco y se le escapa un tiro... ¿no pensará Fonçinho que sus clientes esconden algo?

Una última barrera de árboles y, ante ellos, un claro de unos cien metros de diámetro, cubierto de agua fangosa hasta aproximadamente la altura de las rodillas. Fonçinho les detiene: hará falta una tirada de percepción normal para distinguir unas plataformas construidas en las ramas de los árboles que rodean el claro. Consejo del guía: que entren a la explanada aparentando ser lo más amistosos posible, casi como si llegasen allí por casualidad.

HIJOS DEL SOL HIJOS DE LA LUNA


Durante diez minutos parecerá que no a a pasar nada, que el lugar está abandonado. Fonçinho recomienda calma. De pronto, una flecha surge de entre la espesura. ¡Que nadie se mueva! Se-

gún su guía, se trata de una advertencia ritual, si el tirador hubiera querido atacarles en serio, el grupo ya habría contabilizado una baja. Basta con que mantengan la sangre fría un minuto más... y, al otro lado del claro, dos jóvenes de unos diecisiete años se acercarán, cerbatana en boca uno y arco tensado en mano el otro. Los primeros Yamirogami que ven "en directo".

Fonçinho les enseñará las palmas de las manos. Los jóvenes darán varias vueltas alrededor de los P.J. mientras les observan detenidamente, pero sólo se trata de un puro trámite, de un ritual para recibir a los desconocidos. Van vestidos con apenas un taparrabos, llevan pinturas en tonos ocres y verdosos por todo el cuerpo y sus pies desnudos chapotean en el barro. Por cierto, esta descripción vale para todos los varones de la tribu. Tras los rituales, Fonçinho les hablará, presentando a los aventureros y pidiendo hospitalidad. Los jóvenes guerreros, curiosamente, harán como que no ven a Fonçinho y responderán haciendo señas para que les sigan hasta la línea de árboles en el extremo opuesto del claro. Por si alguien se lo pregunta, estaban en aquél lugar "vigilando las aguas por orden del becbicero". Los sonidos habituales de la selva han dejado paso a un silencio sepulcral...

NOTA: esta actitud ante Fonçinho se repetirá a lo largo de todo el trato con los Yamirogami. Ignorarán total y completamente al guía, mirando al hablar a los P.J.... cómo si no pudieran verle. Si le preguntan por qué no le hacen caso, él responderá que no lo sabe, que quizás no traten nunca con mestizos pero sí con el hombre blanco. Tampoco parece importarle mucho, aunque una tirada (imposible) de intuición revelará que, en el fondo, le produce una enorme angustia.

Aproximadamente las cuatro y media de la tarde. El sudor hace que la ropa parezca sólo una pasta pegajosa y caliente sobre la piel, la humedad del aire hace que la respiración se convierta en una agobiante tarea. Sólo estando al pie de los árboles podrán ver "de verdad" las plataformas que han construido los Yamirogami. Son todo un prodigio de mimetismo y camuflaje. Trepar, siempre en normal, para moverse entre ellas, no son más que simples plataformas con paredes de corteza de árbol. Por allí sólo se ve a hombres jóvenes, todos armados y con actitud expectante, como si preparasen una emboscada. Uno de ellos, el que parece más adulto y el único cuyas pinturas tienen colores brillantes, hará de "portavoz". Siguiendo con el ritual, les amenazará con despedazarlos por entrar en su territorio sin permiso. A continuación, seguirá un rifirrafe dialéctico. Los P.J. deberían mostrarse su-



misos y agachar la cabeza, pidiendo disculpas y rogando asilo por unas horas: vienen desde muy lejos para hablar con el hechicero de la tribu porque han oído hablar de su sabiduría y desean consultarle. Si a nadie se le ocurre esta aproximación, Fonçinho la sugerirá vivamente: la diplomacia es la diplomacia. Una escolta de media docena de jóvenes les conducirá hasta el auténtico poblado, tras unos tres cuartos de hora de marcha. Entre la floresta, las chozas apenas si se ven. Forman un círculo, con una plataforma en medio sobre la que arde un fuego (fuego del que apenas sale humo, por cierto). El agua llega casi hasta las rodillas en algunos lugares. A unos cien metros del perímetro (percepción muy difícil desde el poblado) hay otra choza más grande. Las mujeres y los niños están fuera de la vista, sólo hay hombres en actitud cautelosa. Poco a poco, los nativos se irán acercando, empezando por los varones, pero no hablarán con los P.J. hasta que el *brujo* en persona les haya recibido en el poblado según el ritual.

NOTA ESENCIAL: Describir en profundidad todos y cada uno de los detalles de la sociedad Yamirogami vendría a ser algo así como describir una cultura extraterrestre. Utiliza la información que se da en el módulo sobre esta tribu (y muy especialmente, los extractos que aparecen de las obras de Mesquita) para improvisar lo que sea necesario sin caer en contradicciones absurdas.

Segundos después de llegar, un anciano con el cuerpo lleno de pinturas rituales en tonos no demasiado chillones, las orejas adornadas con plumas de pájaro y un enorme bastón en la mano, se acercará a ellos. Le acompañará, con gesto desafiante, un niño de unos doce años. Es el hechicero de la tribu. Se presentará a sí mismo (no tiene nombre, el brujo es simplemente el brujo) y a su favorito, quien tampoco tiene un nombre "real". Les ofrecerá su hospitalidad y les preguntará a qué han venido. Su tono será sumamente cortés pero, al igual que todos los demás, actuará como si Fonçinho no estuviera presente. Hechas las presentaciones, si quieren hablar con él les conducirá al pie de un inmenso árbol, sus raíces son tan grandes que uno se puede sentar en ellas evitando el agua. Se acerca un diálogo crucial.

NOTA IMPORTANTE: hasta este punto, nuestra aventura ha tenido muy poco de aventura y mucho de turismo. A partir de ahora entramos en salsa. Las páginas que acabas de leer, a pesar de ocupar un buen porcentaje de este libro, las po-

drás jugar (con toda seguridad) en apenas una hora (y de hecho no sería bueno que te alargases mucho más). La información que se te ha dado hasta ahora es una descripción del entorno y los personajes. Esta entrevista con el hechicero supone un giro en la acción. Que lo noten los jugadores, ponte más serio, cambia de música y dale un tono más siniestro. Incluso, si es posible, reduce la iluminación de la estancia donde juegues.

Si alguno de los P.J. no quiere retirarse a hablar con el hechicero, puede dar una vuelta por los alrededores del poblado, los Yamirogami no se mostrarán hostiles. Aparentemente se trata de un poblado indígena como los que conocen por el cine y los documentales: su "tecnología" está detenida en el equivalente al neolítico. Describe-lo a tu entera conveniencia, pero ten en cuenta que:

-Hay agua por todas partes, de hecho algunas de las chozas ya están medio derruidas. Las condiciones de salubridad del lugar son horribles: la humedad, las sanguijuelas, los parásitos... están haciendo mella entre los habitantes del poblado. Como mínimo, todos tienen las piernas amoratadas y con llagas. Por su aspecto, tienen que ser dolorosísimas, pero al parecer no les hacen ningún caso.

-No se pueden meter dentro de una choza "por la cara", pero con un regalito o na buena excusa...

-Sin Fonçinho, no hay manera de entablar una conversación salvo por el universal lenguaje de los signos. Si ellos son amables, los Yamirogamis reaccionarán con amabilidad, a ser posible multiplicándola por dos. Si se portan como cafres, los indígenas les ignorarán, aunque si es necesario responderán a la violencia con violencia: no tienen un pelo de tontos y están mucho más acostumbrados que el más correoso de nuestros aventureros a la dureza de la vida en el límite de la supervivencia. Dicho queda.

-En uno de los laterales del círculo, hay un grupo de tres chozas cuyos habitantes parecen ignorar al resto de la tribu. Es allí donde vive el hechicero junto con su clan particular, los Yamiro y los Gamiros. No llevan pinturas ni marcas de ningún tipo y BAJO NINGUN CONCEPTO SE RELACIONARAN CON LOS P.J. Entrar a cualquiera de esas chozas está terminantemente prohibido, ahora bien, tampoco hay nada que ver.

-¿Y la choza más alejada? Buena pregunta. Hay dos guerreros con lanzas sentados en la puerta, y varios más con arcos y cerbatanas camuflados entre el follaje. Poderoso yuyu, colega. Prohibido acercarse y mucho menos entrar y lo

mas una
largases
ha dado
mo y los
ro supo-
pagado-
dale un
reduce
mes.

se a ha-
elta por
gami no
trata de
ocen por
ga" está
escribe-
a cuenta

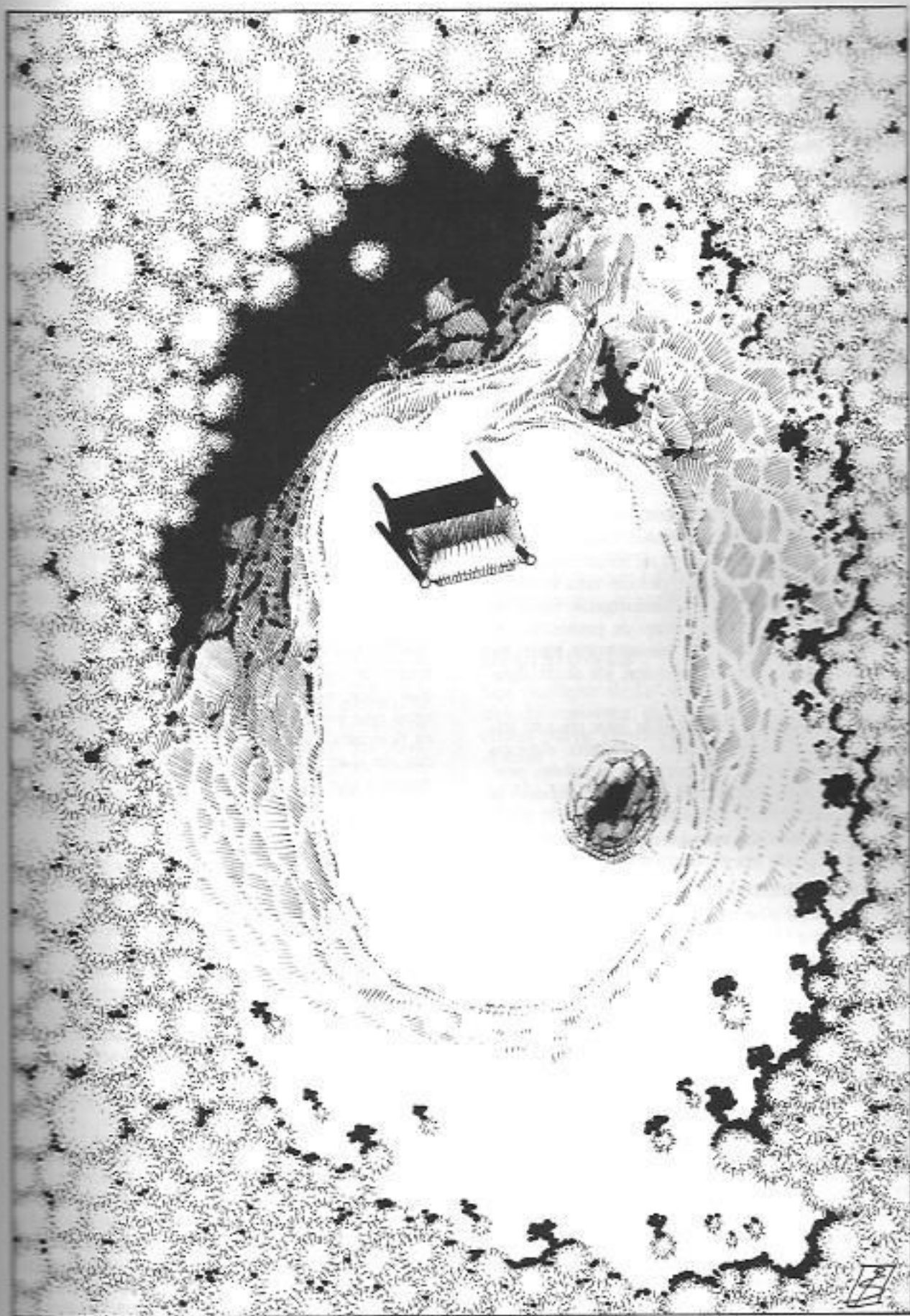
ho algu-
das. Las
horri-
parási-
bitantes
nen las
aspecto,
reecer no

a choza
buena

entablar
lenguaje
Yamiro-
er posi-
in como
que si es
a violen-
a mucho
oso de
da en el

hay un
parecen
vive el
s Yami-
i marcas
EPTO SE
a cual-
temente
ada que

regunta.
s en la
anas ca-
colega.
trar y lo



digo MUY EN SERIO. Ahora bien, pueden utilizar unas prismáticos, un teleobjetivo... De hacerlo, verán una hamaca, sobre ella un ser humano tapado con una estera. Pudiera ser un hombre muy gordo o... ¿una mujer en avanzado estado de gestación? Si, eso es (percepción difícil para saberlo). Pero, lamentablemente, a esa cabaña no puede acercarse nadie más que el hechicero en persona. Quien viole este mandato, recibirá un único aviso. Los que lo ignoren se expondrán a las cerbatanas de los jóvenes guerreros que cuidan ese "santuario".

O BRUXO

Cinco de la tarde. Pueden preguntar al hechicero lo que quieran, pero que recuerden que están allí para tomar muestras de arte Yamirogami y del líquen del que se extrae la Yeye-ga. Si la conversación sale por derroteros no previstos, que el chamán responda en tono enigmático, muy estilo gurú.

SOBRE EL HOMBRE BLANCO: en realidad, no es más que un niño poderoso, muy poderoso pero niño al fin y al cabo. Si su mente admitiese la Yeye-ga, sería un adulto, pero le falta la droga y eso le hace inferior a los Yamirogami. Gami, la diosa madre que con su manto de protección libra a los Yamirogami, sus bienamados hijos, de todo mal acabará destruyéndolos, sin duda alguna.

SOBRE RODRIGO MESQUITA: han pasado varios hombres blancos por el poblado, algunos sabios, otros necios. No recuerda nombres porque, como sabe todo aquél que haya probado la Yeye-ga, en realidad todos los blancos son idénticos en su esencia más profunda. No tiene ni idea sobre quién era en concreto.

SOBRE LA INUNDACION: el hombre blanco cree que tiene poder sobre las aguas, pero sólo un necio puede creer realmente algo así. ¿Es esa la primera vez que suben las aguas? No, él ha visto muchas crecidas, y tras todas ellas el río ha regresado a su cauce. Es cierto que esta crecida es mayor que las otras y que, además, está durando mucho tiempo. Pero Gami, la Madre-Luna, les protege. A su debido momento, actuará, como lo hizo al enviarnos al Gran Jaguar para que nos vigilase. No, el blanco necio será quien se ahogue. El hombre blanco actúa sin duda guiado por Yami, que envidia a su hermana y busca siempre la manera de acabar con sus hijos bastardos, los auténticos humanos, los Yamirogami. Los Yamirogami pertenecen al bosque y sólo morirán cuando éste muera. La tribu, bajo ningún concepto está dispuesta a abandonar el lugar en el que viven.

De nada servirá advertirle del peligro que les espera, aunque le repitan mil veces que dentro de dos meses todo se lugar estará varios metros debajo del agua, le dará lo mismo. "Gami nos enviará su ayuda, como ha sido siempre, como siempre será". Si se le pregunta por el tipo de ayuda en concreto, responderá que el destino está escrito por la diosa y basta con esperar para saber qué nos espera.

Esto es literalmente cierto. Los Yamirogami parecen ignorar el agua y no han cambiado el emplazamiento de sus chozas. Algunas de sus posesiones (cacharros tallados en madera, telas de colores, herramientas...) flotan sobre las aguas sin que nadie parezca preocuparse por recogerlos. Lo único que aparentemente han hecho es subir la altura de sus hamacas y construir una plataforma para que fuego no se apague.

No hay P.J. que no se convenza, al oír esto, de que el hechicero piensa convocar a alguna fuerza horrible viscosa y poderosísima para que destruya la presa. Nada de eso, y las palabras del hechicero no deberían darle a entender. Su tono no es en absoluto apocalíptico ni oscuro. Casi tiene una pincelada de ingenuidad.

SOBRE FONÇINHO: si le preguntan porqué ignoran de esa manera a su guía mestizo, les dirá que ellos, como blancos, son necios pero, al igual que los niños, no conocen su necedad. Pero Fonçinho, siendo mestizo es necio a sabiendas de que lo es. Viviendo entre blancos, demuestra que no quiere regresar a la sabiduría, y por eso es digno del desprecio de todos, es menos que humano, es sólo un animal con aspecto de hombre.

SOBRE LA TRIBU: de momento lo único que han hecho ha sido enviar a varios guerreros jóvenes para que vigilen el río (los que vieron los P.J., evidentemente), por si Yami intenta alguna jugareta. El poblado sigue donde estaba y la vida de la tribu no ha variado salvo en una cosa, la choza del hechicero, el centro espiritual de la tribu, ha sido trasladado a un lugar seco para protegerlo de las artimañas de Yami y el hombre blanco. Allí están los instrumentos para preparar la Yeye-ga y los símbolos rituales que protegen a los Yamirogami y que vio Mesquita.

SOBRE LOS SIMBOLOS QUE MESQUITA DIJO HABER VISTO: ante cualquier pregunta sobre el particular, reaccionará en un primer momento diciendo que los blancos no pueden entender los mensajes de Yami y Gami, de modo que no serviría de nada que los viesen. Esos dibujos no son otra cosa que mensajes enviados por Gami, la diosa protectora, a los sucesivos hechiceros

que la tribu ha ido teniendo a lo largo de su historia. Esas imágenes les protegen, son algo así como "el contrato firmado que certifica el pacto entre Gami y sus hijos". Evidentemente, el brujo no hablará en estos términos, pero básicamente se trata de eso. Mientras los Yamirogami poscan esos símbolos, la diosa-luna seguirá cuidando de ellos. Por eso son esenciales.

Y los P.J. están allí para fotografiarlos. Ante la pregunta "¿nos podrían llevar hasta la nueva choza del hechicero para tomar unas fotografías?", el brujo responderá que no. Sólo los hombres sabios, los hijos de la diosa Gami, pueden ver esas imágenes. Los necios no pueden gozar de su contemplación ni de la sabiduría que emanan porque no la comprenderían. Ahora bien: de forma muy excepcional, se da el caso de que un hombre blanco no sea un necio, sino un auténtico hijo de la diosa Gami (de igual manera que, de forma muy excepcional, nace un idiota entre los Yamirogami). ¿Cómo demostrar que ellos son de ese tipo de blancos? Muy sencillo: la cabaña del hechicero, que ha sido retirada para protegerla de la inundación, es un centro de inmenso poder espiritual. Desde allí, el poder de Gami es irradiado en todas direcciones. Bien, si los P.J. son verdaderamente hijos de la diosa, serán capaces de llegar hasta allí sin ayuda de ningún tipo, guiados sólo por el espíritu de quien es madre de todos los hombres verdaderos. Es la propia diosa, no el hechicero, quien decide a quién desvelar sus secretos. Esta es la apuesta. Si lo consiguen, serán aceptados como miembros "honorarios" de la tribu, y el brujo les dará muestras del líquen con que se elabora la Yeye-ga. Una única pista: se puede llegar en menos de un día de marcha.

SOBRE LA YEYE-GA: la Yeye-ga es el alma del pueblo Yamirogami. Es lo que los hace sabios, lo que realmente les diferencia de los animales. Pero la Yeye-ga sólo pueden probarlo los hombres auténticamente sabios, no los necios. Por que "Yeye-ga hace sabio al hombre sabio y necio al necio". Si le dicen directamente "viejo, pásenos unos gramos de líquenes de esos", se reirá de ellos a la cara. Por si alguien ha caído en la cuenta (según los textos de Mesquita, los varones consumen Yeye-ga una Luna llena de cada tres y las mujeres en una nueva de cada seis), mañana será Luna nueva y, efectivamente, esta noche las mujeres deberán tomar la droga. El líquen no crece ahora cerca del poblado, el agua lo ha destruido y tienen que ir a buscarlo al lugar donde han trasladado la choza del hechicero. ¿Podría conducir a los P.J. hasta ese lugar? NO. Repetirá lo dicho en el punto anterior sobre la posibilidad de guiarlos hasta el templo. Además, Yeye-ga y la tribu Yamirogami son sólo formas diferentes de decir lo mismo. La droga forma parte de "el espíritu de la tribu".

Otra pregunta posible: ¿Podrían los P.J. probar la Yeye-ga? El hechicero les pedirá un tiempo para pensárselo. Pudiera ser que, esa noche, la probasen junto con las mujeres. Ahora bien, les advierte de que si sólo son unos necios blancos... la droga les rechazará.

NOTA SOBRE LOS TRES ULTIMOS PARRAFOS:

En todo el poblado no encontrarán nada que, ni por asomo, tenga que ver con la Yeye-ga ni con los símbolos. Todo ello está en el nuevo emplazamiento de la choza del hechicero.

Pero, la actitud general, tanto del hechicero como del resto de los Yamirogami, es la indiferencia. Por un lado, el agua y la inundación parece darles exactamente lo mismo. Por otro, los P.J. no merecen mucha atención, y de Fonçinho mejor no hablamos. No es que parezcan drogados, ni atontados, ni nada por el estilo. Sencillamente pasan de todo. Como ya se dijo antes, reaccionarán de forma proporcional a las acciones de los P.J., pero a no ser que intenten algo prohibido (ya sabes, entrar en la choza aislada o en una de las que habitan el brujo y su clan), los Yamirogami ni se inmutarán.

DECISIONES

Son alrededor de las seis de la tarde. Los P.J. tienen, básicamente, dos opciones, cada una de las cuales puede desembocar en múltiples ramificaciones:

- Quedarse en el poblado a pasar la noche (el sol se pone alrededor de las nueve).
- Partir inmediatamente en busca de la cabaña del hechicero.

Aparentemente la segunda opción es la que presenta mayores posibilidades cara al desenlace de la aventura. Si llegan a la nueva cabaña del hechicero, podrán tomar las fotos que necesitan y además conseguir muestras del líquen con que se elabora la Yeye-ga. Descubrir su situación es de lo más simple: la pista es que se haya en un lugar a salvo de las aguas a menos de un día de marcha... con mirar a un mapa verán que sólo hay una opción, una colina a cuatro horas de marcha. El resto de los posibles emplazamientos, está demasiado lejos. Cabe la pregunta ¿y no habrán puesto la choza en lo alto de un árbol? Un interrogatorio hábil al hechicero y les dirá que colocar un templo así en lo alto de un árbol sería una blasfemia.

Pero es comprensible que los P.J. no quieran emprender la marcha cuando el anochecer está tan cercano y prefieran dejarlo para el día siguiente.

A continuación, describiremos los sucesos que se nos van a caer encima a lo largo de lo que queda de tarde y toda la noche hasta el amanecer, a las seis de la mañana, según las dos opciones básicas.

POR CIERTO: cualquier observador atento podría darse cuenta de que, repentinamente, el nivel de las aguas ha empezado a subir. Su ritmo en este momento es de, aproximadamente, un centímetro por hora y, cada vez que uno de los P.J. se fije, podrá ver como el agua sube cada vez un poquito más. Si alguno de los aventureros tuvo la precaución de llevarse un talkie, Pieter en persona le confirmará por radio que a la altura del campamento las aguas están creciendo a un ritmo similar: su preocupación es más que evidente. Tal y como están las cosas, no puede ofrecerles ayuda si es que se la piden. Otras opciones tales como pedir a los científicos que les dejen el dirigible, (o a los militares su helicóptero) para acceder a la choza del hechicero desde el aire no son factibles. Están solos ante el peligro.

SE QUEDAN EN LA ALDEA

Es una opción razonable. No olvides en ningún momento que la altura del agua oscila entre unos centímetros y cuatro palmos. Lo más seco que pueden encontrar es un lodo espeso. A las siete y media, los Yamirogami se reunirán para cenar de forma comunal (como de costumbre) formando un círculo. El menú consiste en pescado y mono asado. No es lo que se dice una delicia de gourmet pero es perfectamente comestible. Durante la comida, un joven con una vasija de barro llegará a la aldea y desaparecerá, junto con el hechicero, rumbo a la cabaña de éste. Se trata de un joven guerrero que ha ido a por Yeye-ga para la ceremonia de esa noche. Media hora después, concluida la cena, el brujo y su favorito se dirigirán hacia la cabaña que está separada de las demás. Lleva una larga caña decorada con plumas en una mano y una bolsa tejida con algo parecido a hojas secas en la otra. Tras unos diez minutos, volverán al centro del poblado. A las nueve se pone el sol y empezará la ceremonia en la que las mujeres de la tribu probarán la Yeye-ga.

Para ello los Yamirogami formarán dos círculos concéntricos. En el interior, las mujeres. En el exterior, los hombres. El hechicero, junto al fuego, musita algo parecido a una plegaria, se frota las encías con una pasta verdosa (Yeye-ga, sin duda alguna) y tras unos minutos parece entrar en trance. De repente empieza a gritar. Fonçinho puede darles la traducción: ¡ha hablado con la diosa Gami, que le ha ordenado que hoy todos,

hombres y mujeres, probarán la Yeye-ga! ¡Los extranjeros también! ¡Antes de que cambie la Luna la diosa-madre hará que bajen las aguas! ¡Sus hijos han de estar preparados para ese momento!

-¡Hijos míos! ¡Nuestra madre Gami ha hablado! ¡Igual que lo ha hecho siempre, su manto nos protegerá de todo peligro! ¡Las aguas se retirarán pronto, antes de la nueva luna, antes de que el Hermano Jaguar regrese a la montaña! ¡Esta noche todos nos uniremos a Yeye-ga para preparar nuestros espíritus! ¡La Madre va a llegar y tenemos que recibirla! ¡Hoy, Yeye-ga nos traerá el poder de la Diosa y los Antepasados! ¡Y los extranjeros que han llegado buscando sabiduría la probarán también porque Yeye-ga nos dirá si son nuestros hermanos o no! ¡Alguien va a venir antes de que salga el Sol y pudieran ser ellos! ¡Qué se unan a nosotros esta noche porque mañana, mañana hijos míos, veremos como la diosa vence a las aguas! "

A continuación, empezará a administrar la droga a las mujeres. Tal y como describió Mesquita, introduce una caña en la boca de quien vaya a consumirla y, luego la escupe con fuerza. Según el ritual, los extranjeros (o sea, los P.J.) la probarán después de las mujeres.

