



El Fantasma del Clavo de Plata

Por IGOR ARRIOLA



Prefacio

LA LEYENDA DEL SUEÑO DE ABERDEEN

No es ésta una historia triste, más bien es una historia de malos presagios y muerte. Con un cortejo fúnebre comienza. Hacia las playas de Harsvik se dirigen los restos de la Maga, seguida por sus acólitas, Damas y novicias. La luz del amanecer lucha con la bruma por dejarse ver.

Gris el día y gris el color de los corazones que la acompañan en el viaje hacia su última morada, allá en la verde Escocia. La que fuera Reina de Adivinas yace como un tronco de tejo sobre las angarillas. La que fuera llamada "el sueño de Aberdeen", sueña quizás para siempre en las tierras del viejo Odín. Su magia y su saber descansan para siempre bajo el tocado de seda azul con el que adornaron sus canos cabellos. Sobre el pecho un medallón negro, y agarrados en sus manos tres clavos de plata, símbolos de su casta y linaje. El barro y la nieve hacen duro el camino. El sonido de las olas augura el final al cortejo terrestre. Erguido sobre las olas y amarrado al pantalán espera el "Aurora", nao de dos palos que habrá de llevar la mortaja hasta las tierras de Aberdeen.

Día y medio habrá de durar la singladura, siempre medien buenos vientos.

Tal vez asustada por los llantos. Tal vez mensajera de lo Alto, una corneja negra levanta su oscuro vuelo cruzando al cortejo de diestra a siniestra. Torvo presagio para quien sabe leer, o para quien se mantiene despierto entre tanto sollozo. Sólo Helen se percata. Inteligente y despierta, además de bella, era sin duda la más aventajada novicia, su ternura y entereza la convirtieron pronto en báculo predilecto de la Maga, a pesar de aún no ser Dama. De sus labios brota una suave plegaria:

- "Madre fuiste y Madre serás para siempre en mi corazón. Si librar no puedes, ayúdanos pues a sortear con ventura lo que peligroso se acontece".

La comitiva sube al barco y éste zarpa rumbo a poniente.

Mientras el "Aurora" perfila al paio las costas de Noruega se levanta una espesa niebla que lo ciega todo. Plegando velas se prepara la nao para lanzar el ancla y esperar. La espera se hace larga. Calma chicha y suave golpear de olas y madera. Pasan las horas y levanta la niebla cerca ya del atardecer, para dejar ver la tempestad que avanza.

- "Izad velas y buscar refugio cerca de la isla de Hitra."

Temeroso el capitán, más por el pasaje que por el barco, decide adentrarse en el fiordo para capear más seguro el temporal y de paso buscar fondeadero en donde

pasar noche, pues es seguro que no podrán seguir viaje hasta bien entrada la mañana del día siguiente. Los vientos azotan con fuerza la popa del "Aurora" cuando éste se adentra rumbo a levante por entre los acantilados del fiordo de Trondheim, nada hace prever que aquel fiordo será su tumba.

De alguno de los oscuros parajes a los que da cobijo lo encrespado de los acantilados ha surgido una pinaza de nombre "Nostromo", no enarbola bandera alguna por lo que el capitán del "Aurora" alerta a la tripulación de un posible abordaje. Para cuando el "Aurora" toma plena conciencia de lo que ocurre ya es demasiado tarde.

El palo mayor cede con el primer disparo.

Desarbolado es presa fácil.

Más rápido, el "Nostromo" toma la banda de estribor y engarza al "Aurora" en un abrazo mortal. La cubierta se llena pronto de sangre y los piratas avanzan hacia las entrañas del barco en busca del botín.

Caspar Federico Lobte, alemán, llevaba pintado en la cara lo desalmado de su carácter. Una fea cicatriz le cruza el rostro de parte a parte, fruto sin duda de una de las muchas de sus maldades. Avanza al frente de la chusma al grito de ¡¡Al botín!!!, sin sospechar que la carga del "Aurora" lejos estaba de ser un preciado cargamento.

Preciado cargamento no encontró pero sí jugoso. Los que le oyeron dicen que haciendo una horrible mueca de sorpresa murmuró ¡¡mujeres!!.

Pronto el camarote principal se convierte en terrible orgía de sexo y sangre.

Los gritos se suceden, y entre tanto desmán Helen intenta salvar lo que más quiere, a su Ama y Señora.

Para evitar que aquella horda enloquecida mancille el descanso honorable de la Maga, se abre paso con uno de los clavos de plata que adornan su mortaja.

Los dos barcos sin rumbo se acercan peligrosamente a los escollos que bordean los acantilados.

Federico elige presa en el cuerpo de Helen, tal vez más turbado por lo aguerrido de su gesta que por lo expresivo de su recatada belleza.

Helen ve llegar a Federico con los ojos inyectados en sangre, venderá cara su honra y la de su Ama.

Federico descubre entonces el medallón Mágico de la Adivina. Ajeno ahora a Helen avanza y lo toma, mientras la joven le hunde el clavo en el costado.

Federico se revuelve, dolorido, la toma por la cintura, ajeno a los esfuerzos de la joven que

pierde el clavo de plata.

Helen se prepara para lo peor dando por perdida su batalla. Es en este momento y no en otro, cuando oye la recia voz de la Maga que le increpa a ser Dama y no Novicia, que le espeta a lanzar un conjuro.

Duda, pero al fin accede. Prepara cuidadosamente las palabras, consciente de que en el orden de las mismas se esconde el secreto del éxito, "Difícil pero efectivo, hija mía" le había dicho tantas veces su Ama.

Comienza a recitarlas en el mismo instante en que el "Nostromo" y el "Aurora" se estrellan con estrépito en la escollera.

Partido el orden del conjuro se encuentra a solas con Federico en un lugar que no es real ni ficticio.

Comprende pronto que ha sido atrapada en la Zona Oscura junto a un Federico aturdido que descansa en el suelo, y el clavo. Lo recoge y consciente de su desventura lo clava en el cuerpo yacente de su enemigo, en la cabeza.

En ese instante se desvanece Federico en la nada, arrastrando tras de sí y para siempre el preciado Medallón

Los dos barcos se sumergen en las frías aguas del fiordo. Ajenos por completo al horror que yace dentro.

Como silencioso testigo, arriba, sobre el acantilado, una vieja atalaya de piedra negra.

Descansa la Maga en el fiordo, que no para siempre. Espera el retorno del Medallón, y con él la Paz Eterna.

Narración tradicional Escocesa del siglo XVII

EL FANTASMA DEL CLAVO DE PLATA

Cuentan que hace poco tiempo ha vuelto a verse al famoso fantasma de Rorvik. Este hecho, aparentemente vulgar, me trae a la memoria una vieja historia narrada por los viejos del lugar, y que dada la precisión de lo narrado se me antoja merecedora de un mínimo interés.

Dicen que coincidiendo con el nacimiento del primogénito varón de la familia Erickson, surge de las entrañas del fiordo un extraño aparecido con ropas de marino del s.XVI. Como dato concreto cuentan que lleva clavado en la cabeza un extraño clavo de plata.

Narran los lugareños, que estas extrañas visitas se suceden periódicamente desde que un capitán pirata de nombre Federico fuera muerto a manos de una hechicera escocesa, en las costas de Rorvik, tiempo ha.



El encuentro entre Federico y el primer Erickson aparece confuso. Cuentan los nativos que pescando Erickson cerca de una atalaya negra, se topó con el "espíritu" y que éste le convenció a cambio de riquezas, para que custodiase su cuerpo mientras viviese, y después su primogénito varón, o si hubiera caso el segundo o el tercero. Nadie sabe a ciencia cierta el cómo, pero el caso es que Erickson recuperó el cuerpo del pirata, y levantó cerca de la atalaya un panteón secreto en el que dejó reposar los restos del aparecido, a la espera de su "resurrección". Con el tiempo los Erickson levantaron su casa solariega en aquel mismo lugar, preservando la torre negra. La riqueza de la familia fue en aumento, siempre en pos de una extraña suerte de beneficios. Pasaron los años, y ya en un tiempo muy cercano las "visitas" se han sucedido con una insistencia fuera de lo común. Nada se sabe al respecto pero la contundencia de los hechos que derivaron en la muerte de la primogénita de Jan Erickson, su esposo y la pequeña Erika hablan sin lugar a dudas de una turbia historia que de momento no ha tenido solución.

Te ruego estimado Lyonel me escribas a vuelta de correo por si la información te ha servido de algo.

Sin más, y haciéndote ostensible mi más profundo respeto por tu trabajo, me despido atentamente.

Carta de Björn Landström (Sociólogo noruego)
a la atención de Lyonel Hart,
miembro de Merrick House Inc. (1989)

ERIKA

La noche era profunda y silenciosa, la luz de la luna lo iluminaba todo con una luz aterciopelada y limpia. Algunos sonidos de insectos avisaban de que la primavera ya estaba instalada en Rorvik.

Algo que no supo definir asustó al gatito, y sin ponerse las zapatillas saltó de la cama para buscarlo. Bajó por la escalera y se acercó a la gatera de la puerta de la cocina. Se movía, había salido al jardín.

Decidida a recuperarlo, salió notando el suave acariciar de la hierba joven en las plantas de los pies. Sabía muy bien hacia dónde iba Strug. La gata, su madre vivía todavía en la casa del abuelo, en la atalaya. Subió caminando por la vera del camino, evitando el empedrado y disfrutando de la hierba. Llegó a la casa en la que ahora vivía el tío Johan y cuando se acercaba a la puerta trasera notó una luz que provenía de las cocheras. Sintióse segura se encaminó

hacia allí, sin saber que caminaba hacia su muerte.

Desde el umbral lo vio claramente. El sobresalto produjo ruido, y corrió, y corrió en dirección a la entrada principal, buscando refugio.

Johan calmó a su contertulio con un: "sólo es una niña, ya lo arreglo yo"... La cicatriz que atravesaba la cara del otro hombre se tornó rojiza y de su boca surgió un gruñido que denotaba enojo. Cuando se alejaba Johan pensó por un momento si la niña había visto lo suficiente coma para darse cuenta de lo traslúcido de Federico y del enorme clavo que adornaba su cabeza.

La encontró en la sala que llamaban "norteña", por su orientación al norte. En la oscuridad se ocultaba una sombra que enseguida reconoció.

"No te preocupes sólo es un amigo, no te asustes". Erika comenzó a llorar y entre sollozos musitaba: "el fantasma, el fantasma, el fantasma".

Lo había visto, debía calmarla a toda costa y avanzó para abrazarla. Por encima de todo quería a su sobrina. La niña retrocedió en dirección al ventanal con un movimiento brusco, sin percatarse de que en el suelo le esperaba una trampa tendida por Federico. Un viejo patín salido de la nada ayudó "convenientemente" a Erika en su viaje hacia el ventanal. Nada pudo hacer Johan sino gritar mientras la niña se alejaba en dirección a las profundidades del acantilado a través de los cristales que saltaron en mil pedazos.

Abajo, Federico sonrío mientras retira la uña cubierta de sangre de la carita del gato, que se retuerce de dolor ante la pérdida del ojo. Federico musita: "Así aprenderéis todos, no bromeo nunca....."

CANCION DE JOHAN ERICKSON

Metió la pata un abuelo
y ningún Erickson la supo sacar.
Juró lealtad eterna, por él y por todos
y nadie lo puede evitar
Te tiene agarrado el fantasma
te tiene agarrado de cierto lugar.
Metió la pata un abuelo
y ningún Erickson la supo sacar.

De nuevo se me ofrece la oportunidad de continuar con mis explicaciones acerca de lo que se alberga en las entrañas de nuestra bien querida Biblioteca nº13. Me dirijo a Vds., en esta nueva entrega, para hablar de un concepto que entronca directamente con las teorías dinámicas de Al-Dawla, ya comentadas y pormenorizadas en Ragnarok, nuestra anterior obra.

La Dimensión Oscura es un concepto que no por ser antiguo es más conocido. Muy al contrario nos encontramos con un planteamiento bastante oscuro, al menos tanto como su nombre. A lo largo de los años, y a través de diferente tipo de narraciones, normalmente verbales, va apareciendo una, ¿como diríamos?, antesala del infierno, o un infierno "particular". Este infierno está dominado siempre por un Señor, que bien pudiera ser un ente, nada abstracto, venido de no sabemos que lugar. Yendo a lo que nos ocupa, y a lo que a mi parecer es lo más importante, diré que la confección de este "mundo" es dinámicamente congruente con las teorías de nuestro querido Al-Dawla. Con un giro contrario a la alineación "correcta" del Universo conocido, su planteamiento existencial es contrario a lo conocido como normal. Su configuración varía dependiendo de la localización planetaria de la cultura que le da cabida. Por poner un ejemplo diré que tenemos datos suficientes como para constatar que existe una Dimensión Oscura en la zona Sudamericana en la que nos encontramos con la vertiente dramática de una Selva virgen, tipo Amazonas. En el mundo Occidental nos encontramos con variantes relativas a la configuración tradicional de las subculturas que lo pueblan, cercana a la Mitología Celta en el mundo anglosajón, cercano a la Mitología Vikinga en los países nórdicos y así un amplio etcétera que da cobijo a todas las variantes conocidas.

El caso del Señor resulta cuando menos curioso, dado que su descripción coincide a lo largo y ancho de este mundo, sin que por el momento tengamos datos al respecto como para analizar convenientemente este fenómeno. Para no aburrir más al lector, voy a permitirme concretar desde este momento las puntualizaciones relativas a la historia que a continuación se relatará.

Tenemos datos suficientes como para asegurar que la existencia del Señor se debe fundamentalmente a la captación secular de un alto Mago o Chamán o cualquier jerarca de Escuelas Mágicas, en un plano espacio-temporal en el que dispone de gran poder. Su configuración física, común a todas las latitudes, depende seguramente de un arquetipo dibujado por lo que podríamos definir como malignidad. Este ser atrapado constata prontamente que su poder es casi ilimitado siempre y cuando no salga del espacio que se le ha asignado, y ciertamente un espacio supletorio que podríamos definir como de Poder accesorio.

Si bien La Dimensión Oscura está poblada por infinidad de criaturas que pueden tener cierto parecido con las conocidas, se constata a través de los relatos de los que disponemos, que pueden ser harto diferentes. Sin duda el otro "personaje" de esta Dimensión es el llamado Guardián. Este personaje forma parte de un sistema de seguridad para impedir la expansión de la Dimensión Oscura, y la perversión de la realidad conocida. Son irónicos y no actúan ni por pasiva ni por activa en las actitudes que toman los "visitantes" de la Dimensión Oscura. Actualmente seguimos investigando los datos que obran en nuestro poder en aras de solucionar este vasto secreto.

**Catalina Hastings, Merrick House Inc.
Edimburgo, 25 de Septiembre de 1992.**





Introducción

SIEMPRE UN TELEGRAMA

El Fantasma del Clavo de Plata es un módulo de Ragnarok especialmente diseñado para ser jugado por un grupo de 3 ó 4 jugadores, con P.J. creados para esta aventura. Es importante que ninguno posea conocimientos arcanos ni objetos mágicos de ningún tipo; sería recomendable también que los personajes hubieran pasado por la universidad, pero ésto no es imprescindible. Además, será necesario que alguno de ellos fuese amigo del profesor Elijah MacDowell, bien por ser un antiguo alumno suyo, bien por ser un colega parapsicólogo, o simplemente por ser un compañero de investigaciones anteriores. También resultará conveniente que al menos uno de los P.J.s. domine el idioma inglés (casi todo el mundo lo conoce en Noruega). Damos por supuesto que todos ellos trabajan en Noruega (aunque su nacionalidad sea otra) y tener buen nivel en idioma noruego (dado que no suele ser la lengua que escogen los jugadores para sus P.J., puedes advertirles de su necesidad si crean personajes para la aventura). Finalmente, para poder jugar este módulo únicamente se necesita poseer un ejemplar de Ragnarok, el libro donde están recogidas las reglas para dirigirlo.

