



PRÓLOGO

«Dios, tú que todo lo sabes, dime qué camino he de seguir para salir de este infierno, porque ya no tengo más fuerzas para resistir, y si el purgatorio es Santo Castigo para mi arrepentimiento te aseguro que ya he pagado con creces mis muchos crímenes y comprendo el dolor que he causado.»

Condenado anónimo

Una chica de 22 años llamada Sara Nordell lleva dos semanas en su cama durmiendo o en coma, sin comer ni dormir, y el único sustento que recibe es un goteo de suero por vía intravenosa. Aparentemente, y según todas las pruebas médicas, no le ocurre absolutamente nada, pero no reacciona. La conexión de esta chica, que todavía vive con sus padres, con los jugadores queda a criterio del Director de Juego. Los jugadores pueden y deben ir a visitarla.

MASTER: Te puedo sugerir una introducción espectacular. Si algún personaje jugador ha fallecido y ha ido al Infierno puedes encargarle la misión de encontrar a un purgatida fugado, a cambio de su propia libertad. Sigue leyendo.

REVELACIÓN

Este apartado te dará una visión general, y después hay un resumen con todos los sucesos narrados cronológicamente.

La clave del problema es Roberto Galván, un mago que murió hace quince años y que guarda una indirecta relación con esa chica durmiente. Cuando Roberto vivía no sólo estudiaba magia siguiendo una senda que le arrastraba por un desequilibrio mental cada vez más negativo, sino que cometía horrendos crímenes. Era un asesino en serie, que asesinaba sistemáticamente un hombre joven de orientación homosexual aproximadamente cada dos semanas, un viernes o un sábado por la noche. En una ciudad muy pequeña hubiera bastado con controlar los locales de ambiente gay, porque así actuaba, pero estamos hablando de Madrid, y simplemente era imposible ejercer ese control.

La sofisticada combinación de maldad, desorden mental y conocimiento prohibido que Roberto era atrajo la atención de un nefarita con especial predilección por los homicidas sistemáticos, así que se encamó y fue la última víctima de Roberto.

Incluso se dejó matar, curiosamente. Dejó que Roberto le ligara, le engañara, le quitara la vida al modo habitual, dejó que le arrancara el corazón... y ya en la mano de del hombre hizo que volviera a latir.

Del susto que recibió se le cayó al suelo, por lo que el nefarita pudo recogerlo. Antes de desaparecer le dijo: «Yo te maldigo con la condenación eterna. ¿Quieres saber cómo será tu vida? Tu vida será una celda gris en un pasillo gris donde habrá miles de carceleros y un solo preso. Y yo seré tu única compañía.»

Roberto huyó tan rápido como pudo, poseído por el terror. ¡Un nefarita! Se había dado de narices con un nefarita que sabía exactamente lo que temía. Tenía que encontrar una salida, tenía que encontrarla como fuera. Se puso a trabajar inmediatamente y durante tres días no durmió, investigando, planeando y maquinando en su laboratorio, aumentando su



resistencia física y mental con drogas y hechizos. Era todo o nada, la condenación eterna o la salvación.

El nefarita, conocido como “el Alcaide”, cometió un error: jugar con su víctima. Dejarle que corriera y se asustara tal como hacía Roberto con sus víctimas fue darle minutos de más. El Alcaide disfrutaba convirtiendo sus capturas en un alarde de justicia poética. Que vea belleza en su labor hace a este nefarita aún más horrible.

Roberto trasladó todas sus cosas importantes, incluido el laboratorio, a un almacén que pagó por cincuenta años, a nombre de Víctor Niké, y escondió la llave detrás de la reja. Confiaba en saber abrir con su magia a la vuelta, o si no forzaría la cerradura. Preparó un testamento en donde vetaba el acceso a sus objetos personales a cualquier persona, familiares incluidos y se hizo una ruta de escape.

Esa ruta de escape es la que ahora ha hecho que Sara duerma.

Roberto dio por sentado que no podría escapar de la persecución del nefarita, y no sólo sabía que iba a ir a un purgatorio, sino que sabía cómo iba a ser. Una cárcel infinita idéntica a la cárcel en la que estuvo dos años cuando vivió en Londres, pero en la que esta vez estaría realmente solo. Ese conocimiento era suficiente para diseñar ya una ruta de escape, y eso hizo.