Queda en manos de tus jugadores la decisión de probar la droga o no. Si lo hacen, serán considerados como Yamirogami de pleno derecho (siempre y cuando superen sus efectos). Pero, mientras las mujeres la prueban y hasta que les toque el turno, tienen media hora que puede ser vital si la aprovechan bien, porque los Yamirogami, distraídos por la ceremonia, relajarán su vigilancia sobre los P.J. y los lugares a los que no pueden entrar (esto es, las chozas ocupadas por el hechicero y su clan y la que se encuentra más alejada). Veamos que se oculta en su interior.

EN LAS CABAÑAS DEL CLAN DEL HECHICERO están, por supuesto, los Yamiro y los Gamiro (véanse los textos de Mesquita al principio del libro). No hay instrumentos mágicos ni nada por el estilo, al menos a la vista. Sigilo en muy difícil para cada uno de los P.J. que intenten colarse de rondón. Dentro de esas cabañas, el olor es sencillamente insoportable, un hedor agudo a heces humanas fermentando desde hace semanas. Sobre hamacas, o directamente en el fango, varias criaturas entre los dos y los seis años. Todos ellos muestran varias malformidades, uno no tiene apenas nariz y parece que sus labios hubieran sido consumidos por el fuego. Otro está lleno de llagas. Un tercero no tiene más que un brazo, pero pequeño, atrofiado y retorcido. Hay un recién nacido cubierto de moscas que no tiene piernas, sino unos muñones de carne blanda

y rojiza. Puedes crear unos cuantos más, según tu antojo. Tirada en un rincón dormita una adolescente, casi una niña, en avanzado estado de gestación. Las sanguijuelas cubren su cuerpo. Los Gamiro, los Yamiro, el clan del *bruxo*. Tal y como los describió Mesquita, se trata del fruto de generaciones y generaciones de endogamia e incesto. Todos esos niños deformes se arrastran hasta los P.J. como implorando quién sabe qué en un quejido silencioso. Chapoteando en el barro, extienden sus manos grotescas hacia ellos sin pronunciar una sola palabra. Es una visión que hiela la sangre en las venas (estrés, -3/x1). Nada más en estas cabañas de momento. Ninguno de ellos hablará; aunque muevan sus labios como si lo hicieran, da la sensación de que no tuvieran cuerdas vocales. Fonçinho, si está con ellos, parecerá al borde de un ataque de pánico, suda por cada uno de los poros de su cuerpo y es presa de temblores incontrolables.

EN LA CHOZA APARTADA hay una mujer sobre una hamaca, como ya se dijo antes. Los vigilantes de la puerta se han unido al grupo en el centro de la aldea, y sólo hará falta una tirada de sigilo (muy difícil) porque se limitan a controlar la entrada desde lejos. Parece tener menos de veinte años y está embarazada, una tirada de medicina (muy fácil) informará de que está a punto de dar a luz, pudiera ser cuestión de horas (aunque una observación más indiscreta revelará que aún no ha empezado a dilatar, el proceso previo al parto pudiera empezar de un momento a otro). Pero lo más impresionante de esta mujer, es su rostro. Cubierto de llagas supurantes, una gigantesca ampolla hinchada casi hasta reventar de un líquido amarillento cubre desde su cuello hasta los párpados inferiores. No cabe duda de que esas heridas le producen un dolor insoportable. Percepción fácil para detectar en su cara restos de un polvillo verdoso... ¿Yeye-ga? ¡Efectivamente! Y, por las manchas, se diría que llevan mucho tiempo atiborrándola a esa sustancia. No dice nada coherente, o al menos eso dirá Fonçinho. Una tirada de intuición (muy difícil) para descubrir que su traductor oculta algo. La única manera de que diga lo que esconde es con una amenaza de muerte directa: si su curiosidad o su mosqueo son tales que deciden llegar hasta ese punto, que sepan que Fonçinho se convertirá en su enemigo desde ese momento y sólo le retendrán a su lado por la fuerza... En todo caso, él dirá que la mujer dice que el hijo que espera es Gami encarnada.

Una posible reacción de los P.J. (por el simple hecho de que no han nacido ayer) pudiera ser eliminar a esa joven. Bien, los Yamirogami han relajado la vigilancia, pero no tanto. Podrán

permanecer en la choza tres minutos y ni uno más. Pasado ese tiempo, los vigilantes volverán a su puesto, aunque no llegarán a entrar. Dos minutos después, y entrará el hechicero junto con su favorito. Viene a administrar a la mujer otra dosis de la droga. Si ves que los P.J. están entre la espada y la pared, puedes hacer que aparezca una providencial abertura en un lateral (como el resto de las chozas, esta está medio derruida por el agua). No es posible que más de un P.J. se quede escondido dentro de la cabaña (no hay sitio para ocultar a más) y lo haría con una tirada de sigilo imposible. De conseguirlo, vería como el hechicero introduce la caña hasta la garganta de la joven y escupe la droga.

De todas formas, matar a la mujer (o al menos intentarlo...) es un opción que surgió durante el playtesting por pura paranoia de los P.J. Bien, con ello no ganarían absolutamente nada. La criatura que está esperando fue concebida por ella y el hechicero, que la ha atiborrado (literalmente) a Yeye-ga durante todo el embarazo. Están convencidos de que se trata de una encarnación de Gami, pero lo único que va a salir es una criatura deforme, aberrante y con muy pocas probabilidades de sobrevivir más de un par de horas tras su nacimiento. Pero los P.J. son muy libres de creer que ese pobre ser es un enviado del averno. Bien, matar a esta mujer absolutamente indefensa es un acto de una brutalidad sin límites que obligará a una tirada de estrés de -8/x5, tanto para el ejecutor como para sus compañeros, de la que sólo se librarán los alegres poseedores de la psico/sociopatía "asesino serial" o alguna similar. Por supuesto, si los Yamirogami se enteran de que han matado a la madre de Gami reencarnada, todo su interés se centrará en AJUSTICIAR a los culpables...

OJO AL DATO: si las visitas, tanto a las chozas del hechicero como a la de la mujer embarazada, se produjesen después de que los bombres de la tribu hayan consumido la Yeye-ga, no harán falta tiradas de sigilo ni nada similar, y el límite de tres minutos en la cabaña de la mujer no tendrá efecto. Aquellos que, por cualquier razón, no prueben la Yeye-ga, podrán deambular por el poblado a su entero antojo durante toda la noche.

YEYE-GA

Volvamos a la linealidad. Como ya indicamos, el *bruxo* ha decidido que esa noche todos, hombres, mujeres, niños y P.J. van a probar la Yeye-ga porque grandes acontecimientos les esperan. El turno de nuestros aventureros llegará inmediatamente después del de las mujeres y antes que el de los adultos. Ahora bien, la cuestión es

aceptarán los P.J. arriesgarse a probar tan extraña substancia?. Veamos:

-Todo el que quiera probar la Yeye-ga, podrá hacerlo, por supuesto.

-Si alguien ha sido pillado "con las manos en la masa" (o sea, en las cabañas del harem del hechicero o en la de la mujer embarazada), será conducido al centro del poblado por la fuerza (ha cometido un delito...) y dos fornidísimos jóvenes le inmovilizarán para que tome la droga.

- Si los P.J. están visibles, juntitos y a la vista cuando llegue su turno, los guerreros los llevarán a punta de lanza y les forzarán a probar la Yeye-ga. Huir no sirve de mucho, los Yamirogami juegan en casa.

-Si cada unos está escondido y a su aire, quince guerreros saldrán en su busca, tarea a la que dedicarán media hora. Para mantenerse oculto, el personaje tendrá que superar dos tiradas de sigilo (muy difíciles) y, además, proponer un buen escondite (como mínimo, el truco de la papita en la boca y sumergirse en el agua). Si el P.J. se limita a proponer una aburrida tirada de dado, que la dificultad sea imposible. Por supuesto, quienes logren evadirse, ya no tendrán que preocuparse más. La selva es muuuuuuy grande.

Pero, lo normal es que al menos un incauto pruebe la Yeye-ga. Fonçinho va a hacerlo voluntariamente a menos que los P.J. se lo impidan. Está absolutamente histérico:

-*"Estoy perdido, perdido! ¡Yeye-ga va a vengarse, Yeye-ga va a hacer justicia!"*

¿Qué demonios le pasa a Fonçinho?. Muy sencillo: él es un Yamirogami repudiado por la tribu. Su madre, por una razón que ignora, fue expulsada de por vida como una indeseable con la que ningún Yamirogami debería tener trato alguno, poco después de darle a luz. No conoce todos los detalles de la historia porque su madre murió poco después de nacer él. Hasta ese momento había intentado escapar a su destino e ignorarlo. Cuando le ofrecieron el trabajo de acompañar a unos extranjeros al poblado de la que era su tribu, ingenuamente pensó que podría "reconciliarse" con su pasado. Pero ahora se ha dado cuenta de que el destierro que padeció su madre, sigue siendo efectivo en él. ¿Cómo lo han reconocido los Yamirogami?. Muy sencillo, la cicatriz sobre su labio no es sino la marca del destierro, un signo que le hicieron siendo un bebé para marcarle como maldito. Merece un castigo... y Yeye-ga será su verdugo. La droga acabará con él, está seguro... pero no puede evitar tomarla. De nada sirve huir, tiene que afrontar su destino. Esta escena se desarrollará en el último minuto, cuando no haya apenas tiempo para re-

tener a Fonçinho quien, por otra parte, hará todo lo que esté en su mano para ir al encuentro de hechicero y tomar la Yeye-ga.

INCISO: *en estos momentos los P.J. deberían estar convencidos de que el infierno va a desatarse sobre sus cabezas. No es cierto. La magia del hechicero es completamente inútil. Su "plan sobrenatural" ha consistido en dejar embarazadas a dos mujeres de la tribu y atiborrarlas a Yeye-ga durante la gestación. A una de ellas la dejó en el poblado, a la otra, la abandonaron en la selva para asegurarse de que, al menos, una de ellas sobreviviría. Pero todo lo que está aconteciendo es, por decirlo de alguna manera, inofensivo.*

Porque el enemigo está en otra parte. Ya lo veremos a su debido tiempo.

Sea como sea, con los P.J. como espectadores o como protagonistas, la ceremonia continúa.

Tras probar la Yeye-ga, los Yamirogami son presa de fuertes temblores y convulsiones que duran unos treinta segundos. A continuación, se van dejando caer hasta quedar sentados (en algunos casos, con el agua hasta la cintura). La expresión de sus rostros es totalmente relajada, casi se podría decir que están pasando por una especie de trance. Dejan de ser conscientes del mundo que les rodea para sumirse en sus propias meditaciones, de modo que ignorarán absolutamente a los P.J.

¿Y si un P.J. prueba la droga?. Los efectos son los siguientes:

- 1.- Su ESE se multiplica por tres.
- 2.- Su PER se multiplica por cuatro.
- 3.- Todas sus características y habilidades se multiplican por dos, además de los puntos de vida.
- 4.- Sus puntos de coraje "desaparecen", porque mientras duren los efectos de la droga no podrán utilizarlos (aunque entonces estarán intactos y a su entera disposición)
- 5.- Todos los posibles efectos del estrés y sus consecuencias (trastornos incluidos) desaparecen mientras duren los efectos de la droga, y no se adquirirán nuevos puntos de estrés. En resumidas cuentas, todas las reglas relacionadas con el estrés dejan de aplicarse. Idem con la magia, sencillamente desaparece de escena.
- 6.- Que los jugadores sepan los cinco efectos anteriores y los anoten en sus hojas de personaje, porque sus personajes serán plenamente conscientes de estos cambios. A efectos prácticos, los aumentos de niveles no servirán de mu-



cho, pero deja que tus muchachos se calienten la cabeza pensando qué demonios les está sucediendo

7.- Los efectos de la droga durarán hasta el amanecer.

Tras los treinta segundos de convulsiones, los delirios y las alucinaciones comenzarán. A continuación, uno tras otro irán quedando inconscientes (sólo lo estarán durante unas décimas de segundo, pero ellos no podrían calcular por cuanto tiempo). La Yeye-ga deformará completamente su percepción del mundo exterior. Todos los objetos inanimados (las cabañas, el agua, los árboles...) seguirán siendo como antes, pero los seres vivos y muy especialmente los humanos experimentarán "variaciones". Aquellos P.J. que no estén drogados se volverán invisibles para los que sí lo estén. Tras unos pocos minutos en los que, aparentemente, no hay otros efectos, los drogados verán como los Yamirogami se empiezan a levantar y forman un corro a su alrededor. lentamente los indios, dirigidos por el hechicero, irán cerrando el círculo. Murmuran frases ininteligibles mientras les miran con los ojos fríos e inexpresivos. Se acercan, se acercan cada vez más y el murmullo se convierte en un estruendo que lo llena todo. Vayan a donde vayan, los Yamirogami parecen estar en todas partes y el murmullo infernal no cesa, como si lo llevaran dentro de su cabeza. Los Yamirogamis se acercarán todo lo que puedan a los P.J. y se limitarán a tocarlos (ochos, diez pares de manos recorriendo su cuerpo como si se tratase de sanguijuelas buscando un lugar idóneo para picar) y a reírse como posesos. Sus carcajadas resuenan salvajemente por encima del murmullo que, recuerda, no dejarán de oír en ningún momento. Pronto los P.J. están completamente rodeados de Yamirogamis. Pueden moverse, pueden intentar huir, pero no pueden abandonar el círculo de chozas que forman el poblado porque, llegando al límite, no podrán avanzar más por mucho que anden. Incluso si corren, será como si lo hicieran sobre una cinta transportadora que avanza en sentido contrario. Los indios se limitarán a rodearlos, tocarlos y reírse.

Por supuesto, los P.J. drogados pueden atacar a los Yamirogami si así lo desean. Estos devolverán el ataque con todos los medios a su disposición (es decir, si se golpea a quien lleve una lanza, responderá con un lanzazo), pero de una forma un tanto peculiar: si tienen enfrente a un grupo de cinco indígenas y atacan a uno, sólo el atacado devolverá los golpes, los demás no le ayudarán, sea el ataque del tipo que sea (cuerpo a cuerpo, armas blancas, de fuego...). Los Yamirogamis sufrirán los efectos normales de los daños, por ejemplo si se les hace una herida sangrarán por ella y perderán los puntos de vida correspondientes, pero no dejarán de reír ni un sólo instante. Si mueren, caerán al suelo y sus cuerpos se transformarán en fango en unos segundos, para fundirse con el barro salpicado de sangre sobre el que pisan. Por supuesto, pueden limitarse a pasar de los indígenas (en todo momento podrán hablar entre sí) y limitarse a dar vueltas, pero los Yamirogami no les ignorarán en ningún momento.

Los ataques que hagan los Yamirogami a los P.J. provocarán los daños normales, incluido el dolor físico y la pérdida de puntos de vida. Por supuesto, tardarán mucho más en morir (al haberse duplicado sus P.V.), pero si se produjese tan fatal desenlace, el P.J. quedará inconsciente y sus amigos lo verán transformarse en barro. Tres asaltos después, ese personaje "muerto" despertará, volviendo a la vida. Sus amigos le verán materializarse en el barro e incorporarse como si allí no hubiera pasado nada.

Los P.J. que no hayan consumido la Yeye-ga verán las cosas de otra manera muy distinta al no sufrir alucinaciones. Ellos verán y oirán todo lo que hacen y dicen los P.J., cómo hablan a gritos (porque los alucinados oyen un murmullo atronador), cómo parecen boxear con el aire y cómo corren cual posesos, cayéndose al suelo y chapoteando en el barro cada vez que tratan de salir del círculo de chozas. En cuanto a los Yamirogami, siguen en su trance y no parecen darse cuenta de nada, aunque accidentalmente algún P.J. de los drogados llegue a tropezarse con

ellos (sin darse cuenta, claro, porque los "alucinados" no ven a los auténticos Yamirogami, sino a sus lisérgicas representaciones...). Fonçinho se quedará en una esquina del poblado, sólo y, al parecer, presa de horribles convulsiones. Echa espuma por la boca y su rostro está completamente descajado por lo que parece ser un horror infinito. Permanecerá en ese estado durante toda la noche, los P.J. no drogados que se preocupen por él poco o nada podrán hacer, salvo llevarlo a un lugar más seco, porque para sacarle del trance haría falta un lavado de estómago completo y el uso de un montón de medicinas. Esto va también por los P.J. drogados: allí, en medio de la selva, nada pueden hacer sus compañeros para sacarles de su delirio incontrolado, simplemente carecen de los medios necesarios para ello.

Pero si los "no-drogados" se dirigen a los drogados (para ver que les pasa, para ayudarles, para tratar de sacarles de su delirio o, más pragmáticos, para robarles el piluco y la cámara de afotos) las cosas cambiarán. Los alucinados no verán a sus antiguos compañeros... si no algo mucho más horrible.

Tan horrible como tres zombies idénticos por cada ex-compañero. No se trata de sus "compañeros transformados en zombies", sino de muertos vivientes que parecen ser:

-Si han "matado" en su delirio a algún Yamirogami, uno cualquiera de ellos.

-En caso contrario, el hechicero transformado en muerto viviente.

Estos zombies son idénticos a los descritos en el juego básico en cuanto a reglas y características cuando atacan a los P.J. drogados. Como decimos, aparecen tres por cada P.J. no drogado, haciendo los tres exactamente lo mismo y dando la sensación de que los de los lados son sólo un reflejo del que está en el medio. Haga lo que haga el "no drogado", el drogado sólo verá a tres zombies que el atacan "por la cara", ataques que harán el daño correspondiente, por supuesto. Todo lo que un alucinado haga al zombie que va en el centro de cada grupo de tres, se lo hará en realidad a su compañero, daños incluidos. Evidentemente, este pobre aventurero no drogado no tiene el aguante de un zombi por lo que... sí, puede incluso morir en manos de su compañero. Estos tríos de muertos vivientes estarán situados físicamente allí donde esté el personaje no-drogado, pero las acciones de éste no las verán sus compañeros alucinados, quienes interpretarán todos sus gestos como ataques (y es una interpretación realísima...). Sólo "aparecerán" zombies cuando un P.J. no drogado se dirija a sus compañeros que sí lo estén, uno de estos grupos de tres por cada uno que lo haga. Si un

P.J. no drogado no se dirige directamente a sus compañeros que sí lo estén, sencillamente no le verán, y hasta que no se dirija a ellos, no se producirá su "transformación" (para los alucinados, el trío de zombies aparecerá de la nada y como por encanto).

Una vez que se haya generado un trío de zombies, los P.J. drogados le seguirán viendo mientras el pobre personaje "transformado" esté a la vista. La mejor solución, para los "zombies" es salir del perímetro de chozas, pues ya no podrán seguirle (aunque, si los alucinados llevan armas de fuego, podrían dispararle, claro).

NOTA: esta escena requiere una radical separación entre lo que saben los personajes y lo que saben los jugadores, puesto que éstos saben perfectamente que los "zombies" no son tales, pero los personajes que representan son totalmente incapaces de distinguir fantasía y realidad. Por tanto, la mejor manera de resolver la escena puede ser separando el grupo en dos mesas diferentes (lo cual te puede volver loco yendo y viniendo de un lado para otro) o jugando con dos D.J. (la solución óptima).

Durante "la carga de los zombies", los Yamirogami desaparecerán de la vista de los alucinados y cesará el murmullo ensordecedor. Resuelta la escena de los muertos vivientes la alucinación seguirá por otros caminos. ¿Cuándo se acaba esa escena? Pues cuando todos los "zombies" hayan muerto o escapado, o cuando veas que la escena entera llega a un punto muerto (porque los alucinados pasan de los zombies, o cuando todo el asunto empiece a ser tedioso). Tras esta secuencia no volverán a aparecer más zombies, a menos que los P.J. no drogados intenten sacarlos del poblado de cualquier forma (tan pronto como toquen a sus compañeros, volverán a transformarse para ellos en muertos vivientes). Si no tratan de tocarlos, sencillamente seguirán siendo invisibles; si les hablan simplemente no les oirán. De no aparecer ningún zombie (porque todos los P.J. prueban la droga, por ejemplo, o porque los no-drogados pasan de sus compañeros), mantén la escena de la masa de Yamirogamis hasta que se haga aburrida y pasa a la siguiente, que es esta:

De pronto, se hace el silencio. Del murmullo ensordecedor se pasará a la quietud más normal. El barro del suelo empieza a vibrar de forma inquietante. Poco a poco, empiezan a surgir burbujas en el agua. Al principio se trata de burbujas normales, luego aumentan de tamaño, desde el de un balón de fútbol hasta enormes semiesferas de un metro de diámetro. Sus paredes son

gruesas, uno puede meter un dedo hasta el nudillo y lo sentirá rodeado de agua porque no explotan. Van saliendo del agua y el fango y poco a poco empiezan a engullir a los personajes alucinados formando una especie de tubos de líquido. Huelen mal, muy mal y, aunque corran, tan pronto como se detengan otra surgirá rápidamente bajo sus pies. En diez segundos el tubo de agua les cubre por completo. Pueden sacar la cabeza para respirar, pero la pared de líquido sigue ahí. El olor es peor que el más fétido que puedan recordar los personajes y en las partes de su cuerpo que queden bajo las burbujas sentirán un enorme calor, un sofoco sin explicación razonable porque el agua no está caliente. Las burbujas van cambiando de forma, adquiriendo diseños abstractos y extraños que desafían las leyes de la gravedad, envolviendo a los P.J. Esto durará unos pocos minutos. Súbitamente, las formas de agua caerán como si hubieran perdido la vida de que parecían disfrutar. Caerán como cae el agua cuando se da la vuelta a un caldero lleno de líquido. El nivel de las aguas volverá a ser el normal... Y un grito rasgará el aire de la selva. Es la voz de Fonçinho. Los P.J. no drogados podrán oírlo exactamente igual que los alucinados (quien esté lúcido al lado del auténtico Fonçinho, podrá ver como éste es presa de horribles convulsiones pero que, evidentemente, no es él quien grita). La voz, de tono desesperado y a un volumen imposible de conseguir por una garganta humana, gritará en portugués:

- ¡Madre! ¡Madre! ¡Madre! ¡He vuelto a ti Madre! ¡He vuelto a ti!"

Una ráfaga de viento huracanado que dura apenas un segundo, como la onda expansiva de una explosión. Las estrellas desaparecen del cielo, como si una gigantesca nube negra se hubiera materializado sobre los aventureros. Y empieza a llover, pero no una lluvia normal, sino una auténtica descarga de agua, cómo si cayese a calderos, litros y litros de agua, así de golpe y porrazo, sin aviso previo. Esto no será una alucinación, porque los no-drogados lo experimentarán. Caerá agua durante un minuto y luego parará en seco, igual que empezó. Por última vez, suena la voz de Fonçinho, pero ahora alejándose hasta desvanecerse en un susurro.

- ¡Madre! ¡Madre! ¡Qué has hecho Madre!"

Pero los alucinados sólo oirán el primer grito de Fonçinho y sentirán la brutal ráfaga de viento. Luego su delirio continuará sin que perciban la lluvia en ningún momento.

A continuación, el olor empeorará aun más. Huele como si estuvieran bajo una montaña de carne en avanzado estado de descomposición. El agua y el fango parecen estar hirviendo, burbujas, vapor, pero no aumenta su temperatura.

Y, de pronto, empiezan a surgir a la superficie trozos de carne putrefacta. Sí, son miembros humanos, huesos cubiertos de tejidos en descomposición. El nivel de las aguas empieza a subir, diez centímetros por minuto, y subirá hasta que todo su cuerpo esté inmerso en esa especie de gigantesca sopa de cementerio. Sube y sube y sube... y no pueden nadar, sencillamente porque sus cuerpos no flotan en ese líquido abominable. Pueden trepar a una choza o hacer lo que estimen oportuno para evitar lo que parece una muerte segura, pero recuerda que NO PUEDEN salir del poblado, están atrapados por la Yeyega. El nivel del apestoso líquido subirá todo lo que sea necesario, hasta que el último de los P.J. sea cubierto por él. Aplica las reglas normales para ahogamientos. A su debido momento, morirán uno tras otro cuando las mencionadas reglas lo indiquen. Bueno, no morirán... porque quedarán inconscientes, uno tras otro cuando fallezcan en la alucinación. Los posibles observadores sólo les verán gesticular de extrañas formas y caer desmayados sin más.

UN APUNTE: si, durante la noche, los P.J. no drogados se ponen en contacto radiofónico con Pieter, éste se mostrará muy preocupado por ellos.

- ¡Han probado esa maldita droga! ¡Mierda, no deberían haberlo hecho! Los indios están acostumbrados a ella, pero sólo Dios sabe que efectos pueden tener en un hombre blanco! Tengan cuidado con ellos, pueden reaccionar con violencia...!"

No, no sabe como sacarles de su delirio. Lo siente muchísimo. Si le llaman a partir de las cuatro de la mañana, además, el topógrafo tendrá muchos problemas. El agua sigue subiendo de nivel a toda velocidad y la indígena a la que daban asilo parece estar a punto de dar a luz. Por otra parte, han llegado más militares y les han sobrevolado un par de aviones del ejército brasileño. Pudiera ser que la culpa del aumento del nivel de las aguas se deba a una acción de la guerrilla, pero lo ve poco probable. Que tengan mucho cuidado con todo el que vean vestido de caqui.

Si le llaman después del "microhuracán" y la ráfaga de lluvia torrencial, en su campamento las cosas siguen exactamente igual y no, no han experimentado ninguno de los dos curiosos fenómenos atmosféricos.

A quienes queden inconscientes tras la alucinación del agua llena de miembros corruptos, les resultará difícil calcular cuanto tiempo pasarán en ese estado. Los posibles observadores ve-



rán que toda la escena transcurre en apenas unas dos horas. Pueden intentar reanimar a los durmientes, pero no servirá de nada. Eso sí, pueden transportarlos a otro lugar, pero poco más. Por cierto, las aguas siguen y siguen subiendo.

NACIMIENTO Y MUERTE

Pero, les ayuden o no sus camaradas, quienes probasen la Yeye-ga caerán en un profundo sueño alrededor de las doce de la noche. ¿Qué pueden hacer sus compañeros? Pasear, fisgonear en las chozas (en las que no hay nada de interés, sinceramente) o limitarse a alucinar e intentar conciliar el sueño, que buena falta les hace. Todos los Yamirogami están reunidos en el centro del poblado, inmersos en su trance particular, tirados en el barro, medio sumergidos en el agua, apoyados unos sobre otros. Incluso los Gamiro y los Yamiro, esas criaturas deformes y monstruosas, se encuentran alrededor del hechicero (que murmura una especie de letanía en su delirio, letanía sólo audible a menos de medio metro de distancia), inconscientes también.