ATENCIÓN: *Deja de leer ahora mismo si tu intención es jugar este módulo con un P.J.. La información que se ofrece a partir de este momento es sólo para el D.J. No estás aún preparado para todos los detalles que se ofrecen a continuación y te arriesgas a un destino... terrible!*

El Fantasma del Clavo de Plata se encuentra dividido en tres partes bien diferenciadas.

En la primera se narran "ciertos hechos" que tuvieron lugar muchos años atrás y que motivaron la aventura en sí. El origen de un ser abominable y su extraño deambular durante siglos por un plano intermedio de No-Muerte. Su pacto maléfico con un hombre al que prometió poder terrenal a cambio del vasallaje eterno de cada primogénito varón, a lo largo de toda su descendencia. La conclusión de este pacto con la aparente muerte de una niña y ciertos sueños escalofriantes.

En la segunda parte encontrarás el núcleo de la aventura y su desenlace. Los personajes, con la intención de ayudar a un amigo, se involucrarán indefectiblemente en situaciones que se encuentran más allá de la lógica humana, traspasando los umbrales de dimensiones desconocidas y viéndose obligados a realizar esfuerzos límite para escapar ilesos y, si tienen suerte, acabar con la maldición que sufre la familia Erickson desde hace muchos años. Conocerán a personajes escalofriantes, surgidos de Dios sabe dónde, y deberán embarcarse en una carrera contra reloj para mantener un preciado tesoro: su propia libertad... si pueden.

La tercera parte detalla minuciosamente la nueva dimensión que conocerán los personajes y explica las nuevas reglas que se aplicarán en este módulo.

El tiempo, cruel enemigo

En este módulo el factor tiempo es determinante. La aventura comienza a las 10:00 de la mañana del día 13 de octubre de 1992 y concluirá, si no lo evitan antes los P.J., a las 0:00 del día 19 de octubre de 1992 con el despertar de Federico.

Es importante controlar el tiempo durante la partida, pues dependiendo de la velocidad con que los jugadores lleguen al fondo de la cuestión, encontrarán (o no) a un Federico más o menos poderoso.

Comenzando

El módulo da por supuesto que al menos uno de los P.J. trabaja como profesor en una universidad (lo ideal sería un catedrático de psicología). Si por cualquier razón ninguno de los P.J. cumple este requisito, deberás modificar ligeramente el principio de la aventura de tal manera que el telegrama que da inicio a la historia lo reciba en su lugar de trabajo o su propia casa.

LA NOTIFICACION

13 de Octubre de 1992, Martes, 10:00 de la mañana.

Los P.J. se encuentran trabajando relajadamente en el Departamento de Parapsicología de la Universidad de Oslo, a la que están adscritos. La nieve cae lentamente al otro lado de la ventana, mientras un suave sonido de nudillos en la puerta anuncia, sin que realmente nadie pueda sospecharlo, el comienzo de una aventura que si nadie lo impide podrá terminar en uno de los más horribles destinos: la esclavitud eterna.

El conserje abre la puerta con un respetuoso saludo, de entre la numerosa correspondencia que reparte entresaca un telegrama que acaba de llegar y que va dirigido a ellos. Dicho telegrama está fechado tres días antes y ha sido enviado desde Trondheim, una ciudad costera situada aproximadamente a unos 400 kilómetros al norte de Oslo.

Trondheim es la ciudad donde los P.J. estuvieron realizando sus estudios de doctorado, en la Escuela Superior de Psicología. El telegrama viene firmado por un nombre muy familiar para los P.J.: Elijah McDowell, "El Escocés". Viejo profesor universitario y director del área de Parapsicología en la ya mencionada Escuela Superior de Psicología. Baste decir que compartieron una gran amistad, debido entre otras cosas al mutuo interés por el mundo paranormal, y también, y por qué no decirlo, al encanto con que platicaba en sus clases, haciendo de sus conferencias las más populares de todo el campus.

El telegrama es escueto y conciso: **«Necesito vuestra ayuda. Stop. Estoy en mi casa de Trondheim. Stop. Acudid por favor en el menor plazo posible. Stop. Os espero. Stop.»**

En este punto comienza la aventura en sí. Los P.J. tendrán dos opciones definidas: quedarse en casa o ir en su ayuda. Si optan por lo primero... puedes organizar una bonita partida de tute y dejar que se enteren de los trágicos sucesos que les hubieran esperado por la prensa. Pero no: seguro que sabrías convencer a tus jugadores si fuese necesario.





Capítulo 1

¿PESADILLAS?

Como ya hemos indicado anteriormente, Trondheim se encuentra en Noruega, aproximadamente a 400 kilómetros en línea recta hacia el Norte desde Oslo. El viaje podrá hacerse bien en ferrocarril o bien en coche, ya que desgraciadamente el servicio de autobuses está actualmente en huelga, reclamando mejoras salariales. El viaje en ferrocarril les llevará aproximadamente unas 10 horas, el primer tren con destino a Trondheim saldrá a las 12:00 del mediodía, siendo el siguiente a las 20:00. Si por un casual deciden utilizar el coche, el viaje les llevará tan sólo 5 horas, pero recuerda que el clima es bastante malo, nieva constantemente, existen posibilidades de que hiele, y por supuesto es de noche, dado que la latitud de Trondheim la sitúa en el área SubBoreal, clareando solamente unas pocas horas al día, de 09:00 a 16:00hs, el resto del día es noche profunda en todo el área.

Si eligen viajar en coche, los P.J. tendrán que realizar una tirada de *“esencia colectiva”* (ver capítulo de reglas) en un nivel de dificultad de Fácil. Si tiene éxito llegarán en el tiempo previsto, mientras que si por el contrario fallarán la tirada, tardarán un número adicional de horas igual a la categoría de fracaso (C.F.), debido bien a cortes por accidentes, mal funcionamiento del vehículo o a cualquier incidencia que consideres oportuna. Si tienen la mala suerte de tardar más de 10 horas, no seas cruel con ellos y pon el tope en 10, ahora bien... si aún así deseas serlo, entonces no seré yo quien se oponga.

Una vez transcurrido el tiempo del viaje llegarán a la ciudad de Trondheim.

TRONDHEIM

Los P.J. llegarán tarde o temprano a Trondheim, y cuando lo hagan tratarán de acercarse lo antes posible hasta la casa de Elijah, con la intención de descubrir el motivo que ha llevado a su amigo a citarles, con tanta urgencia, en aquella fría ciudad.

Trondheim es una ciudad grande en importancia, pero no lo es ni en número de habitantes (cerca de 200.000) ni en extensión. Por esta época del año sus calles lucen un tupido manto blanco, (30 cms. de espesor) debido a las constantes nevadas. El Servicio de Limpieza del Ayuntamiento repasa constantemente las calles para hacerlas transitables, lo que no impide la constante existencia de una suave capa de nieve y hielo que las cubren en los meses de frío. El transporte en vehículo particular no es recomendable a no ser que se disponga

de cadenas o clavos en los neumáticos, el transitar suele ser lento y desesperante y por este motivo el sistema más utilizado suele ser el Trondheim Bus que mantiene, por periodicidad y servicio, perfectamente unidos todos los puntos de la ciudad.

Si los P.J. no recuerdan la localización exacta de la residencia de su amigo y deciden preguntar a un agente por la dirección en cuestión, éste les informará que está en el único barrio residencial de la ciudad, en las afueras. Eso sí, les recomendará encarecidamente que dejen su vehículo (si no han venido en ferrocarril) en el parking más cercano y que tomen el Bus con ese destino, o lo hagan a pie, pues la distancia que separa la Estación de Ferrocarril del citado barrio no es demasiado grande. Los P.J. saben perfectamente, recordemos que ya han estado allí, que podrán tomarlo en la Estación Central cada media hora.

Si los P.J. llegasen a horas excesivamente intempestivas podrán optar primero por hospedarse en alguno de los varios hoteles que hay en Trondheim si así lo desean (recordemos que Trondheim es una ciudad de marcado carácter turístico) y esperar hasta la mañana siguiente para resolver el problema que les ha llevado hasta allí. No tendrán ningún problema para conseguirlo ya que estamos en la época en la que hay menor densidad de turistas, por no decir que su existencia es casi nula y los hoteles no suelen ocuparse.

EL ENCUENTRO DE VIEJOS AMIGOS

La casa de Elijah se encuentra en un modesto pero bien dotado barrio de las afueras. Está circundada por una verja de color verde, que la mantiene perfectamente separada de las otras casas que la rodean. Dotada de 3 pisos y un amplio sótano que da a la calle, dispone de una escalera de siete escalones que nos sitúa directamente en la entrada al hall. Completa el paisaje el cuidado jardín que la rodea, que si bien está prácticamente cubierto de nieve deja entrever el esmerado cuidado y mimo al que es sometido por sus dueños. Cuando llamen a la puerta les abrirá una mujer de aproximadamente 40 años, guapa y bien arreglada que les preguntara que desean. Se trata de Sonja Henie, la esposa de Elijah. Aunque los P.J. no lo saben, ha sido ella y no Elijah quien les ha enviado el telegrama, preocupada por el estado cada vez más depresivo y mustio de su marido. Decidió solicitar la ayuda de las personas en las que más parecía confiar Elijah, los P.J. y por fin están allí.

El recibimiento será cordial. Les invitará a pasar y ofrecerá té para que se calienten, acomodándoles en el salón. Así mismo les comunica cariñosamente que anunciará su llegada a Elijah, pues se encuentra en la biblioteca y no quiere ser molestado. El interior de la casa tiene un marcado carácter victoriano, tal vez debido a la herencia indiscutiblemente británica del cabeza de familia. Por ahora no les dirá que fue ella quien envió el telegrama, pero tan pronto como acaben con los saludos de rigor les comentará su preocupación por su marido, quien que desde hace algunas semanas parece no encontrarse bien.

Elijah llegará al salón cinco minutos después, envuelto en una bata y sorprendido pero contento por la repentina llegada de los P.J., (no olvidemos que él desconoce la existencia del telegrama) y preguntará el motivo de la visita de los P.J.

Llegados a este punto se formará una interrogante, ¿Quién envió aquel telegrama?, el misterio se verá desvelado con dos palabras de Sonja: *"fui yo"*. A continuación se entablará una discusión entre el matrimonio, que bien pudiera transcurrir de la siguiente forma:

-Elijah: *"¿Por qué hiciste eso mujer?. Ya te dije que se trataba sólo de una gripe, que en unas semanas se me pasaría."*

-Sonja: *"¿Una gripe?. ¡Por Dios Elijah!. ¡Esos sueños no son naturales!. ¡Mírate!. ¡Si no les encuentras solución acabarán contigo!"*

En este momento los P.J. tendrán oportunidad de meter baza en la conversación. Se ha nombrado la palabra clave que terminará por despertar el interés investigador de los P.J.. El sueño.

Si los jugadores presionan (siempre amablemente, recuerda que Elijah está atravesando una delicada situación de salud) para que les hable, éste accederá a contárselo, pero no entero. Contará el resto cuando estén solos, ya que no quiere preocupar más a Sonja.

- "El sueño se repite siempre de la misma manera y alrededor de las tres de la madrugada."

Siento una necesidad irresistible de acercarme a la ventana de mi estudio. Cuando llego a ella ya no es la ventana de mi estudio, sino que es otra. Tengo miedo, la oscuridad reinante



fuera va dejando ver paulatinamente el comienzo de una escalera, descendiendo, tras unos pocos escalones la escalera comienza a cerrarse sobre si misma en una espiral sin fondo, sigo descendiendo, se hace interminable hasta que ya no siento la escalera, la superficie en la que me hallo es fría. Todo permanece oscuro.

Al cabo de un tiempo que no puedo determinar, surge una luz como al final de un túnel. En ese mismo instante noto una "presencia" a mi espalda que me impide moverme. La luz se acerca hasta que puedo entrever la silueta de lo que en un principio parece un cuerpo menudo, lleva algo en las manos.

La "presencia" aumenta su presión y ésta se hace insoportable en el momento justo en que veo con nitidez a la niña. Lleva un gatito tuerto en las manos, lo negro de su cuerpo contrasta considerablemente con la luz que emana del cuerpo de la niña.

Tengo la sensación de haberla visto antes, me resulta conocida, pero no se ni cuando ni dónde. Tendrá unos doce años y lleva un camión largo que solo deja entrever parcialmente sus pies.

En ese momento habla y me increpa por mi nombre pidiéndome ayuda. A continuación, la "presencia" despliega una fuerza descomunal que me impide todo movimiento y me hace sudar, con un sudor frío.

La niña sigue llamándome y se desvanece rápidamente por donde ha venido. La "presencia" desaparece y me despierto cubierto por el sudor ...y sollozando."

Elijah ha tenido durante semanas el mismo sueño agobiante y además constata que la niña también se le ha aparecido en diferentes superficies reflectantes, principalmente en espejos. Siempre le mira sonriente y lleva el extraño e inquietante gato tuerto en los brazos. La frecuencia del sueño y de las apariciones ha ido en aumento, por lo que Elijah intuye que está a punto de suceder "algo" que teme profundamente.

Elijah les contará esto siempre y cuando Sonja les haya dejado solos para estudiar el caso. Elijah quiere mantener alejada a Sonja del caso para evitarle sufrimientos innecesarios. También les descubrirá en tono confidencial que la niña no le es desconocida, sino que la conoce

perfectamente. Se llamaba Erika y la conoció hace muchos años, cuando de niño vivía en Rorvick. Murió en un accidente mientras jugaba en la "Casa Vieja". Ella era su mejor amiga. Y lo más extraño es que el gato que ella tuvo nunca fue tuerto.

Elijah les comentará que él no lo recuerda muy bien, apenas tenía 11 años cuando ocurrió; pero siempre se rumoreó que cosas extrañas ocurrían en aquella familia, aunque ya saben, una familia antigua y rica, en aquel apartado y solitario lugar siempre da pie a "historias de viejas" y a cuentos para asustar niños.

Si los P.J. han llegado por la noche, Elijah se empeñará en que se queden a dormir y bajo ningún concepto permitirá que los P.J. se hospeden en un hotel, pudiendo hacerlo sin causar ninguna molestia en su casa. Propondrá que los P.J. descansen, ya que estarán agotados por el largo viaje; y les promete que por la mañana, después de uno de los desayunos «para invitados» de Sonja, se pondrán a trabajar.

Si por el contrario la llegada de los P.J. a la residencia de los McDowell permite la utilización del resto del día, la propuesta de Elijah será relativa al succulento almuerzo que preparará Sonja, dejando el comienzo de la investigación para primera hora de la tarde.

COMENZANDO LA INVESTIGACION

En el apartado de pistas encontrarás las posibilidades más factibles en una investigación. Algunas estarán accesibles para los P.J. únicamente en Trondheim. Lamentablemente para ellos, la mayor parte, tan sólo podrán conseguirlas trasladándose al lugar de los hechos; a Rorvick, que por cierto es el lugar donde reside Federico.

Por supuesto siempre existe la posibilidad de que los P.J. traten de averiguar información siguiendo un camino que hayamos previsto. Si ocurriese esto deberás improvisar pero no olvides nunca que Federico se ha ocupado, con bastante éxito por cierto, de aterrorizar a todo aquel que pudiera significar un riesgo para él, por muy insignificante que éste fuera. Teniendo en cuenta este dato, el resto queda en tus manos.

LA INVESTIGACION

Los P.J., tras lo acontecido el día anterior (o ese mismo día si se ha dado el caso) habrán llegado a la conclusión de que la clave del sueño está en

el extraordinario parecido de la niña del sueño con la niña que conoció en su infancia Elijah.