Cualquiera puede salir del purgatorio andando por su propio pie si conoce la ruta de escape o se fabrica una. Eso es lo difícil, y eso es lo que hizo. Un objeto con una serie de hechizos que era capaz de buscarle por toda la máquina, mostrarle una salida y proporcionarle un escondite. Se tatuó una marca distintiva en el pecho y la entintó con una tinta invisible, una tinta hechizada que se ennegrecería cuando el objeto se activara. Así el objeto podría localizarle en cualquier punto de la máquina por muy cambiado que estuviese. No podía arriesgarse a que el hechizo fallara simplemente porque tanto sufrimiento le cambiara como persona.

Sus cosas las metió en el almacén para poder disponer de ellas con total libertad a su regreso. Sospechaba que una vez fugado el trabajo no terminaría, así que se preparó allí mismo un laboratorio.

El cubo

El objeto era un cubo de Rubik hecho en aluminio con un carácter cirílico en cada una de las caras, y cada cara de un color distinto. Una preciosidad. Una vez resuelto permite a los presentes ver el purgatorio de Roberto simplemente abandonando el lugar en el que se está. Cruzar la calle, mirar por la ventana, subir las escaleras, salir del ascensor...

Con el cubo resuelto Roberto sólo tendría que abandonar el purgatorio y volver a desordenar el cubo para cerrar la salida. Aquel que soluciona el cubo es inmediatamente expulsado de su propio cuerpo temporalmente para darle a Roberto un cuerpo en el que alojarse y esconderse. La expulsión o aniquilación definitiva del legítimo dueño de ese cuerpo ya correría a cargo de Roberto.

Terminado el cubo Roberto se lo regaló al único familiar disponible que podía aceptar el regalo: su sobrina. Planeaba quedarse con su cuerpo, y no le importaba que fuera de mujer. Ya se buscaría uno mejor.

Como los cubos de Rubik eran una cosa todavía de moda en aquella época a todo el mundo le pareció muy normal. Un simple juguete, pero de un material y un acabado distinto al habitual, y especialmente hermoso.



MASTER: ¿Por qué un Rubik? Un Rubik es un único objeto, pero tiene seis caras y pueden ponerse en él seis runas, y por tanto seis hechizos con facilidad. Como son seis caras y no un plano como en un puzzle normal cada hechizo está focalizado en un punto distinto, no “comparte espacio”, y es más fácil darle entidad propia. Seis aspectos de un mismo objeto, distintos y complementarios. Un puzzle son muchos objetos temporalmente juntos, no una sola pieza como en el caso del cubo. El simbolismo es evidente, y Roberto lo aprovechó para su trabajo. La magia necesita esos simbolismos, nadie sabe por qué.

La víctima

Sara Nordell no es la sobrina de Roberto, sino la amiga más íntima de ésta. Lidia Galván, la sobrina de Roberto, nunca fue capaz de resolver el Rubik, por lo que éste se quedó sobre una estantería durante años hasta que Sara se fijó en él y se lo llevó a su casa donde tras mucho tiempo, ya de madrugada, consiguió resolverlo, y esa fue su perdición.

SINOPSIS

A continuación se explica todo lo ocurrido de forma detallada y en riguroso orden cronológico.

Roberto Galván era un mago muy adinerado, y además un homicida sistemático que cada dos semanas aproximadamente asesinaba a un varón joven homosexual. Sus crímenes combinados con el conocimiento que se suponía no debía tener y su extraño y desequilibrado perfil de personalidad lo configuraban como una pieza realmente jugosa para un nefarita. La última víctima de Roberto, hace ya quince años, fue un nefarita con especial predilección por los homicidas sistemáticos llamado “el Alcaide”, que decidió encamarse y llevárselo al Infierno.

El Alcaide se dejó seducir y atrapar, e incluso dejó que Roberto le “quitara” la vida y el corazón. Después de eso se levantó -o más bien levantó a su cascarón mortal- y le maldijo.

Roberto huyó a toda velocidad y estuvo perdido varios días. Aunque al principio estaba dominado por el pánico luego su fortaleza de espíritu comenzó a imponerse. Era evidente que no podía evitar su destino, que siendo justos se había ganado a pulso, así que preparó su fuga.