A las doce y diez, un grito rasgará la penumbra de esa noche de Luna nueva. Proviene de la choza que estaba separada del poblado. La mujer embarazada que se encontraba en su interior también ha probado la Yeye-ga, y desde entonces se ha estado removiéndose en su hamaca, presa de una fiebre intensísima (rozando a veces los cuarenta y dos grados) y convulsiones incontrollables. A pesar de que lleva meses consumiendo dosis intensivas de Yeye-ga, la de esta noche ha acelerado el proceso del parto.

OTRA NOTIA: evidentemente, esto sólo será posible si la mujer de que hablamos sigue viva a estas alturas de la noche. Seamos ingeniosos y pensemos que es lo lógico: ¿por qué nadie iba a querer matarla? Antes de que imagines un millón de respuestas a esta pregunta, que quede claro que eliminarla es una idea absurda, aunque a menudo inevitable. Tú verás, no puedes prohibírselo "por la patilla", sólo ponérselo difícil... Bien, si después de la partida se quejan diciendo que no se enteran de nada, recuérdales entonces que de poco puede enterarse uno cuando va por ahí cepillándose a la peña alegremente.

Y a las doce y diez en punto, romperá aguas. Va a ser un parto muy difícil, en el que sería de apreciar la ayuda de los P.J. Si se la niegan, la paciente morirá tres horas después, a las 3 y cuarto de la noche, sin haber llegado a dar a luz. De modo que estamos metidos en una de esas situaciones de "toallas y agua caliente" (Nota de

Carlox Monzón: propongo hacer de eso un nuevo género rolero.) No entraremos en demasiados detalles, eso queda de tu cuenta. Basta con saber que el líquido amniótico que rodea a la criatura es de un intenso color negro, algo a todas luces antinatural. El parto se prolongará durante toda la noche, es como si el niño no dejara de moverse en el vientre de la madre, como si se negase a salir al exterior. Pero con unas cuantas tiradas de medicina y primeros auxilios (que dejo a tu entera conveniencia, hasta con que los P.J. estén dispuestos a ayudar y la criatura nacerá) nada es imposible. A las cinco y media de la mañana el niño, si se le puede llamar así, habrá llegado al mundo. Inmediatamente, un viento procedente de ninguna parte sacudirá la choza hasta sus cimientos. Todos los objetos que se encuentren en el lugar, saldrán volando como en un poltergeist... sin seguir la dirección de ese viento misterioso, sino trazando caprichosos vuelos.

Cubierto de un líquido viscoso y negro, basta verlo para saber que es imposible que el niño sobreviva. Su cabeza es enorme, cubierta de venas gruesas como uno de sus dedos y que palpitan a cada latido de su pequeño corazón. Su columna vertebral también es anormalmente ancha y marcada, pueden distinguirse cada una de las vértebras. Todo él está cubierto de vesículas, hernias, llagas y ampollas, hasta el punto de que casi no es reconocible como ser humano. Sus piernas son diminutas, prácticamente inexistentes. Y sus ojos, completamente negros y sin párpados. Esos ojos que brillan a la luz de las linternas y que parecen taladrar las almas de los que se encuentren frente a él. Esos ojos en los que se adivina una sabiduría de miles de años. Esos ojos. Esos ojos que parecen amenazar a la vez que imploran quién sabe qué. Esos ojos... esos ojos que le van a costar a todo el que los vea una tirada de estrés de -7/x3.

Es el momento de romper el cordón umbilical. Tan pronto como lo hagan, un viento imparable que surge del suelo de la choza, hará que el techo de ésta vuele por los aires, despidiendo miles de astillas. El niño lanza un grito que no se parece a ningún sonido que hayan podido oír antes los P.J., un aullido gutural, que parece surgir de las entrañas mismas de la tierra. Las paredes se agrietan y caen, la hamaca se derrumba y la mujer cae al barro que hay bajo los pies de nuestros aventureros, un fango manchado de sangre y ese líquido amniótico negro en el que se ha gestado un ser que nunca llegará a vivir. Por si alguien se preocupa de comprobarlo, la madre morirá, a la vez que el niño, un instante después de que el cordón umbilical sea cortado.

Nada queda en pie de la cabaña. Incrediblemente, los P.J. no sufrirán daño alguno a pesar de la explosión.

BAJON

¿Pero, qué ha sido de los P.J. que probaron la Yeye-ga? Al amanecer despertarán automáticamente, hasta con que les "toque" un rayo de sol. Esto sucederá a eso de las seis menos veinte de la mañana, poco después del parto. Una bruma espesa cubre el poblado, una de esas nieblas cargadas de misterio que flotan a ras de tierra, hasta la altura de las rodillas. Los Yamirogami, poco a poco, van saliendo de su trance. Fonçinho también parece ir despertando.

Durante las próximas veinticuatro horas, todos los P.J. que probasen la Yeye-ga, verán como sus tiradas sufren una penalización de -2. Recuerdan perfectamente los sucesos de la noche anterior, sienten un profundo dolor de cabeza y de cuando en cuando su cuerpo es recorrido por escalofríos incontrolables. Unos pocos minutos después de despertar, cada uno de ellos tendrá que superar una tiradita de estrés (-5/x2), con la particularidad de que en la Tabla de Estrés, la reacción no será nunca superior a nerviosismo agudo (por ejemplo, si el resultado es de -11, la reacción no será desmayo, sino nerviosismo agudo), aunque la ganancia en P.E. será la que indique la tabla (en el caso de nuestro ejemplo, 14 P.E. temporales). Si un P.J. drogado ha berido o matado a otro P.J. durante su alucinación, tan pronto como sea consciente de ello tendrá que superar la correspondiente tirada de estrés (que, en este supuesto, sería la habitual, sin más limitaciones, e igual a la que tendría que hacer si acabase de atacarle).

Exactamente a las cinco cuarenta, un momento después de la muerte del niño y la explosión de la choza y mientras los P.J. que probaron la droga se están despertando, Pieter llamará por radio. Está nervioso, muy nervioso. Las aguas están subiendo de forma casi descontrolada y Yaseira parece que va a dar a luz en cualquier momento. Pero lo que más le preocupa son los militares: están pasando sobre él un montón de helicópteros pintados de camuflaje y teme que estén preparando algo. Los P.J. deberían andarse con ojo, todo eso le huele a una operación de "limpieza". Si las aguas siguen subiendo a ese ritmo... la inundación se completará muchísimo antes de lo previsto, puede que mañana. En su campamento han tenido que retirar las tiendas a toda prisa porque el agua amenazaba con arrastrarlas. No sería la primera vez que los indígenas

son masacrados en masa para que no den problemas...

En el momento en que se acabe la conversación, una octavilla de papel caerá, como una hoja en otoño, sobre los P.J. Está escrita en portugués:

"A quien lea este documento:

El ejército brasileño está desarrollando una operación de búsqueda de peligrosas guerrillas terroristas en esta zona. Por favor, manténgase en un lugar visible y tenga las manos en alto. Una patrulla llegará a este lugar dentro de unos minutos; muéstrese cooperativo y no le sucederá nada. Gracias por su colaboración."

Tan pronto como terminen de leerla, una auténtica lluvia de estos papeles caerá sobre sus cabezas, arrojada por un helicóptero militar que les sobrevuela, como aparecido de la nada. Vuela en círculos sobre el poblado mientras la megafonía brama en portugués:

"¡Atención! ¡Salgan inmediatamente de las cabañas y colóquense en el centro del poblado! ¡Salgan inmediatamente de las cabañas y colóquense en el centro del poblado!"

Los Yamirogami parecen hacer caso omiso de todo ello. Se oyen, a lo lejos, disparos, explosiones, sonidos más que preocupantes y que no parecen venir de una dirección determinada. Más lejos todavía, el inconfundible sonido de un motor a reacción... ¿un avión militar? El helicóptero sigue sobrevolando la aldea. Viendo que los Yamirogami no hacen caso de las órdenes, la megafonía vuela a bramar.

"¡Repito! ¡Colóquense en el centro del poblado! ¡No tienen nada que temer, repito, nada que temer!"

Pero los Yamirogami pasan muy mucho de todo eso, entre otras cosas porque no entienden el portugués. A medida que se han ido despertando, han caído en la cuenta de que la cabaña con la mujer embarazada ha "estallado", pero nadie parece atreverse a hacer nada, todos esperan la reacción del brujo y se limitan a mirar en esa dirección con visible nerviosismo. El hechicero se ha dado cuenta de lo que ha pasado y está reuniendo a todos a su alrededor. Los indígenas le miran atentamente, mientras empieza a recitar algo en lengua Yamirogami. Por si los P.J. no tuvieran traductor, pero ya te lo cuento yo: durante su sueño, la diosa le ha hablado: su hija ha llegado esa misma noche, pero en contra de lo que todos esperaban no se trata de una persona, sino de un espíritu, y les conmina a todos para entonar una plegaria ritual en honor de la Diosa madre...



En caso de que los P.J. traten de convencerles de que hagan caso a los militares, los indígenas tampoco se moverán ni un palmo. Todo eso son tonterías de los necios blancos, ellos a lo suyo. La megafonía da un tercer aviso. A continuación, el helicóptero empieza a tomar altura describiendo círculos. Desde que cayó la octavilla, han pasado unos quince minutos. Los Yamirogami hacen como si no pasara nada y no hay manera de convencerlos, siguen entonando su plegaria. A cada minuto que pasa aumenta la tensión. Otros tres y, de pronto, mientras los Yamirogami rezan, el hechicero lanza un aullido, idéntico al que oyeron antes al niño, sólo que aún más potente. Profundo, desgarrador, el grito que lanzaría la propia selva en el momento de su muerte, si la selva estuviese viva, si la selva pudiese hablar.

Y en ese momento, se oye el infernal zumbido de un reactor. Tardará tres asaltos en sobrevolarlos y, cuando esté justo sobre la vertical, lanzará tres bombas. Las verán caer como en cámara lenta, dando vueltas en el aire, precipitándose sobre el grupo de Yamirogamis que está concentrado en reclamar la atención de su diosa. Tan pronto como toquen el suelo estallarán: ¡NAPALM!

No hay esperanza. Arde a pesar del agua, y de qué manera además. Vamos a ser buenos chicos y a olvidarnos del *realismo* en favor del *dramatismo*, las llamas se extenderán a razón de treinta metros por asalto hasta devorar el poblado. La escena es dantesca, los Yamirogami están siendo quemados vivos, pero los P.J. podrán escapar si se lo proponen, a base de unas tiradas de destreza, correr... Ninguno de ellos debería morir a menos que se dedique a hacer cosas realmente estúpidas. Desarrolla la escena según tu parecer, Fonçinho saldrá corriendo si lo hacen ellos. Durante una hora, varios helicópteros sobrevolarán la zona ametrallando la jungla (por si hubiera supervivientes, evidentemente) pero, igual que en el caso anterior, nadie debería morir si no hace el tonto. No sirve de nada agitar los brazos desde el suelo y decir: *"Hey, no me matéis que soy blanco como la nieve"*. Los militares no quieren testigos de sus matanzas de indígenas, de modo que su reacción será mandar a una patrulla de cinco soldados más un sargento para que les interroguen y les peguen un tiro en la sien. Así es la vida.

Como vemos, los P.J. podrán huir del infierno desatado en la selva. Pero los Yamirogami han desaparecido de la faz de la tierra. El napalm ha acabado con ellos. Hasta el último. Su riza se ha extinguido. Sólo queda Fonçinho, quien, por cierto, sufrirá un shock brutal ante la visión de la masacre. A partir de este momento quedará bajo

los efectos de una catatonía (en grado AGUDO), con la salvedad de que se le podrá llevar de un lado para otro, no oponiendo resistencia. Acompañará a los P.J. y obedecerá sus órdenes, pero lo hará como si fuese un perrito. No podrá hablar, ni "servirá" para nada. Si, a partir de la matanza, tratan de hablar por radio, un fuerte sonido de estática se lo impedirá. Los talkies son inservibles, y seguirán siéndolo hasta nuevo aviso, estén donde estén los P.J., a partir de las seis de la mañana.

PASEMOS A ALGO COMPLETAMENTE DIFERENTE

Rebobinemos: imaginemos que los P.J. decidieron partir hacia la choza del hechicero el día anterior (¿recuerdas?). Aquella que se habían llevado hasta una elevación para salvarla de las aguas). Describiremos la escena de tal manera que sirva, tanto si fueron allí entonces, como si parten después de la matanza. Si algo de lo descrito sólo sucediera si emprenden el camino tras la masacre, se indicará. De no especificarse lo contrario, ocurrirá, sea cuando sea cuando emprendan la travesía. En caso de no asistir a la ceremonia de la Yeye-ga, cada uno de los acontecimientos que se describieron sucederá a su debido tiempo, sólo que sin la presencia de los P.J., claro está (o sea, al amanecer los Yamirogami serán masacrados, y si se llama por radio a Pieter dirá en cada momento lo que ya se explicó).

Sobre el mapa y a ojo de buen cubero, para llegar hasta la nueva choza del hechicero harán falta entre cuatro y cinco horas andando. El problema principal, es que en la selva no hay forma humana de orientarse, salvo que se emplee una brújula, porque la pared de vegetación impide la toma de puntos de referencia para la marcha. Si Fonçinho ya está catatónico, no podrá guiarles, y si no lo estuviese tampoco, dado que es una zona que desconoce (y él también tendría que guiarse mediante el mismo método de brújula+mapa).

La primera media hora de marcha transcurre con normalidad, chapoteando sobre un palmo de agua. El terreno parece ascender levemente. Los mosquitos son una auténtica tortura y el calor, sea de día o sea de noche, será sofocante. Tras estos treinta primeros minutos de avance, llegarán a un claro entre la vegetación. Por primera vez desde su partida podrán ver el cielo sobre sus cabezas. Si es de día en este momento, lo que vean no será nada tranquilizante: a pesar de que el sol está en su puesto, se pueden ver las estrellas sobre el cielo azul claro como si ya hubiera oscurecido. Si fuese de noche, perci-



birán un extraño resplandor en las alturas, como si estuviera atardeciendo (sea cual sea la hora), sólo que la Luna y las estrellas están en su lugar. Justo en el borde del claro, volviendo a entrar en la masa de árboles, el fango cubierto por unos centímetros de agua color marrón que han estado pisando se transforma: a pesar de que el fondo continúa siendo fangoso, el agua que lo cubre está tan limpia y es tan cristalina como si fluyera por un arroyo de montaña. Es más, si ya ha sucedido la masacre de los Yamirogami (la vieses o no los P.J.) una línea de sangre que parece flotar sobre las puras aguas (como si fuera aceite, sin mezclarse, como si alguien la hubiera dibujado) les marcará el camino, si siguen a la brújula verán que la sangre sigue el mismo rumbo. Y si miran hacia arriba, verán una auténtica nube de mosquitos, pero a un metro de sus cabezas, a "pie de tierra" ningún insecto les molesta. La aglomeración de estos animales es tal, que parece que formarían una auténtica cúpula.

Otra media hora de marcha. Todo sigue igual, sólo que los árboles parecen cada vez más siniestros, las sombras más inquietantes, los sonidos de la selva más... sospechosos. Percepción (normal) para darse cuenta de que la brújula funciona a la perfección... pero si siguen el rumbo que les lleva a la colina dan extraños rodeos, como si la aguja magnética no apuntase a un punto fijo (el norte), sino que estuviera orientada en dirección a la colina.

Hora y cuarto de travesía. Los mosquitos parecen formar un techo compacto a un metro por encima de las cabezas de los P.J., creando una intensa oscuridad (si es de día, claro). Súbitamente, un auténtico muro de vegetación, mucho más espeso que cualquiera de los que hayan visto anteriormente, les cierra el paso. Sólo hay una opción: machete y abrirse paso. La pared de ramas tiene un metro largo de espesor. Si Fonçinho no está catatónico, empezará a ponerse histérico, gritando que todo eso no es NADA normal. Superada la barrera...

Superada la barrera, la misteriosa agua cristalina que pisaban se ha convertido en hielo, una capa de sólido hielo de la que surgen los troncos de los árboles y la vegetación. Y, aún más curioso, la temperatura sigue siendo la misma, ¡incluso el hielo está caliente!. Pueden volver atrás, pero si lo hacen la brújula se volverá loca a menos que la orienten hacia la pared de maleza: no hay otra salida mínimamente factible por lo que parece. Tan pronto como todos los implicados pisen el hielo... los mosquitos formarán una auténtica cúpula con su base en el suelo, (tal es la acumulación de insectos que parecen formar una pared sólida) que les rodea completamente. No pueden avanzar sin atravesarla.

Bueno, no quiero ni contarte lo que le va a pasar a los personajes con fobia a los insectos. Incluso si no la tienen, la tirada de estrés es de $-5/x2$. La cúpula seguirá así durante dos asaltos. Quién tenga los arrostos para lanzarse hacia ella verá como es completamente **impenetrable**: ¡un auténtico muro de diminutas alas y antenas haciendo cosquillas sobre cada parte de su cuerpo!. Y se va haciendo más pequeña. Más cada vez, más cada vez... durante otros cinco interminables asaltos. Sólo hay una forma de deshacerse de ellos:

-Mostrando un símbolo de cualquier religión. Puede bastar con un crucifijo, aunque no esté bendecido ni el portador sea cristiano. Tienen que hacerlo TODOS los personajes implicados (salvo Fonçinho). Como símbolo sagrado, sirve también cualquier objeto fabricado por los Yamirogami, por ejemplo, las plumas que adornan el fusil de Fonçinho, quien al fin y al cabo pertenece a esa tribu, o cualquier cosa que puedan haberse llevado del poblado. Cada vez que alguien empuñe uno de estos símbolos, un destello de luz surgirá en la pared de bichos. Pero, como decimos, todo el mundo tiene que mostrarlo para que sirva de algo. Cuando suceda esto, la pared de mosquitos estallará con luz cegadora tras cuatro asaltos completos (veinte segundos), asaltos en los que pequeños relámpagos recorrerán la pared viviente, que parecerá siempre a punto de resquebrajarse.

-Entonando, con pleno convencimiento, una oración. Por supuesto, no sirve si un musulmán recita el Padre Nuestro. Quien la recite ha de profesar la religión correspondiente, y de nada sirven conversiones místicas a última hora. El P.J. tiene que haberse comportado antes según esa creencia para que valga. Todo el mundo tiene que rezar para que se disuelva la pared. Por lo demás, los efectos de la oración serán los mismos que se describieron en el párrafo anterior.

Fonçinho no entra en estas reglas, porque él es un Yamirogami. Está consciente o no, no hará falta ni que rece ni que muestre símbolo alguno. Si no ponen remedio, ocho asaltos después de que se formase la cúpula, la increíble masa de mosquitos cubrirá a los personajes por completo, como si les envolviera una red. La sensación de repugnancia no tiene límites: ¡millones de alitas vibrando! y esas patitas del grosor de un cabello!. Los insectos llenan sus bocas, sus fosas nasales, incluso sus ojos. ¡Qué horrible experiencia!. Estrés, nada menos que $-10/x2$. La "red" de insectos, súbitamente, se eleva por los aires a una velocidad endiablada, y están ATRAPADOS en ella. No se puede respirar y durante un asalto subirá para bajar, como en caída libre, al siguiente. Los estómagos funcionan a cien por ho-



ra. Por supuesto, los efectos de la falta de aire se harán notar. Cada uno de los presentes irá perdiendo puntos de vida a la velocidad correspondiente a las reglas de asfixia... hasta morir. Así de crudo.

Rezar cuando los mosquitos ya han formado "la red" requiere **voluntad normal**. Mantener un símbolo en la mano, **fuerza fácil** y sacar un símbolo religioso para empuñarlo **destreza normal**.

NOTA: esta es una de esas situaciones en las que los jugadores pueden morir por puro despiste, algo completamente injusto. Como pista, Fonçinho, si está consciente, puede mostrar a los mosquitos un crucifijo con una mano y una de sus plumas con la otra mientras reza a gritos un Padrenuestro (con lo cual, verán los relámpagos recorriendo la pared de insectos). Si está catatónico, murmurará entre dientes (percepción **normal** para oírle) "un crucifijo, mostrad un crucifijo"...

Si los símbolos religiosos acaban con los insectos cuando ya han formado la red, los P.J. caerán al suelo, justo cuando ésta empiece a ascender tras una de sus brutales bajadas. Darán con sus huesos en el hielo, con efectos equivalentes a una caída desde cuatro metros, a menos que superen una tirada de destreza fácil.

HIELO CALIENTE

Superados los mosquitos (con las tiradas de estrés que estimes convenientes), volvemos a la situación anterior: el hielo caliente marcando el sendero que han de seguir (la brújula lo demuestra). Si se salen de su camino, la aguja magnética se volverá loca. Si los Yamirogami ya han sido masacrados, el reguero de sangre aparecerá congelado, un centímetro por debajo de la superficie y perfectamente visible. El suelo está resbaladizo, pero más o menos se puede avanzar (de lo malo malo, las botas no se hunden en el fango). Una media hora de marcha y el hielo va dejando paso, poco a poco, primero a la escarcha, luego a la nieve (ambas a temperatura ambiente) y, por fin, al fango cubierto de agua cristalina al que estaban "habituados". El camino cada vez está más empinado. Tan pronto como vuelvan al agua, empezarán a sentir que entre sus piernas se deslizan enormes serpientes, que no obstante, no podrán ver. Sólo es una ilusión táctil, pero parece brutalmente real. No, no son serpientes de esas que pican, a lo sumo les podrán hacer tropezar, pero la sensación es repugnante (esas fobias a los reptiles...). Como a lo lejos, suenan voces humanas. Parecen cantos rituales de alguna tribu (de hecho lo son...).

Fonçinho, si estuviese consciente, no será capaz de identificarlos. Aquellos personajes que hayan probado la Yeye-ga se sentirán **IRRESISTIBLEMENTE ATRAIDOS POR EL SONIDO**. Para evitarlo, una tirada de **esencia** (muy difícil) por turno, y están a cinco turnos de la fuente del sonido. Aquellos personajes que no hayan probado la droga, también sentirán esa atracción, pero en menor medida; la dificultad de sus tiradas de ESE será sólo difícil. Durante el turno posterior a un fallo en una de esas tiradas, el personaje se limita a avanzar hacia la fuente del sonido como un sonámbulo. De todas formas, los cánticos rituales proceden de un punto que parece interponerse en su camino (si es que se le puede llamar "camino"), cien metros hacia adelante y unos treinta a la derecha. Recorridos esos cien metros, el rastro de sangre (si lo hubiere) se bifurca, siendo la desviación que conduce hacia los cánticos la que más brilla. Estamos en el quinto asalto, quien falle la tirada de ESE irá directo a la boca del lobo...

Los cantos pueden oírse con más claridad que nunca. Se hallan en un claro de unos treinta metros de diámetro, en el que el suelo está perfectamente seco. De hecho, ni siquiera está húmedo porque se trata de una enorme roca, de una textura similar a la de un canto rodado, sólo que de unas dimensiones increíblemente mayores. Cada asalto que pasen sobre el claro conlleva una tirada de **ESE** idéntica a la que se describió antes para sobreponerse al hipnótico efecto que ejerce la energía que satura ese lugar. Quien la falle, permanecerá en ese lugar tres asaltos en estado completamente catatónico. Transcurridos dichos tres asaltos, repetirá la tirada y, sólo si la supera, podrá abandonar el lugar. Si la falla... se queda.

PASEO CON LA NEGRA FLOR

Como decimos, a su llegada el claro está en silencio. Tres asaltos después de que un P.J. ponga sus pies sobre la piedra... el canto cesará durante un largo, interminable asalto... y desde las copas de los árboles, una flor de cinco metros de diámetro cae sobre sus cabezas tapando la luz del sol (o las estrellas, según la hora). Tiene cinco pétalos, de unos veinte centímetros de grosor y casi un metro de longitud, negros, húmedos, calientes. Cinco pétalos como cinco enormes lenguas ansiosas por sentir el sabor de la sangre humana. El tallo del que pende es también de color negro, fibroso, como un enorme músculo, un tendón que no está unido a hueso alguno. Aparentemente, está recubierto de algo parecido a la corteza de un árbol, solo que es muy flexible. La flor caerá sobre el P.J. con la



ESE más alta (en caso de empates, tira de dado) en una bajada vertiginosa, cerrará sus pétalos sobre el pobre desgraciado que elija como víctima y acto seguido ascenderá, como si el tallo del que pende fuera una goma elástica tensada al máximo.

En total, la flor estará todo un asalto al alcance de los aventureros (el tiempo que tarda en bajar, trincar su presa y subir). La mecánica que sigue es: un asalto para bajar, otro para subir y otro arriba, si no consigue una presa. Por tanto, atacará cada **cuatro** asaltos, si no consigue una presa. Si consigue "cazar una pieza", tardará diez asaltos en volver. Para destruirla, hay que conseguir acumular 130 puntos de POT sobre el tronco (si alguien dispara, la dificultad es equivalente a la de alcanzar a un humano corriendo a la máxima velocidad). Cada pétalo, aguanta 90 puntos de POT, pero mientras le queden dos... seguirá aferrando a la víctima. Si se dispara a los pétalos mientras tienen atrapado a alguien, en fin, una categoría de fracaso de 5 ó menos, y le darán a **él** (impacto equivalente a C.E. 0). Se puede esquivar a la flor cuando ataca con una tirada de destreza (**imposible** la primera vez que caiga por aquello de la sorpresa, **muy difícil** las demás). Zafarse de los pétalos se puede hacer con fuerza **imposible**, pero sólo en el momento en que agarra a la presa (se pueden hacer las dos tiradas, la de destreza y luego la de fuerza si se falla la primera).

Cuando la planta toma una presa, vuelve a su "nido": sus raíces en la copa de uno de los ENORMES árboles que les rodean, a veinte metros de altura. La subida cuesta un asalto y es vertiginosa, horrible. Luego, la flor trata de digerir a su víctima, lo cual le cuesta siete asaltos. Durante los dos primeros, el personaje que se haya visto atrapado, sólo sentirá como la planta le agarra con una fuerza BRUTAL. A continuación, un ácido viscoso que quema como magma le hará perder dos puntos de vida por asalto, para ser literalmente tragado en el séptimo, momento en el que dirá adiós al mundo de los vivos. ¿Cómo liberarse una vez en la copa de los árboles?. Combate sin armas en **imposible**. Un P.J. puede agarrarse al tallo de la planta y subir hasta las alturas asido a ella con una tirada de destreza (difícil) para agarrarse y otra de fuerza (muy difícil) para aguantar el tirón de la subida. Arriba, puede ayudar a su camarada atrapado: suma las fuerzas de ambos para hacer una única tirada de dificultad imposible.