Según recuerda el propio Elijah, la niña desapareció de forma trágica, dándosele por muerta a los pocos días. Este es un buen punto de partida encaminado a la búsqueda de mayor información sobre el suceso en cuestión. ¿Qué sucedió? y ¿Cómo sucedió?

Para emprender la investigación disponen de 7 puntos de partida diferentes, o tal vez de 7 formas de encaminarse hacia el mismo punto de partida.

- 1.-La Hemeroteca de la ciudad: Información periodística sobre suceso. Sus antecedentes y sus conclusiones.
- 2.-El Periódico: Localización del periodista. Conclusiones de la entrevista.
- 3.-La policía de Rorvick: Datos policiales sobre la investigación. Curso de la misma y sus conclusiones.
- 4.-El forense de Rorvick: Informe completo y conclusiones.
- 5.-El departamento de bomberos de Rorvick: Informe completo y conclusiones.
- 6.-El alcalde de Rorvick: Datos complementarios.
- 7.-Los rumores: Datos complementarios.

Los jugadores podrán acceder sólo a dos de estas fuentes de información en la misma ciudad de Trondheim, la Hemeroteca y el Periódico. Pero los P.J. deberán trasladarse hasta el pueblo donde sucedió el hecho para poder conseguir la información del resto de las fuentes.

ANTECEDENTES

Como es lógico, tras la muerte de la niña y el incendio de la casa se abrieron investigaciones para tratar de esclarecer los muchos puntos oscuros que aparecieron y que aún persisten en el historial de aquel acontecimiento.

La familia Erickson, una de las principales familias de Rorvik, nunca deseó trasladarse a ningún otro sitio, a pesar de lo desahogado de su situación económica. En el momento del suceso, eran propietarios y armadores de una pequeña flota de barcos pesqueros, en los que, y a diferencia de lo que normalmente ocurre, hacía ya varias generaciones que ningún representante de la familia figuraba entre sus tripulantes. Siempre estuvieron rodeados de un extraño halo de "rareza", sobre todo desde que se hicieran ricos "de la noche a la mañana".

La mansión en la que se desarrolló la tragedia databa de mediados del siglo XVII. Adosada a una vieja atalaya de balleneros, se erguía directamente sobre un acantilado al borde mismo del fiordo. Más conocida como "LA CASA DEL ACANTILADO" también era conocida como la casa del fantasma del clavo de plata. De esto tendrás información puntual más adelante.

En el momento en que los P.J. llegan a Trondheim sólo queda un Erickson vivo, el primer hijo varón del matrimonio compuesto por Ingrid Skorgan y Jahn Erickson, su primer vástago era una hembra de nombre Olga, que se casó bastante mayor con un carpintero naval de nombre Olaf Furuseth, fruto de este matrimonio nació Erika. Por estricta decisión paterna, Olga y Olaf residieron, a la muerte de Jahn Erickson, en la casa cercana a la Mansión del acantilado, legando la Mansión a su hijo pequeño. Es conveniente recordar aquí que Ingrid Skorgan murió al nacer el joven Johan. El resto de la historia irá apareciendo conforme avance la aventura.

Apenas unos días más tarde de la desaparición de Erika se desató un incendio que asoló la totalidad de la casa de los Furuseth, muriendo Olga y Olaf. ¿Accidente?, ¿suicidio?, ¿asesinato?... Sólo quedaron unas pocas ruinas humeantes siempre observadas por la atalaya negra y por supuesto la mansión, desafiantes, poseedoras del secreto. Algo había en la mansión que obligó a Johan a reconstruir la casa de su hermana mayor y trasladar allí su residencia.

A lo largo de la investigación posterior, muchos fueron los que profundizaron demasiado, intentando entresacar la verdad. Muchos fueron los que pensaron que Johan Erickson podía ser el único culpable, aquellos que se atrevieron a levantar el dedo acusador fueron sucumbiendo a una *extraña dolencia* que dieron en llamar "La Maldición de los Erickson" y que tenía la curiosa forma de manifestarse, siempre, como puro accidente. Te adelantamos DJ, que la mano de Federico es larga, y su poder demencialmente grande.

Algunos, los más precavidos, decidieron dar carpetazo al tema y archivaron sus investigaciones amparándose en el factor accidental, tan común a cada una de las desapariciones de los componentes de la familia Erickson, salvando a Johan, claro está. Los P.J. podrán conocer a algunos de aquellos hombres que sobrevivieron a "La Maldición de los Erickson". Como en



una tela de araña, todos intuyen la verdad, pero no osan hablar, conscientes de que cualquier movimiento puede resultarles fatal. En cada caso te indicaremos hasta que punto estarán dispuestos a hablar cada uno de ellos. Si se les presiona demasiado llegarían a ponerse muy nerviosos (tirada de Voluntad en Muy Difícil para mantener la calma) y amenazarían a los P.J.s con llamar a la policía si no se marchan de inmediato, advirtiéndoles siempre que no jueguen con "La Maldición de los Erickson".

LA HEMEROTECA DE TRONDHEIM

Uno de los primeros lugares en el que investigarán los P.J. será en la hemeroteca de la ciudad. Irán en busca de alguno de los artículos que se escribieron sobre la noticia en cuestión.

Aunque pueda ser sorprendente, los P.J. tan sólo encontrarán un artículo acerca del incidente. En él se informa vagamente del acontecimiento. Está escrito por un tal Peter-Matthias Gaede. La noticia pertenece al «Trondheims Tidende», ubicado en la propia ciudad de Trondheim.

TRONDHEIMS TIDENDE

Si los P.J. tratan de entrevistarse con Peter-Matthias Gaede en la central del periódico, deberán esperar alrededor de media hora hasta ser recibidos. Podrán sacar en claro las siguientes informaciones:

- a) «La noticia fue investigada preliminarmente por él, pero tras escribir ese pequeño artículo, el redactor jefe decidió encargarle otro trabajo»
- b) «La investigación la continuó Helga Engelbrecht, una famosa periodista especializada en homicidios, parecía que el asunto se estaba tornando más oscuro que lo que parecía a primera vista.»
- c) «Estaba cerca de la verdad, de hecho tenía un trabajo tan bueno que creímos que conseguiría el premio Norwegen (premio concedido todos los años por la Asociación Libre de Periodismo de Noruega), pero tuvo que abandonarlo tras la repentina y trágica muerte de su marido e hijo durante un paseo marítimo en yate, hecho del cual no consiguió recuperarse jamás, abandonando su carrera periodística y sustituyéndola por el alcohol».

Peter-Matthias no sabe nada acerca de la maldición, y por supuesto de Federico, pero conocía a Helga y se muestra abiertamente

suspicious sobre el accidente, familia conocida, mucho dinero, poder. Quizás Helga se topó con algo demasiado grande.... Peter-Matthias puede dar la dirección de Helga a los P.J. si así se lo solicitan.

Si los P.J. deciden seguir esta línea de actuación y tratan de hablar directamente con Helga Engelbrecht deberán superar una tirada de Carisma a un nivel de dificultad de Muy Difícil. Es extremadamente difícil hablar con ella, ya que prácticamente se ha aislado del mundo. Reside permanentemente en una clínica para alcohólicos en Oslo, y sólo es posible la comunicación telefónica con ella. Recordemos que el tiempo apremia.

Las conclusiones de la conversación telefónica son las siguientes:

Helga llegó a investigar muy hondo, casi llegando a desentrañar la verdad, pero como al resto de los investigadores le sucedieron hechos que cambiarían radicalmente su vida. Durante las vacaciones de su marido, él y su hijo solían ir a pescar en el yate de la familia. En una de estas salidas, mientras Helga se hallaba en Rorvik, una tan inesperada como violenta tormenta sorprendió a la embarcación; desapareció sin dejar rastro.

Helga es ya una mujer de edad avanzada, ronda los 67 años. El alcohol y la huella psicológica provocada por la muerte de sus seres queridos la han convertido en una mujer retraída y un tanto ausente.

De la conversación con Helga, los P.J. sacarán las siguientes conclusiones:

- a) La niña era la heredera directa de la fortuna Erickson.
- b) El tío era un hombre melancólico y bastante depresivo.
- c) Hubo de vencer una fuerte resistencia política para poder continuar su investigación.

Helga no revelará en absoluto nada sobre los hechos sobrenaturales que le sucedieron. Ni hará mención alguna acerca de las extrañas muertes de muchos de los investigadores que participaron en la investigación.

VIAJANDO HACIA RORVICK

Tarde o temprano los P.J. llegarán a la conclusión de que para poder finalizar con éxito la investigación hay que viajar a Rorvick.

Rorvick se encuentra a unos pocos kilómetros en línea recta de Trondheim, pero separadas por un fiordo. Para poder llegar hasta aquel pequeño lugar no tendrán más remedio que utilizar el transbordador que desde Flakk zarpa a partir de las 09:00h., cada 3 horas con destino a Rorvik. El último servicio se realiza a las 14:00 h (y no olvides que oscurece a las 16:00h.). Pueden los P.J. si lo desean contratar el viaje con algún pesquero o barcaza, pero esta posibilidad debes plantearla siempre como difícil dada la reticencia del patrón a hacer el viaje.

El transbordador de nombre "Flakk", realiza el recorrido en apenas 45 minutos, sólo separan a Flakk y a Rorvik 10 kms. El viaje hasta el muelle pueden hacerlo en un taxi en apenas 10 minutos. Recuerda que las líneas de autobuses estatales que se encargan de las líneas interurbanas están en huelga.

Cualquier otro medio de locomoción terrestre sería excesivamente lento, dado el largo recorrido que tendrían que hacer. Primero hacia el norte, hasta Steinkier y luego, por unas carreteras francamente detestables, bajar hacia Arnes y desde allí a Rorvik. Las inclemencias del tiempo hacen desaconsejable o imposible, según prefieras, los viajes en helicóptero. Lo abrupto del terreno hace imposible la utilización de avionetas.

Rorvick es una pequeña ciudad costera de apenas dos mil habitantes dedicada íntegramente a la pesca. Se trata del clásico lugar donde nunca ocurre nada. El único acontecimiento reseñable de los últimos tiempos ha sido sin duda alguna la tragedia de La Casa del Acantilado.

A pesar de su tamaño está muy bien dotada en cuestión de servicios. Dispone de comisaría y de un pequeño parque de bomberos que incluye una pequeña "lancha autobomba" para los casos de emergencia en el puerto así como un ambulatorio clínico que hace las veces de servicio forense para la policía. Esto no debe sorprenderte querido D.J., dada la calidad de vida de que gozan los ciudadanos de los países escandinavos a cambio de los muchos impuestos que tienen que pagar.

A las afueras de la ciudad, apenas a un kilómetro siguiendo la carretera que bordea el fiordo, se encuentra la nueva casa de la familia Erickson, a escasos metros de la atalaya negra y por supuesto de la anterior mansión. Actual-

mente vive allí sólo Johan Erickson, último miembro vivo de la prestigiosa familia .

Los P.J. llegarán a Rorvick, bien a las 10:00h. si han cogido el transbordador de las 09:00h. o a las 13:00h. si han cogido el de las 12:00h., y así sucesivamente. Es preferible que lleguen temprano, dado que así tendrán más tiempo para las investigaciones "in situ". En Rorvick podrán encontrar con facilidad alojamientos cómodos en el caso de que los necesiten, pero si llegan de día, Elijah propondrá ir directamente a la casa de Johan, ya que el padre de Elijah y el viejo Jahn Erickson fueron grandes amigos. Johan fue siempre como un hermano mayor para Elijah quien seguro de que serán bien recibidos. Por si no quisieran, he aquí algunas posibilidades para que investiguen:

LA POLICIA DE RORVIK

Departamento de policía de Rorvick. Lógicamente será este uno de los primeros lugares donde investigarán. Si los P.J. tienen credenciales de investigadores (periodista, policía, o incluso escritor, siempre y cuando haya escrito algún libro, etc) no tendrán ningún problema de acceso a un caso que se cerró hace casi 40 años.

Si los P.J. investigan el informe, tras una tirada de Archivos y Bibliotecas en nivel Fácil (es un informe de hace casi 40 años y me temo que no este informatizado, sino que tengan que buscarlo entre cientos de casos más) podrán encontrarlo, pero les llevará un tiempo igual a 10 menos la C.E. en horas, con un mínimo de 1. El informe es claro y conciso, siniestro fortuito.

Los P.J. podrán tratar de hablar con los policías de la comisaría de Trondheim, obteniendo la siguiente información:

- a) La investigación la llevó el inspector Emmanuel Eckardt. Su viuda vive en una pequeña casa a las afueras del pueblo.
- b) Sólo queda un policía capaz de recordar que fue una investigación corta para la importancia del suceso. Presionando un poco, también recordará que el inspector en jefe tuvo fuertes presiones por parte del antiguo alcalde, el señor D'ingues, sobre todo para que cerrase el caso.

LA VIUDA DE EMMANUEL ECKARDT

Brit Salbu vive en una casa a las afueras del Rorvick, la casa tiene dos pisos y vive sola en ella desde que murió su esposo hace ya tres años. La



muerte de su esposo es un hecho fortuito, no tiene nada que ver en ello Federico, pero claro, los P.J. no tienen por que saberlo, ¿Verdad?

Brit es una mujer de unos 70 años, afable, bonachona, siempre sentada en su mecedora, curiosamente, con un buen schnapps en la mano. Brit rara vez recibe visitas, así que le encantará hablar con los P.J. a quienes les contará todo tipo de aventuras que le sucedieron en el pueblo.

Si le preguntan en concreto sobre el suceso de los Erickson, les dirá que recuerda cómo su marido estaba convencido de que no había sido ningún accidente, pero que debido al hecho de no poseer pruebas y al fuerte interés del alcalde Dinges por poner tierra encima del asunto. Tuvo que dar por finalizada la investigación, a pesar de estar convencido de la cercana solución del caso. En muchas ocasiones tuvo la intención de continuar, pero siempre surgía algo.

EL FORENSE DE RORVICK

Otra de las fuentes de información son los informes forenses. Ya hemos comentado anteriormente que estas labores las realizaba por aquel entonces el propio médico del pueblo. Para esta parte de la investigación, no contarán con la ayuda de Elijah, lo entenderás más tarde. Puedes argumentar que tenía una visita que realizar o que decidió quedarse a hacer compañía a la Sra. Eckardt, rememorando viejos tiempos. Si los P.J. obtuvieron el permiso para obtener los informes policiales, no tendrán ningún problema para conseguir este otro informe, pero al igual que en el caso anterior deberán buscar entre centenares de informes, por lo que deberán realizar otra tirada de Archivos y Bibliotecas al mismo nivel que la anterior, e igualmente restarán la C.E. a 10 siendo este resultado el número de horas que les llevará la búsqueda con un mínimo de 1. Cuando lo encuentren se llevarán una desagradable sorpresa, todo el informe se reduce a tres palabras: ANALISIS SIN CONCLUIR.

Si los investigadores tratan de hablar con el médico que realizó la autopsia de los cadáveres de la niña y de los padres, tendrán conocimiento de una graciosa, aunque desagradable si se mira bien, historia que acabo en la muerte del mismo.

He aquí la razón por la que no debía de estar Elijah con los P.J.:

Helmer Laphroaig, de origen escocés e íntimo amigo del padre de nuestro querido Elijah, se quedó en Noruega después de la gran guerra, como tantos otros. Hombre de gran fama en el pueblo debido a su amable forma de practicar la medicina, a pesar de su desmesurada afición al genuino Whisky de Malta. Tenía la costumbre de dormir la borrachera en uno de los nichos herméticos destinados a los cadáveres, en el sótano del Ambulatorio, junto a la Sala de Estudio, ya que siempre andaba escaso de trabajo, y siempre le sobraba alguno.