El nefarita le había dado pistas suficientes para suponer cual sería su purgatorio, y obró en base a ese conocimiento. Trasladó todo su laboratorio mágico a un almacén que pagó por cincuenta años, a nombre de “Víctor Niké”, y dejó la llave dentro, confiando en poder entrar luego usando su magia. Del resto de sus cosas más mundanas no se preocupó lo más mínimo.

Para fugarse del propio purgatorio diseñó un objeto capaz de encontrarle y abrirle el camino. Preparó un cubo de Rubik que una vez resuelto tenía tres efectos: Buscaba a Roberto y le abría el camino de vuelta al Elíseo, permitía a los presentes ver el purgatorio de Roberto con sólo abandonar el lugar en el que están, y por último expulsaba temporalmente de su cuerpo a aquel que resolvía el Rubik, permitiendo al alma de Roberto alojarse temporalmente en un cuerpo ajeno y ocultarse así del nefarita.

Para asegurarse de que el Rubik le localizaba Roberto se tatuó el pecho con una tinta invisible especial que se pondría negra cuando el cubo fuese resuelto. Gracias a ese tatuaje, evidentemente mágico, el Rubik sería capaz de localizarle con toda seguridad. Roberto estaba seguro de que la estancia en el purgatorio, por corta que fuese, le cambiaría tanto que quizá



el Rubik sería incapaz de sacarle de ahí porque no le reconocería, él ya no sería él. Como puede verse, el condenado lo tenía todo muy bien calculado.

Después le regaló el cubo de Rubik, desordenado, a su sobrina, la única persona que conocía a la que podía hacerle ese regalo con toda normalidad. Como estaban más en boga por aquel entonces, hace quince años, nadie se extrañó. Le hizo prometer que intentaría resolverlo con todas sus fuerzas, o intentaría que alguien lo hiciese por ella, pero sólo una vez que él se hubiera marchado “más allá”. Sabía que cuando su hermano, el padre de la niña, le explicara que Roberto había fallecido le diría eso. La sobrina, una niña aún, aceptó el regalo.

A cada minuto que pasaba sus posibilidades se veían reducidas. Quería que su familia supiera inmediatamente que él había muerto, así que llamó a la policía diciendo que se iba a suicidar, pero no parecieron creerle.

Eso no le detuvo.

Bajó a la calle armado con una pistola y se plantó en medio de la acera... donde estaba esperándole, sentado en un banco, el Alcaide.

-Eso no servirá de nada -le dijo-.

-Correr tampoco -contestó Roberto-. Acabemos de una vez.

Y se quitó la vida de un disparo en la sien.

El Alcaide se levantó del banco en el que estaba sentado y dijo: “Esperaba más de ti. ¡Qué decepción!”

Minutos después llegó la policía y una ambulancia, levantaron el cadáver tan pronto como pudieron y se lo comunicaron a la familia. En menos de 24 horas su sobrina Lidia ya lo sabía, e intentó resolver el cubo, pero era demasiado difícil para ella, y aunque buscó a gente que la ayudase los pocos que quisieron no lograron resolverlo, así que ahí se quedó durante quince años.

Mientras tanto los periódicos se hicieron eco de este suicidio tan poco ortodoxo, publicaron la conversación entre un desconocido y el difunto casi literalmente gracias a los testigos presenciales, y poco después las investigaciones destaparon todos los crímenes de Roberto. Se supo quién era, cómo lo hacía, a cuánta gente había matado... el caso tuvo relevancia nacional. Salieron psiquiatras por la televisión diciendo tonterías, videntes, sociólogos... hasta el último mico se sumó al carro y el asunto se convirtió en un circo de tres pistas. Todo fue tan rápido que ni siquiera pudo celebrarse el funeral. Se intentó, pero colectivos de gays y lesbianas habían hecho piquetes y tiraban piedras a los pocos que intentaban asistir. Hubo un durísimo enfrentamiento entre los antidisturbios y los violentos manifestantes que terminó con varios heridos y un muerto, un manifestante arrollado y aplastado por su propia gente que sufrió un ataque de pánico terminado en infarto de miocardio.

La cosa no acabó ahí. Cartas amenazadoras al hermano de Roberto, llamadas telefónicas a altas horas de la madrugada... un infierno.

Pero poco a poco la cosa se tranquilizó y todo se fue olvidando. Todo pareció acabar ahí. Nadie resolvió el cubo...