Quien caiga desde las alturas (por fallar la tirada al agarrarse al tallo en la subida, o por liberarse de la flor cuando llegue arriba) hará una tirada de destreza (normal). La POT de la caída será igual a la categoría de fracaso multiplicada

por diez. Si la tirada tiene éxito, el personaje volverá al suelo sin sufrir daños, al haberse agarrado a las lianas, ramas, etc. De darse el caso, la planta se irá papeando uno a uno a cuantos personajes pueda, por riguroso orden de niveles de ESE.

La primera visión "consciente" de la Negra Flor (es decir, la primera vez que se observe su ataque habiendo superado la correspondiente tirada de ESE para sobreponerse a su encanto), habrá que superar una tirada de estrés (-8/x4, "fenómenos paranormales potencialmente peligrosos", si no paranormal, desde luego este fenómeno es *activamente* peligroso)

ASCENSO

Superado el desagradable incidente de la Negra Flor, los P.J. podrán continuar su camino. Si Fonçinho no está catatónico, después del susto les hablará de esa planta: la conocía, aunque no la había visto nunca. Varias veces había oído contar la leyenda de la flor asesina: durante la "fiebre del caucho", cuando en el Amazonas un aventurero podía hacer fortuna en apenas un par de años si se internaba en tan peligrosos parajes para recoger la pasta básica con la que se elaboraba el caucho, cuando esta materia prima sólo se daba en las selvas de Brasil, se decía que algunos árboles eran poseídos por los espíritus de los indios muertos. Algunos misioneros difundieron el rumor, aunque se tratase de una superstición claramente pagana, aquello podía salvar la vida de los indígenas. Jamás conoció a nadie que hubiera visto a la Negra Flor... aunque ahora está claro que existe.

NOTA: a pesar de la leyenda, la Negra Flor aparecerá independientemente de que los Yamiragami hayan sido aniquilados.

Tras estas explicaciones (si es que el guía es capaz de darlas, por supuesto), la marcha continúa. Poco a poco el terreno se va haciendo menos fangoso y la marcha más descansada, pero sólo por unos minutos porque el camino cada vez es más empinado. Hacia arriba, hacia arriba, y llegarán a lo alto de una colina: en total, unas cuatro horas treinta minutos de travesía (calculando que hayan superado todos los obstáculos en un tiempo prudencial, si se han entretenido, calcula el retraso, pero no entres en matices de minutos y segundos, haz como los árbitros en el fútbol, echa tus cuentas *grasso modo*). La loma que están ascendiendo tiene unos doscientos metros de altura (máh o ménoh)

Quienes tengan ESE 8 o superior, notarán, cien metros antes de llegar a la cima, que todos los pelos de su cuerpo se erizan levemente; ese lugar tiene una profunda carga sagrada, la espiritualidad casi puede mascarse en el aire. La cima de la colina es una pequeña meseta, con forma de elipse y unos doscientos metros de largo por sesenta de ancho. No crecen árboles, sólo hierba y matorrales. Alguien con unos conocimientos medios de botánica se daría cuenta de que, a pesar de la caótica distribución de las especies vegetales, la mano del hombre ha intervenido en ese lugar mediante el procedimiento agrícola más antiguo que se conoce: el fuego. De cuando en cuando, alguien se ha molestado en prender fuego a la vegetación, (algo sumamente complicado dado el alto nivel de humedad, pero perfectamente posible) aunque luego no haya cultivado nada. Bajo sus pies, mirando desde el borde de la colina, una niebla espesa empieza a cubrir las copas de los árboles.

En el centro de la pequeña meseta puede verse una cabaña. Parece idéntica a las que vieron en el poblado, sólo que esta está nueva y no ha sido dañada por el agua, como las otras. Un observador cuidadoso con algunos conocimientos sobre especies vegetales, se daría cuenta de que las ramas con que ha sido levantada no pertenecen a ninguna variedad de árbol de las que hayan podido ver en la subida a la loma: quién haya fabricado eso se molestó en traerlas desde lejos, por lo que no es difícil deducir que la elección de materiales para levantar la choza tiene su importancia (¿simbólica? ¿ritual? ¿mágica?). Pueden, claro que pueden entrar en su interior.

La luz del sol se filtra a través de las ramas del techo, tamizándose con reflejos verdes que trazan curiosos diseños sobre el oscuro interior. Unos segundos para acostumbrar los ojos a la penumbra. Apoyadas en las paredes, rodeando todo el interior, decenas de cañas pintadas con brillantes tintes vegetales y sobriamente decoradas con plumas. Algunas parecen viejas, increíblemente viejas. ¿No les suenan de nada? Puede que ya las hayan visto, se trata de las cañas que utilizan los hechiceros para administrar la Yeyega a los Yamirogami. Por lo que parece, son las que han usado los *brujos* a lo largo de generaciones y generaciones.

En el suelo, una estera de forma circular, burdamente tejida con fibras vegetales extraídas de las grandes hojas de alguna especie desconocida de árbol. Parece antigua, antiquísima. Está decorada con una serie de dibujos que recuerdan pinturas rupestres. En el centro, una vasija de barro (más o menos del tamaño de una cazuela normal) y en su interior, diversas herramientas de madera y de piedra toscamente trabajadas. En

las paredes de este recipiente hay unas manchas verdosas: cualquiera que la haya visto antes las reconocerá como machas de Yeyega. Esa vasija es empleada por el hechicero para su preparación. Quien tome cualquiera de estos objetos, notará una leve descarga eléctrica, acompañada de pequeñas chispas saltando entre sus dedos. No es que sea una descarga mortal (vendría a equivaler a poner la lengua sobre los polos de una pila de petaca), pero lo suficiente para pegarse un sustito (estrés 0/x 0,5, por ejemplo?). Además, a medida que cualquiera de estos útiles se vayan separando del centro de la estera, su peso aumentará, hasta el punto de que no parece haber forma humana de sacarlos de la choza, tanto es su peso cuando llegan a la distancia a la que está la puerta. Se puede, sí, se puede pisar la estera, pero cuando un pie toque uno de los dibujos, quién lo haga sufrirá la misma pequeña descarga eléctrica que acabamos de describir.

DIBUJOS

Ahora bien, ¿qué hay dibujado en la estera? Con trazos toscos, como de pintura rupestre, en el exterior de la estera circular aparecen una serie de escenas aparentemente relacionadas entre sí, como si se tratase de un comic sin textos o un capitel románico decorado.

-En la **primera** aparece dibujado un hombre. De su cabeza salen algo así como pequeños cuernos, por su disposición, pudieran ser las plumas con que se adorna un hechicero Yamirogami (de hecho lo es). Sus manos se alzan sobre otro hombre tumbado (¿muerto?), del que parecen emanar unos rayos hacia el brujo. Sobre ellos, una luna llena emanan también rayos, rayos que parecen descender tanto sobre el *brujo* como sobre el hombre muerto.

-En la **segunda**, puede verse al mismo hechicero. Ahora parece ascender por los aires, con los brazos abiertos dirigidos hacia el cielo. A su lado, la Luna llena emite sus rayos, que le cubren.

-En la **tercera**, aparecen la Luna llena y la cabeza del hechicero. Tienen el mismo tamaño (¿acaso el artista sugiere que ahora son equivalentes?)

-**Cuarta**. Idéntica a la anterior, pero la cabeza del hechicero se ha transformado. Lleva un tocado de plumas similar a de un indio sioux y parece haberle crecido un pico. A su lado, una especie de ocho dibujado

-**Quinta**. También igual que la anterior, pero ahora la luna aparece dibujada no al lado de la cabeza emplumada, sino sobre ella (¿sugiriendo que la diosa madre se ha fundido con su hijo el hechicero?).

En el centro de la estera reconocerán el dibujo del que hablaba Mesquita. Se trata de una versión más sofisticada de la cabeza emplumada que describimos en el cuarto dibujo. A pesar de que los medios con que se ha realizado son hiperprimitivos (pigmentos vegetales, ramas utilizadas a modo de pinceles...) se nota que el artista trató de dar a esta imagen central el máximo detalle humanamente (¿humanamente?) posible. Se trata de una cabeza vista de lado, de cuya parte posterior surge un penacho de cuatro plumas. Bajo el penacho, a la altura del cuello, cuelga una especie de larga oreja retorcida, posiblemente representando los adornos de plumas que portan los *bruxos* en sus orejas. En la parte delantera, la boca y la nariz se han fundido en un pico curvo, similar al de un águila, pero con dos colmillos (uno justo al principio y otro poco antes del final). De la punta del pico sobresale una lengua, estrecha y torcida hacia arriba.

Encima de la cabeza, hay un símbolo similar a un ocho. Los trazos sugieren que está formado por plumas, pero las limitaciones materiales a la hora de dibujarlo hacen difícil asegurarlo. En cualquier caso, parece haber dos ochos en el símbolo, uno dentro de el otro.

Ambas figuras, situadas como decimos en el centro de la estera y rodeadas por las "viñetas" que describimos antes, ejercen un curioso efecto sobre quien las mira. Si el observador ha probado la Yeye-ga, tras veinte segundos de atención parecerá quedar adormilado. Basta con tocarle para que "despierte", pero es como si las imágenes le hipnotizaran. Quien lo observe con atención un minuto seguido (pudiera ser el caso de quien haga las fotos, dada la escasa luz se pasará un buen rato dedicado a esa tarea) quedará, efectivamente, dormido. Es un sueño normal, en principio no pasa nada.

Si alguien toca estos dibujos centrales (con la mano o con el pie) notará una descarga eléctrica acompañada de centenares de pequeñas chispas, idéntica a la que se describió antes, sólo que mucho más intensa, casi paralizante, y sin peores efectos (no, aunque parezca mentira, esto no causa la pérdida de puntos de vida).

¿Y EL LIQUEN?

A nuestros aventureros les falta aún una cosa: las muestras del líquen con el que se elabora la Yeye-ga. En la cabaña no pueden encontrarlas porque no hay (aunque pueden rascar la vasija para conseguir muestras de la droga), y aunque exploren la pequeña meseta en la que se encuentran palmo a palmo, hierba a hierba, no encontrarán lo que buscan.

Pero, un reconocimiento superficial del lugar,

les mostrará algo: a unos sesenta metros de la cabaña hay una sima. La abertura mide unos cinco por dos metros, y parece estar tallada sobre la roca, como si un gigante hubiera clavado en el suelo un cincel de increíbles proporciones. Parece tener unos cuarenta metros de profundidad. Desde lo alto, apenas puede verse el fondo, cubierto por un barro pastoso y blancuzco. Desde el fondo del agujero asciende un olor desagradable, como a azufre y a humedad. Para descender va a hacer falta al menos una cuerda, a ser posible de escalada pero podría servir una buena soga. La otra opción es descolgarse trepando por la pared, pero estaríamos hablando de unas tiradas de trepar de dificultad **imposible**. ¿No tienen cuerda? Escondida en unos matorrales hay una, fabricada con lianas entrelazadas (buscar muy difícil, no todo van a ser facilidades). Por supuesto, el hallazgo de esta cuerda (que de hecho es la que emplea/ba el propio hechicero para recoger el líquen) sólo es un último recurso, ante la posibilidad de que todos los aventureros se despeñen de la manera más tonta.

A medida que se desciende al fondo de la sima, el aire se hace más húmedo y frío, a la vez que el olor más nauseabundo. Cuando se llegue al fondo... Bien, todo personaje que se encuentre en el fondo de la sima y que haya probado la Yeye-ga, pasando por la alucinación en la que se sumergían hasta el mismísimo cuello en un agua fangosa en la que flotaban miembros humanos medio corruptos, tendrá que pasar **INMEDIATAMENTE** por una tirada de estrés (-8/x3), porque lo que hay allí es dramáticamente parecido a lo que sufrió en su delirio. Sobre una capa de barro arcilloso de color gris, reposan los cadáveres de varios Yamirogami: algunos aún no se han podrido lo suficiente y todavía puede verse en ellos alguna de las plumas rituales. Ese lugar es el cementerio en que reposan los miembros de los Yamirogami más importantes incluidos, por supuesto, los *bruxos* que en la historia de la tribu han sido. La visión de tan peculiar y horripilante necrópolis es tan brutal que incluso quienes no probaran la Yeye-ga ni viviesen esa alucinación, tendrán que pasar por el penoso trámite de una tirada de estrés (-4/x2).

Pero, lo más impactante de todo. Sobre esos cráneos pelados, sobre esos torsos entre cuyas costillas aún roen la carne pútrida los gusanos, sobre esas burbujas formadas por la fermentación de las vísceras de los cuerpos muertos quién sabe cuanto tiempo atrás, crece una curiosa pelusilla, de unos cinco centímetros de longitud. Su color la delata: ¡es el líquen con el que se elabora la Yeye-ga! No cabe ninguna duda. En realidad, basta con machacar la suficiente cantidad de esa pelusa con una piedra para que



Nota de los editores:

Ante la negativa de Merrick House a avalar este libro, no tenemos más remedio que darle la razón. Son muchos los problemas derivados de una incorrecta visión del mundo de RAGNAROK.

En el background de nuestro libro básico parece quedar claro que la editorial escocesa no es otra cosa que una mera pantalla para mantener ocultos los innumerables secretos que encierra la biblioteca del Dr. Merrick. Esta pantalla disfruta del aparente anonimato que le otorga una pequeña actividad editorial y una más que pobre estructura económica.

Atendiendo a esta premisa no nos parece lógico abordar el mundo de RAGNAROK como si la Merrick fuera una enorme editorial. De haber sido así, la garantía de salvaguardar sus secretos se habría esfumado como el humo, y precisamente se trata de todo lo contrario.

Debemos recordar aquí que son muchos los innumerables peligros a los que se enfrenta una de las organizaciones garantes de uno de los siete pedazos de RAGNAROK.

Bien es verdad que esta vuestra editorial y sus escritores no nos hemos tomado la molestia de explicarlo correctamente en los módulos que siguieron a la publicación de nuestro libro básico; pero ahora, ante la negativa de Merrick House de apadrinar este libro, nos vemos en la obligación de advertir que se está preparando una segunda edición, revisada y actualizada, que dará cumplida satisfacción a todas las demandas al respecto, y que esperamos sea del agrado de nuestros colegas de Edimburgo.

Volviendo a lo que era el principal motivo de esta misiva debemos decir que lo importante de RAGNAROK es el propio sentido del horror. Digamos que el horror deviene de la destrucción del orden establecido, del caos. El mundo del terror se fundamenta en la inexistencia de aquellas normas que funcionan en el mundo cotidiano y real.

Por sintetizar, diré que si alguien pregunta: ¿Qué es RAGNAROK?, sólo podré contestar: ¡RAGNAROK es tu lado más oscuro!.

No disponemos de más espacio por lo que te ruego estimado lector que tomes nota de lo que acabamos de decirte y si tienes alguna duda sepas esperar al nuevo RAGNAROK que de seguro no te defraudará.

LUDOTECNIA

Bilbao a 23 de Agosto de 1994



salga un líquido pastoso. Un líquido que ya conocen. Un líquido que algunos de ellos han probado, que han tenido en sus bocas, que han dejado circular por todo su cuerpo. ¡Yeye-ga! ¡El verdadero espíritu de los Yamirogami!

LIQUEN

Todo el que haya probado la droga, tendrá que superar una tirada de estrés (0/x3) tan pronto como sea consciente de la procedencia del narcótico (bien porque lo vea por sus propios ojos, bien porque se lo cuenten). Al parecer, la Yeye-ga crece sobre los propios cadáveres de los Yamirogami. Consumiéndola, entran en contacto directo (directísimo) con sus antepasados. Por eso consideran (o consideraban) a la Yeye-ga como parte íntima de la esencia de su pueblo y su cultura, pudiera hablarse incluso de necrofilia.

Pero, si nos ceñimos a los hechos puros y duros, lo cierto es que la misión de nuestros alegres aventureros ha concluido. Tienen el liquen y tienen las fotografías de los diseños Yamirogami. Al menos, Pavel se va a poner más contento que unas castañuelas cuando tenga ese material en sus manos. Ahora, todo lo que deben hacer es largarse de allí, volver a Europa y olvidar ese infierno. ¿Fácil, verdad?

Qué te crees tú eso, chaval

RETORNANDO

Cuando lo deseen, basta con desandar lo andado. Lo que les espera es exactamente lo mismo que ya conocen, incluidas las diversas amenazas, claro que esta vez ya deberían saber como hacerlas frente (por ejemplo, para resistirse al embrujo de la Negra Flor, podrían intentar taparse los oídos, tampoco es tanto misterio, ¿no?). Dado que el camino es cuesta abajo, esta vez sólo tardarán tres horas.

Recapitulemos: cuatro horas y media la ida, pon que otra hora en la cima de la colina y otras tres para volver, nos da un total de ocho horas y media. Si salieron del poblado Yamirogami tras la entrevista con el brujo, puede ser que vuelvan al poblado al amanecer, minutos antes de la matanza. Pero, si partieron tras la masacre, (siete y media de la mañana, por ejemplo) llegarán de nuevo al círculo de chozas a eso de las cuatro de la tarde.

DE NUEVO EL POBLADO

Hacia las nueve de la mañana, tras la masacre y justo cuando las últimas llamas del incendio provocado por el napalm se extingan, en el centro

del poblado aparecerá un soldado. Cuando digo "aparecerá" quiero decir exactamente eso: se materializará SURGIENDO DE LA NA'DA. Está muerto, una lanza le ha atravesado y todavía la tiene clavada, chorreando sangre por la punta. Incluso teniendo en cuenta lo que ya han visto en las últimas horas, no deja de ser una visión sólo apta para personajes con estómagos PODEROSOS. A partir de ese momento, cada cuarto de hora aparecerá un cadáver más. Esto sucederá durante todo el día, de tal manera que cuando caiga la noche, todos los responsables de la matanza habrán caído, salvo su líder, el capitán Rumeu. El nivel de las aguas ha ido subiendo, de forma que todos los cuerpos (los de los Yamirogami, carbonizados, y los de los militares, "alanceados") flotan sobre la superficie.

La reacción de los P.J. ante la visión de estos militares muertos depende de que hayan presenciado o no la masacre, claro está. Si tratasen de extraer la lanza del cuerpo de cualquier soldado muerto, les será sencillamente imposible. Es más, si tocan la lanza o el cadáver, recibirán la misma descarga eléctrica que se describió más atrás, cuando hablamos de la choza en lo alto de la colina.

Salvo ver aparecer cadáveres de militares, poco más tienen que hacer por estos lares. Te recuerdo, amigo director, que la radio no funciona y que Fonçinho, si sigue vivo, no les va a servir apenas para nada. La opción, en ese momento, es volver a la base. Tres horas les separan de la embarcación que les lleve río arriba... ¿la amarró Fonçinho lo suficientemente bien como para que la localicen a pesar de la crecida de las aguas?. Buena pregunta.

Al menos, este camino también lo conocen. Te recuerdo: tres horas de marcha. Poco después de reiniciar la travesía, llegarán al claro en que se hallaban los jóvenes guerreros a su llegada, "vigilando las aguas" en palabras del hechicero. Allí hay ahora un grupo formado por tres soldados: van rodeando la línea de árboles y basta con una tirada de sigilo normal para evitar ser detectado. De pronto, uno de ellos lanza un grito desgarrador, agónico. Una lanza parece haberse materializado súbitamente en su pecho atravesándolo. Antes de que tenga tiempo de caer al suelo (al agua, en este caso), se desmaterializa en el aire. Sus compañeros, presas del pánico, vacían sus cargadores sobre la foresta, disparando a las sombras que se dibujan entre la vegetación, y salen corriendo presas del pánico.

Un plácido paseo (bueno, de acuerdo, una "travesía infernal") y nuestros aventureros llegarán a la orilla del río, que, a causa de la crecida, está a unos cien metros de distancia de donde se hallaba cuando la dejaron por última vez. Si



antes el agua bajaba revuelta, ahora arrastra lo que parecen millares de gruesos troncos, restos de todo tipo y animales muertos. No hay ni rastro de la embarcación, el agua, sencillamente, subió demasiado de nivel.

EXCEPCION: claro, todos conocemos jugadores paranoicos, y es posible que a alguno se le ocurriese amarrar la embarcación de la manera más retorcida imaginable. Bien. La Zodiac se fue a la deriva hacia las tres de la madrugada de la noche pasada, pero si alguien se molestó en amarrarla especialmente bien, (y no hace falta que, de hecho, lo hiciera especialmente bien, basta con que mencionase esa precaución, basta con que **CAYESE EN LA CUENTA**), su fiel embarcación seguirá en su lugar, y sólo hará falta que uno de los presentes la alcance nadando, desafiando a la brutal corriente.

Lamentable, pero no va a quedar otro remedio que fabricarse una lancha. Supervivencia normal si tienen un mínimo de herramientas, el propio río proporciona suficientes troncos ya cortados y basta con unirlos. Si no tienen nada ni remotamente parecido a una soga y se ven obligados a improvisar con lianas, tiras de tela de sus propias ropas o envolturas de chicle (sí, envolturas de chicle, ¿qué pasa?, ¿No te gusta macguiver o qué?), los niveles de dificultad subirán según lo que decidas. Por cierto, como poco dos horas de esfuerzos y trabajos.

Cuando estén a punto de terminar su balsa (o de montarse en la Zodiac, o de salir del lugar por el medio que se les ocurra), **tirada difícil de percepción:** pasos entre la maleza. Y se acercan (si salvaron la lancha, les pillarán intentando recuperarla). Tienen dos asaltos para ocultarse si quieren (camuflaje muy difícil), pero sé inmisericorde con quien falle esa tirada. Se trata de una patrulla de militares. Tratarán de retenerles, son cuatro hombres con uniforme caqui. Uno de ellos está claramente al mando, su cara está pintada de verde y marrón y parece ser el único que mantiene la calma. El resto son presa del pánico y parecen estar dispuestos a soltar sus armas y salir corriendo en cuanto su jefe dé media vuelta. La escena se desarrollará más o menos de esta forma:

-Soldado 1 (jefe): (encañonándoles) ¡Quietos! No se muevan! ¡Quién demonios son ustedes! ¡Cuidado, blanquito, no quiero movimientos bruscos! Tú, Leonardo, ¡llama por radio al capitán Rumeu!

-Leonardo (soldado 2): ¡No puedo señor! ¡La radio sigue sin funcionar!

-Soldado 1: ¡Inténtalo, maldita sea! Muy

bien (a los P.J.) ¡Quiénes demonios son y qué hacen aquí!

El soldado que lleva la radio hace lo que puede, pero la estática es intensísima. Eso ya lo saben los P.J., sus radios tampoco funcionan mucho mejor. Sin embargo, dado que las de los militares están a menos distancia unas de otras, pueden intentarlo en morse. Será trabajoso, pero en cinco minutos el operador de la radio establecerá contacto con Rumeu.

El capitán Rumeu ha dado órdenes a sus hombres de localizar a los científicos europeos (los P.J., claro) porque teme que hayan sido testigos de la matanza en el poblado Yamirogami. Sus intenciones son claras: interrogarlos y pegarles un tiro en la nuca a cada uno para que no hablen; a la prensa extranjera le encanta entrometerse en asuntos de su país que a nadie importan. Pero sus hombres están nerviosos, muy nerviosos. Durante todo el día han visto como algunos de sus compañeros eran atravesados por una lanza que parecía llegar de la nada y, lo peor de todo, se desvanecían en el aire. La moral de la tropa está por los suelos, se rumorea que los espíritus de los indios andan buscando venganza y ninguno de esos jóvenes tiene muchas ganas de morir por la Patria... y menos por la Patria y el capitán Rumeu. La patrulla tratará de retenerlos hasta que llegue un oficial (el que está al mando del grupo que ha encontrado a los P.J. es un triste cabo). No les conducirán a ningún sitio porque temen (por si fuera poco con lo de las lanzas mágicas), que los guerrilleros también vigilen a los P.J. y les tiendan una emboscada.

Los militares, visiblemente nerviosos, empezarán a interrogar a los P.J. sin dejar de encañonarles ni un instante. ¿Quiénes son realmente? ¿Qué hacen en esas tierras? ¿Por qué les interesaban tanto esos indios piojosos? ¿Por qué llevan cámaras de fotos, no serán periodistas? ¿Qué han visto en el poblado Yamirogami? ¿Por qué tienen tanta prisa? ¿Por qué trataban de esconderse? Esta escena tiene que ser tensa, la sensación que deben sufrir tus jugadores es la de que en cualquier momento les pueden volar la cabeza "por la cara". Justo antes de que lleguen Rumeu y sus hombres, o cuando los P.J. intenten escapar (si lo hacen), o contraatacar (también si lo hacen) o, sencillamente, cuando la escena no dé más de sí, el cabo al mando de la patrulla abrirá los ojos como si se le fueran a salir de las mismas órbitas y avanzará hacia uno de los P.J., elígelo al azar.

Sobre su esternón, se materializa de pronto la punta de una lanza Yamirogami. La carne se cierra a su alrededor, abriendo una herida que parece de todo menos lógica para ese arma. Por su

punta se desliza un chorrito de sangre fresca y brillante que gotea hasta el agua que cubre el suelo para disolverse en ella formando manchas de irregulares siluetas. El soldado se desploma sobre ese P.J.

No te limites a describir la escena. Déjate caer tú sobre ese jugador que está distraído, pon en tu cara la expresión del soldado sorprendido por la muerte, ese último rictus en su rostro. Ojo, no le vayas a hacer daño, no te tires en plancha ni hagas tu nueva versión del Salto del Tigre.

Justo cuando caiga sobre el aventurero, cuando parezca que ambos se van a desplomar en el agua, el cuerpo del cabo se desmaterializará. El P.J. podrá sentir sobre su piel, por un segundo, la punta de esa lanza mágica. Estaba fría. Era el objeto más frío que ese personaje haya sentido en su vida.