Te dejo que imagines la forma de eliminar a Laphroaig que ideó Federico. No había tenido tiempo de redactar los informes. El caso es que para cuando se tuvo constancia del fatal "accidente", los cadáveres ya estaban demasiado maltrechos. Esperar a un nuevo forense, una nueva autopsia, demasiadas complicaciones para un caso tan "claro".

EL ALCALDE DE RORVICK

Si los jugadores han investigado los archivos policiales o han hablado con la viuda de Emmanuel, pueden intentar hablar con el Alcalde Johannes Dinges, ya que al parecer tenía un fuerte interés en cerrar la investigación en la mayor brevedad posible.

Desgraciadamente les será un tanto difícil hacerlo, a no ser de que realicen una sesión de espiritismo para hablar con él ya que falleció en un desgraciado accidente de circulación (y en esto tampoco tuvo nada que ver Federico, que paranoia).

Johannes tenía un interés político en cerrar prematuramente el caso, ya que creía que obtendría el favor del único Erickson con vida (Johan), así como una importante ayuda financiera.

En el pueblo era un hombre respetado, aunque estuvo mezclado en algunos asuntos turbios que finalizaron en escándalos, la mayoría de origen sexual. Su recuerdo grato viene conferido porque consiguió levantar al pueblo de una importante crisis que padecía desde 1931.

EL DEPARTAMENTO DE BOMBEROS

A este punto puede sumarse ya Elijah, recombinando a los PJ por no haberle comentado lo del informe forense, dado que ya conocía la graciosa historia del escocés.

Al tratarse de un incendio, otra de las fuentes a investigar es el departamento de bomberos.

Poco podemos decir de este departamento, ya que apenas una semana después del incendio en la casa de los Erickson, murieron todos abrasados durante otro incendio en los bosques cercanos, aparentemente provocado. Las causas aún no han podido esclarecerse, y a nadie parece importarle, pero la teoría más aceptada es la de que un brusco cambio de viento encerró a los miembros del cuerpo en una trampa mortal. Nada pudieron hacer, muriendo por el fuego unos y por asfixia otros.

RUMORES EN RORVICK

Cuando los investigadores traten de averiguar por la vía tradicional, es decir, con una buena copa de Whisky y simpatía, encontrarán que corren por el pequeño pueblo acerca de los Erickson multitud de rumores, algunos exagerados, otros no.

- Los Erickson pactaron con el Oscuro, y la ira de Dios les castigó. Comentario del Pastor de la Iglesia, si se lo encuentran y si decide hablar del tema.

- El actual heredero es un hombre más bien extraño y solitario, apenas se le ve fuera de la casa, ya que una mujer del pueblo se encarga de su cuidado. Este rumor lo encontrarán en cualquier punto del pueblo donde pregunten acerca del último descendiente de la familia Erickson.

- En la cantina, algún borracho les cantará la canción de Johan Erickson entre las risas de los demás.

- El resto de los rumores no ampliarán el contenido de los ya expuestos.

EN CASA DE LOS ERICKSON

La casa es la reconstrucción de la que sufrió el incendio. Se trata de una casona de dos pisos, de ladrillo visto y culminada por un típico tejado noruego de pizarra negra. Baste decir que es una copia exacta de la anterior para no equivocarnos en la datación de la construcción, pues parece, aunque no lo sea de principios de este siglo. No es demasiado ostentosa pero sí deja entrever que pertenece a un propietario pudiente. Rodeada en tres de sus lados por un bosquecillo de abetos, el flanco restante es el correspondiente al acantilado, un precipicio de cincuenta metros cortado a pico sobre el mar. Sobre el punto más alto está ubicada la atalaya negra, a su lado los la antigua mansión de los Erickson.

Entre ambas construcciones, y bordeando el acantilado discurre un camino de tierra que en su lado más cercano al precipicio, baja levemente hacia una construcción bordeada de un muro de piedra. Puede observarse en su interior una pequeña capilla, junto a un cementerio donde han sido enterrados todos los miembros de la familia excepto los primogénitos, que fueron enterrados todos juntos en el mausoleo que se alza en el centro. Una colonia de albatros reside en los riscos y pueden resultar peligrosos, pero sólo en el caso de que alguno de los personajes decida inmiscuirse en sus asuntos.

Cuando llamen a la puerta principal, serán recibidos por el ama de llaves de Johan, una mujer ya entrada en años. Ingrid es su nombre, lleva sirviendo en la casa de Johan Erickson muchos años. Les rogará que pasen, se ocupará de servirles, sin demasiado interés, alguna copa si lo desean y subirá a informar de su visita al señor Erickson.

Johan, que se encontrará en la biblioteca leyendo, bajará en pocos minutos y los recibirá, educada, pero fríamente. Elijah tendrá un sobresalto al descubrir que en los brazos de Johan está el gato negro y tuerto del sueño. Johan les observará uno a uno, hasta reconocer a Elijah (quien mantendrá en todo momento una amistosa sonrisa), y le tenderá la mano. Johan por fin sonríe y abraza a Elijah. Elijah fue durante algún tiempo como el hermano pequeño que nunca tuvo, protegiéndole siempre cuando era un niño. El gato corre acercándose a la chimenea.

Elijah, presentará a los P.J. a Johan. Este les dará la bienvenida a su «humilde hogar» y por supuesto, insistirá en que se alojen en la casa, ya que hay habitaciones de sobra.

Durante el primer día, Federico no prestará demasiada atención a los nuevos inquilinos. Por ello, cuando los jugadores planeen alguna acción concreta, deberán realizar una tirada de esencia colectiva en fácil, ya que es difícil que Federico ronde por su zona al estar más interesado en ocuparse de que nadie descubra la cripta de la capilla donde descansa, por muy poco tiempo, su envoltura humana. Otro dato que debes tener en cuenta es que a cada paso que den por el interior de la casa les seguirá el gato. Ya lo entenderás más adelante.

Si fallan la tirada, Federico sabrá que traman algo que puede poner sus planes en peligro, y les seguirá a todas partes hasta descubrir lo que traman.

Durante este primer día no ocurrirá nada en especial a no ser que sean los propios P.J. quienes lo provoquen. En el último capítulo encontrarás una descripción exacta de la pequeña capilla y su cripta, así como de los sucesos que allí tienen y tendrán lugar. Si alguno de los personajes se siente aventurero y decide investigar la capilla, deberás pasar a ese capítulo. En cambio, al segundo día los P.J. se despertarán con una fuerte tormenta que no amainará, incluida la noche.

La tormenta irá en aumento cada día que pase, hasta llegar al momento cumbre en el último día, con el despertar de Federico. Este dato es importante dado que todos los traslados de los P.J. por el pueblo, irán creciendo en dificultad. Así mismo será cada vez más difícil su huida de Rorvik. El servicio de transbordador se suspenderá al día siguiente.

A partir del segundo día, haya descubierto Federico los planes o no, se sentirá intrigado por los P.J. y los seguirá allá donde vayan tratando de descubrir qué es lo que los ha traído hasta aquí, en este preciso momento. ¿Casualidad?... no lo sabe, pero si son una molestia, él se encargará de que dejen de serlo. Al mediodía, durante la comida, todos los comensales tendrán una escalofriante experiencia, que por otra parte confirmará a Federico lo que sospechaba y le obligará a tomar medidas... drásticas medidas.

Durante los postres, el gato que reposa en el regazo de Johan saldrá zumbando lanzando un profundo bufido. Elijah dará un grito ahogado. Pálido, señalará hacia un espejo que tiene frente a él, cuando los P.J. miren en esa dirección podrán ver por primera vez, una imagen de la niña en un espejo. Parece correr, pero sin moverse del sitio, mira hacia atrás, grita, llora, se detiene, deja caer de sus brazos a un gato tuerto, (en este momento los P.J. reconocerán al gato e hilarán mejor el contenido de la historia), el gato mira hacia los P.J. tranquilo, su mirada parece casi inteligente. La niña comienza a golpear el espejo.

En ese momento, Johan soltará un grito y se desmayará Ingrid, dejando caer la bandeja del postre. Johan, intentando reanimar a Ingrid sólo musita un nombre: "Erika...Erika...Eri...".El

ambiente se cargará hasta hacerse irrespirable, se oirá una respiración honda y enfurecida, la mesa comenzará a moverse, los platos saltan y se estrellan contra el techo, los cajones saldrán volando esparciendo todo su contenido por la habitación, las ventanas estallarán en mil pedazos saliendo los cristales hacia el exterior. La mesa se partirá primero por la mitad, después se agrietará por otros sitios y por último el espejo vibrará estruendosamente.

Transcurrido un momento, todo parece haberse calmado excepto el espejo (la imagen continuará allí) tras unos treinta segundos el espejo estallará hacia el interior, como si lo hubiesen volado. El marco saltará en dirección contraria. Todos los P.J. que no hayan indicado que se ponían a cubierto deberán superar una tirada de Agilidad en Difícil o de Intuición en Normal para resguardarse y no sufrir daño. Si no lo consiguen recibirán un ataque con una potencia igual a $10 + C.F.$ Después, la habitación quedará sumida en el silencio, sólo perturbado por los sollozos del ama de llaves que, ya despierta, pedirá a Dios que les proteja del demonio. Por supuesto, el estrés hará mella en todos los personajes (si no te parece oportuno hacer una tirada de estrés a cada P.N.J., puedes hacer que, simplemente, contemplen la escena petrificados por el horror a menos, que se indique lo contrario). Tan pronto como aparezca la imagen de la niña en el espejo, la tirada será de $-5/x3$. Quienes la superen, deberán hacer otra $(-6/x3)$ cuando los objetos que encuentran sobre la mesa empiecen a surcar el aire y, aquellos que sean tan duros como para encajar ambas, una tercera tras la escena $(-1/x1)$. Si alguien falla una tirada, su mente estará demasiado ocupada en luchar contra sí misma y no deberá pasar por el mal trago de las siguientes.

Este extraño suceso ha sido originado por dos fuerzas, la primera parte (la aparición de la niña en el espejo) la produjo un ser al que más tarde conoceremos: conoce a la perfección la situación y cree que puede darse un rato de diversión y quien sabe, hasta sacar provecho. A este ser lo conocerás en el capítulo de la Dimensión Oscura. Se ha manifestado hasta ahora a través del gato tuerto y de esta forma conoce todo lo que hayan hecho los P.J. en el interior de la casa.

La segunda parte (la de la habitación) la ha provocado Federico. Estalló en cólera porque notó que allí operaba una fuerza que le era totalmente desconocida y que podría poner en

peligro su resurgimiento. Federico se lamentará por el desperdicio de energía y se retirará a su santuario (la cripta) a recuperarse para la cita de la noche, donde dará buena cuenta de "esos miserables entrometidos", tus P.J...

Federico desaparecerá de la escena durante toda la tarde, pero tomará precauciones temiendo que Johan hable debido al shock que esta visión le ha provocado. Lo sumirá en un sopor que durará hasta que Federico vuelva, y nada ni nadie podrá despertar a Johan, por lo que no sabrá nada de lo que los P.J. puedan hacer durante ese día. Si los P.J. deciden visitar la casa del acantilado, podrán observar que es encuentra en muy mal estado y puede ser peligroso transitar en su interior. Si aún así deciden entrar, encontrarás información detallada de la casa donde se presupone que la niña murió en el sección de la Trampa. El resto de la casa no tiene ninguna importancia por lo que podrás describirla como quieras.

Por la noche se pondrá en marcha algo conocido como:

LA TRAMPA

El día ha acabado y Federico está cerca de conseguir su propósito: despertar a una nueva vida y, con su recién adquirido Poder, el nacimiento de una nueva era. Esos entrometidos mortales podrían poner en peligro su plan y su reinado de terror y no está dispuesto a consentirlo. Para ello ha ideado una estrategia, que supondrá la muerte cierta para todos ellos, su cautiverio ha sido demasiado largo y eso tiene que cambiar... y cambiará.

12:30 de la noche, en plena tormenta, uno de los P.J. será despertado por un estruendoso trueno. En realidad, más que un trueno es un aullido, una ilusión auditiva provocada por Federico. La trampa ha comenzado. En secreto, habrás de realizar una tirada de Esencia a cada uno de los P.J.s: el que peor resultado obtenga (si la superan todos, el que logre la C.E. más baja y si algunos fracasan, quien obtenga la C.F. más alta). Desde su habitación el P.J. elegido, podrá observar una extraña silueta luminosa que corre por el campo. Con una tirada exitosa de PER en Difícil podrá distinguir a dicha silueta. Es la niña de los espejos.

Si los P.J. deciden salir tras ella, podrán observar cómo la silueta se dirige hacia la casa abandonada que hay junto al acantilado. A

medida que se vayan acercando, pues la silueta cae al suelo repetidas veces perdiendo de esta forma mucho terreno, podrán observar que la niña llora fuertemente y parece muy asustada.

La niña se introducirá dentro de la casa y subirá las escaleras rápidamente. Si los P.J. también suben, deberán superar una tirada de esencia en fácil, para que los peldaños no se rompan bajo sus pies con un modificador negativo igual a su constitución menos 5, (si el número es negativo el modificador será por tanto positivo). Si superan la tirada subirán sin problemas y la escalera rechinará amenazadoramente, pero si la fallan, parte del peldaño cederá ante su peso y se hará un punto de daño al clavarse de forma superficial algunas «astillas», pero no deberá realizar tiradas de inconsciencia, pues la herida es meramente superficial.

Cuando lleguen hasta al primer piso, verán una puerta cerrarse. Si los personajes deciden entrar, deberás colocar el plano de la habitación A en la mesa y solicitar a tus jugadores que se sitúen dentro de la misma.

Dentro de la habitación, verán claramente a la niña, parte de su luminosidad habrá desaparecido aunque no totalmente (tras tantas emociones, llega el momento de una tirada de estrés $-5/x3$). Les mira con los ojos desorbitados y retrocede, sin darse cuenta se acerca hacia un balcón cristalera y pisa un pequeño patín que hay tirado en el suelo, perdiendo el equilibrio y saliendo disparada hacia la cristalera que se rompe. Cae por el precipicio, el patín corre veloz contra uno de los P.J. (si ninguno de los P.J.s se han colocado dentro del ángulo de tiro del patín mostrado en el plano B de la habitación, ignora la parte del patín), y éste ve asombrado como le traspasa.

En la habitación el silencio es sepulcral, ahora deberás marcar el lugar donde están situados tus P.J. y colocarlos correctamente en el plano de la habitación B.

El armazón de la cristalera por donde cayó la niña está completo, los cristales han sido colocados de nuevo, por lo que parece que allí nunca ocurrió nada, el ambiente se ha hecho denso a pesar de que el viento gime y corretea por el interior de la casa, que no de la estancia. Podrán observar telarañas por toda la habitación, todos pueden asegurar que hace tan solo un momento no estaban allí, el patín está repleto de telarañas y el resto del cuero podrido. Sin



duda aquí ha ocurrido algo extraño, algo más que una simple aparición... y no lo saben bien.

De pronto, la tormenta arrecia, los rayos cruzarán el cielo y la casa comenzará a temblar. Sin previo aviso, la pared de la cristalera explotará hacia fuera y una fuerza succionante comenzará a actuar sobre toda la habitación, incluidos sus visitantes, que les arrastrará hacia el hueco de la cristalera.

Podrás observar que el plano de la habitación B está dividido en bandas y que cada una de ellas contiene una dificultad. Cada personaje deberá superar una tirada de CON en la dificultad de la franja donde se encuentre para no avanzar a la siguiente en dirección a la cristalera rota y poder , o bien mantenerse en dicha franja, o pasar a la siguiente más alejada.

Si algún personaje llega a superar la tirada de la franja más alejada de la cristalera, podrá salir de la habitación y estará a salvo (siempre y cuando no se le ocurra entrar de nuevo). El fenómeno continuará mientras quede alguien en la habitación (es decir, hasta que todos hayan logrado salir o hayan sido succionados).