...hasta hace una semana.

Lidia, la sobrina de Roberto, ya es una mujercita adulta, muy guapa, por cierto, pero sigue viviendo con sus padres, al igual que la que es su mejor amiga y algo más, Sara Nordell. Sara es una chica inteligente con especial habilidad para las cosas como el Rubik, juegos para cuya resolución hace falta una elevada capacidad espacial. Así, hace una semana Sara se llevó el cubo a casa e intentó resolverlo, y tras unas horas intentándolo, mucho esfuerzo y muchas estrategias distintas, consiguió solucionarlo. Alrededor de las tres de la madrugada el cubo comenzó a buscar a Roberto, localizándolo inmediatamente.



Ni un segundo le duró a Sara la alegría del triunfo. El cubo fue inmediato, y tan directo como un puñetazo en la cara. De pronto Sara se vio a sí misma con el cubo en la mano tendiéndose en la cama como un guñapo, vio a alguien surgido de nadie sabe dónde abrazando su propio cuerpo y desvaneciéndose poco después, y vio cómo su propio cuerpo se giraba hacia ella, le miraba de frente con una cara que sabía que ella nunca había puesto y le decía: “Largo de aquí, puta. Este cuerpo es mío. Eres historia.”

Roberto, ya dueño del cuerpo, se levantó, miró a su alrededor y encontró el Rubik sobre la cama. Sólo se había olvidado de él momentáneamente, pero rápidamente lo tomó en sus manos y comenzó a desordenarlo. La ruta de escape había desaparecido, ya no existía, nunca había existido. Todo rastro de ella en la realidad, la ilusión o el tiempo se desvanecieron.

Entonces algo le agarró del brazo violentamente y le preguntó: “¿Quién eres tú?”

Sin saberlo, Sara había comenzado una batalla por la posesión del cuerpo que sólo terminaría cuando una de las dos almas competidoras huyera o aniquilara a la otra. Y para eso no servían los hechizos, era puramente una cuestión de fortaleza mental, de inteligencia, de EGO.

Las fuerzas están igualadas.

Sara sigue durmiendo. Eso creen todos. Hace tiempo que el Elíseo no es testigo de una batalla tan encarnizada entre dos almas como ahora. Puede durar eternamente.

Resonancias magnéticas, radiografías, análisis de sangre en busca de metabolitos de psicoactivos, electroencefalografía... nada. Un cerebro muerto que no obstante mantiene el resto del cuerpo con vida. Inerte, mudo, transparente, el cuerpo de Sara no parece responder a nada. Todo está bien, y nadie se explica por qué esta chica simplemente no abre los ojos y da alguna señal. No hay nada en su interior que no esté en perfecto funcionamiento, más aún, en óptimo funcionamiento, superior hasta para su edad.

Los médicos reconocen estar frustrados por no poder hacer nada, pero no les queda más remedio que mandarla con su familia, con el solo apoyo exterior de un suministro de suero endovenoso.

Serena, fría, inerte, inmutable. De algún modo bella y majestuosa. Despierta buena parte de su atractivo residía en que de algún modo era luminosa, adorable, comunicaba y contagiaba su alegría o todos y estaba llena de energía. Ahora, convertida casi en una estatua, con el rostro imperturbable y lleno de paz de una reina egipcia Sara es bella de otra manera totalmente distinta. Una reina. Una diosa dormida.

Pudiendo tener a cualquiera, a todos, ella sólo quería a una persona. Se entregó en cuerpo y alma a una mujer que la quería como a nadie en el mundo, a Lidia Galván, su único amor de verdad.

Pero no es fácil tragarte tu amor y no poder comunicarlo públicamente a esa persona a la que quieres y a todos los que rodean. Ninguna de las dos olvidará jamás cómo sus compañeros de instituto, frustrados porque nunca podrían follarse a dos de las pibas más macizas del “tuto”, se burlaban de ellas. Y todo porque una vez se habían dejado ver, por descuido, besándose en los bajos de Moncloa. Lidia dijo una vez, hace mucho tiempo, entre lágrimas, algo que cambió para siempre su relación con Sara: “Me importa una mierda lo que digan todos los niñatos y esos putos curas roñosos de mierda. Si esto que siento es malo que baje Dios y me lo diga, porque a ellos no les creo. Te quiero.”