¿Cómo reaccionan sus compañeros? Disparan contra los P.J. sin apuntar y salen corriendo des-pavoridos rumbo a la maleza. Destreza muy fácil para evitar la ráfaga (basta con tirarse al suelo, los soldados no van a molestarse en ver si han acertado y, mucho menos, en darles el tiro de gracia). Quienes fallen esta tirada perderán **tantos puntos de vida** como **categoría de fracaso** hayan obtenido. Este es el momento para saltar a la balsa (o lo que tengan) y lanzarse corriente abajo. Justo cuando lleguen al centro del río (tan crecido que a duras penas puede divisarse una orilla desde la otra), varios resplandores saldrán de la línea de árboles: son los hombres de Rumeu, han llegado un minuto tarde. Sus disparos dan en el agua levantando una cortina de gotitas.

EL PADRE RIO

Pero no están seguros, ni mucho menos. Las aguas bajan a una velocidad brutal, y además arrastran infinidad de troncos y objetos pesados con los que su embarcación puede chocar. Por si fuera poco, hay varias zonas de rápidos en los que su nave sube y baja de forma vertiginosa, siempre a punto de volcar. Desarrolla este viaje como más te apetezca, introduciendo tantos obstáculos, dificultades y anécdotas como creas puedan soportar tus jugadores. En un momento dado (a elegir por usted mismo, querido director de juego), un helicóptero del ejército brasileño empezará a seguirles. Sale de la selva, en un rumbo perpendicular al de los P.J., pero en cuanto llega a la altura del cauce del río pega un quiebro de noventa grados y empieza a seguirles durante dos, tres asaltos.

Por megafonía les gritan que se detengan. El estruendo de las aguas bajando a toda velocidad

hace que a duras penas puedan oírlo. Tres asaltos de "persecución". El helicóptero se coloca a su altura. Cuatro soldados, dos desde cada uno de los portones laterales, empiezan a bajar raramente. Cuando estén justo sobre la embarcación, (y los P.J. empiecen a defenderse, con palos, a tiros o con lo que sea) cuando apenas queden unos segundos para que salten sobre ellos... la aeronave dará un extraño bandazo, les adelantará a toda velocidad, y estallará al chocar contra el río. Una enorme cortina de agua, despedida por la explosión, caerá sobre ellos. Bajan a tal velocidad que tendrán que esquivar los restos del aparato con toda la habilidad marinera que les quede. Si quieren detenerse a examinar los restos, será muy complicado: la corriente hace imposible pararse. Pero si miran hacia atrás, verán como dos cadáveres suben a la superficie, impulsados por sus chalecos salvavidas de color naranja chillón. Uno de ellos, desaparece literalmente de su vista.

Es el piloto del helicóptero. Esta vez, la maldición de los Yamirogami cayó sobre él. Fríamente, sin piedad.

Todo pecado acaba pagándose.

La corriente baja tan rápido que en apenas una hora llegarán a la base donde, se supone, les espera Pieter.



Capítulo 3

EL FUEGO Y EL AGUA

El último tramo del río antes de llegar al campamento de donde partieron transcurre por parajes reconocibles. Su embarcación (improvisada o no) desciende a toda velocidad impulsada por la corriente. Les queda aproximadamente una media hora para llegar a su destino.

Pero, súbitamente, la tonalidad de las aguas cambia del marrón al rojo. Exactamente el mismo rojo oscuro de la sangre. De las dos orillas empieza a llegar un murmullo, mezclado primero con el de los pájaros y sobrepasándole en intensidad después. Es como si, tras la línea de árboles en las dos riberas, se ocultase una larga fila de indios entonando cantos rituales. Su intensidad crece y crece, hasta llenar el aire, hasta llenarlo todo.

Si hubiera alguien lo suficientemente osado como para intentar atracar, no vería a nadie entre los árboles. Aunque avance por la selva, parecerá que el sonido se va retirando para estar siempre justo un paso delante por de él, más allá de la espesura y fuera del alcance de la vista.

Una nube con aspecto inofensivo cubre el sol durante unos segundos impulsada por el viento. Pero, cuando la nube pasa, lo que aparece no es el astro rey... ¡sino la Luna!

NOTA: si bajasen por el río de noche, lo que verían es una nube que pasa por el firmamento convirtiendo la Luna nueva en Luna llena.

Y, sin embargo, el cielo no cambia. No se hace de noche, no aparecen estrellas, sigue habiendo la misma luz que antes... pero es la Luna, no cabe ninguna duda. Una claridad similar a la del crepúsculo cubre la selva. Este fenómeno durará diez minutos justos.

Si fuera de noche, las estrellas desaparecerían de igual forma y la luminosidad también sería similar a la del atardecer.

Quién mire a su reloj, verá que se ha detenido, aunque siga haciendo tic-tac y no parezca estar estropeado. La embarcación se ha detenido en seco, como atrapada por un ancla invisible. las aguas siguen bajando, a una velocidad como no habían visto hasta ahora. La superficie del río está encrespada, pequeñas olas se dibujan sobre ella... y, quien se fije bien, verá que algunos rostros aparecen y desaparecen. Parecen estar esculpidos en el agua, pero sólo duran un instante. No hay forma de fotografiarlos, duran tan poco tiempo que uno duda de que realmente existan, de que no sean sólo imaginaciones.

Aunque remen, no hay manera alguna de que la embarcación avance un sólo palmo aunque traten de seguir el mismo rumbo de la corriente. Las aguas agitadas obligan sin embargo a que alguien realice una tirada (difícil) de navegación. Todo el que esté sobre ella tiene que superar una tirada de destreza (normal) por turno para



no caer al agua. Quien caiga, tendrá derecho a una de nadar (difícil) para volver a la embarcación. Si falla, otra (muy difícil). Si falla las dos, las aguas se lo tragarán, pero no seas excesivamente estricto, no le mates sólo porque haya tenido mala suerte con los dados.

A su lado, pasan rápidamente varios cadáveres flotando en el agua. Todos ellos están ensangrentados y llevan uniforme. Los restos de un avión de combate (el mismo que vieron arrasar el poblado Yamirogami) y un helicóptero les adelantan a una endiablada velocidad, arrastrados por la corriente frenético del Juruá. El viento empieza a soplar, cada vez más fuerte. Durante un minuto, parece que se encontrasen en mitad de un temporal en pleno Mar del Norte.

Después, otra nube tapa a la Luna. El Sol vuelve a aparecer. Instantáneamente, las cosas retornan a su estado anterior. Los relojes vuelen a ponerse en marcha. Los cánticos de las orillas cesan. Las aguas recuperan su velocidad inicial. Es como si nada hubiera sucedido. A lo lejos, puede verse el dirigible de los biólogos. Una larga cuerda lo une a un árbol que sobresale del agua. Más o menos su campamento estaba en ese lugar, ocupando una pequeña elevación. Sin duda la inundación lo ha cubierto.

Cuanto más se acerquen al lugar en que está "anclado" el dirigible, más despacio bajarán las aguas. Da la sensación (inexplicable racionalmente, por otra parte) de que a medida que uno se aleja del lugar en que se hallaba el poblado Yamirogami, todo fuera más... ¿"normal"? Por fin llegarán hasta la copa del árbol. Se trata de una especie tropical tremendamente frondosa y exuberante. La cuerda que tiene amarrado al dirigible se pierde entre las ramas.

Basta con desembarcar y atravesar las ramas para ver qué es lo que constituye el "ancla": el cadáver de uno de los investigadores ecologistas.

Hombre, no lo describas así, en frío. Que el cuerpo aparezca de pronto, que les dé algo de susto.

Se ha quedado trabado entre las ramas. Está completamente ensangrentado y las moscas ya empiezan a zumbear a su alrededor. Cuelga de la cuerda, atado por los pies por los pies mediante un complicado nudo. Tiene varias ramas clavadas por todo el cuerpo, posiblemente porque el dirigible lo fue arrastrando por las copas de los árboles hasta que quedó atrapado. En las manos, pies y órganos genitales muestra quemaduras muy parecidas a las de descargas eléctricas. Cicatrices de azotes en la espalda, hechos por una fina vara. Multitud de golpes y contusiones. Quemaduras de puro o cigarrillo. Varios huesos rotos.

Y un único disparo, con quemaduras de pólvora alrededor de la herida. La bala entró por el estómago y penetró en los pulmones atravesando el diafragma. No puede ser casual. Quien disparó de esta manera está claro que quería que su víctima tuviese al menos un par de horas de cruel agonía.

En cuanto al propio dirigible, si trepan por la cuerda hasta la barquilla podrán ver que una de las dos hélices está rota. Grave problema, porque si tratan de ponerlo en marcha verán que sólo es posible volar en círculos. Hay otra hélice de repuesto fijada a la propia barquilla, pero para montarla hacen falta herramientas... de las que lamentablemente carecen. Un adelanto y una pista: esas herramientas **sólo** podrán encontrarlas en el campamento de los topógrafos.

Entre las ramas del árbol, han quedado atascados algunos objetos de los que había en el campamento científico, ahora cubierto por las aguas. Piezas de los paneles solares, algún trozo de lona de tienda de campaña, una cantimplora, frascos de muestras... pero si lo que buscan son restos humanos, no los encontrarán. El río los arrastró a todos hace ya varias horas.

RECONOCIMIENTO

Corriente abajo y en apenas unos minutos, llegarán al lugar del que partieron con Fonçinho y la lancha fueraborda. Desde este lugar y dado que las aguas parecen calmarse, pueden echar un vistazo por los alrededores en busca de Pieter y el resto de los topógrafos. Si siguen río abajo, sólo podrán recorrer otros cien metros. Llegados a este punto se encontrarán con un fenómeno aparentemente inexplicable: ¡el río va hacia arriba, contracorriente! La línea en que se cruzan las aguas que bajan con las que suben, constituye una barrera infranqueable para cualquier embarcación, y mucho más si es un personaje a nado, la confluencia de las dos corrientes crean un torbellino brutal, lleno de espuma y remolinos. Una auténtica tempestad marina en miniatura.

Pero un observador atento podría percibir cambios que van mucho más allá de la simple crecida de las aguas. El sonido de los animales, ese murmullo intenso y omnipresente en la selva, ha desaparecido. El silencio es absoluto y sólo lo rompe el silbido del viento entre los gigantes árboles y el ruido de las aguas al discurrir corriente abajo. Y no sólo eso, parece que todos los seres vivos han abandonado el lugar. Ni tan siquiera los mosquitos revolotean a su alrededor. Ni insectos, ni pájaros, ni reptiles. Nada de nada. Lo único vivo a su alrededor parecen ser los árboles

Solo, de cuando en cuando, puede verse algún mono entre las ramas más altas de los árboles, lejos del alcance de los jugadores.

Pero ni tan siquiera los simios parecen ser como eran hasta hace apenas unas horas. En lugar del bullicio que reinaba antes entre ellos, ahora se quedan quietos, como observando a los personajes. Y si alguien pudiera verles de cerca, sentiría un escalofrío. Sus miradas parecen humanas. Se diría incluso que en sus ojos hay una expresión acusadora.

Con su embarcación pueden aproximarse al sitio donde estaba el campamento de Pieter y sus topógrafos. Ahora las aguas también lo han cubierto, y en la nueva orilla del río podrán ver restos de lo que allí había, similares a los que se encontraban entre las ramas del árbol en que estaba trabado el dirigible. Un par de las tiendas de campaña en que vivían los topógrafos flotan, hinchadas por el agua, dejando claro que una parte del campamento simplemente desapareció.

A unos ciento cincuenta metros de los P.J., hay una elevación del terreno. Pudiera ser que Pieter ordenase trasladar allí el campamento, puesto que era el único lugar de la zona a salvo de las aguas. ¿Alguien se anima a acercarse por allí?

Si lo hacen, tendrán que avanzar a pie. A sus espaldas, los P.J. sienten algo extraño, ese curioso picor en la nuca, ese sexto sentido que te advierte de que estás siendo observado. Si alguien mira hacia atrás, no verá nada anormal... pero, por un instante, si mira por el rabillo del ojo, creará ver una auténtica pared de agua que se cierne sobre ellos: algo parecido a una gran ola en el mar, pero sin espuma, del tono marrón de las aguas del río Juruá y completamente quieta, detenida en el aire como si se hubiera congelado. Sólo tendrán esa visión si apenas vuelven la cabeza y miran justo por el rabillo del ojo, una observación más atenta mostraría sólo el río: nada más. Este fenómeno se seguirá produciendo durante lo que queda de aventura, la fantasmal presencia del muro de agua les perseguirá durante lo que queda de aventura.

EL CAMPAMENTO DE LOS TOPOGRAFOS

Unos minutos andando por una suave pendiente y, tras cruzar una barrera de vegetación, podrán ver frente a ellos algunas de las tiendas que había en el campamento. Tienen toda la pinta de haber sido montadas a toda prisa. El viento mueve las lonas con que están fabricadas, pero no se ve señal alguna de vida, parece un pueblo fantasma. Si entran a las tiendas, verán que todas están vacías y no hay rastro de sus morado-

res. Pero, en dos de ellas hay algo que les puede interesar.

Una es la que antes ocupaba Pieter. En la hamaca en que yacía la indígena embarazada que vieron al llegar (Yaseira) no hay nada más que restos de sangre seca (alguien con conocimientos de medicina o similares vería que esas manchas llevan allí desde la noche anterior) y unas manchas también resacas y que les recuerdan a algo... se parecen muchísimo al anormal líquido amniótico en que se había gestado el hijo de la mujer embarazada del poblado Yamirogami: ese substancia repugnante de intenso color negro.

Y, en el suelo, más manchas de sangre. Son grandes y, por su disposición, es imposible que provengan de un parto. El baúl en el que Pieter guardaba las armas sigue en su lugar, pero si lo abren verán que está vacío (tampoco hay munición) y no, nadie forzó la cerradura.

La otra tienda que les puede interesar es aquella en la que se guardaba el material técnico que empleaban los topógrafos en su trabajo. Dato importante: en una caja de herramientas encontrarán los útiles que necesitan para reparar la hélice rota del dirigible. Allí está todo... incluida la radio, sobre un par de cajones de madera. Si alguien la enciende...

Si alguien la enciende oír la voz de Pieter. Tirada de estrés (-2/x1) por que lo que están escuchando en ese instante es EXACTAMENTE igual a lo que oyeron anoche, cuando se comunicaron con él a través de su talkie, tanto las palabras de Pieter como las suyas propias. Y no hay posibilidad alguna de que se trata de una grabación o algún truco por el estilo, eso podrán comprobarlo con una tirada de electrónica normal. Es como si las ondas de radio se hubieran quedado atrapadas en ese recinto (si sacan la radio fuera de la tienda sólo oírán estática, para volver con las emisiones "fossilizadas" al volver a entrar). Lo más interesante llega cuando acaban las conversaciones que ya oyeron anoche. Sólo se oye la voz de Pieter. Denota una inmensa angustia, el que está hablando es un hombre desesperado:

"No sé si esto que emito ahora pueden oírlo... pero tengo que intentarlo. No vuelvan al campamento, repito, no vuelvan al campamento... aquí están pasando cosas horribles... el agua... y el capitán Rumeu, maldito bastardo... estoy seguro de que él tiene la culpa de todo... los ecologistas... estoy seg... de que los... tiene que haber sido él porque... y las agu... no paran de..... subir... estoy seguro de que va a matarlos a todos..."

La emisión se interrumpe. La estática no les deja oír algunos fragmentos. Esta fue la última transmisión que hizo. A continuación, volverán a

empezar a sonar las otras emisiones, las que hizo durante la noche anterior, las que ya oyeron en su momento. Aquellas de las que fueron protagonistas... El ciclo se repite sin parar, llega hasta el final y vuelve al principio, a partir de la primera comunicación que tuvieron el topógrafo y los aventureros por vía radiofónica la noche anterior. Si escuchan un ciclo completo, oirán algunas otras conversaciones: Pieter habla con sus jefe, en el campamento principal al pie de la presa, río abajo. Su contenido no tiene ningún interés especial, sólo se trata de cuestiones puramente técnicas relacionadas con su trabajo.

Cuando vuelvan a salir de esa tienda de campaña, verán algo que helará la sangre en sus venas. Sea la hora que sea la Luna llena luce en lo alto del cielo, de un cielo absolutamente negro en el que no brilla ni una sola estrella. Y sin embargo, hay luz, la misma luminiscencia crepuscular que observaron antes, bajando por el río y que no parece venir de ningún lugar en concreto. Las aguas de los relojes giran a toda velocidad, se han vuelto locas en sus esferas. Con las brújulas pasa tres cuartos lo mismo, y las cámaras de fotos disparan una y otra vez sin que nadie las toque. Las linternas se encienden y se apagan sea cual sea la posición de sus interruptores (aunque una antorcha o lámpara "con llama" funcionaría a la perfección). Todos los aparatos que lleven parecen cobrar vida propia. Cada pelo de los cuerpos de los presentes se erizará, como si todo el lugar estuviese saturado de electricidad estática. Tirada de esencia, dificultad normal. Quien la supere, sentirá un irresistible deseo de mirar hacia el cielo. Y lo que verá no es nada bueno.

Tres inmensas flores que ya conoce. Si, se trata de tres ejemplares de la Negra Flor, con la salvedad de que esta vez no ejercen ningún efecto hipnótico. Sus tallos se prolongan hasta la línea de árboles más allá del claro en cuyas copas anclan sus raíces cargadas de la misma esencia de la Malignidad. Un asalto y se precipitarán sobre tres de los personajes elegidos al azar. Y están en campo abierto.

Sigue las reglas que ya se dieron antes, sólo que esta vez serán TRES los P.J. que puedan ser atrapados en cada asalto. Cuatro asaltos para salir huyendo del claro lejos del alcance de la Negra Flor: cuatro tiradas de destreza. Cada tirada que se falle, supone un asalto más en el claro, al alcance de estas mortíferas plantas carnívoras. Y una categoría de fracaso de cinco ó más, supone que el P.J. se ha caído al suelo, dos asaltos más en el claro. Y hasta que no lleguen a la cobertura que les proporciona la exuberante vegetación de la selva NO HAY DONDE ESCONDERSE.

NOTA ESENCIAL: si alguno de los P.J. se comportase con brutalidad con los Yamirogami la noche anterior, antes de su exterminio, será automáticamente elegido por la Negra Flor. Intenta que los jugadores se den cuenta del detalle.

YASEIRA

La aparición de la Negra Flor provocará con toda seguridad una estampida entre los aventureros, que, si no indican lo contrario, saldrán corriendo por un extremo del claro distinto a aquel por el que entraron (siguiendo el camino más corto en dirección a la seguridad de la selva). El último que salga del claro, tendrá que superar una tirada de destreza normal cuando cruce la línea de árboles: si la falla caerá de bruces. Ha tropezado con algo, con algo que además es blando. Blando como un ser humano tendido a sus pies.

¿Alguien se atreve a mirar?. En el suelo, y saliendo de un arbusto, pueden ver el brazo de una persona. El cuerpo, tapado por la vegetación, es el de una mujer. Se trata de Yaseira, muerta poco después de dar a luz a su criatura, aún muestra señales del parto. Sería difícil reconocerla por su cara, la expresión de dolor que mostraba en el último instante de su vida ha quedado solidificada por el *rigor mortis*, deformándola por completo. La causa de la muerte parece clara, hemorragia post parto. Un charco de sangre oscura llena de coágulos del tamaño de guisantes se extiende por el suelo. Si alguno de los presentes toca el cuerpo de Yaseira y su nivel en esencia es cinco o más... sentirá que una descarga eléctrica atraviesa su cuerpo y le deja, aturdido y al borde de la inconsciencia, durante unos segundos. Cuando vuelva en si, el personaje habrá experimentado un cambio...

Ha sido momentáneamente poseído por un espíritu. Por el espíritu del hechicero de la tribu Yamirogami.

NOTA: si nadie toca el cadáver de Yaseira, la posesión se producirá de igual manera, pero siendo el poseído el personaje con más ESE del grupo. En caso de empate, el que tenga más INT, y si sigue habiendo empate, usa el dado o tus manías personales hacia los jugadores. Un relámpago azul surgirá del vientre del cadáver, directo hacia la cabeza de la "víctima".

Si el personaje poseído cometió alguna brutalidad contra los Yamirogami, la sensación será horrible. Los puntos de estrés temporales que tenga en ese momento se multiplicarán por dos y la experiencia de su posesión será un verdade-



ro tormento. En caso de que el personaje hubiera tenido un comportamiento amable para con los indígenas, se sentirá bien, relajado, tranquilo. Tanto que sus puntos de estrés temporales se dividirán entre dos y la experiencia será, en suma, reconfortante y agradable. Si la conducta del poseído fue neutra, tendrá que hacer una tirada de estrés (-8/x3). En caso de fallar, la experiencia resultará horripilante. Si la supera, sólo desagradable.

Los músculos del rostro del poseído se contraerán brutalmente hasta que sus rasgos sean lo más parecidos posibles a los del hechicero. Las venas de su cuello se hincharán hasta que parezca que están a punto de reventar por el esfuerzo, mientras sus cuerdas vocales se deforman hasta hacer que su voz suene en un tono asombrosamente parecido al que tenía la voz del propio *bruxo* en persona. El espíritu se comunica con él de forma telepática, directamente a su cerebro y por tanto le entiende aún desconociendo su idioma. La voz del fantasma, a través de la garganta del poseído, hablará en el idioma natal de los P.J.

"El hijo de la diosa... el hijo de la diosa... devolvedlo... es el último de nuestra raza... encontrado y llevado al lugar al que pertenece... conducido a su hogar... Gami, su madre, le reclama... quiere tenerlo en su regazo... como tiene ahora a todos sus hijos... devolvedlo a Gami... devolvedlo... balladle para enviarle a su morada, junto a la Madre Luna... y evitad a Yami... Yami siente envidia de nuevo, porque su naturaleza es la propia envidia... si Yami encuentra al hijo de la Diosa no quedará esperanza... si Yami os alcanza, os arrebatara a la criatura... y su mano es larga... porque muchos son sus enviados... él es el último de nuestra raza... el heredero de la estirpe... devolvedlo y protegedlo de su tío..."

Una ráfaga de viento gélido soplará. A lo lejos, suena el rugido de un jaguar, por el volumen del sonido tiene que tratarse de un ejemplar verdaderamente grande. El poseído caerá al suelo inconsciente. Cuando despierte, un par de

minutos después, no recordará nada de lo sucedido, sus compañeros le tendrán que contar lo que ha pasado.

Démosle un par de vueltas a todo el asunto:

-¿Quién es el hijo de Gami? Está claro que la criatura que trajo Yaseira al mundo, porque todos los demás están muertos en este momento. Hay que encontrarlo. Ahora bien, ¿no es Fonçinho también un descendiente de Yamirogamis? Esta es una pista-despiste, como veremos más adelante. El detalle en el que hay que fijarse, es el de que el último de los Yamirogamis es además el hijo de la Diosa. Tiene que tratarse de ese bebé, porque Fonçinho, para qué vamos a engañarnos, no tiene demasiada pinta de ser hijo de una divinidad...

-Segundo. *"Devolvedlo a su lugar"*. ¿Y cuál es ese sitio? El templo de los Yamirogami, aquél que estaba situado en la cima de una colina. ¿Cómo saberlo? Bueno, en primer lugar es el único lugar sagrado que conocen de los Yamirogami, y en segundo lugar, el hechicero decía que el agua era enviada por Yami. Al paso que va la inundación, esa colina será el único lugar seco en cientos de kilómetros a la redonda.

-Tercero. *"Protegedlo de Yami"*... o lo que es lo mismo, protegedlo del agua. Volvemos a lo que se dijo antes: Yami, era identificado con el agua por el hechicero. Yami, el dios envidioso que no cesa de conspirar contra sus hijos ilegítimos, los protegidos de su hermana.

Junto al cadáver de Yaseira, una tirada normal de percepción permitirá darse cuenta de que, entre la vegetación, puede verse un rastro de sangre... Durante media hora el rastro les conduce selva adentro. Alguien acostumbrado a seguir rasgos diría que, por la disposición de las manchas de sangre, el ser al que están siguiendo debe de arrastrarse por el suelo y medir unos treinta centímetros de altura como máximo. Por otra parte, también llama la atención el hecho de que ha elegido su camino cuidadosamente para evitar los charcos de agua, dando tantos rodeos como fuese necesario. Siguiendo su rastro

llegarán a una zona en la que la vegetación es algo menos densa... y por fin, verán a cierta distancia una fosforescencia, similar a la de una luciérnaga, en intensidad pero mucho mayor en tamaño.

A medida que se vayan acercando a la luz, irán distinguiendo a la criatura que buscan. Es similar al niño que nació en el poblado Yamirogami en la última noche de la tribu. Pero el hijo de Yaseira ha tenido algo más de suerte, al no consumir su madre tanta Yeye-ga en los últimos días del embarazo como el otro, ha conseguido sobrevivir a su nacimiento y a la ruptura del cordón umbilical. La madre tampoco murió inmediatamente, un estudio superficial de su cadáver así lo indicaría. Su cuerpecillo deforme se arrastra por el suelo mediante sus diminutas piernas y sus pequeños brazos. Es igual que el otro, su hermanastro. Su cuerpecillo también está cubierto de llagas, hernias y tumores, sus ojos también son enormes y completamente negros sin parte blanca, ocupando la mitad de su cara. La cabeza es tan grande como el resto de él.

Y es precisamente la cabeza la parte de su anatomía que más llama la atención. Su cráneo es de una consistencia completamente cartilaginosa y... ¡translúcido! A través de sus paredes puede verse el cerebro, una enorme masa encefálica (un 20% mayor que la de un humano normal) que a veces parece agitarse y retorcerse como si fuera una bolsa de gusanos. Las paredes del cráneo tienen también un tono fosforescente que brilla pálidamente en la oscuridad, ése es precisamente el destello que veían cuando se acercaban. No, decididamente no se trata un bebé normal.

Y no sólo por el hecho de que apenas una hora después de su nacimiento haya podido recorrer, por sus propios medios, una distancia tan grande.

EL HIJO DE LA DIOSA

La visión del hijo de Gami tiene unos efectos similares a los de la posesión del hechicero: depende de si el observador fue o no amable con los Yamirogami. Si no lo fue, estrés (-8/x1). Su mirada parece suplicar algo a los P.J. ¿El qué? Imposible saberlo a ciencia cierta, aunque sea fácil intuirlo.

Una posibilidad brutalmente real es que los P.J. decidan curarse en salud y aniquilarlo. Si esto es así, en el mismo momento de su muerte oirán gritar a Fonçinho de una forma brutal, inhumana. Su cuerpo está siendo poseído por el espíritu de Yami, el dios-padre, el dios envidioso.

Si Fonçinho no está presente por cualquier

razón, el poseído será el P.J. con la esencia más baja de entre los que probasen la Yeye-ga en su momento. Si no hay ninguno que la probase, el aspirante a licántropo será quien tenga la esencia más baja y punto. El jugador perderá todo control sobre su personaje y pasará a comportarse como se describe para Fonçinho.