Si por el contrario, alguno llega a fallar la tirada de la franja más cercana al punto central de la succión, deberá superar una tirada de Fuerza para mantenerse suspendido en el aire agarrado a un saliente de la desaparecida habitación (dificultad normal). Si falla, hará vuelo libre y se sumergirá en las agitadas aguas que serán con toda probabilidad su sepultura para toda la eternidad. Si supera la tirada, volverá a situarse en la última franja y evitará de esta forma tan... ¿húmedo final?. Una vez superado este bache, bien porque todos han muerto o se han salvado, o una morbosa mezcla de ambas posibilidades, la puerta volverá a cerrarse de golpe.

Si los P.J. se atreven a volver a entrar, comprobarán para su horror que todo está igual que al principio. Como si nada hubiese ocurrido, como si todo hubiese sido una macabra broma.

Todo está tranquilo y mientras los jugadores tratan de comprender las dimensiones de los hechos acontecidos esa noche, realiza en secreto una tirada de PER (dificultad Normal). Todos los personajes que la superen deberán realizar otra tirada de INT con un modificador positivo (solo la primera vez) igual a la C.E. de

la tirada de PER. Podrán realizar esta tirada de INT cada hora aproximadamente, y recuerda que siempre en secreto. Cuando alguno de los personajes supere con éxito esta tirada le informarás de lo siguiente:

En la habitación, en el momento de tranquilidad existente entre la aparición y el terrible fenómeno ocurrido después, te percataste de un hecho que no has recordado hasta este momento, debido al estrés residual de la escena. Apoyado sobre una de las paredes pudiste observar un extraño espejo, roto, pero te llamó poderosamente la atención por un detalle sobre el que no habías caído hasta ahora. El espejo era igual al descrito durante el sueño de Elijah, y por un momento brilló. Después tu atención recayó sobre la hecatombe general.

EL ESPEJO

El espejo se encuentra situado junto en la esquina de la pared de la izquierda. Se trata de un espejo de cuerpo entero, con la superficie rota. Si alguien se sitúa delante de él, durante más de 5 segundos, se iluminará con una tenue luz azulada.

Pero, ¿Qué es el espejo?. Se trata de uno de los muchos portales dimensionales que existen en nuestro mundo. Nuestra realidad es una de las muchas realidades que forman el infinito. Este portal en concreto es la puerta que abre una extraña dimensión conocida como la Dimensión Oscura. Un lugar donde la lógica brilla por su ausencia, donde la naturaleza ha corrompido toda su estructura y nada tiene un sentido claro.

Si alguno de los personajes se decide, en una clara muestra de «valentía», a posar sus dedos sobre la pulida y brillante superficie del espejo, verá entre horrorizado y, quizás también fascinado, como penetran a través del mismo. La primera reacción lógica del personaje será la de retirar de inmediato la mano para comprobar que, ciertamente, sus dedos siguen ahí. Si los P.J. reúnen el suficiente valor para adentrarse en el interior del espejo viajarán por primera vez a la Dimensión Oscura, una maravillosa aventura, aunque muy bien podría ser la última. Pasa al capítulo LA DIMENSION OSCURA.

Si los P.J. no descubren el portal o simplemente no se arriesgan a entrar, los días pasarán sin complicaciones, pero la tormenta pasará a ser una galerna y el viento será terrible, hasta llegar al día de la resurrección de Federico.

En la noche del último día, a las 23:50, una luz cubrirá la zona de la capilla, durante 10 minutos (5 turnos) no ocurrirá nada singular, considerando que la luminosidad sea algo normal. La luz parece surgir de las profundidades de la tierra.

A la 0:00 horas el suelo temblará, la capilla estallará en pedazos y de una columna de luz, que cegará a los P.J. si no logran superar una tirada de Percepción en Difícil durante un número de asaltos igual a la C.F., surgirá una figura ataviada como los corsarios de hace más de dos siglos. Es por supuesto Federico, el encierro ha terminado y su deseo tantas veces acariciado, de dominar a esas miserables criaturas está a punto de verse cumplido. Pero antes de nada debe evitar que los espectadores de su resurrección puedan narrar al mundo este memorable momento, deben morir porque así lo desea.

Los P.J. se encontrarán en una situación realmente difícil. De todos los finales éste es el más peligroso y mortal, ya que Federico está en su momento de mayor poder y no contarán con la inestimable ayuda de Lady Helen, personaje que habrían conocido en la Dimensión Oscura. Maga de gran poder que se vio atrapada al tratar de usar un conjuro demasiado grande incluso para ella. Es la directa culpable del estado de No-Muerte de Federico.

Si los P.J. no consiguen detenerle, bueno... el futuro del mundo estará en tus manos. Si por el contrario dan la sorpresa, habrán salvado al mundo de un grave peligro, aunque nunca serán héroes podrán sentirse orgullosos de esta magnífica hazaña.



Capítulo 2

LA DIMENSION OSCURA

La Dimensión Oscura no es un lugar en el sentido habitual del término. La Dimensión Oscura tampoco se encuentra en un momento concreto del tiempo. La Dimensión Oscura sólo tiene Esencia, una esencia muy "especial". El Orden, tal y como lo conocemos, no existe; lo antinatural es la pauta reinante. El Desconcierto y el Caos.

Para no entrar en desquiciants discusiones filosóficas (inútiles a efectos prácticos), vamos a referirnos a la Dimensión Oscura como a una zona concret. Una vez en la Dimensión Oscura los PJs se encontrarán en lo que al parecer es un bosque. Digo que al parecer, puesto que no se puede asegurar nada al respecto.

Como ya hemos indicado anteriormente, esta es una dimensión sin orden, todo es cuando menos antinatural. Por lo tanto cualquier parecido entre los árboles de este paraje y los auténticos puede resultar meramente anecdótico. Totalmente retorcidos, sus troncos parecen más bien formas vivas estancadas en una especie de catalepsia que, lejos de relajar a nuestros PJ, les pone en alerta permanente. Hay algo en el interior de esos troncos que los hace inmateriales, fluctuantes, como si en realidad fueran plasmaciones oníricas con forma física, o peor aún, esencias que se muestran así para ocultarse, con no se sabe que intenciones.

No existe un camino, pero los PJs tienen el impulso de dirigirse hacia adelante siguiendo un recorrido que bien podría denominarse así. A pesar de que existen dos lunas, o al menos eso parecen, la luz que despiden lo convierte a todo en algo espeso y lúgubre. La luna más grande tiene un color marcadamente escarlata, la otra, más pequeña, es blanco-azulada. Inquietantes, como expectantes, parecen dos luminarias sin rasgo alguno, dato chocante en franco contraste con "nuestra" luna, llena de cráteres y sombras.

Hace un frío intenso, pero faltan los datos físicos que acompañan a las bajas temperaturas. No hay escarchas, no hay hielos, no hay silencio. Los insectos, tan propios de los climas cálidos, pululan por doquier. El murmullo que desprenden, por momentos ensordece a los PJs. Entre tanto ruido y con tanto frío es más que posible que se sientan un "poco" más perdidos. Desgraciadamente para los PJs, en este momento descubrirán que el "portal de entrada" sólo tiene una dirección. Una vez han cruzado todos o sólo aquellos que lo hicieron, la imagen del espejo que durante un buen rato les ha acompañado a una cierta

distancia, siempre a sus espaldas, desaparecerá sin dejar rastro. Si algún PJ se ha quedado en el interior de la habitación sin pasar por el espejo, verá como éste salta en mil pedazos sin causarle ningún daño. Te dejo que imagines lo desolado que puede sentirse.

IMPORTANTE: *El paso a la Dimensión Oscura producirá un auténtico shock emocional a tus jugadores quienes, en teoría, deberían someterse a un número inmenso de tiradas de estrés. Para evitar situaciones absurdas, deberás realizar una tirada de estrés a todos ellos cuando lleven unos pocos turnos en la Dimensión Oscura (tras la descripción de los árboles, las lunas, el ruido de los insectos...). Esta tirada será de -2/x5 (no muy difícil de superar... pero brutal si se falla). Por otra parte, se ignorarán los efectos inmediatos del estrés (la segunda columna de la tabla de estrés en la página 62 del juego básico). De fallarse la tirada, cualquier efecto (inmovilidad, histeria, infarto...) serán ignorados y sustituidos por **nerviosismo serio**. No obstante, la ganancia de puntos de estrés será la que indicase la tabla. Cuando abandonen la Dimensión Oscura, se repetirá la tirada y, el efecto combinado de ambas, representará el desgaste psíquico de toda la experiencia.*

Otra vez en el interior de la Dimensión Oscura, tras un breve momento de desconcierto todo parece volver a su sitio. El claro grito de un búho rompe con la situación, y los PJ podrán percibir, al principio insinudadamente, después de forma más nítida, el comienzo de un auténtico camino empedrado. El ruido en el bosque se torna murmullo, y todo parece un poco más normal.

Ante los PJs se abre un camino que se interna dentro de las profundidades del bosque. No importa la dirección que decidan tomar, el final del camino siempre es el mismo. Es angosto, obligando a los PJ a caminar en fila india. A cada paso el camino se cierra a sus espaldas. Tras unos metros se vuelve más ancho (de unos 4 metros aproximadamente) y sigue perdiéndose en la oscuridad y cerrándose a sus espaldas. El camino continuará aproximadamente medio kilómetro, internándose más y más profundamente en el bosque. Los PJs intuirán a lo largo del recorrido que son observados, pero en ningún momento verán nada salvo "algo" parecido a pequeños ojillos que les miran desde la maleza. Bruscos movimientos en los arbustos les indican que no están solos. De momento nada se interpondrá en su camino.

Tras media hora más de viaje los personajes llegarán hasta un cruce de caminos, ocho sendas surgen ante ellos. El bosque, en este punto, rodea de forma circular, y a una distancia constante de unos 10 metros, el tronco vetusto de un árbol que sorprende por formar un cilindro casi perfecto y lo frondoso de su copa. Al principio no verán nada. El contraste entre la penumbra lóbrega del bosque y la luminosidad del claro les impide la correcta visión de una sombra que se calienta a la luz de una pequeña fogata. La figura, ataviada con una oscura túnica, mira silenciosa al fuego como si en su interior viese algo de sumo interés.

Los PJ se acercan. La figura no prestará ninguna atención a su presencia hasta que no se hayan situado a unos escasos metros. Entonces, y sólo entonces, levantará la cabeza y serán visibles unos profundos y ardientes ojos rojos que les miran atravesándoles de parte a parte. Superado el primer, y lógico, miedo, los PJ recuperarán la calma. Con un gesto tranquilo el extraño ser les invitará a que tomen asiento y se calienten con él junto al fuego, cosa que sus cuerpos agradecerán pues realmente hace frío en este maldito lugar

-«Sed bienvenidos, extranjeros. Calentaos en mi fogata, la de hoy es una noche realmente fría» (los PJs que superen una Percepción en Normal podrán distinguir en su voz, gutural y grave, pero entendible, cierto toque de cinismo).

La sombra continúa diciendo:

-«...este fuego conseguirá que entréis en calor. ¿Que os trae por aquí, a este triste lugar?».

Esta criatura es un «Guardián»; para saber más sobre estas criaturas dirígete a la sección donde describimos más profundamente esta dimensión. Los PJs, sin duda, le interrogarán.

Si preguntan ¿qué es este lugar?:

-«¿No lo veis...?»

Si insisten en la pregunta:

-«Estáis en un plano diferente al vuestro. Vosotros lo llamaríais quizá una dimensión no-natural. Podemos decir que es una equivocación del Universo... o tal vez no. Tal vez la vuestra sea la equivocada...».

Puesto que no les bastará con esta explicación, es previsible que los PJ sigan insistiendo:

-«Esta bien, está bien. Estáis en un lugar que no debería existir pero que por una broma del destino, cuyo sentido sólo conocen los Dioses, existe. Aquí nada es normal, aquí nada es real... excepto la muerte... ¡¡¡Jii Jii, Jii!!!».

Si le preguntan sobre los caminos:

-«En todas las dimensiones existe un "lugar". En



algunas es un "momento temporal", en otras es "físico", sea como fuere es un "lugar" donde las criaturas que la habitan deben decidir su futuro. Aquí a ese lugar lo llamamos "La Encrucijada", y ésta es "La Encrucijada" de esta dimensión"

Sólo si los PJ insisten:

-*Recordad esto. En esta dimensión nada es natural, esta no es una "Encrucijada" normal, aquí no son las criaturas quienes eligen el destino, aquí el destino decide por ellas.*

Después de esta pregunta, o cuando tú quieras, si no la realizan, comenzará a soplar una suave brisa. Tras unos instantes los PJ percibirán un aroma como de incienso embriagador. Todos los presentes, excepto el guardián, deberán realizar una tirada de Esencia en Imposible. Los que no la superen sufrirán un fuerte sopor y caerán al suelo, unos segundos después se levantarán con los ojos blancos y caminarán hacia uno de los senderos, como posesos. Quien o quienes la superen podrán observar como sus compañeros caen al suelo y luego se levantan encaminándose hacia uno de los caminos.

El resto de los caminos desaparecen paulatinamente mientras el "Guardián" musita:

-*El destino ya ha decidido, nada se puede hacer. Todo está marcado.*

Tras estas palabras, la figura del guardián volverá a sentarse y de él no volverá a salir ninguna palabra. Si algún PJ no ha perdido la consciencia observará con estupor que todo desaparece excepto el camino que siguen sus compañeros. Si decide no seguirlos se sumirá en una total oscuridad y sin saber cómo, será devuelto al mundo normal. Ante él se irá formando una puerta. Si la abren se encontrará en mitad de la habitación del espejo, como si todo hubiera sido sólo un mal sueño.

El encuentro con el Señor de la Dimensión Oscura

Los PJs recorrerán un camino aproximadamente durante otra media hora, hasta una pequeña colina, sobre la que se alza una extraña construcción. Difícil de describir, se sostiene de forma sorprendente, y por que no decirlo, un tanto sobrenatural.

Durante el camino, aquellos PJs que no hayan sucumbido al aroma de incienso, podrán observar después de superar una tirada de percepción en difícil, que en una de las altas ventanas se percibe una sombra o aparentemente humana.

Cuando los personajes hayan llegado a la entrada de la construcción, cesará el olor. Es en este momento cuando todos perciben que están totalmente rodeados por una ingente masa de animales y

criaturas varias, que se supone han llegado subyugados por el mismo olor, y por supuesto desde diferentes zonas del "bosque". Ante el cese del aroma todos huyen despavoridos, salvo los PJ.

Si se produce el encuentro entre los PJ que cayeron en el embrujo y los que no lo hicieron, dales un tiempo para que comenten lo sucedido y tracen planes. Cuando lo estén haciendo un fuerte ruido llegará desde la construcción y las puertas de ésta se abrirán.