Volverá a decirlo, y esta vez tampoco será motivada por la alegría, sino por el sufrimiento. Pero esta vez hará las cosas bien, y no se avergonzará de decirlo ante nadie.

Ante nadie.



SARA ESTÁ DURMIENDO

La partida comienza aquí, un día cualquiera de la semana por la tarde, en cuanto decidan visitar a la enferma. Ésta lleva ya dos semanas en su estado, y tienen que llevarla al hospital dentro de dos días para hacerle más pruebas. En casa sólo está la madre de la mujer, una clásica ama de casa con un nivel de educación medio, que espera todas los días pacientemente a su marido con la comida hecha. El marido trabaja para una empresa de distribución como máximo responsable de uno de sus almacenes, una nave industrial en Alcobendas.

Dejo al Master la responsabilidad de la creación de los padres de Sara. Su importancia dentro de la partida es nula.

La madre les puede contar poca cosa. Cómo un día se metió en su cuarto y no se levantó, el miedo al verla tirada en el suelo, intentar despertarla y ver que no reaccionaba -la creyó muerta-, los hospitales, los médicos moviendo la cabeza negativamente con rostro compungido, la falta de respuesta, las continuas llamadas de sus amigos preguntando por ella, y en especial de Lidia, su mejor amiga, y sólo poder darles “no lo sé” por respuesta.

Aparte de hablar con la madre pueden por supuesto visitar la habitación de Sara, que es donde está instalada.

La habitación de Sara

La habitación no tiene nada fuera de lo corriente. Inmediatamente da una impresión acogedora debido principalmente a sus colores y materiales: Ocres, castaño y naranja oscuro componen la totalidad de la habitación salvo el edredón de la cama, cuyo color base es azul marino. Los muebles son todos de madera y el empapelado parece y es muy suave al tacto. Es un rectángulo de cuatro por seis metros con la puerta en uno de los lados cortos y una ventana amplia de hojas correderas en el otro. Un armario, una mesa, una silla, estanterías con libros y recuerdos, pequeños álbumes fotográficos, un peluche de Coco, el personaje de Barrio Sésamo, además de toda su ropa en un armario amplio. El contenido de las carpetas y algunos libros revela que estudiaba económicas o empresariales. Todos los muebles son de una calidad excelente, como toda la casa. El techo está a unos tres metros y medio de altura, lo que le da cierta amplitud al dormitorio.

En la cama, bajo el hermoso edredón, está tumbada boca arriba la niña perdida, tal como fue descrita antes, un poco más pálida de lo que revelan las fotos, pero en absoluto desmejorada. De debajo del edredón surge el tubo flexible de plástico que conduce el suero hasta su brazo por medio de un catéter. La cama está justo enfrente de la ventana y orientada para que el ocupante mire hacia ésta.

En una de las estanterías está el cubo fatídico, desordenado, tal como lo dejó Roberto con el cuerpo de Sara. Está perfectamente a la vista, pero si uno de los jugadores quiere resolverlo le resultará muy fácil. Una tirada de **EGO** precedido de un examen cuidadoso es todo lo que hace falta. Roberto no lo manipuló tanto.

MASTER: Los dibujos del Rubik no son del todo identificables, pero sabiendo lo paranoicos que son los jugadores apuesto a que ni lo tocan.

Registrar sus cosas no revela absolutamente nada fuera de lo corriente salvo una foto en un álbum escondida detrás de otra foto: Sara y Lidia besándose cariñosamente en la



habitación de alguien, al mismo tiempo que se abrazan. La foto es muy tierna, aunque por supuesto alguien muy cerrado dirá “Joder, dos putas tortilleras”. Como en tantas cosas de la vida, la reacción del espectador dice más sobre éste que sobre lo que está contemplando.

Como puedes ver, la habitación no tiene nada de particular.

Lidia viene de visita.

En algún momento indeterminado pero cercano a la hora de dormir viene Lidia a visitar a la familia y quedarse con Sara. No es la primera vez que lo hace y duerme en la misma habitación, en un saco de dormir que ella trae. Podrían poner un colchón en el suelo, pero ella se niega. Estará un rato con los padres, apenas unos pocos minutos y luego se preparará para quedarse en el cuarto. En el momento en que ella decida instalarse todos tendrán que abandonar la habitación de Sara, incluidos los padres.