El espíritu del dios Yami busca la destrucción del último de sus bastardos y los blancos llegados a sus tierras le han dado una excelente oportunidad: el poseído (a ser posible Fonçinho, repito) caerá al suelo presa de terribles convulsiones y se levantará del suelo tras retorcerse en el fango durante tres asaltos completos durante los que se transformará en hombre-jaguar. Se trata de un licántropo, con la peculiaridad de que sus rasgos físicos serán similares a los de este depredador. Sus características por lo demás, serán idénticas a las de un hombre lobo transformado y será igual a él en todo lo que a reglas se refiere. Su objetivo primordial será devorar el cerebro de la criatura muerta: se avalanzará sobre ella, la atrapará entre sus garras y se la llevará a las fauces, sin preocuparse por otra cosa. Luego, con la boca llena de sesos ensangrentados, procederá a eliminar a los P.J. No cesará en su empeño hasta acabar con todos ellos.

Y si huyen, de poco les servirá. El dios Yami ha triunfado y ahora el nivel de las aguas sí que subirá de verdad. Una ola de dimensiones indescribibles, un auténtico tsunami fluvial que será detectado incluso por los satélites meteorológicos, barrerá la selva en centenares de kilómetros a la redonda. Una explosión de agua que acabará con la vida de los aventureros, apenas un minuto después de haber cometido el mayor sacrilegio que pueda cometer un ser humano: matar al Hijo de la Diosa.

Lo que acabamos de describir será exactamente lo que sucederá si, por cualquier razón, el hijo de Gami muere durante la aventura.

Pero no lo harán, esperémoslo por su propio bien. Quien tome al hijo de Gami entre sus brazos, sentirá que una inmensa paz le invade. Pero quien mire al cielo verá algo inquietante: la Luna está empezando a menguar. Si sigue así, dentro de no mucho tiempo será Luna nueva y no llena... Eso marca el tiempo que les queda. **CUATRO HORAS**, ni una más ni una menos.

NOTA: *llegados a este punto, lo que queda de aventura puede tener dos ambientaciones radicalmente distintas. Para los personajes, los Yamirogami pueden ser los "buenos" o los "malos" de*



la película. De esta forma, el Hijo de Gami puede ser un "ángel" o un "demonio", y la tarea de llevarle hasta el templo Yamirogami en lo alto de la colina, una misión que cumplan con relativo agrado o un burdo chantaje para poder escapar de allí con vida.

Tendrás que llevar lo que queda de aventura en función de cómo vean la situación tus jugadores. Modifica tus descripciones según el camino que finalmente elijas porque la aventura se podrá desarrollar como si fuera un enfrentamiento entre ellos, (que están con Gami y los indígenas) y Yami, representado en el tormentoso río Juruá, o como si los personajes no fuesen más que las víctimas de la lucha entre ambas deidades, siendo las dos igualmente hostiles a nuestros aventureros.

DE NUEVO EN MARCHA

Lo primero que notarán los aventureros cuando emprendan la travesía con el hijo de Gami, es la repulsión que siente por el agua. Cada vez que su portador pisa un charco, nota como el niño se estremece entre sus brazos. A medida que se acercan al río, alrededor de quien lleve el bebé se forma una especie de círculo en el suelo de dos metros de diámetro: el agua que hay mezclada con la tierra dentro de ese círculo hierve, por lo que nubecillas de vapor brotan del fango ascendiendo lentamente por el aire.

Si siguen acercándose al río (de hecho, es su única forma de salir de allí, su único contacto con el mundo exterior), seguirán percibiendo, cada vez con más fuerza, la "hostilidad" que siente el agua por el niño. Si, aunque parezca desquiciante, da la sensación de que el líquido estuviera vivo, de que tuviese una consciencia y cada charco fuera, en realidad, uno de sus tentáculos. A medida que avanzan, los charcos salpican solos, el fango vibra, el rocío de las hojas de los árboles se convierte en vapor y rebota sobre la superficie verde como una gota de agua cuando cae sobre una placa de cocina eléctrica caliente. El mismo aire parece vibrar, la humedad que contiene también es agua.

En efecto, parece un animal. Incluso ruge, porque de cuando en cuando todo el contenido de un charco se convierte en vapor de forma instantánea, oyéndose un bufido que hiela la sangre. Los P.J. deberán tener mucho cuidado, toda el agua que hay en el suelo como parte de la composición del barro está a una temperatura de entre ochenta y cien grados centígrados, lo suficiente como para provocar dolorosas quemaduras: para que te hagas tus cálculos, por cada 250 centímetros cúbicos (un cuarto de litro) de agua en este estado cayendo sobre su piel, un personaje perdería un hermoso punto de vida. Y

aunque no se queman, el efecto de la humedad y el calor es brutal, es como si caminasen a través de una sauna, sudando de forma imparable.

Pero es al llegar a los alrededores del río, de gran río Juruá, cuando este misterioso fenómeno se manifiesta en toda su intensidad. El hijo de Gami queda paralizado por el terror y se aferra a quien lo lleve, con sus manos impresionantemente pequeñas (la mitad de tamaño que cualquier otro recién nacido). El sonido de las aguas bajando cauce abajo parece más bien el rugido de un dragón lleno de furia. Y, cuando lleguen a la orilla, de pronto, la calma.

El agua de los charcos y del barro vuelve súbitamente a su estado normal. El silencio es tan impresionante que ciega los oídos como si de un estuendo se tratase. Durante un instante parece que nada va a suceder, que nada puede suceder.

De pronto, dos tentáculos, del grosor de un hombre y que recuerdan a las garras de un monstruo del tamaño de una montaña, surgen de la superficie. Son dos tentáculos hechos de agua, como si el líquido pudiera volverse tan sólido como el más resistente de los metales y a la vez mantener sus propiedades de líquido. Esos dos brazos de agua tratarán de rodear a los personajes como si de una tenaza se tratase, como una pinza de formidables dimensiones. La sangre se detiene en el corazón de todos y cada uno de los presentes, bloqueándose durante un latido interminable y cae sobre ellos!

Los tentáculos de agua pueden esquivarse con una tirada difícil de destreza. Muy difícil para quien lleve al hijo de Gami entre sus brazos. Quien la supere, logrará dar un salto hacia atrás en el último minuto. Pero aquellos pobres desafortunados que la fallen, serán arrastrados hasta el río, que les engullirá como les engulliría la boca de un titán de kilómetros de longitud, del propio río Juruá convertido en titán. La muerte, la más horrible de las muertes es lo único que les espera.

Pero seamos optimistas y supongamos que todos superan sus tiradas. En ese caso, los gruesos brazos de agua, viendo que su presa ha escapado, perderán su consistencia en el aire y se descompondrán en lo que en realidad son: agua. Caerán sobre la orilla con estrépito, salpicando en todas direcciones.

De modo que acercarse al río va a ser complicado... al menos, con el niño. Si se acercan a la orilla sin llevarle con ellos, nada extraño sucederá.

Por lo que parece, no queda más remedio que elegir voluntarios para que se arriesguen a llegar hasta el dirigible, río arriba y en pleno

cauce, a casi doscientos metros de la orilla más cercana. Una vez más, se hace imprescindible diferenciar a los pardillos de los hombres de pelo en pecho. No hay forma humana de remar río arriba; eso es algo que está, simplemente, más allá de la capacidad de un ser humano normal. Incluso si tuvieron la fortuna de llevar la lancha fueraborda, el combustible estará ya agotado tras tanto ir y venir y no parece haber gasolina por ninguna parte: se hace necesario remolcar la embarcación con una cuerda, tirando desde la orilla montar después y navegar corriente abajo, hasta dar con el árbol en que quedó trabado el globo. La tarea será agotadora.

DESAFIANDO AL PADRE RÍO

Una vez corriente arriba, alguien tendrá que atreverse a realizar el descenso. Será vertiginoso, la corriente es rabiosa y alcanza velocidades de hasta ochenta kilómetros por hora. Olas de hasta cuatro metros de altura agitan las aguas de color pardo como si de un océano se tratase. Tras bajar una de estas olas, las aguas se abren dejando al descubierto abismos con verticales paredes líquidas que no parecen tener fondo, abismos que parecen las mismísimas fauces de una serpiente gigante. Manda hacer a los jugadores cuantas tiradas de fuerza y/o destreza creas necesarias para no caer a las aguas enfurecidas y ser, casi literalmente, devorado por ellas. ¿Exactamente cuantas? Exactamente las que creas necesarias para mantener la tensión necesaria durante tanto tiempo como puedas mantener la tensión de los jugadores sin caer en el puro sadismo.

Y, por fin, chocarán contra las ramas del árbol. Cuando digo chocarán, lo hago en el sentido literal del término: la velocidad del impacto será tal que tendrán que hacer una tirada (normal, seamos magnánimos) de destreza para agarrarse a algo que les sostenga. La corriente se llevará a la embarcación río abajo hasta que la pierdan de vista: se han quedado sin el único medio de transporte que, de momento, parecía poder sacarles de allí, ahora sí que no hay otra forma de salir de ahí que arriesgándose con el dirigible.

Mecánica difícil para cambiar la hélice. Ojo, que no queda una segunda de repuesto y si la buena se cae al agua... a ver qué hacen luego para poder huir. Los pequeños motores eléctricos zumban alegremente y las palas empiezan a girar. Pilotar la aeronave es un auténtico juego de niños, el viaje sería un placer si las circunstancias no fueran tan dramáticas.

A medida que se acercan al resto del grupo,

las aguas del río se agitarán de nuevo, pero con todavía más furia que antes. Largos tentáculos de agua se elevarán desde la superficie en vertical, como tratando de atrapar al dirigible entre sus garras y destrozarlo como un cascanueces gigante. No lo conseguirán, pero intenta que lo crean, mételes un poco de susto.

Acomodar al niño no será un problema muy grande, todos caben en la aeronave. Pero, con tantas cosas como han tenido que hacer, el reloj ha ido corriendo de forma imparable. Queda hora y media hasta que la Luna desaparezca del firmamento. Cuando apenas lleven un minuto en el aire, el dirigible empezará a perder altura, como si la gravedad aumentase por instantes. El río parece atraerles de forma irresistible, y sus superficie es más amenazadora que nunca. Hierve, gruesas volutas de vapor de agua ascienden hacia ellos, mientras el curso del Juná parece el cráter de un volcán en plena erupción, como si el cauce estuviera lleno de magma fluyendo a toda velocidad hacia la presa. De caer en ese infierno, no cabe ninguna duda de que todos morirían achicharrados al instante. Es el padre Yami, dueño de las aguas en este momento, quien les llama a su morada de sangre y destrucción. En algunos momentos, la barquilla parecerá rozar la superficie. De cuando en cuando, tentáculos de agua del tamaño de montañas se elevan como buscándoles...

Pero no están solos en esta batalla. El viento siempre les favorece en su camino, soplando desde popa y haciéndoles avanzar hacia la colina que es su objetivo a toda velocidad, y elevándoles de nuevo por los aires cuando parezca que el río desatado va a devorarles. Esta es una batalla campal entre dos Elementos, agua y aire, y nuestros aventureros son el objeto de la codicia de ambos. Llegarán a su destino, siempre y cuando no se empeñen en lo contrario a base de acumular estupidez sobre estupidez, pero hazles tirar dados y manipula la escena sutilmente de tal manera que piensen que son los jugadores y no el juguete, los actores y no los espectadores de este drama de dimensiones geológicas.

LA COLINA

Se alza ante ellos, surgiendo de las aguas que la rodean ya en su totalidad. El dirigible vuela a la altura de su cima y se acerca a la ladera cada vez más mientras su rumbo la dirige a ese lugar. Pero aún quedan obstáculos por vencer, que no se relajen tanto.

Todo parece normal tras el aterrizaje. Los vientos les han llevado a tal velocidad que aún les queda un cuarto de hora hasta que la Luna, que ahora es apenas una rendija color ámbar en



el cielo, desaparezca completamente y, quién sabe, quizás para siempre. Es importante anclar el dirigible con una cuerda, lo necesitarán para salir de ahí. La choza se alza ante ellos. El templo que visitaron hace lo que ahora parece una eternidad.

¿Quién entra? El que sea que tenga cuidado porque...

¡Los zombies de cuatro de los soldados muertos están en su interior y salen para aniquilar a los aventureros! Las lanzas Yamirogami aún atraviesan su pecho. Como siempre, los muertos vivientes buscan con ansia el cuerpo a cuerpo, el contacto de la carne viva contra la carne muerta, la corta distancia en la que pueden superar a sus enemigos con la fuerza bruta de sus brazos.

Los zombies, convocados por el mismísimo Yami, harán todo lo posible por alejar a los P.J. de la cabaña-templo, rodeando la entrada y ampliando el semicírculo que forman frente a ella. El combate se adivina a muerte, sólo puede haber un ganador en esta lucha. No te desilusiones, pero las características de los zombies son de lo más vulgares, idénticas a las que aparecen en el bestiario del juego básico.

Quedará muy poco tiempo cuando hayan acabado con los muertos vivientes. Hay que entrar a la cabaña lo antes posible para depositar al hijo de Gami sobre el centro de la estera. Pero, justo cuando vayan a entrar...

¡Una ráfaga barre el suelo a sus pies! Es el inconfundible traqueteo de un fusil M-16 (características en el juego básico). Quien abre fuego contra ellos, mientras desde el borde de la pequeña meseta (a cuarenta metros de distancia) no es otro que el capitán Rumeu. Su uniforme está destrozado, y todo él parece cubierto de sangre. Que no se hagan ilusiones, tiene munición suficiente para disparar, una ráfaga larga por asalto durante cuatro asaltos consecutivos y con la intención de barrer a todos los presentes. La choza de ramas no sirve como protección, las balas atraviesan sus paredes como si se tratase de simple cartulina. Al menos, fallará de forma automática su primera ráfaga, dando un asalto de margen a los P.J. para que puedan hacer algo.

Pueden acabar con él a tiros, pedradas o como se les ocurra. Pero, en el tercer asalto en que abra fuego, unas siluetas amenazantes ascenderán colina arriba, justo detrás de él. Su andar vacilante les delata, ¡son zombies! Seis muertos vivientes, seis de los soldados que estaban a su mando y han sido convocados para acabar con la frágil vida del hijo de Gami. Inmediatamente después de su cuarto asalto de disparos, caerán

sobre él ávidos de sangre. Cogiéndole por sorpresa, le rodearán y acabarán con el odiado capitán Rumeu asegurándole una muerte atroz...

¡No hay tiempo que perder, a la cabaña! La estera decorada con dibujos rituales, la estera en cuya busca llegaron a la Amazonía parece vibrar levemente, como si estuviera viva y tiritase. Pero, en ese momento, Yami, la envidiosa deidad, juega su última baza. Fonçinho, de pronto, sale de su trance y salta sobre el niño dispuesto a devorar su cerebro. No, esta vez no se convierte en hombre-jaguar, pero tratará por todos los medios de morder el cráneo de la criatura. Lo hará aprovechando la mejor oportunidad que tenga, por ejemplo, si dejan al niño sobre cualquier lugar, y no te digo nada si se lo dejan coger a él... Por eso el hechicero expulsó a su madre de la tribu. Se trata del fruto de una serie de cruces entre generaciones y generaciones de *bruxos*: él iba a ser el elegido, el sucesor del hechicero de la tribu.

Pero, en alguno de los múltiples y calculados cruces de su árbol genealógico hubo un "error" porque el espíritu de Yami habitaba en él. Y en cada hombre sabio han de habitar los dos, el de Gami y el de Yami, o se convertirá en un monstruo. Ahora el equilibrio se ha roto y hay que recomponerlo devolviendo a Gami lo que es suyo, su hijo. Y para eso hay que eliminar a Fonçinho o, al menos evitar que dañe al niño.

Superado este inconveniente y, como de costumbre, en el último minuto, podrán colocar al bebé en el centro de la estera. Se elevará un metro en el aire, flotando sobre un chorro de luz. Bajo él, el dibujo central de la estera, se desvanecerá, como si los trazos que lo componen cobrasen vida, para transformarse en el dibujo de la cara de la Luna. El techo estallará en un torrente de la luz y la Luna, llena de nuevo, parecerá ocupar todo el firmamento.

Y la criatura desaparecerá, hacia arriba, a toda velocidad. Como si de otro rayo de luz se tratase.

Y junto a la Luna, empezará a brillar una nueva estrella.

O tal vez no. Tal vez Yami venció a su hermana y devoró la selva.

Pero, mientras miran hacia el cielo, todos experimentarán un curioso fenómeno. En el pensamiento de cada uno de los presentes, aparecerá, de pronto y simultáneamente, una frase que leyeron en una de las obras de Rodrigo Mesquita, el hombre que murió amando aquellas tierras:

"Que todos, ellos y nosotros, somos lo mismo. Que los Yamirogami y la selva somos hermanos y estamos hechos de la misma materia".

EPILOGO

Cuando salgan de la cabaña, los zombies habrán desaparecido, llevándose a las profundidades del bosque los restos del capitán Rumeu. Desde lo alto de la colina, puede verse la llanura de kilómetros y kilómetros que se extiende río abajo, a sus pies. Hacia el horizonte debe de estar la pared de la presa. Las aguas, ahora remansadas y pacíficas, ocupan tanta extensión como pueda abarcar su vista.

A lo lejos, suena amortiguado el sonido de una explosión. Una nube de humo blanco brota de la línea que traza el pantano contra el horizonte.

Lenta, muy lentamente, el nivel de las aguas empieza a bajar. Y, mientras montan en el dirigible que les llevará de vuelta al mundo civilizado, tendrán el presentimiento de que las aguas seguirán descendiendo, dejando crecer de nuevo a la selva ahogada. Y que nadie piense que ha fa-

llado demasiadas tiradas de estrés si escucha el rugido de un jaguar llenando el cielo, como si de una señal de despedida se tratase. Porque, en algún momento del futuro cercano, las aguas del Juruá volverán a su cauce. *"Así ha sido siempre, así será siempre"*.

Unos días más tarde, tumbados bajo el sol en la playa de Ipanema, en Río de Janeiro, mientras degusta una copa de piña colada del tamaño de una pecera, Pavel Klodzinski les explicará que la presa se derrumbó por efecto de la sobrecarga producida por tantas y tantas toneladas de agua, llegadas antes de lo previsto. Afortunadamente, la rotura se produjo de forma escalonada y las pérdidas han sido mínimas. El gobierno brasileño ha abierto una investigación para delimitar responsabilidades, tras anunciar que abandonaba el proyecto Espíritu Santo III.

Aunque hay quien sabe que las cosas no fueron exactamente como las cuentan.



Capítulo 4

NOTAS FINALES

Hasta aquí hemos visto lo que podríamos denominar "historia básica". Como ya se dijo en la introducción, los acontecimientos se narran en el texto de forma más o menos lineal. Esto se ha hecho así con el único fin de hacer la lectura lo más "suave" posible para el director de juego. Siguiendo el estilo habitual en las publicaciones de Ludotecnia, hemos hecho todo lo posible porque la lectura del módulo sea una actividad agradable de por sí, que la preparación de la partida no sea algo parecido a estudiar los apuntes para un examen.

Sin embargo, no es en absoluto necesario que el desarrollo durante la partida siga exactamente las mismas pautas que se dan en el módulo al pie de la letra. Más adelante, encontrarás una serie de tablas horarias en las que se describen las acciones de los personajes no jugadores involucrados en la trama. En estas tablas encontrarás la información que te falta para conocer los últimos detalles del argumento: si a estas alturas te quedan dudas, lo más probable es que se resuelvan leyéndolas. A continuación, expondremos algunas variantes que puedes introducir en el guión según tu conveniencia.

EL OTRO FINAL

¿Y qué sucede si los P.J. no pueden devolver al Hijo de Gami a la diosa? Tal y como se ha planteado en el módulo, la alternativa es muy sencilla: o lo consiguen o son víctimas de algo así como una explosión nuclear. Por otra parte, es muy posible que no lleven al niño hasta la cabaña, bien porque no acaban de dar con la clave del enigma que plantean las palabras del espíritu del hechicero, bien porque la criatura muera (no es improbable) o simplemente porque no les apetece hacerlo.

En ese caso, pudiera ser que te interesase darles la oportunidad de escapar de la catástrofe: para ello tendrían que salir hasta el dirigible y huir en él, mediante tiradas de pilotar (aviones o helicópteros) o destreza (a la mitad del nivel de esa característica). ¿Cuántas exactamente? Las que estimes convenientes, planteadas como algo similar a una "persecución" entre la aeronave y los tentáculos que surgen de la superficie del río. La descripción de las escenas será similar a la que se dan para el viaje entre el campamento de los topógrafos y la colina, con las aguas recordando la lava de un volcán en erupción.

Adjudica tú mismo la dificultad de las tiradas para esquivar a los tentáculos. Cuando los P.J. consigan llegar a 40, sumando la categoría de éxito de todas estas tiradas, habrán logrado huir definitivamente y librarse de la catástrofe. Si fallan una tirada, no caerán inmediatamente, sino al acumular 25 en la suma de las categorías de fracaso de todas esas tiradas.

Si finalmente logran escapar, la presa se destruirá igualmente un par de días después de la huida de los personajes por la presión del agua acumulada. Sin embargo se producirá un fenómeno que intrigará poderosamente a los geólogos de todo el



mundo: a pesar de la destrucción de la pared, el nivel de las aguas sigue subiendo y subiendo y subiendo... Y no cesará hasta crear un nuevo lago, de varios cientos de kilómetros de largo que anegará buena parte de la selva.

GUERRILLEROS

La guerrilla que tan afanosamente busca el capitán Rumeu, no tiene apenas papel en nuestra historia. Es posible que quieras darles algún papel, haciendo que los P.J. se los encuentren a lo largo de la historia, por ejemplo, en su camino hacia el poblado Yamirogamí.

Si los encuentran antes de la noche del día ocho, el objetivo de los guerrilleros será hacer un reconocimiento de la zona con vistas a averiguar qué es lo que pueden hacer para llamar la atención de la opinión pública internacional mediante una acción militar. Son una curiosa mezcla de curtidos hombres de armas e ingeniosos estudiantes llenos de ilusiones revolucionarias. Siempre tratarán de tener bajo control a los P.J. (o lo que es lo mismo, encañonados) y tratarán de interrogarles para conocer todo lo que éstos sepan sobre las obras de la presa y la situación de los militares que les están buscando. Claro que, después de eso, los P.J. pueden ir a chivarse a los militares... y además, el secuestro de unos buenos rehenes puede ser una buena jugada, de modo que no les dejarán marchar. Si los P.J. no pueden huir por sus propios medios... ¿no podrían escaparse en un momento en que, casualmente, se enzarcan en un tiroteo con los militares? En el fragor de la batalla, quizás nadie los vigile y puedan salir huyendo (con cuidado, eso sí, de que no les de una bala perdida).

Si los guerrilleros entran en escena después de la medianoche del día ocho, las tornas habrán cambiado. Los militares les han castigado duramente y todo lo que buscan es escapar y sobrevivir para seguir con la lucha en otro momento mejor. Los P.J. serían así auténticos rehenes, que utilizarían en caso de encontrarse con los militares. ¿Cómo? Muy sencillo: *"¡¡¡no disparéis o los mataremos a todos!!!"*. El problema es que a la tropa del capitán no le preocupan demasiado las cuestiones humanitarias y prefieren eliminar guerrilleros a salvar vidas de P.J. La huida será similar a la del caso anterior.

Y si se los encuentran a partir de las siete de la mañana del día nueve, sólo verán a un puñado de desesperados. Rumeu prácticamente ha acabado con ellos y han visto cosas que parecen surgidas de una pesadilla, cosas aparentemente sobrenaturales. Lo único que quieren es escapar, y están tan aterrados que no supondrán ninguna amenaza.

Antes de que aparezcan en escena, consulta las tablas horarias para conocer los detalles y porqués de su conducta.

AULLANDO A LA LUNA

Otra cuestión en la que apenas hemos incidido, es en la posibilidad de transformación licantrópica por el influjo de Yami o Gami, sólo en una escena con Fonçinho. En el juego básico se dan datos para jugar con hombres lobo "transformables" en jaguares y, si te apetece, puedes incluir a alguna de estas simpáticas criaturas en la aventura. El problema más importante a la hora de hacerlo estriba en que esas posibilidades no están "playtesteadas" por nosotros, de modo que el módulo puede quedar muy descompensado en contra de las posibilidades de supervivencia de los P.J. Ahí van algunas ideas.

- Quienes probaron la Yeye-ga, se transforman en hombre-jaguar cuando sale la Luna llena, por el influjo mágico de esta droga, cargada de los espíritus de generaciones y generaciones de Yamirogamis. En el módulo hay Luna nueva... pero en varias escenas está en plena por influencias sobrenaturales, de modo que entrarían en acción. Por supuesto, el P.J. en cuestión mantendría su status de licántropo indefinidamente tras la aventura.

- Si alguien mata a las madres de uno cualquiera de los dos Hijos de Gami (o a los propios Hijos de Gami, aunque en el caso del primero en nacer lo tendrán difícil, dado lo poco que sobrevive), caerá sobre ellos una maldición que les convierte en Hombres-Jaguar.

- En lugar de en zombies, los militares muertos se transforman en Hombres-Jaguar. Esta opción plantea dos problemas: en primer lugar es un poco ilógico y en segundo, eliminarlos será mucho más problemático que en el caso de que transformasen en zombies, por lo que es casi seguro que los P.J. no podrían acabar la aventura.

RODRIGO MESQUITA

En la introducción vimos como el antropólogo portugués había desaparecido en un accidente de aviación. La idea era dar una pista falsa a los jugadores, convencidos de que aparecerían en la aventura. Pero pudiera ser que quieras que aparezca realmente. Ahí van algunas sugerencias.

- Mesquita aparece en los sueños de todos y cada uno de los personajes. Cada vez que duerman, todos tendrán la misma pesadilla, en la que el antropólogo les habla de su futuro en forma de enigmas y misterios. Más adelante, cuando prueben la Yeye-ga, podrán tener visiones en



las que este personaje sea el protagonista: se materializará de pronto delante de ellos riéndose con grandes carcajadas.

- Mesquita o, mejor dicho el espíritu de Mesquita, ha poseído al líder de los guerrilleros quien sería, sencillamente, una reencarnación de este. Podrías haber incluido antes las pesadillas de que hablamos en el párrafo anterior.