Se trata de unas puertas impresionantes, de casi ocho metros de alto y tres de ancho cada una. Desde el interior surgirá una figura, alta, de casi 2 metros y medio. Tiene un espantoso aspecto. Totalmente lleno de pelo recio, su cara se asemeja a la de una tarántula, dos ojos absolutamente negros coronan su cabeza y los rodean otros seis de menor tamaño, repartiéndose alrededor de los párpados. Su boca, sin embargo más se parece a la de un mamífero carnívoro, por lo potente. Rodeada por labios gruesos y negros, el superior se abre en el centro hacia arriba, hasta la conjunción con los dos orificios nasales, que marcan en forma de V la fisonomía del individuo en cuestión. Muy grandes por cierto, se mueven compulsivamente con cada bocanada de aire. Su cuerpo parece humano, y sus extremidades acaban en unas manos que parecen garras, con dedos largos y ágiles, también recubiertos del mismo tipo de pelo. Los ojos anteriormente negros se toman luminiscentes y de su boca surge una voz que parece salida de los infiernos. (Si lo deseas, puedes someter a tus P.J. a una nueva tirada de estrés, idéntica la que se describió cuando entraron a la Dimensión Oscura, pero sólo si menos de la mitad del grupo la falló)

-*¡Sed bienvenidos y consideraos mis invitados. Por favor pasad al interior, hace frío y podríais enfermarse.*

Ahora su voz se torna apaciguadora, como si hubiera tenido que tomarse algún trabajo suena forzosamente tranquilizadora, pero surte el efecto deseado. Se puede distinguir un grado sumo de confianza y poderosa voluntad. Firme, imposible de desobedecer. De hecho todos los PJs deberán superar una tirada de voluntad (normal) para mantener un mínimo de capacidad de respuesta. La figura se dará media vuelta e iniciará su camino hacia el interior del edificio, a medio camino se detendrá y ladeando la cabeza, sonreirá toscamente y les comunicará los siguientes, suspirando profundamente:

-*¡Ah, que descortés por mi parte. Mi verdadero nombre sería demasiado complicado para que lo pudiérais pronunciar. Por favor, llamadme Señor, así me llamaba un miembro de vuestra especie que fue una vez mi invitado y me gusta.*

El interior de la casa está decorado de forma sorprendente. Resulta reconocible para los PJ, por su estilo marcadamente humano. Más tarde te explicaremos el porqué de esta decoración. La criatura invitará a los P.J. a entrar en el comedor y con un gesto educado les indicará que han de sentarse para cenar. Sus ojos son otra vez negros.

«Hace ya horas que os “esperamos”, y me he permitido preparar una cena de bienvenida. Contadme, ¿que ha ocurrido ultimamente en el mundo?, mi anterior invitado desgraciadamente desapareció, y hace años que no tengo noticias de esa realidad vuestra que tanto me fascina. Contadme».

Aparentemente no hay razones para no hablar. Si algún P.J. decide no hacerlo sufrirá un repentino dolor de cabeza que irá haciéndose insoportable pero que cesará de inmediato en el momento mismo en que por fin se decida a hablar. Esta situación se dará siempre. Resulta evidente que “aparentemente no hay razones para no hablar”. Mientras conversan, la puerta se abrirá y aparecerá una hermosa joven, ataviada con una delicada túnica de seda, que acentúa sus ya de por sí hermosas facciones, con un cabello sedoso y rubio que le cuelga casi hasta la cintura. Les sonreirá, pero no dirá palabra. El Señor parece no dar importancia a su repentina llegada y comenta tranquilo:

«Siéntate a la mesa y comencemos la cena».

Durante la cena podrán hablar de cosas sin importancia, pero cuando hayan acabado, mientras toman una copa, los ojos de la criatura se volverán paulatinamente luminosos y les dirá con la misma voz con la que les recibió:

«Bien, séa que habéis venido. La niña es mi invitada desde hace mucho tiempo y me he encariñado con ella».

Sardónicamente continúa:

«Comprenderán que sería un fuerte trauma para mí dejar que marchara».

Ante la sorpresa general, los PJ no sabrán como reaccionar. Están atrapados y los saben demasiado bien. Si quisiera matarlos lo haría. ¿Qué demonios pretende?. El Señor continúa:

«Soy un jugador empedernido, así que les propongo un juego... (pausa)..., si ganan podrán llevarse con ustedes a la niña y a Helen, y señala hacia la mujer que no ha dicho nada durante la cena y que ahora tiene un marcado aire sombrío. Pero si pierden... (pausa)... volverán a mi casa.. PARA SIEMPRE».

El juego es simple, deberán destruir a Federico (el Señor no sabe quien es Federico en realidad, pero no le importa, para él sólo es una pieza

más del tablero, una pieza sacrificable, juega al gato y al ratón con él desde hace mucho tiempo, sin saber que Federico también juega al mismo juego), antes de su resurrección. Si lo hacen, liberará a la niña y si pierden... les espera la Dimensión Oscura.

No irán solos, Helen les acompañará, tiene algunas dotes arcanas y después de todo es la responsable directa de la existencia de ese “ser”. El señor ha dejado claro el juego, “libertad” para todos o “esclavitud” para todos. Los jugadores pueden ahora elegir entre tres opciones.

1. Aceptan : Si los PJs aceptan, el señor les dejará volver a su realidad con Helen como ayuda. El sabe que solos no pueden luchar contra Federico, pues posee grandes poderes, pero con ella quizás si tengan posibilidades. Al Señor no le gustan los juegos sin riesgos.

2. Rechazan: El Señor les dejará marcharse, pues sabe que no encontrarán la salida (el discretamente la destruyó) y por lo tanto tendrán que volver tarde o temprano. Los PJs podrán dar vueltas por la Dimensión Oscura, pero no encontrarán ninguna salida hacia su dimensión. Aquí no existe el destino, el Señor es el destino.

3. Violencia: Otra opción, sin duda la más estúpida y mortal, es la de atacar. El señor es el amo en la casa, todo le obedece, su poder es absoluto, podrá hacer cualquier cosa excepto matar a los P.J. directamente, aunque si puede servirse de la casa (agujeros en el suelo, cuchillos voladores, un cuadro acechando desde la pared, etc.). Echale imaginación.

Es por tanto lógico pensar que la opción final que tomarán será la de aceptar tan... desagradable juego. El Señor levantará las manos y pronunciará unas frases en un idioma que no entenderán. Ante los PJs aparecerá una bola de luz verde, de unos 3 metros de diámetro.

«Penetrad en el portal, os conducirá hasta vuestra realidad. El viaje os cansará un poco, descansad después para el momento final. Adiós jugadores y que gane el mejor»

Los P.J. sentirán una extraña energía penetrar en sus cuerpos que les hará arquearse de dolor y se sumirán en la inconsciencia.



Capítulo 3

EL RETORNO

La habitación se iluminará con un fognazo verde-azulado, (cualquiera que esté presente quedará cegado por completo). Los personajes se encuentran en el suelo, sobre una impoluta alfombra, totalmente cubiertos de sudor, ante la atónita mirada de Johan Erickson y de Elijah, en la biblioteca del primero. La súbita llegada de los PJs ha roto la conversación que mantenían ambos, pero son bien recibidos (teniendo en cuenta las circunstancias y el hecho de que ambos deberán superar una tirada de estrés). Los P.J. deberán pasar por una tirada de estrés idéntica a la que hicieron al entrar en la Dimensión Oscura (aunque ahora los efectos de la Tabla de Estrés se aplican al completo, no sólo la ganancia de P.E.).

Tras una breve charla en la que los P.J. narrarán lo ocurrido, y presentarán a Lady Helen, toman constancia de que no están intentando liberar a un amigo de una pesadilla, sino que ahora están luchando en una carrera contra el reloj, por ganar una libertad que creían suya. Nada tiene sentido, pero no se pueden quedar quietos, ¿no te parece?.

Los personajes deberán recuperarse de la tremenda absorción de energía que han sufrido durante el viaje dimensional, desagradables efectos secundarios que sufren todos los que lo realizan por primera vez. Es por eso que Helen, ducha en estas lides, se mantiene perfectamente después del viaje.

Los personajes necesitarán por lo menos 6 horas de descanso para poder realizar acciones sin dificultad, si por necesidad (como veremos más adelante) precisan levantarse antes, tendrán una penalización a todas sus acciones físicas de -1 por cada hora de descanso que no realicen.

Durante el tiempo que estén los personajes descansando, Helen se dedicará a buscar información sobre la zona y a investigar en los alrededores. Si quedan menos de 6 horas para las doce del último día, Helen descubrirá que la capilla se haya bajo un extraño embrujo y que es muy posible que allí se encuentre Federico, o por lo menos sus restos terrenales. Los jugadores dispondrán de apenas 10 minutos (5 turnos) para detener a Federico. Si los personajes prefieren no descansar, o descansar menos, tendrán que hacer frente a la penalización oportuna.

Si por el contrario quedan más de seis horas, permite que sean los jugadores los que investigen la zona, ahora que conocen el auténtico significado de su búsqueda, y podrán encontrar con más facilidad su destino.

Helen explicará a los personajes como detener a Federico, para hacerlo deberán conseguir hacerse con el medallón y arrojarlo al mar, donde su maestra, dueña del mismo, lo espera para poder acceder al descanso eterno, pero cuidado, el medallón no siempre acepta a los hombres. Recuerda D.J. que el gato debe de estar presente en casi todas las situaciones.

BUSCANDO UNA SALIDA

Si los jugadores disponen de tiempo suficiente para realizar por si mismos la búsqueda, deberás llevar un control preciso del tiempo que tardan, ya que mientras que antes el tiempo que empleaban examinando lugares no era de una importancia real, excepto para saber en que día se encontraban, a partir de ahora se convertirá en un factor crucial, pues hemos llegado a lo que podríamos denominar "el desenlace".

Existen cinco lugares donde buscar y ya que todos, excepto la atalaya, tienen menos de 200 años, podrían servir perfectamente de tumba al cuerpo de Federico por lo que ninguno debe de ser menospreciado.

1.- La casa abandonada o la mansión de los Erickson: Buscar dentro de una casa es algo lento y complejo, por lo que deberán utilizar dos horas dividido por el número de participantes (2 horas si busca una sola persona, 1 hora si lo hacen dos...) por cada casa investigada. Cuando investiguen en la casa abandonada, deberá superar cada jugador una tirada de suerte (esencia) para evitar un accidente, si no la superan, deberán a continuación superar otra de destreza para evitar el accidente en dificultad normal. Si también fallan esta tirada sufrirán un aparatoso accidente con una potencia de impacto igual a el resultado de multiplicar ambas categorías de fracaso (las escaleras ceden ante el peso del personaje y cae, con un serio peligro para su vida, por ejemplo).

2.- El cementerio y el mausoleo: En el interior de estos lugares tampoco se encuentra el cadáver incorrupto de Federico, pero buscar les llevará una hora dividido entre el número de participantes en la búsqueda.

3.- La atalaya: Debido principalmente a que está tapiada, conseguir entrar y registrarla les llevará 2 horas dividido entre el número de participantes, pero sólo podrán hacerlo aquellos personajes que estén totalmente descansados, debido al fuerte esfuerzo precisado.

4.- La capilla: Este es sin duda el punto clave. Cuando Helen entre en el lugar, acompañada de los P.J., sentirá el fluir de energía mágica en aquel lugar. Debajo de la capilla se encuentra el lugar donde descansa el cuerpo de Federico, en la cripta.

LA BOCA DEL LOBO

5.- La cripta: En la puerta que une la capilla a la cripta (recuerda que está oculta por un embrujo y por lo tanto no la podrán ver hasta que Helen retire el hechizo) hay unas escaleras talladas sobre la propia roca en forma de espiral que baja hacia una oscura y pestilente profundidad. Al final de la misma hay una peculiar habitación con un altar en el fondo, sobre la que descansa un cuerpo... el de Federico. Si observan bien localizarán un clavo de plata a la altura del occipital, en el lado izquierdo.

En el momento que los jugadores entren en la cripta tendrán dos posibilidades: Que entren con más de 10 minutos o con 10 minutos justos (este es el mínimo).

Si entran con el mínimo, desde el fondo del altar surgirá una columna de luz que cegará a todos los presentes, anunciando que la resurrección está próxima. Todos los personajes que estén allí deberán realizar una tirada de Percepción en Difícil o quedar cegados durante un número de asaltos igual a su C.F..

El cuerpo de Federico estará suspendido a un metro del altar, arqueado por la potente energía que mana de la luz y el medallón vibrará con una fuerza impresionante, desde la profundidad de la cripta todos podrán percibir con claridad una potente voz de júbilo que pronuncia una sola frase:

-*"Al fin"*.

Si por el contrario han llegado con más tiempo, esto no sucederá hasta la 23:50 pudiéndose observar al cuerpo tendido sobre un ennegrecido altar, rodeado de una aureola de color anaranjado, cubriéndolo todo por completo. Esta aureola surge del medallón que descansa sobre el pecho de la figura.

En este momento el "espíritu" de Federico reaccionará desplegando todo su poder para tratar de evitar que los jugadores cumplan su misión y pongan en peligro su plan. En el trato que firmó Johan (el primer Erickson) desconocía un pequeño detalle y, si lo conocía, éste no pareció importarle.

Federico se garantizó la servidumbre eterna, y este detalle le permitirá usar los cuerpos de los Erickson para su defensa personal en este momento en el que su vulnerabilidad es alta.

Federico puede exigir a sus cuerpos corruptos retornar al mundo de los vivos para que cumplan su solemne promesa y es por esto, por lo que surgirán de sus tumbas para acudir a la cripta a defender su cuerpo de los malditos entrometidos. Los esqueletos que una vez fueron los Erickson (en total le han servido 6, sin contar a Johan) tardarán aproximadamente 8 asaltos en llegar. (Estos esqueletos son del tipo descrito en el capítulo 10 del libro de director del juegos básico). Mientras transcurre ese tiempo Federico pondrá en marcha una estrategia defensiva, tratará de poseer a alguno de los P.J. y utilizarlo para enfrentarse a sus compañeros mientras en el resto de los asaltos utilizará sus poderes para evitar que lleguen a su cuerpo. Los pasos serán los siguientes:

Primer asalto: Los jugadores acaban de entrar en la cripta y descubierto el cuerpo. Federico trata de poseer a alguno de los jugadores, eligiendo al que note más débil espiritualmente (el personaje con menos esencia).

Nota: *a diferencia de como se describe en la página 188 en el capítulo de "Fenomenología Paranormal" del juego básico Ragnarok, Federico posee una extraña derivación del poder de posesión ya que no realiza una posesión exacta, sino que tan sólo controlará sus acciones, pero de ningún modo habrá penetrado en su cuerpo. El personaje será consciente de todas sus acciones, simplemente no podrá evitarlas. La posesión se mantendrá hasta que destruyan a Federico o hasta que dejen inconsciente al sujeto.*

Segundo asalto: Federico levantará un cono de fuego ficticio (es una ilusión) alrededor del altar, el jugador que trate de traspasarlo deberá superar una tirada de frialdad en muy difícil o en el último momento se detendrá (es fuego, y el fuego es el fuego).

Durante los siguientes asaltos utilizará su telequinesis para atacar a los personajes.

Si los jugadores, en un alarde de heroísmo, consiguen superar la barrera de fuego, se enfrentarán a una última defensa: el Medallón. Sólo puede ser tocado por mujeres, sin peligro, exceptuando a Federico, la razón de esta excepción es sencilla, el Medallón se lo ha permitido.

Cualquier personaje masculino que trate de hacerse con el Medallón deberá superar una tirada de esencia en imposible o recibir una descarga de energía mágica con una potencia de impacto igual su C.F. multiplicada por cinco.

En el momento que se hagan con el medallón y lo arranquen del pecho del cuerpo, podrán observar como éste comienza a pudrirse a una velocidad vertiginosa, mientras oyen un profundo grito de horror, los personajes han conseguido anular definitivamente el plan de Federico, pero sin embargo aun no han acabado con él. El furor hará más poderoso al espíritu de Federico, por lo que a partir de ahora poseerá 2 niveles más en sus poderes y tratará por todos los medios de destruir a aquel PJ que haya arrancado el medallón. Sólo hay una escapatoria posible: deberán dirigirse rápidamente hacia el acantilado y arrojar el Medallón al mar donde el espíritu de la maga lo espera para poder acceder al descanso eterno. Cuando el Medallón esté a punto de tocar el agua, ésta se abrirá y surgirá una imagen que lo cogerá. Es la vieja Maga que por fin descansará.