Hasta que ella decida eso, que puede hacerlo en cualquier momento, Lidia está disponible para hablar con los jugadores, pero no tiene el menor interés en ellos. No va a decirles nada que no puedan decirles los padres.

Y si le preguntan por amigos raros y drogas la respuesta es no a ambas, un “no” muy seco y rotundo.

EL CUERPO RECHAZA LA SANGRE

Esta noche va a ser diferente. La verdad es que Lidia no usa el saco de dormir para nada, se desviste, se mete con mucho cuidado en la cama con Sara y duerme abrazada a ella, no sin antes hablarle un poquito, siempre expresando lo que siente. Un oído muy fino estando el resto de la casa en silencio (**PER / 2**) puede oír la conversación. Son sólo unas cuantas frases ambiguas que el oyente puede interpretar como que son las mejores amigas del mundo o directamente amantes. Incluye un “te quiero”, eso se entiende con claridad.

Y aunque consigue no hacer ningún ruido, Lidia nunca puede evitar llorar. Sólo después se duerme, agotada por la tensión y las emociones.

Aprovechando su debilidad, Roberto abandonará la batalla por Sara y se concentrará en Lidia, consiguiendo alrededor de la medianoche una victoria rápida y fácil. El destino del alma de Lidia será el eterno vagar por la casa, de tal forma que puede ser convocada mediante Ouiha. Nunca recuperará su cuerpo, ha sido expulsada de él permanentemente, con un resultado visual muy desagradable.

La expulsión del cuerpo no será instantánea, llevará varias horas, hasta las tres o cuatro de la madrugada aproximadamente, y la huella visible será la sangre.

El cuerpo de Lidia sudará TODA la sangre que posee. Entre cuatro y cinco litros de sangre expulsada gota a gota por todos y cada uno de los poros de su cuerpo hasta quedarse completamente vacía, seca. Sólo entonces Roberto será dueño y señor de su sobrina tal como había previsto hace ya quince años. Se levantará de la cama procurando no hacer ruido, con paso vacilante e inseguro, manchando de sangre el suelo con sus pies desnudos, y la pared con su mano izquierda al apoyarse. Se acercará al Rubik, a la ropa, se vestirá, manchando su propia ropa de sangre, se guardará el Rubik en el bolsillo y se irá de la casa, con el rostro embadurnado de sangre seca y la cabeza dándole vueltas.

No importa. Hay tiempo para recuperarse y lavarse. Pero eso después.



La cosa no acaba ahí, Sara está a punto de despertar y los acontecimientos a punto de desbocarse.

SARA HA DESPERTADO

Alrededor de las ocho de la mañana Sara se despertará y tirará el soporte para el suero sin darse cuenta, arrancándose de forma dolorosa el catéter del brazo, con lo que comienza a brotar sangre de su herida.

Sangre.

¡Sangre! ¡Dios, sangre por todas partes! ¡Me estoy muriendo, me estoy...!

Los gritos de pánico de Sara despiertan a sus padres, que van corriendo al dormitorio para encontrarse a Sara histérica chillando a pleno pulmón, y sangre por todas partes. La cama chorreando, el suelo resbaladizo incluso de los charcos que hay. ¡Cinco litros de sangre, toda una garrafa! Los padres no lo afrontan mejor, y se dejan dominar por el pánico tanto o más que su hija. Al principio, por supuesto, creen que la sangre es de Sara, atribución a la que contribuye la sangre que mana del catéter. Es absurdo pensar que la sangre es de la chica, claro, hubiera muerto con perder sólo una parte de eso, pero en esos momentos el pensamiento ha sido anulado, y sólo queda el pánico.

Lo más razonable sería hacer que la muchacha pase un chequeo médico, pero ella se encuentra tan perfectamente y todos están tan tocados anímicamente que en lugar de ir a toda velocidad al hospital lo primero que hace la familia es desayunar. Suena absurdo, pero es que Sara está absolutamente muerta de hambre, y necesita comer mucho de todo.

Así, la familia desayuna, o más bien Sara engulle y sus padres la acompañan. Todo parece normal, como un mal sueño que se vuelve borroso a cada día que pasa. Extraño, muy extraño, pero ¡al final todo ha ido tan bien!