- Mesquita podría haber poseído en cadáver de Pieter en el momento de su muerte. El topógrafo vendría a ser algo así como un zombie de éste, con el cuerpo destrozado y evidentemente muerto, pero manteniendo la inteligencia y la "vida" que le da el espíritu de Mesqui.

- Mesquita está vivo, merodeando por la selva como una especie de Robinson Crusoe de los bosques.

-No sólo lo anterior, sino que además es un licántropo que se convierte en jaguar a voluntad, debido a una serie de experiencias mágicas cuyos detalles dejamos en tus manos.

PROBLEMAS CON LA YEYE-GA

Los efectos de la Yeye-ga sólo aparecen en la aventura en el momento de su consumo. Pero pudiera ser que:

- Quienes la probasen fueran, de cuando en cuando, poseídos por el espíritu de un Yamirogami muerto. No sería extraño, al fin y al cabo la substancia crece alimentándose de los cadáveres de los indígenas, y puede ser que también se trate de una "alimentación espiritual".

- Los que consumieron Yeye-ga, siguen viendo alucinaciones de vez en cuando durante una o dos semanas. Trata a estos personajes como si padecieran una esquizofrenia seria, pero sin tirada de episodio (directamente a la Tabla de Alucinaciones).

ALGO ASI COMO UNAS NOTAS

La mejor banda sonora que he podido encontrar para la aventura ha sido "How the West was Lost", de Peter Kater y Carlos N'Kai. Los indios son de Norteamérica, pero dan el pegó y en los playtesting funcionó bien.

Sé que será difícil, pero intenta que todos se lean las copias de los textos de Rodrigo Mesquita. De lo contrario, no sólo no se enterarán de nada sino que se producirán situaciones absurdas (porque, lo que sepan los personajes por haberlas leído, no lo sabrán los jugadores). Aunque al principio protesten, no queda más remedio.

La clave de la aventura está en lo que su mismo título indica: ansiedad. La selva es un entorno sumamente hostil y quién sabe que monstruos y misterios acechan en su interior. Pon a los jugadores todo lo paranoicos que puedas e, incluso, obligales a tirar estrés no sólo por lo que vean, sino por lo que crean que van a ver. Imaginar algo puede ser más dañino para la mente que enfrentarse a ello cara a cara.

Siguiendo la mejor tradición del cine de catástrofes, puedes introducir una escena de "muerte heroica de un personaje que se sacrifica por ayudar a los demás". Para eso va muy bien la escena del dirigible, en el viaje a la colina. La aeronave queda enganchada en un árbol y a quien lo solucione le tragarán las aguas antes de volver a la barquilla, hay demasiado peso a bordo... Pacta la escena con un jugador, avisándole de su destino y que la prepare como si fuera un "mini-D.J.". Recuerda a Gene Hackman en "La Aventura del Poseidón", es un ejemplo perfecto de lo que estoy diciendo.

Calor, calor, calor. Insiste en eso al ambientar la partida. Si consigues hacerles sudar es que vas por buen camino.

Y me temo que nada más. Hasta la próxima y buena suerte.

TABLA HORARIA 1 (MILITARES)

HORA HECHOS

DIA 1 Menos una semana

El capitán Rumeu viaja a Barcelos para asistir a una importante reunión. En ella se le ordena trasladarse, junto con una unidad de tropas anti-insurgencia, a la selva para vigilar las actividades de la guerrilla. Al parecer, es seguro que pretenden atentar contra la presa.

DIA 2

Rumeu y su tropa (24 hombres armados hasta los dientes y un helicóptero) llegan a la selva e inician un reconocimiento de la zona. Visitan el campamento ecologista y el de Pieter.

DIA 3

Prosigue la búsqueda de guerrilleros. Un informe advierte a Rumeu de que los ecologistas pueden ser colaboradores de la guerrilla, deberá vigilarlos discretamente.

DIA 4

Rumeu recibe nuevos informes: hay mucha presión política sobre el proyecto de la presa. Varias organizaciones internacionales están protestando por el trato que se da a los indígenas de la zona. Deberá estar alerta, en cualquier momento se le puede ordenar que los evacúe a la fuerza.

DIA 5

Aún no se ha detectado rastro alguno de la guerrilla. Un nuevo helicóptero es puesto bajo el mando de Rumeu.

DIA 7

11,45 de la noche

Rumeu realiza una visita de rutina al campamento de Pieter, allí conoce a los P.J.

12 de la noche

Rumeu ordena que se vigile en todo momento el campamento de los ecologistas de la forma más discreta posible.

DIA 8

8 de la mañana

Otros 24 hombres llegan para reforzar la unidad de Rumeu. Deja a doce ocultos alrededor del campamento ecologista y con los demás comienza una patrulla que les llevará río arriba. Rumeu informa a sus superiores del repentino aumento del nivel de las aguas.

10 de la mañana

Rumeu hace una última visita al campamento de Pieter y parte en helicóptero para unirse a su tropa río arriba.

4,30 de la tarde

Rumeu vuelve a la zona donde se halla el campamento de Pieter. Sus superiores le ordenan que prepare la evacuación de los indios a la fuerza: las aguas suben a tal velocidad que no se va a poder hacer de otra manera y el gobierno brasileño está siendo muy presionado. Tendrá que sacarles de ahí en 24 horas.

7 de la tarde

Rumeu vuela de nuevo al encuentro de sus hombres, situados a 18 kilómetros del campamento Yamirogami. Allí le informan de que no han podido visitar todos los poblados indios para ordenarles a punta de bayoneta que se vayan a la aldea prefabricada. Dicta órdenes para que se acelere la operación.

10 de la noche

Rumeu informa a sus superiores que no va a poder cumplir el plan de evacuación. Estos le ordenan que permanezca a la espera de nuevas órdenes. Omite el dato de que quedan poblados por visitar por temor a represalias. Entre esos poblados se encuentra el de los Yamirogami.

DIA 9

2 de la madrugada

Las aguas van a engullir la selva en cuestión de horas y los superiores de Rumeu toman una decisión drástica: antes de que la selva se llene de periodistas y de que la opinión pública internacional se ponga en contra del gobierno brasileño, solucionarán de forma definitiva la cuestión india: Rumeu tendrá a su disposición dos aviones de la Fuerza Aérea y todo el napalm que necesite. Si los indios no se van, los echarán por la fuerza porque no quieren que la población indígena quede fuera de control: quizás la guerrilla pudiera utilizarlos en el futuro. A pesar de todo, las órdenes indican que todo se haga con la menor cantidad de bajas posible, es preferible tenerlos en el poblado prefabricado. Rumeu sigue sin informar de que algunos poblados no se han visitado aún.

TABLA HORARIA 1 (MILITARES)

HORA HECHOS

DIA 9 (Cont.)

3 de la mañana	Rumeu se reúne con los oficiales a su mando. Todavía no han podido visitar todos los poblados de la zona para intentar la evacuación, por lo que toma una decisión drástica. Los bombardeará sin darles una oportunidad de huir. Morirán unos cuantos indígenas, pero se decide que las vidas de esos salvajes no valen nada. ¿Acaso sabe alguien cuántos hay exactamente?. Nadie se va a molestar en contarlos cuando lleguen a la aldea de casas prefabricadas y tanto él como los otros mandos se librarán de una buena reprimenda.
5 de la mañana	Dos de los poblados a los que no habían llegado los soldados a pie son arrasados desde el aire.
5,15 de la mañana	La fuerza que Rumeu había dejado vigilando el campamento ecologista, informa de la posible presencia de guerrilleros en su zona.
5,30 de la mañana	La fuerza que vigila el campamento ecologista informa que ha tenido un enfrentamiento con un grupo de guerrilleros, cuyos supervivientes han buscado cobijo entre los ornitólogos. Rumeu les ordena entrar por la fuerza caiga quien caiga.
6 de la mañana	El último poblado que quedaba por visitar, el de los Yamirogami, es arrasado hasta los cimientos.
6,05 de la mañana	Los soldados asaltan el campamento ecologista, aniquilando a la guerrilla y a varios biólogos. Se interroga a los supervivientes sin escatimar brutalidad. Rumeu ordena que no queden testigos de la operación: se informará al Alto Mando de que fue la inundación la que acabó con los ecologistas, un desgraciado y fortuito accidente. Esta es su última transmisión de radio, las comunicaciones por este medio se interrumpen abruptamente. La estática impide la recepción.
6,10 de la mañana	Rumeu en persona parte hacia el campamento ecologista en helicóptero para supervisar la operación.
6,30 de la mañana	Rumeu llega al campamento ecologista. El helicóptero que le llevaba vuelve río arriba.
6,45 de la mañana	Pieter y sus topógrafos aparecen en el campamento ecologista mientras los soldados torturan a los supervivientes. A Rumeu la situación se le empieza a ir de las manos y ordena que sean eliminados. No quiere testigos.
8 de la mañana	Rumeu ordena que una patrulla vaya al campamento de los topógrafos para acabar con quienes pueda haber allí. Sigue sin querer que haya testigos... pero cada vez le resulta más difícil mantenerlo todo bajo control... Acto seguido, vuelve río arriba a bordo del helicóptero.
9 de la mañana	Los soldados desplegados río arriba empiezan a morir atravesados por lanzas de forma inexplicable y sus cadáveres se desmaterializan literalmente en el aire. El pánico cunde entre la tropa. Río abajo, una ola de dimensiones brutales surge del río Juruá devorándolo todo a su paso. Los soldados que permanecían en el área son aniquilados por ella.
10 de la mañana	A partir de esta hora Rumeu pierde el control sobre su tropa, presa del más absoluto de los pánicos. Uno tras otro, los medios aéreos (tanto los dos helicópteros como los aviones) son destruidos en "accidentes". Sálvese quien pueda.

DE LA ALDEA YAMIROGAMI A LA CHOZA DE LA LOMA

- 1.- Llegada a un claro, estrellas de día o luminosidad de noche. Al otro lado del claro, el fango se transforma en agua cristalina.
- 2.- Los mosquitos forman un techo compacto.
- 3.- Los insectos atacan a los P.J.
- 4.- Hielo en el suelo.
- 5.- Encuentro con la Negra Flor.
- 6.- Llegada a la cima.

TABLA HORARIA 2 (CAMPAMENTO)

HORA HECHOS

DIA 1 Menos tres semanas

- 8 de la mañana** Uno de los trabajadores encuentra a una mujer inconsciente a la orilla del río. Está en avanzado estado de gestación. Según Fonçinho, se llama Yaseira y ha sido expulsada de alguna tribu. Pieter decide que le darán cobijo, al menos hasta que de a luz.

DIA 2

- 3 de la tarde** A Pieter le comunican que va a recibir la visita de unos investigadores procedentes de Reino Unido. Deberá hospedarles durante al menos una noche y buscarles un guía. Fonçinho es la mejor elección.

DIA 3

Durante todo el día, pasan por el campamento varias patrullas militares en busca de guerrilleros. Pequeña discusión entre Pieter y el capitán Rumeu.

DIA 7

- 6 de la mañana** Pieter parte hacia Barcelos para resolver algunos papeleos burocráticos. Fonçinho parte hacia la pared de la presa en la fueraborda para llevar unos planos que han pedido los ingenieros al mando de la obra.
- 5 de la tarde** Pieter se encuentra con los P.J. en el aeródromo de Barcelos y parte con ellos hacia el campamento.
- 7 de la tarde** Los P.J. recorren el campamento y charlan con sus habitantes.
- 8,30 de la tarde** Cena. Varios de los empleados mantienen una tertulia con los P.J. Uno de ellos cuenta una historia sobre un misionero que se perdió y tuvo una inexplicable experiencia con los Yamirogami.
- 9,30 de la tarde** Vuelve Fonçinho.
- 11,45 de la noche** El capitán Rumeu vuelve a visitar el campamento, sigue buscando guerrilleros saboteadores.

DIA 8

- 5 de la mañana** Empieza la actividad en el campamento. Los P.J. se levantan. Pieter les da algunos consejos y les presta uno de sus rifles.
- 6 de la mañana** Mientras todos desayunan, los P.J. se van. Se llevan a Fonçinho y la fueraborda.
- 8 de la mañana** El trabajo diario progresa como de costumbre. Pieter, preocupado por el ascenso del nivel del agua, ordena que se desmonte la tienda que contiene el material de trabajo y que sea trasladada a una elevación, a unos doscientos metros de distancia.
- 10 de la mañana** El capitán Rumeu vuelve a pasar por el campamento. Esta vez parece que tiene más hombres a su cargo. Las aguas siguen subiendo.
- 2 de la tarde** Finaliza el traslado de la tienda y el material a lugar seco. Pieter ordena que se desmonten más tiendas pues teme que cuando llegue la noche todo el campamento esté inundado.
- 5 de la tarde** Rumeu vuelve y discute de nuevo con Pieter. El primero está convencido de que hay guerrillas en la zona, mientras que el segundo cree que se trata de simple paranoia y le pide que le deje trabajar en paz. Durante toda la tarde pasaran helicópteros sobre sus cabezas y seguirán subiendo las aguas.
- 8 de la tarde** Justo antes del crepúsculo, finaliza el traslado del campamento. Sólo dejan en su emplazamiento original la tienda comedor, una de las que servían como almacén de comida y la que cobijaba el todo-terreno.
- 10 de la noche** Yaseira parece a punto de dar a luz. Pieter se queda a su lado para atenderla. Durante toda la noche se oirán explosiones en la selva.

Madrugada entre el 8 y el 9

Pieter recibe varias llamadas de radio de los P.J. y describe la situación como si fuese algo mejor de lo que efectivamente es, para no preocuparles.

DIA 9

- 5,30 de la mañana** Un grupo de militares se detiene a descansar y recibir órdenes junto al nuevo campamento de Pieter. Su jefe ordena a los topógrafos que no salgan de sus tiendas mientras ellos estén allí. Yaseira casi a punto de dar a luz. Suenan más explosiones y disparos en la lejanía. Pieter llama a los P.J.. Es su última transmisión, la radio a partir de ese momento está bloqueada por la estática.

TABLA HORARIA 2 (CAMPAMENTO)

HORA **HECHOS**

DIA 9 (Cont.)

6 de la mañana	El líder de los militares advierte a Pieter de que se ha detectado un comando de guerrilleros por la zona, ellos van a partir para enfrentarse a éstos, le ordena que no se muevan del campamento.
6,15 de la mañana	Se oyen disparos. Suenan como si el tiroteo se produjera en el campamento de los ecologistas. Pieter reparte las armas que guarda en su baúl entre los trabajadores, y deja a dos de ellos y el cocinero con Yaseira para que la atiendan.
6,20 de la mañana	Pieter y los demás parten hacia el campamento ecologista: está seguro de que no hay guerrilleros... y de que Rumeu va a aniquilar a los ecologistas por razones políticas.
6,45 de la mañana	Pieter y sus hombres llegan al campamento ecologista. Los militares han acabado con varios y están torturando a otros. Al ver que tienen testigos, cogen prisioneros a los topógrafos y preguntan qué deben hacer con ellos a Rumeu. Yaseira da a luz.
7,15 de la mañana 8 de la mañana	Rumeu ordena que se les fusile y arroje al río. Todos ellos mueren, incluido Pieter. Las aguas suben y suben. Una patrulla de soldados parte hacia el campamento de los topógrafos. La inundación será una buena excusa para <i>camuflar</i> las muertes.
8,30 de la mañana	Los militares llegan al campamento. El cocinero y los otros dos trabajadores tratan de defender a Yaseira. Los tres son asesinados. Yaseira, empleando sus últimas energías en un esfuerzo sobrehumano, se escabulle entre la vegetación con su hijo en brazos y logra salvarse.
9 de la mañana	Yaseira muere desangrada. Su hijo sigue huyendo, arrastrándose sobre su frágil cuerpecillo.
9,15 de la mañana	Una ola de proporciones gigantescas barre las orillas del Juruá, desde dos kilómetros río arriba desde campamento de los topógrafos hasta dos kilómetros río abajo a partir de este mismo lugar. Es la ira del padre Yami, que quiere acabar con el hijo de Yaseira. Milagrosamente, la criatura sobrevive, pero los últimos militares que quedaban en la zona son arrastrados río abajo, hacia una muerte cierta.

TABLA HORARIA 3 (ORNITOLOGOS)

HORA HECHOS

DIA 1 Menos un año

Un grupo de jóvenes investigadores, ecologistas militantes, presenta un proyecto a varias instituciones para que financien una expedición al Amazonas. Su objetivo será el estudio de la riqueza biológica de un área que va a quedar cubierta por las aguas de la presa Spiritu Santo III.

DIA 1 Menos 8 meses

Los ecologistas consiguen los fondos necesarios de la Unión Europea.

DIA 1 Menos 4 meses

Los ecologistas llegan al Amazonas.

DIA 2

Los ecologistas son visitados en su campamento por el capitán Rumeu, quien les interroga de forma arrogante y despectiva e insinúa que les mantendrá vigilados.

DIA 3

Mientras desarrollan su trabajo, los ecologistas notan la presencia de militares por la zona.

DIA 7

10 de la noche

Un grupo de investigadores que trabajan para una editorial británica visita el campamento y charlan con los ecologistas.

DIA 8

1,30 de la madrugada

Algunos hombres de Rumeu vuelven al campamento, les sacan de los sacos de dormir y registran las tiendas de campaña palmo a palmo.

1 del mediodía

Ante el repentino aumento del nivel de las aguas y la presencia de militares, los ecologistas deciden no abandonar su campamento. Los trabajos, por tanto, se suspenden de momento.

Madrugada entre el 8 y el 9

Durante casi toda la noche, se oyen disparos en las cercanías.

DIA 9

5 de la madrugada

Un grupo de seis guerrilleros, entre los que hay varios heridos, busca refugio en el campamento. Aunque acogerlos sea muy peligroso, no cabe la posibilidad de negarse: llevan armas...

6,05 de la madrugada

Los militares asaltan el campamento sin distinguir entre civiles y guerrilleros. Casi la mitad de los presentes mueren. Los supervivientes son interrogados mediante todo tipo de torturas.

6,30 de la mañana

Rumeu en persona llega al campamento ecologista.

9 de la mañana

Una ola monstruosa surge de la superficie del Juruá y acaba con las vidas de todos los presentes, tanto torturadores como torturados. No hay supervivientes. Las aguas cubren el lugar de forma definitiva.

LOS EFECTOS DE LA YEYE-GA

- 1.- Convulsiones y leve inconsciencia.
- 2.- Acoso de los Yamirogami.
- 3.- Acoso de los zombies (si los no-drogados se dirigen a ellos).
- 4.- Desaparecen los Yamirogami.
- 5.- El suelo vibra, secuencia de las burbujas de agua.
- 6.- El sobrenatural grito de Fonçinho.
- 7.- Las aguas se llenan de carne en descomposición y les "ahogan".
- 8.- Inconsciencia definitiva.

TABLA HORARIA 4 (YAMIROGAMIS)

HORA HECHOS

DIA 1 Menos 10 meses

Durante una ceremonia de la Yeye-ga, el hechicero tiene una visión: Yami, el dios envidioso, trama algo. La diosa Gami le advierte, bajo los efectos de la droga, de que ella les ayudará.

DIA 1 Menos 9 meses

El hechicero comunica a la tribu que la diosa Gami le ha hablado. Tras una ceremonia de la Yeye-ga en la que participan todos los miembros de la tribu, les comunica que el dios Yami va a enviar al río para que lo devore. Para evitarlo, la diosa les enviará a dos de sus hijos: el hechicero ha de elegir a dos jóvenes, con las que concebirá esa criatura.

DIA 1 menos 8 meses

Elegidas las dos mujeres, se consuma la ceremonia. Durante cada día de su embarazo, el bruxo les dará Yeye-ga para alimentar al hijo de la diosa.

DIA 1 menos 4 meses

El nivel del agua empieza a subir. El hechicero decide que un grupo de jóvenes vigile al río las veinticuatro horas del día. Empiezan a llegar funcionarios del gobierno informando a los Yamirogamis de que tendrán que abandonar sus tierras.

DIA 1 menos 2 meses

Las aguas llegan hasta el poblado Yamirogami. El bruxo ordena que su choza se traslade a la Colina Sagrada de los Antepasados, donde estará a salvo de la crecida. Los embarazos de las dos mujeres siguen su curso.

DIA 1 menos 3 semanas

La diosa Gami vuelve a hablar: como medida de precaución, una de las mujeres embarazadas ha de huir a la selva para que su hijo esté fuera del alcance de Yami. El hechicero elige a Yaseira, a quien entrega una bolsa con Yeye-ga para que se la administre ella misma cada día. La india la pierde antes de que la encuentren los topógrafos y su dedicado estado de salud impide que vuelva a por más al poblado.

DIA 8

6 de la tarde

9 de la tarde

3 de la madrugada

6 de la mañana

Un grupo de extranjeros llega al poblado.

La diosa habla por última vez al hechicero. Empieza una nueva ceremonia de la Yeye-ga.

Si los P.J. no intervienen, la mujer embarazada del hijo de Gami muere durante el parto.

El poblado Yamirogami desaparece. La furia del espíritu de los antepasados se desata sobre los asesinos. Yami, viendo a su hermana debilitada por la muerte de los Yamirogami, lanza su ataque final contra la diosa.

TABLA HORARIA 5 (GENERAL)

HORA HECHOS

DIA 1

1 del mediodía Llamada telefónica de Pavel Klodzinski

DIA 3

12 del mediodía Entrevista con Pavel Klodzinski

DIA 5

7 de la mañana Vuelo a Londres
3 de la tarde Vuelo Londres-Rio-Manaus

DIA 7

11 de la mañana Llegada a Manaus. Visita a Electricidade Brasileira.
5 de la tarde Llegada a Barcelos. Contacto con Pieter.
7 de la tarde Llegada al campamento.
8,30 de la tarde Cena en el campamento. Charla con los empleados.
9,30 de la tarde Llegada de Fonçinho al campamento. ¿Visita a los biólogos?
11,45 de la noche El capitán Rumeu y sus hombres llegan al campamento de Pieter.

DIA 8

5 de la mañana Diana y a levantarse.
5,20 de la mañana Pieter se levanta y reparte consejos sobre supervivencia en la selva.
6 de la mañana Hora de la partida.
12 de la mañana Atracon la lancha, un pequeño descanso, y empieza la travesía a pie hasta el poblado Yamirogami.
4 de la tarde Llegada al claro en el que los jóvenes guerreros montan guardia.
4,30 de la tarde Partida desde el claro a la aldea.
6 de la tarde Llegada al poblado Yamirogami.
7,30 de la tarde Cena con los Yamirogami.
9 de la noche Ceremonia de la Yeye-ga.
12 de la noche Todo el mundo parece quedarse tranquilo en el poblado por el efecto de la droga.

DIA 9

12,10 de la madrugada La mujer de la choza apartada a punto de dar a luz.
5,30 de la mañana La mujer da a luz.
5,35 de la mañana El hijo de la mujer de la choza apartada muere en cuanto se corta el cordón umbilical.
5,40 de la mañana Pieter llama por radio para avisar de que tiene problemas. Esta será su última llamada, los talkies dejarán de funcionar a partir de este momento. Quienes han probado la Yeye-ga empiezan a despertar de su letargo.
5,41 de la mañana Empiezan a caer octavillas sobre el poblado. Los militares avisan a los Yamirogami para que se reúnan en el centro del poblado.
6 de la mañana (aprox.) Destrucción del poblado Yamirogami. Aniquilación sistemática de todos sus habitantes.

REGRESO AL CAMPAMENTO RIO ABAJO

- 1.- Breve encuentro con los militares.
- 2.- Las aguas se vuelven de color rojo.
- 3.- El Solo desaparece.
- 4.- El tiempo se detiene. La embarcación no avanza.
- 5.- Les adelantan cadáveres y restos de los militares.
- 6.- Vuelve la "normalidad".
- 7.- Encuentro con el dirigible.



PROTAGONISTAS, ANTAGONISTAS Y OTROS...

Por riguroso orden de intervención...

HENRI POMBAL, 51 años

Sólo si los P.J. jugaron Garras de Hielo y le interrogan sobre Rodrigo Mesquita

Características

**FUE:5 DES:3 INT:7 CAR:6 CON:7 VOL:7
PER:5 ESE:5**

P.VIDA: 7

P. CORAJE: 7

P. LUZ: 5

Habilidades

Combate sin armas (4), Archivos y bibliotecas (6), Burocracia (7), Convencer (4), Buscar (5), Charlatanería (5), Liderazgo (4), Historia (6), Arqueología (6), Antropología (7), Idioma nativo /Francés (7), Idioma extranjero /Inglés (7), Primeros Auxilios (5)

Modelo propuesto para este personaje: Luciano Pavarotti

GILBERTO FIGUEIRA CASTELAO, 26 años

El siempre eficaz relaciones públicas de Electricidade Brasileira

Características

**FUE:4 DES:5 INT:7 CAR:8 CON:6 VOL:9
PER:5 ESE:2**

P.VIDA: 6

P. CORAJE: 9

P. LUZ: 2

Habilidades

Combate sin armas (2), Archivos y bibliotecas (5), Burocracia (9), Convencer (9), Charlatanería (8), Liderazgo (5), Idioma nativo /Portugués (7), Idioma extranjero /Inglés (5), Idioma extranjero/castellano (4).

Modelo propuesto para este personaje: Tim Robbins.

PIETER WALVEEK, 34 años

Topógrafo y aventurero

Características

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

P.VIDA: 7

P. CORAJE: 8

P. LUZ: 5

Habilidades

Combate sin armas (6), Convencer (4), Buscar (5), Charlatanería (6), Liderazgo (8), Armas de fuego/fusil (5), Explosivos (3), Idioma nativo /Holandés (8), Idioma extranjero /Inglés (5), Idioma extranjero/Portugués (7), Idioma extranjero/Alemán (4), Idioma extranjero/castellano (6), Primeros Auxilios (7), Supervivencia (8), Conducir coche (3), Arquitectura (7), Cartografía (9), Geología (8), Ingeniería (7).

Modelo propuesto para este personaje: Sam Neill (en Parque Jurásico)

TRABAJADORES DEL CAMPAMENTO, edades variables

Ganándose la vida en el último rincón del globo.

Características

**FUE:5 DES:5 INT:6 CAR:7 CON:7 VOL:6
PER:6 ESE:2**

P.VIDA: 7

P. CORAJE: 6

P. LUZ: 2

Habilidades

Combate sin armas (7), Buscar (4), Armas de fuego/fusil (5), Explosivos (2), Idioma nativo /Portugués (7), Primeros Auxilios (5), Supervivencia (8), Conducir coche (4), Arquitectura (5), Cartografía (7), Geología (5), Ingeniería (4).