Del interior de la tierra surgirá un profundo grito que lentamente se convertirá en lamento, para perderse finalmente. La amenaza habrá desaparecido y el mundo podrá finalmente descansar en paz. Puede que los sacrificios realizados por los jugadores hayan sido grandes, pero sin duda habrán merecido la pena. El universo está nutrido de héroes anónimos, ellos mantienen la libertad en todas partes sin que nunca sean recompensados por ello. Hoy los jugadores se han ganado en puesto de honor en esa desconocida legión.

EPILOGO

La calma es tensa en el salón de la casa, aún nadie ha terminado de creerse en su totalidad la extraña experiencia que todos han vivido. Mientras Johan observa detenidamente el claro y humeante contenido de su copa, trata de olvidar el triste papel que le tocó jugar en esta amarga historia.

Helen, por su parte, descubre con estupefacción los cambios que le presenta este extraño mundo que apenas reconoce. Un breve recuerdo para la vieja Maga, y la fría comprensión de que es ella, ahora, la heredera de su condición.

El gato que en todo momento se ha mantenido cerca de los "aventureros", comienza a transformarse. La oscuridad lo inunda todo. En el centro del salón se forma la figura del Señor de la Dimensión Oscura, y una voz muy "familiar" surge del fondo de la figura.

- "El juego ha sido divertido, pero desgraciadamente ya ha terminado y debo cumplir mi palabra. Para vosotros, mis peones, os devolveré aquello que vinisteis a buscar, Erika ya es libre."

Dirigiéndose a Helen:

- "Querida, quiero que sepas que te tomé afecto durante el tiempo en que me hiciste compañía y por ello te permitiré recuperar tus sueños y encontrar un rumbo que dé una justificación a tu vida. Además te daré otro regalo... Adiós y buena suerte. Quien sabe... quizás volvamos a encontrarnos".

La figura del centro del salón dará lugar a un profundo pozo del que surgirá una figura, pequeña, delgada. Es Erika y en sus brazos lleva un libro con un nombre escrito en letras escarlata "HELEN".

Las escenas del reencuentro son tan emotivas que ni siquiera osaré comentarlas, pero si te comunicaré, D.J., que el libro contiene los hechizos de su escuela: Helen podrá volver a instaurarla. Como dijo el Señor de la Dimensión Oscura, ahora si tiene rumbo su vida. Erika, vuelta a nuestro mundo tal y como era hace cuatro décadas, se quedará con Johan Erickson, su tío, que oficialmente la adoptará: nadie en su sano juicio podría creer una historia semejante.

Conclusión

Me congratula como director de Merrick House, y como estudioso de lo paranormal, el constatar que por fin disponemos de datos fiables y contrastados de la existencia de la llamada Dimensión Oscura. Sometidos a diferentes pruebas en las que se incluyen las hipnóticas, los sujetos de estudio corroboran las suposiciones que durante tanto tiempo veníamos barajando:

1º Existen "puertas" o "portales" a otras dimensiones de nuestras realidades, tanto a la consciente como a la inconsciente.

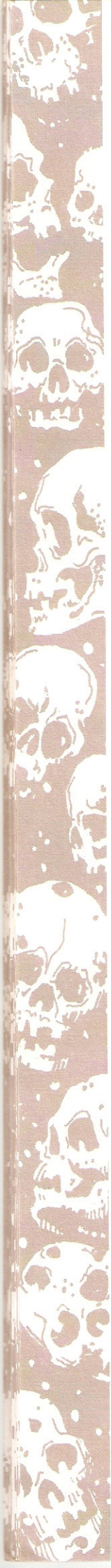
2º Existe una dimensión paralela donde reina el caos, en lo que se refiere a los parámetros con los que normalmente medimos nuestra realidad.

3º Existe un poder al que se viene denominando "Señor", que domina casi plenipotenciariamente esta nueva dimensión.

4º Existe una posibilidad real de escapar de estas zonas.

Los datos aportados por nuestro grupo de estudio en Noruega formarán, a partir de ahora, parte de nuestros ficheros secretos de la biblioteca nº13 de nuestra editorial. Estarán a su entera disposición siempre y cuando se cumplan los requisitos tradicionales que se incluyen, así mismo, en la susodicha solicitud.

*Pavel Klodzinski
Merrick House Inc.
Edimburgo a 13 de Mayo de 1993*



Apéndice 1

PERSONAJES

NO JUGADORES

EL SEÑOR DE LA DIMENSION OSCURA

Características

No incluimos sus características ya que este ser es "supremo" en la zona en la que vive.

Poderes

El "Señor" es absoluto, posee todos los poderes listados, e incluso los no listados, es decir, podrá hacer todo aquello que tu desees. Todo.

Historia

En la zona oscura existen grandes poderes. Uno de ellos, quizás el más poderoso, es conocido como «El Señor». Llegado allí hace millones de años, se afincó en aquel lugar cuando aun era joven. «El Señor» (nadie conoce su auténtico nombre) era un joven mago de la antigua magia Elemento-Universal, Magia que se perdió hace muchos siglos, siendo este extraño personaje el último mago de este tipo. Esta magia domina la fuerza elemental del Universo, pudiendo ser posiblemente la magia más poderosa del Cosmos, mayor incluso que la de los Dioses. Quizás por suerte para el universo, estos conocimientos se encuentran "casi" extinguidos en la actualidad. Cuando llegó hasta aquí (nadie sabe el motivo, aunque se rumorea que estaba huyendo de algo) sufrió una transformación. Se adaptó al lugar, pero también descubrió que allí aumentaba en grado sumo su poder, llegando casi a poder realizar sus deseos a su entera voluntad. De esta forma se convirtió en el ser más poderoso de aquella dimensión. A pesar de que lo primero en que pensó fue en dominarla, pronto descubrió que paradójicamente el destino se reía de él, pues nada ni nadie podía dominar aquella caótica realidad. Las cosas cambian por momentos, no se pueden realizar planes pues los factores siempre cambian. Esta es la razón por la que se retiró a un lugar donde, debido a su inmenso poder, podía mantener su "realidad" con cierta coherencia, dominándola por entero.

LADY HELEN

Características

FUE:3 DES:7 INT:6 CAR:6 CON:4 VOL:6 PER:5 ESE:9

P.VIDA: 4 P.CORAJE: 12 P.LUZ: 55

Habilidades

Montar animales (8), Archivos y bibliotecas (8), Convencer (5), Frialdad (3), Disfraces (6), Intuición (5), Seducción (8), Liderazgo (9), Ciencias ocultas (8),

Antropología (4), Conocimiento de objetos (6), Conocimiento de demonios (6), Reconocer Divinidades (5), Reconocer objetos mágicos (4), Lenguaje mágico (7), Idioma nativo (Inglés) (8), Idioma extranjero (Latín) (6), Idioma extranjero (Griego) (5), Idioma extranjero (Francés) (6), Idioma extranjero (Alemán) (5), Idioma extranjero (Castellano) (5)

Magia

Primer nivel: Curación, Aura cautivadora, Fuego místico.

Segundo nivel: Experiencia de invisibilidad, Visión verdadera, Dardos, Calmar mente, Escudo.

Tercer nivel: Expulsión de un espíritu, Transmutarse en un animal, Portal dimensional.

Alta magia: Don de muerte.

ELIJAH McDOWELL

FUE:3 DES:5 INT:7 CAR:8 CON:3 VOL:8 PER:6 ESE:6

P.VIDA: 3 P.CORAJE: 8 P.LUZ:6

Habilidades

Archivos y bibliotecas (7), Burocracia (4), Convencer (7), Frialdad (2), Intuición (4), Charlatanería (8), Astronomía (4), Arqueología (4), Antropología (4), Ciencias ocultas (5), Parapsicología (8), Psicología (7), Idioma nativo (Inglés) (8), Idioma extranjero (Noruego) (5), Idioma extranjero (Francés) (4)

JOHAN ERICKSON

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

P.VIDA:4 P.CORAJE:2 P.LUZ:2

Habilidades

Archivos y bibliotecas (6), Convencer (5), Intuición (4), Astronomía (3), Ciencias ocultas (3), Idioma nativo (Noruego) (5), Idioma extranjero (Inglés) (5), Idioma extranjero (Francés) (4)

FEDERICO

Federico tendrá diferentes fases antes de la resurrección, en las cuales irá aumentando en poder paulatinamente, de modo que encontrarás 4 estadísticas del personaje. Utiliza la apropiada cada día.

PRIMERA FASE (día 16)

Características

INT: 8 VOL:10 ESE:8 PER:4

Poderes

Control, Telequinesis (2)

SEGUNDA FASE (día 17)

Características

INT:8 VOL:10 ESE:10 PER:6

Poderes

Control, Telequinesis (5)

TERCERA FASE (día 18)

Características

INT:8 VOL:10 ESE:15 PER:8

Poderes

Control, Telequinesis (7)

RESURRECCION (día 19)

Características

FUE:18 DES:8 INT:8 CON:18 PER:10 CAR:1 VOL:10 ESE:20

P.VIDA: 18 P.CORAJE: 22 P.LUZ: 100

Habilidades

Cualquier habilidad de combate a un nivel de 10. Las demás a nivel 7 (teniendo en cuenta excepciones como, por ejemplo, informática, que no podría poseer alguien nacido en el siglo XVII)

Poderes

Control, Telequinesis (10), Piroquinesis (10)

Magia

Puede utilizar cualquier hechizo.

Federico, reencarnado, tan sólo es afectado por un tercio de la potencia de impacto de las armas físicas (armas blancas, armas de contusión, armas de fuego y proyectiles. También puede sustituir esencia por puntos de vida, pero la perderá durante una semana (aunque creo que eso no es importante...).





Apéndice 2

NUEVAS REGLAS

En este capítulo te explicaremos las nuevas reglas que podrás aplicar en este módulo, así como las que seguirás para determinar el ambiente que encontrarán otros personajes al penetrar en la Dimensión Oscura.

LA TIRADA DE ESENCIA COLECTIVA

En ciertas ocasiones te encontrarás con sucesos que van a depender no sólo de la buena estrella de uno de los jugadores, sino que vendrán determinados por la suerte de todos los miembros del equipo. Es entonces cuando deberás realizar una tirada de esencia colectiva. La tirada de esencia colectiva se realiza de la siguiente manera: tras sumar todas las esencias del grupo, dividimos el resultado entre el número de personajes que lo componen redondeando hacia abajo. Posteriormente uno de los jugadores (o tú mismo, D.J.) realizará una tirada en la dificultad que se consideres oportuna añadiendo la cifra antes obtenida.

MAGIA

Gracias a que llegó hasta nosotros (hasta la editorial Merrick, por supuesto) la funesta historia de los Erickson, pudimos conocer y entablar relaciones amistosas con una “nueva escuela” de magia: la escuela Dundee. Esta escuela debe su nombre a una antigua noble escocesa que murió de forma trágica frente a la costa noruega durante un asalto pirata. Esta dama, llamada Victoria Dundee, nació en 1.614 en Aberdeen donde residió aproximadamente 8 años, trasladándose posteriormente al pueblo de Dundee creado 200 años antes por su bisabuelo. Desde muy niña mostró un gran interés por la naturaleza y sus propiedades curativas, por lo que pronto fue pupila del Druida Bran. Bran notó un poder fuera de lo normal en ella. Tras haber estudiando durante años los secretos de la tierra y los elementos, estaba preparado para sentir la enorme fuerza que emanaba de Victoria. A la sombra de Bran, Victoria pronto deseó internarse en nuevos caminos y tras algunas aventuras olvidadas, consiguió llegar hasta antiguos tomos de magia, que estudió detenidamente durante años. Pronto recibió la visita de otros magos, ya que su nombre se hizo famoso entre los practicantes de tan oscuras artes y de esta forma aumento aún más su ya respetable poder. Nunca sabremos la razón pero odiaba profundamente a los hombres, confiando sólo en las mujeres. Llegó el momento de crear su propia escuela, pero desgraciadamente no encontró a nadie digno de ello, por lo que urdió un plan. Creó y apadrinó una serie de “orfanatos” donde periódicamente buscaba niñas encaminándolas a ser futuras magas. Varios años después creó una grupo de 6 niñas que reunían los

requisitos necesarios para pertenecer a su escuela. Construyó una mansión donde se internó con las niñas y las instruyó (tal y como ella fue instruida) en las artes arcanas. La escuela tuvo una vida de casi 50 años, durante los cuales el número de adeptas creció hasta 20, pero desgraciadamente, toda la escuela murió con su dama o eso se creyó hasta hace pocos meses, ya que en el pueblo de Rorvick (Noruega) reapareció la última (y por lo que tenemos entendido) más avanzada alumna de Victoria Dundee, sobre la cual, al parecer, recae el título de la extinguida familia, aunque ella misma no ha intentado que se lo reconozcan por razones más que obvias. Actualmente, Lady Helen, se ha trasladado hasta el pueblo de Dundee, donde piensa reconstruir la escuela en memoria de su Dama. También hay que destacar que, aunque fue corta la vida de la escuela, realizó numerosos estudios y creó tres nuevos hechizos.

NUEVOS HECHIZOS

Escudo Mágico (2º nivel magia áurea)

Durante 2 años, Victoria, junto con Helen, estudió cómo solucionar uno de los grandes problemas que ella encontraba a las guerras de magos: la falta de protección contra la magia. Tras varios experimentos fallidos y cuando casi daban por perdido el tiempo empleado, consiguieron obtener su recompensa. El hechizo de protección, aunque muy costoso para la energía mágica que posee el mago, ha demostrado tener gran seguridad

Coste: 10 PL + (PL empleados por el atacante multiplicado por el nivel de hechizo)

Duración: Inmediato

Ritual previo: No lo hay

Utilidad: Niega el hechizo si el mago posee los PL necesarios para utilizarlo, pero sino el mago deberá superar con 1D20 el número de PL que le faltan, si lo consigue tendrá efecto, de lo contrario perderá los PL y no surtirá efecto.

Don de muerte (4º nivel magia áurea)

Victoria vió morir a algunas de sus adeptas por cansancio mágico durante una batalla de magos. Preocupado por esto, investigó sobre un hechizo ofensivo fulminante y rápido, tras varios meses de ardua investigación dió con la solución.

Coste: 10 multiplicado por la ESE de la víctima

Duración: Inmediato

Ritual previo: Se precisa de un lienzo, dibujo o foto de la víctima y que el mago coloque un dedal de su propia sangre en un cuenco donde introducirá el dibujo o foto. Este hechizo se

puede intentar realizar sin ningún ingrediente, pero existe un serio peligro, ya que puede disparar otro hechizo creado por la escuela, un extraño conjuro paralelo gemelo de Don de muerte, conocido por Puerta dimensional, el cual afectará al mago. Para evitarlo deberá conseguir su ESE o menos en 1D20 (un 20 siempre es un fallo). Si lo consigue, el hechizo funcionará normalmente, pero si falla el mago se verá envuelto en un hechizo de Puerta dimensional (ver más adelante para mayor información).

Utilidad: La víctima deberá superar una tirada de ESE en difícil con un modificador negativo de la ESE del mago. Si la supera la víctima verá reducidos a la mitad sus P.V. (si tiene 8 perderá 4), pero si la falla morirá inmediatamente entre horribles dolores.

Puerta dimensional (3º nivel magia áurea)

Coste: 8

Duración: 3 asaltos

Ritual previo: al amanecer, beber agua de un pozo al que previamente se habrá arrojado una llave fabricada con plata.

Utilidad: Todos los personajes deberán superar una ESE en Difícil o serán absorbidos por el hechizo. Existen multitud de dimensiones, pero cada hechizo solo funciona en una, por lo cual si conoces Puerta dimensional (Dimensión Oscura) sólo servirá para esa dimensión: para cualquier otra deberás conocer su propio hechizo.

NUEVOS PODERES PARANORMALES

A continuación explicaremos un nuevo poder paranormal y añadiremos un punto al ya explicado Telequinesis.