Once hombres, más Souzinho, Pieter y Fonçinho.

SOUZINHO, 42 años

El intrépido cocinero del campamento

Características

**FUE:8 DES:3 INT:5 CAR:8 CON:9 VOL:4
PER:4 ESE:2**

P.VIDA: 9

P. CORAJE: 4

P. LUZ: 2

Habilidades

Combate sin armas (5), Convencer (9), Idioma nativo /Portugués (7), Primeros Auxilios (9), Cocinar (1)

Modelo propuesto para este personaje: John Goodman (en versión carioca)



YASEIRA, 19 años

La Elegida.

Características

FUE:7 DES:8 INT:4 CAR:3 CON:10
VOL:9 PER:8 ESE:10

P.VIDA: 10

P. CORAJE: 9

P. LUZ: 10

Habilidades

Combate sin armas (4), Armas exóticas/Arco (5), Armas exóticas/cerbatana (4), Buscar (10), Idioma nativo/Yamirogami (4), Sigilo (10), Camuflaje (10), Navegación (9), Orientación (10).

FONÇINHO, 22 años

Un guía atormentado por su destino.

Características

FUE:8 DES:8 INT:7 CAR:5 CON:10
VOL:8 PER:10 ESE:10

P.VIDA: 10

P. CORAJE: 8

P. LUZ: 10

Habilidades

Combate sin armas (7), Buscar (10), Armas de fuego/fusil (9), Armas exóticas/Arco (9), Armas exóticas/Cerbatana (10), Explosivos (1), Idioma nativo/Portugués (7), Idioma nativo/Yamirogami (7), Idioma extranjero/Inglés (2), Idioma extranjero/Dialectos del Jibaro (5), Idioma extranjero/Castellano (4), Sigilo (10), Camuflaje (10), Primeros Auxilios (6), Supervivencia (10), Navegación (9), Orientación (10), Cartografía (9).

Equipo: posee un rifle Remington model 7 (véase pag. 51 del juego básico)

ORNITÓLOGOS DEL CAMPAMENTO CIENTIFICO

Datos genéricos válidos para cualquiera de ellos, ocho personas, hombres y mujeres

Características

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

P.VIDA: 5

P. CORAJE: 8

P. LUZ: 6

Habilidades

Combate sin armas (4), Convencer (6), Buscar (5), Charlatanería (6), Liderazgo (8), Idioma nativo/Cualquiera de los de la Unión Europea (9), Idioma extranjero/Cualquiera de los de la Unión Europea (5), Idioma extranjero/Cualquiera de los de la Unión Europea (7), Primeros Auxilios (7), Supervivencia (8), Cartografía (9), Geología (8), Ingeniería (7), Biología (9), Botánica (9).

CAPITAN RUMEU

El hombre que no sabe lo que significa la palabra "escribulo"

Características

FUE:8 DES:7 INT:8 CAR:2 CON:9 VOL:8
PER:8 ESE:5

P.VIDA: 9

P. CORAJE: 14

P. LUZ: 5

Habilidades

Combate sin armas (9), Buscar (9), Charlatanería (6), Liderazgo (9), Frialdad (9), Armas de fuego/todas las variantes (9), Explosivos (9), Idioma nativo/Portugués (8), Idioma extranjero/Inglés (5), Idioma extranjero/Castellano (3), Primeros Auxilios (7), Supervivencia (9), Conducir coche (7), Cartografía (9), Criminología (8).

Modelo propuesto para este personaje: Robert Duvall

Equipo: Posee un fusil de asalto M-16 y una Beretta 92 (véanse páginas 50 y 51 del juego básico) y, al igual que el resto de su tropa, cualquier objeto que consideres lógico dentro de la mochila de un soldado.

SOLDADOS A LAS ORDENES DEL CAPITAN RUMEU

Datos genéricos válidos para cualquiera de ellos

Características

FUE:6 DES:5 INT:6 CAR:2 CON:7 VOL:6
PER:6 ESE:2

P.VIDA: 7

P. CORAJE: 6

P. LUZ: 2

Habilidades

Combate sin armas (7), Buscar (7), Charlatanería (4), Frialdad (6), Armas de fuego/todas las variantes (7), Explosivos (6), Idioma nativo/Portugués (6), Idioma extranjero/Castellano (2), Primeros Auxilios (5), Supervivencia (7), Conducir coche (5), Cartografía (7), Criminología (2).
Los pilotos incluyen Pilotar helicópteros (7)

Equipo: Poseen un fusil de asalto M-16 y una Beretta 92 (véanse páginas 50 y 51 del juego básico) y, al igual que el Capitán Rumeu, cualquier objeto que consideres lógico dentro de la mochila de un soldado.

GUERRILLEROS

Sólo si tú desees que aparezcan

Características

FUE:7 DES:5 INT:7 CAR:5 CON:7 VOL:6
PER:8 ESE:2



P.VIDA: 7
P. CORAJE: 6
P. LUZ: 2

Habilidades

Combate sin armas (8), Buscar (4), Frialdad (5), Armas de fuego/todas las variantes (5), Explosivos (4), Idioma nativo /Portugués (7), Idioma extranjero/Castellano (2), Primeros Auxilios (3), Supervivencia (8), Conducir coche (5), Cartografía (7).

Súmese un nivel en TODO si se trata del líder del grupo

Equipo: Poseen un fusil de asalto AK-47 y una Tula Tokarev TT-33 (véanse páginas 50 y 51 del juego básico) y, cualquier objeto que consideres lógico dentro de la mochila de un guerrillero.

RODRIGO MESQUITA, 42 años

Sólo si quieres hacer que aparezca en la aventura

Características

FUE:6 **DES:**7 **INT:**9 **CAR:**7 **CON:**7
VOL:10 **PER:**6 **ESE:**10

P.VIDA: 7
P. CORAJE: 10
P. LUZ: 10

Habilidades

Combate sin armas (6), Armas de fuego/ todas las variantes (6), Archivos y bibliotecas (8), Burocracia (8), Convencer (8), Buscar (9), Charlatanería (7), Liderazgo (9), Historia (10), Arqueología (10), Antropología (10), Idioma nativo /Portugués (9), Idioma extranjero /Inglés (7), Idioma extranjero/Castellano (7), Idioma extranjero/Francés, Idioma extranjero/Alemán, Primeros Auxilios (5)

Modelo propuesto para este personaje: Robert de Niro.

LOS YAMIROGAMI

EL HECHICERO YAMIROGAMI

Características

FUE:5 **DES:**5 **INT:**12 **CAR:**9 **CON:**6
VOL:14 **PER:**15 **ESE:**16

P.VIDA: 6
P. CORAJE: 14
P. LUZ: 16

Habilidades

Combate sin armas (4), Armas exóticas/Arco (3), Armas exóticas/cerbatana (6), Frialdad (10), Esconder objetos (10) Buscar (10), Idioma nativo/Yamirogami (10), Sigilo (12), Camuflaje (12), Navegación (5), Orientación (10), Intuición (18).

YAMIROGAMI, VARON ADULTO

Características

FUE:8 **DES:**7 **INT:**6 **CAR:**5 **CON:**10
VOL:9 **PER:**8 **ESE:**5

P.VIDA: 10
P. CORAJE: 9
P. LUZ: 5

Habilidades

Combate sin armas (8), Armas exóticas/Arco (8), Armas exóticas/cerbatana (8), Frialdad (7), Esconder objetos (9) Buscar (10), Idioma nativo/Yamirogami (6), Sigilo (10), Camuflaje (10), Navegación (9), Orientación (10), Intuición (5).

Los jóvenes guerreros poseen las habilidades de combate a nivel 9.

YAMIROGAMI, MUJER ADULTA

Características

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

P.VIDA: 7
P. CORAJE: 9
P. LUZ: 5

Habilidades

Combate sin armas (4), Armas exóticas/Arco (4), Armas exóticas/cerbatana (5), Frialdad (5), Esconder objetos (10) Buscar (10), Idioma nativo/Yamirogami (6), Sigilo (10), Camuflaje (10), Navegación (5), Orientación (10), Intuición (8).

YAMIROGAMI, NIÑOS

Características

FUE:4 **DES:**8 **INT:**6 **CAR:**5 **CON:**5 **VOL:**9
PER:8 **ESE:**5

P.VIDA: 5
P. CORAJE: 9
P. LUZ: 5

Habilidades

Combate sin armas (4), Armas exóticas/Arco (4), Armas exóticas/cerbatana (5), Frialdad (2), Esconder objetos (8) Buscar (10), Idioma nativo/Yamirogami (6), Sigilo (10), Camuflaje (10), Navegación (2), Orientación (7), Intuición (10).

El favorito del hechicero, posee ESE 10 y 10 puntos de luz

EL HIJO DE GAMI

Características

FUE:1 **DES:**1 **INT:**24 **CAR:**1 **CON:**1
VOL:30 **PER:**30 **ESE:**40

P.VIDA: 1
P. CORAJE: 6 (agotados los demás)
P. LUZ: 40



ARMAS YAMIROGAMI

"El arma Yamirogami por excelencia es, sin duda alguna, la cerbatana. Más diestros en la caza de pequeños mamíferos y aves que en el ataque a los habitantes más espectaculares de la selva, prefieren claramente sus cerbatanas, fabricadas con cañas estrechas, de unos cuarenta centímetros de diámetro y decoradas con plumas, a los arcos, que parecen emplear más con fines rituales y bélicos que cinagéticos..."

Rodrigo Mesquita, Filhos da Foresta

Los Yamirogami son verdaderos expertos en el uso de la cerbatana. Dada la escasa potencia de sus proyectiles a la hora de enfrentarse a animales mayores que un pájaro o un pequeño roedor, untan las puntas de las pequeñas flechas con diversos venenos. Estos dardos tienen una cabeza poco mayor que la de un alfiler, de modo que un impacto no tendrá efectos en cuanto a pérdida inmediata de puntos de vida. Los más usuales son:

GABE-NIYÉ

Un veneno sumamente poderoso contra animales de tamaño medio, pero no tan letal en el ser humano como el tradicional curare. Si se sufre el impacto de un dardo con esta sustancia, la víctima tendrá que realizar una tirada de constitución (normal) por turno. Si la falla, perderá un punto de vida. Si la supera, no tendrá otro efecto. Si se superan tres tiradas consecutivas o cinco en total, sean o no consecutivas, los efectos desaparecerán.

Si se sufren varios impactos, los efectos serán acumulativos. De esta forma, una descarga "cerrada" con varios Yamirogami disparando a la vez contra el mismo blanco, pueden matarlo en cuestión de minutos.

GABE-GUYÉ

Substancia de efectos alucinógenos sumamente potente. El afectado siente que la carne, literalmente, se despegas de sus huesos, por todo el cuerpo. Un dolor insoportable sacude cada centímetro de su organismo. Esto provoca una dramática pérdida de poder de concentración: cada quince minutos se hará una tirada de constitución normal. En caso de fallarla, el afectado restará a cada tirada que haga en ese tiempo, una cifra igual a la categoría de fracaso. Si la supera, sólo restará un menos uno, sea cual sea su categoría de éxito. La droga tendrá efecto hasta que se logre superar tres tiradas consecutivas o cinco en total, sean o no consecutivas.

Cuando los Yamirogami emplean este veneno contra una presa, después del disparo se limitan a capturarla mientras queda paralizada por el dolor. Su uso más común es en aquellas situaciones en que se quiera capturar un animal vivo.

Si se sufren varios impactos, se harán tantas tiradas de constitución como dardos hayan alcanzado a la víctima, pero luego sólo se restará a las tiradas la peor categoría de fracaso obtenida en todas las tiradas de constitución fallidas que el personaje haya realizado.

GABE-PEYÉ

Su empleo durante la caza es similar al de la Gabe-Guyé, pero para animales de más de veinte kilos de peso. Sin embargo, en el ser humano se produce una reacción química de efectos devastadores sobre el sistema nervioso de las víctimas. Quien reciba el impacto de un dardo untado con esta sustancia, deberá superar una tirada de constitución de dificultad **imposible**. Si la supera, padecerá durante doce horas una fiebre que hará que todas sus tiradas de dado se penalicen con un menos uno. Si la falla, sufrirá exactamente el mismo efecto que si acabase de adquirir una esquizofrenia **en grado agudo**. A partir de este momento, aplica las reglas como si hubiese adquirido este trastorno por culpa del estrés.

Cada veinticuatro horas, el afectado realizará una tirada de constitución normal. Si la falla, no podrá intentar otra durante tantos días como la categoría de fracaso (es decir, si la C.F. es siete, permanecerá esquizoide durante otra semana y no le quedará más remedio que esperar todo ese tiempo antes de poder repetir la tirada e intentar salir de su locura). Si la supera, el trastorno bajará tantos grados como fuera la categoría de éxito. De esta forma, con C.E. 0 ó 1, pasará a grado serio. Con C.E. 2 a grado leve y, con C.E. 3 ó más, volverá a la normalidad y no tendrá que hacer más tiradas. Si baja uno o dos grados en su trastorno, posteriores fallos en la tirada de constitución no aumentarán el grado de esquizofrenia, sólo influyen a la hora de calcular cuánto tiempo habrá de esperar antes de hacer otra tirada.

Si se sufren varios impactos de dardos untados con este veneno, sus efectos no serán acumulativos, pero si se reciben más de cinco dosis en menos de cuarenta y ocho horas, se perderá un P.V. por cada dosis adicional tan pronto como se sufra el impacto del dardo.

Cuando no emplean venenos en sus dardos, los Yamirogami lanzan con sus cerbatanas otros un poco mayores. En este caso, su único efecto es un impacto de POT 5, calculándose el daño igual que si se tratase de un impacto de arma de fuego.

En cuanto a los arcos, los que utilizan son idénticos a los que se describen en el juego básico (página 49). Las puntas de sus flechas no son nunca untadas con veneno de ningún tipo.

ANIMALES

Por Igor Arriola Fernández

Todos los animales tienen una serie de habilidades comunes que no poseen los seres humanos, y aunque no vamos a hablar de todas ellas, sí voy a describir las más importantes:

Habilidad de intimidación (FUE)

Todos los animales depredadores de una u otra forma poseen una capacidad intimidatoria natural, esta puede venir dada por su forma de actuar o incluso, por su simple forma física. También puede venir dada por una fama adquirida, sea real o no la causa que la origina.

Aunque las categorías para englobar la forma de intimidación que poseen los animales serían una lista muy extensa, voy a simplificarla en dos grupos: miedo y asco.

Un animal puede producir miedo de muchos formas: Gruñidos en la oscuridad, ojos penetrantes, una enorme mandíbula batiéndose muy cerca tuyo...

Otros animales producirán asco: ser criaturas viscosas o procedentes de la inmundicia cotidiana tales como las ratas, o simplemente ser pequeñas, peludas y con muchas patas como las arañas.

Cuando te enfrentes a una animal que posea esta capacidad (que es innata en el caso de las criaturas que dan asco y voluntaria en las demás), deberás superar una tirada de **Frialdad en Normal o de Voluntad en Difícil**, restando el nivel de la habilidad de intimidación del animal en cuestión y añadiendo el nivel de Encanto animal (ver más adelante).

Si no se supera la tirada, el personaje reaccionará de diversas formas:

En el caso de que sea intimidación por miedo saldrá corriendo si la **C.F.** es inferior a su Voluntad, pero si es superior se quedará paralizado durante tantos asaltos como haya superado la **C.F.** a su voluntad, pudiendo después intentar una tirada de **Voluntad en normal** para salir de esa paralización y echar a correr para huir de aquello que tanto le asusta.

Si en cambio supera la tirada podrá actuar libremente.

En el caso de que sea intimidación por asco huirá de aquello que le produce tan horrible sensación (bien subiéndose a algún sitio o simplemente corriendo) si la **C.F.** es inferior a tu voluntad o te pondrás a gritar histéricamente si la **C.F.** es superior, durante tantos asaltos como haya superado la **C.F.** a tu voluntad, pudiendo posteriormente tratar de superar una **Voluntad en Normal** para poder huir de aquello que le produce asco.

Si supera la tirada no ocurrirá nada.

Cualquiera de estos efectos podrá ser ignorado mediante 1 punto de coraje.

NOTA: ha diferencia de el resto de tiradas que solemos realizar habitualmente durante el juego, si sacamos un 20, volveremos a tirar el D20 y añadiremos el resultado.

Percepción de lo antinatural (ESE)

Muchos animales tienen la capacidad de presentir cuando fuerzas antinaturales operan en el ambiente en el cual acaban de entrar. No pueden distinguir si dichas fuerzas son venignas o malignas.

Encanto animal

Todas las habilidades en el mundo de Ragnarok son positivas por regla general, pero esta habilidad sí podrá tener una cantidad negativa.

El encanto animal es la cualidad natural de los animales para parecer agradables a primera vista a los humanos, bien por su forma física atractiva o por su aparente cordialidad. Esta habilidad posee un número (bien sea positivo o negativo) que emplearemos cuando los humanos se encuentren con animales en situaciones que motiven una tirada de Frialdad o Voluntad por parte del ser humano para mantener la compostura, siendo tranquilizador si esta cantidad es positiva o intranquilizador si es negativa.

JAGUAR

FUE: 15 DES: 13 CON: 12 INT: 1 PER: 12
VOL: 2 CAR: 0 ESE: 2

P. Coraje: 0*
P. Vida: 12

Habilidades

Combate sin armas (derribo) 8, Combate sin armas (garras) 7, Combate sin armas (Colmillos) 5, Sigilo 14, Tregar 10, Saltar 15, Intimidar (miedo) 12, Correr 8, Nadar 6, Encanto animal -8

SERPIENTE (Anacondas)

FUE: 20 DES: 8 CON: 8 INT: 1 PER: 8
VOL: 1 CAR: 0 ESE: 1

P. Coraje: 0*
P. Vida: 8

Habilidades

Tregar 20, Sigilo 15, Intimidación (miedo) 2, Encanto animal -7, Combate sin armas (Constricción) Especial, Saltar 3

SERPIENTE (mambas verdes)

FUE: 1 DES: 8 CON: 1 INT: 1 PER: 7 VOL: 1
CAR: 0 ESE: 1

P. Coraje: 0*
P. Vida: 1

Habilidades

Tregar 20, Sigilo 15, Intimidación (asco) 5, Encanto animal -4, Combate sin armas (mordisco) Especial*, Saltar 3

TARANTULA

FUE: 0 DES: 4 CON: 1 INT: 0 PER: 2 VOL: 0
CAR: 0 ESE: 1

P. Coraje: 0*
P. Vida: 1

Habilidades

Intimidar (asco) 4, Tregar 15, Combate sin armas (picar) Especial**

Especial: Las anacondas se enrollan sobre su víctima para matarla mediante la asfixia. Cuando una anaconda acecha para atacar a una presa, la víctima deberá realizar una tirada de Percepción en Normal. Si la presa supera la tirada, podrá tratar de evitar a la serpiente, realizando ambos (víctima y depredador) una tirada de Destreza, si saca más C.E. que la serpiente habra conseguido evitarla, sino se enredará alrededor de ella y comenzará la constricción a razón 1 PV por asalto hasta morir o matar a la serpiente.

Especial*: Las mambas verdes son serpiente de tipo arbolíneo, es decir, que principalmente viven en los árboles, por lo que cuando atacan a una presa que no se ha percatado de su presencia (para lo cual la presa deberá realizar una tirada de percepción en Normal de -4) o será mordido de inmediato si no saca un 1 en el dado la serpiente.

El veneno de la mamba es mortal y tardarán en morir apenas una hora.

Especial:** Sólo picará cuando haya trepado por el cuerpo de la víctima durante tres asalto, morderá automáticamente. A pesar de que siempre se ha dicho que la picadura de la tarantula es mortal, en realidad es mortal tan sólo para criaturas de poca constitución, provocando muchos dolores y alta fiebre en el ser humano, pero rara vez la muerte.

Cuando alguien es mordido deberá superar una tirada de Constitución en Normal, si la supera tendrá fiebre y dolores durante tantos días como 11- CON y un -5 a todas sus acciones. En cambio si no la supera, tendrá un modificador de -8 durante tantos días como su C.F. y después un -5 durante tantos días como 11-CON. Si la C.F. es superior a su CON deberá realizar otra tirada de Constitución en Fácil mas un nivel por cada punto que la C.F. haya superado a la Constitución hasta Muy Difícil, si la supera sufrirá los efectos anteriormente descritos, pero si la falla sufrirá un ataque cardiaco tal y como se describe en la página 63 del juego básico.

PIRATAS!!:

El apasionante mundo del Caribe en formato libro. 248 páginas de aventura al trepidante ritmo de los cañones. Y con material a color para que tus aventuras resulten de lo más vistosas. **(Septiembre de 1994)**

Pantallas de PIRATAS!!:

Con hojas de personaje y algún que otro handout. **(Octubre de 1994)**

La Costa del Dragón:

Un módulo para Piratas!! de 80 págs. ambientado en el Caribe colonial. **(Navidades 1994)**

Ansiedad Libre Flotante

Una historia "apócrifa", para RAGNAROK, ambientada en las selvas del Amazonas. 80 páginas de aventuras en lo más recóndito del planeta. La última aventura escrita por J&F Garzón para esta editorial. **(Septiembre de 1994)**

JOB 41.1

Los alevines de LUDOTECNIA se han puesto a escribir una historia para RAGNAROK, ¡y de que modo!. Por primera vez damos salida a material realizado por gente de nuestros clubes. La historia es apasionante y se rebela como una auténtica gozada. **(Noviembre de 1994)**

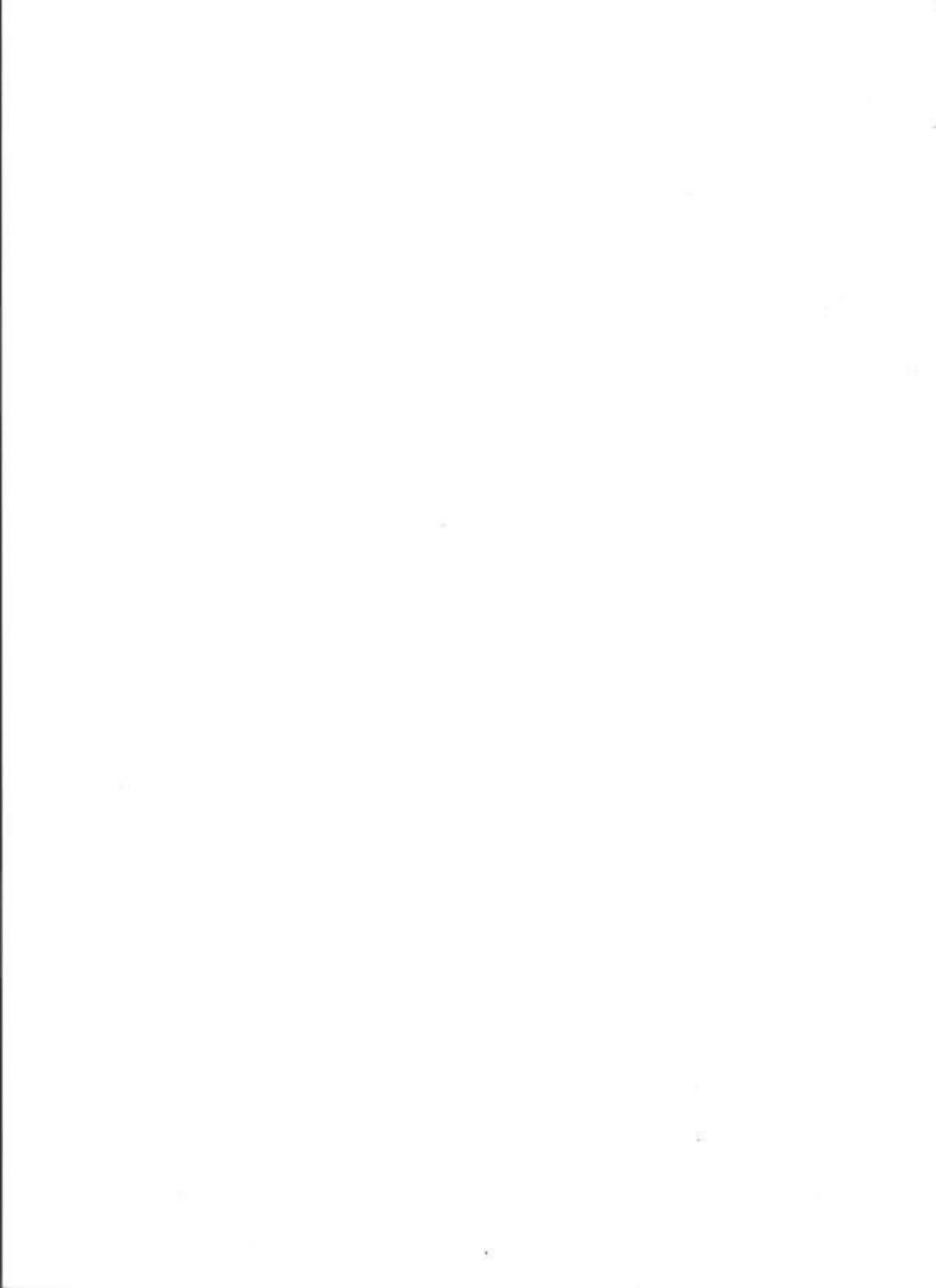
RAGNAROK:

La segunda edición más esperada. Los autores se han rebelado y han decidido sacar todo aquello que LUDOTECNIA censuró en la mítica edición de diciembre de 1992. 260 páginas, 32 a color. Texto absolutamente revisado y renovado, nuevas reglas, y mejoras en el background que dejará boquiabiertos a muchos. Incluye un módulo en el que Jacques de Mollay (de la Logia de Edimburgo) se introduce en la Merrick para destruirla... **(Navidades 1994)**

FOXTROT EN BABILONIA:

En este módulo para MUTANTES EN LA SOMBRA comienza el ocaso de Prometheus, para dar paso a una **!!NUEVA ERA!!**. 80 páginas que le van a quitar el hipo a más de uno. **(Navidades 1994)**

Y ESTO SOLO ES EL COMIENZO...



Una aventura en plena selva amazónica. Una aventura llena de catástrofes en el lugar más perdido del mundo, donde la ayuda jamás llega. Una aventura, poco ortodoxa, que nos pondrá los pelos de punta.

Una aventura que comienza en la sede de la Merrick House y Dios sabe cuándo y cómo acabará; el lugar al menos si lo sabemos: lo más profundo de la selva más grande del planeta.