Piroquinesis

Consiste en la habilidad de generar mentalmente fuego y calor. Nadie sabe a ciencia cierta cómo funciona este poder, pero es capaz de generar fuego instantáneamente sobre cualquier superficie. En Ragnarok existen dos versiones diferentes de este mismo poder:

1.-Generador: El poseedor de este poder es capaz de generar un fuego a una distancia igual a su nivel por 10 en metros y sobre el objeto que el desee, incluso sobre el mismo aire.

2.-Proyectivo: El personaje proyecta el fuego desde su propia persona (es totalmente inmune a su propio fuego) a una distancia máxima

aproximada igual a su nivel multiplicado por 10 metros. Son muy diversos los formatos en los cuales es proyectado el fuego: una lengua de fuego, un cono, una bola, un rayo...

El daño producido por este poder es progresivo. La potencia de impacto será igual al nivel multiplicado por cinco en el primer asalto y añadiremos un nivel al multiplicador cada asalto posterior para simular la expansión del mismo (siempre que sea posible).

Ejemplo: *El padre Cabanillas se ve envuelto en una difícil situación: una entidad maligna con el poder de generar fuego (Piroquinesis) le ataca sin ningún tipo de concesiones, la entidad posee un nivel de 3, por lo que el padre Cabanillas recibe una potencia de impacto inicial de 15 puntos de impacto, es decir 2 P.V. de daño. En el siguiente asalto el fuego se expande rápidamente por su sotana, por lo que ahora recibe 18 puntos de impacto, es decir otros 2 P.V.. Por suerte, Cabanillas recuerda que junto a la ventana hay una piscina por lo que atraviesa la ventana cayendo sobre la piscina y apagando el fuego de esta forma.*

Nota sobre la telequinesis

Cuando se utilice este nivel para atacar con un objeto, se considerará como un ataque en combate cuerpo a cuerpo, con un nivel de habilidad del atacante igual a su nivel en telequinesis.

Ejemplo: *Cabanillas se encuentra de nuevo con el espíritu. Este posee una buen repertorio de poderes y ahora decide utilizar la Telequinesis y para atacar a Cabanillas utilizará una pala que se encuentra junto a la piscina. El nivel del ataque será de 4 (el nivel que posee en Telequinesis), mientras que Cabanillas utilizara para defenderse su nivel de combate sin armas de 5.*

NUEVAS PROFESIONES

Para este módulo incluimos dos profesiones muy útiles para la introducción de los PJs en la aventura.

Profesor de universidad

Edad mínima: segunda juventud (27 años en adelante)

Habilidades: Archivos y bibliotecas (4), Burocracia (2), Convencer (3), Buscar (2), Charlatanería (4), Liderazgo (2), Tres ramas de enseñanza a (7,5,5) respectivamente.

Un personaje con esta profesión deberá estar en activo en la enseñanza en una universidad o haberse jubilado. Un P.J. de este tipo gozará de cierto prestigio intelectual y, además, contará con la posibilidad de poder tomarse un año sabático de cuando en cuando para trastear con las facetas más oscuras de la Realidad.

"Estas seguro que este extraño libro estaba en nuestra biblioteca... que raro, nunca lo había visto antes".

Créditos:

Diseño
Igor Arriola

Colaboración muy especial
José Antonio Tellaeché

Ilustraciones y portada
José Antonio Tellaeché Isusi

Pruebas de juego
Antonio Ballesteros, Oscar Calleja, Pepelu, Mikel & Iñaki S.L. y el Equipo Riete de Sócrates

Impreso en Artes Gráficas Rontegui

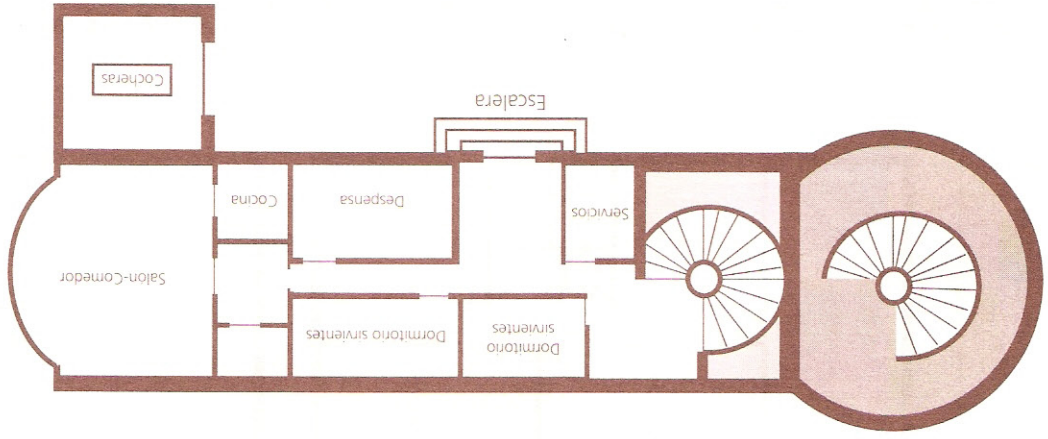
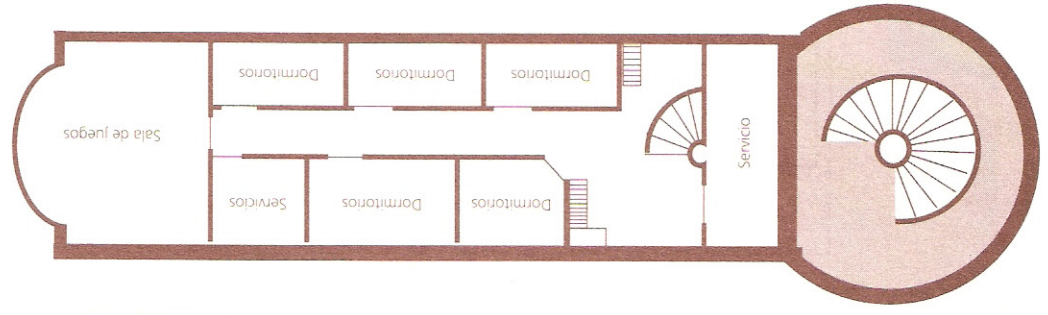
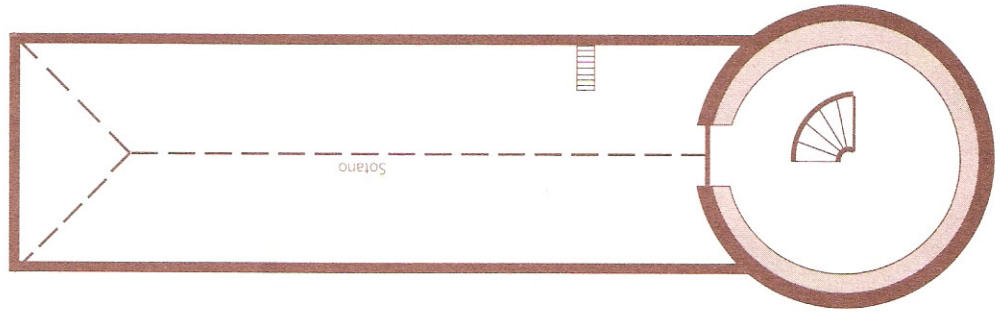
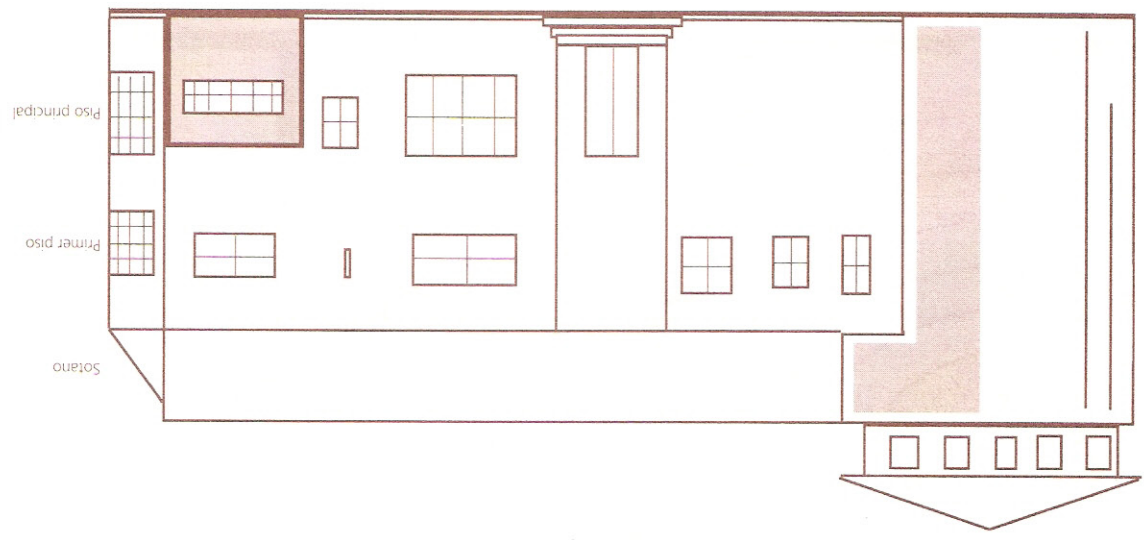
Primera edición: mayo de 1.993

I.S.B.N.: 84-604-5194-1

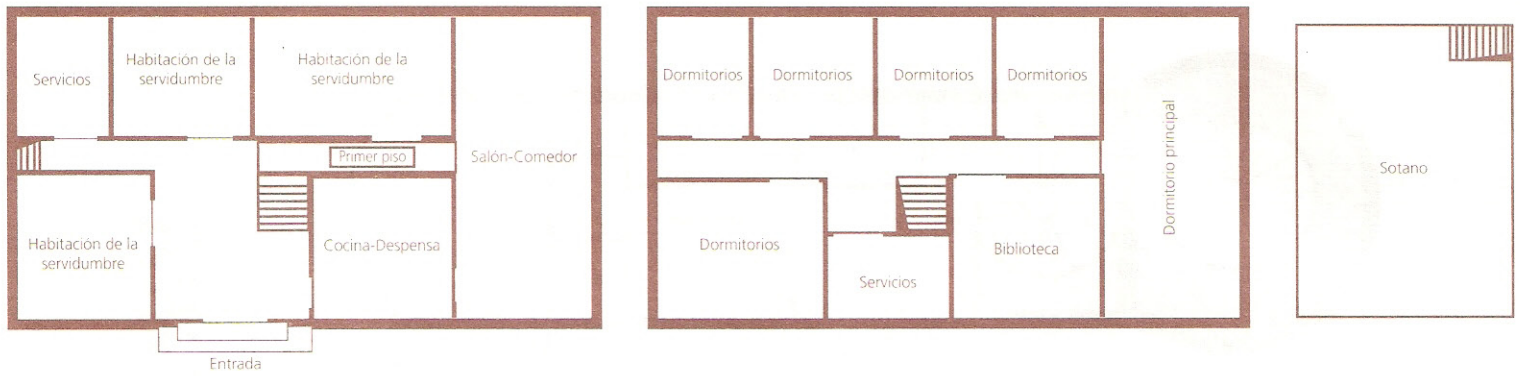
D.L.: BI-886-93

El Fantasma del Clavo de Plata y Ragnarok son © de Ludotecnia. Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de esta obra, tanto textos como ilustraciones, sin la autorización expresa y por escrito de Ludotecnia.

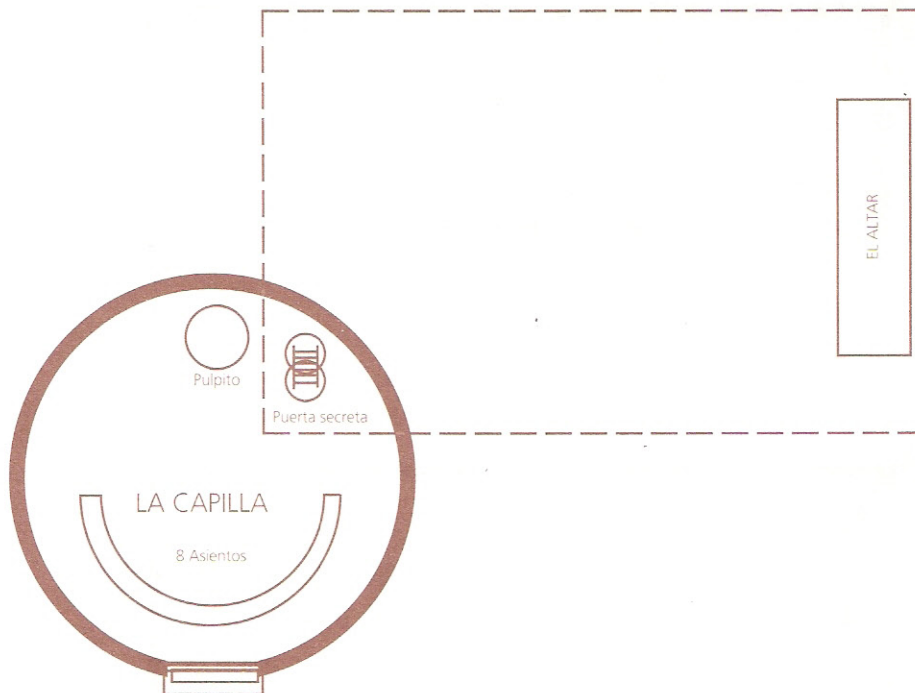
LA CASA VIEJA Y LA ATALAYA NEGRA



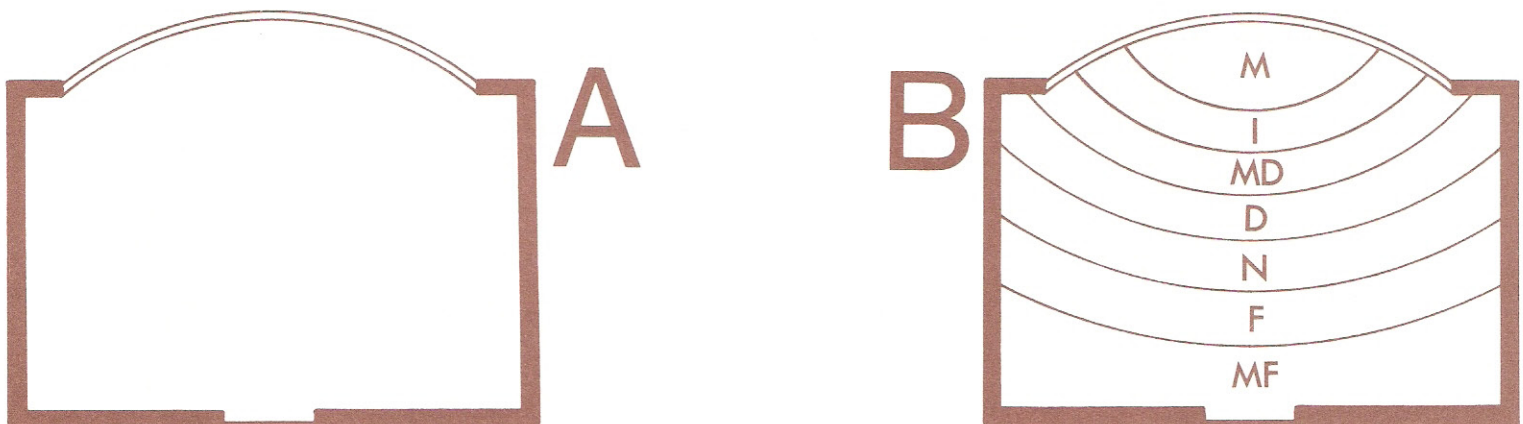
LA CASA DE LOS ERICKSON



LA CAPILLA Y LA CRIPTA



LA TRAMPA



MINI FE DE ERRATAS

En la página 32 del módulo "El fantasma del clavo de plata" indicamos que proporcionamos dos nuevas profesiones, y en realidad solo hay una, la segunda no existe.