La sangre parece haber perdido su importancia. Sara se despertó empapada, pero ni se dio cuenta. Se cambió mecánicamente y ahí quedó todo. Lo mismo su familia, ya ni se acuerdan. Todo es tan extraño, y tan normal a la vez... la comida no parece del todo real, sino algo lejano, las cosas parecen artificiales, como en una película, reales, pero no del todo.

Y Sara sigue sin poder sacarse esa maldita sensación que tiene de que alguien está llamando a las puertas de su mente, intentando llamar su atención. Algo dentro de ella está intentando ser escuchado, sin éxito, pero sigue insistiendo.

Vuelve a su cuarto a cambiarse, y la sangre sigue allí, pero ella la ignora, no existe, no se da cuenta de que está ahí. Coge las cosas para ducharse, se sienta un momento...

...se le está olvidando algo. Le gustaría saber por qué tiene esa sensación de que debe dar permiso a su Pepito Grillo particular para hablar. "¿Qué se me escapa?" se pregunta a sí misma.

Es esa pregunta y sucumbir. Las puertas de su mente no se abren, saltan en pedazos, y alguien le habla, alguien vestido de forma similar pero no idéntica, a un policía, que aparece un momento ante sus ojos y se desvanece un momento después. Luego, la oscuridad.

Negrura, pero no silencio dentro de su cabeza.

MASTER: Hay una regla en el libro básico, capítulo "Posesión", que dice que los purgatis sólo controlan el cuerpo anfitrión en el que se ocultan por la noche, y de día los controla su dueño original, quedando ellos ocultos dentro pero inconscientes. Me he saltado por completo esta regla en el módulo, pero nada obliga al Director de Juego a hacerlo. Si prefiere respetar el manual deberá hacerse cargo por completo de la definición del personaje



de Lidia y de sus acciones durante el día. Ten también en cuenta que Roberto necesita ir a sitios en los que sólo se puede entrar en horario de oficina.

EL PACTO CON EL ALCAIDE

Mala suerte para Roberto, el Alcaide le ha encontrado. Unas horas tarde, eso sí, y mientras hay vida hay esperanza.

Nada más examinar el espíritu de Sara ya sabe lo que ha ocurrido. Ha intentado hospedarse ahí, pero no lo ha conseguido. ¡Bien hecho, chica dura! Ahora bien, no está dentro de ella y no es un alma en pena, porque si fuera un alma perdida sin cuerpo le habría encontrado instantáneamente. Sin el camuflaje de un cuerpo mortal cualquier espíritu dentro del Elíseo o el Infierno puede ser localizado al instante por un nefarita si lo conoce de antemano. En cualquier otro punto de la Máquina lleva más tiempo porque no es su territorio.

El Alcaide ve con visión verdadera. Roberto está dentro de un cuerpo robado, lo sabe con seguridad por la sangre que hay en el dormitorio. Purgó la sangre y el espíritu de esa persona, y ahora esa persona es un alma perdida, vagando por ahí sin entender qué ha ocurrido.

Por el olor de la sangre ahora el Alcaide ya sabe cómo es el alma de Lidia.

Llega el momento de ofrecer un trato a Sara. Lo primero es informarle antes de poner sus condiciones. Con su voz cálida pero claramente falsa comienza a explicarle quién fue Roberto Galván, el tío de Lidia, omitiendo cualquier referencia a la magia de Roberto. Le explica que Roberto fue al purgatorio por sus crímenes y de algún modo consiguió fugarse. No obstante, nadie consigue fugarse permanentemente de su propio purgatorio, y él está aquí para atraparlo. Él es uno de esos ángeles de los que no se habla en las escrituras, un ángel justiciero que hace a los hombres pagar por sus pecados, y los pecados de Roberto son muchos, y ahora debe darle caza y devolverle al lugar que le corresponde.

A continuación le explica lo que ha pasado con Lidia. Si no la devuelven pronto a su cuerpo volverá a la Rueda de la Reencarnación y se perderá para siempre.

Encuentra a Roberto, que ahora usa el cuerpo de Lidia, y encuentra al espíritu de Lidia también. Todo ha de volver a su sitio. Eso es lo que el Alcaide pide a Sara, a lo que ella accede. Entonces, hecho el trato, le pide que olvide esta conversación.

El velo de oscuridad se levanta y de la conversación no queda nada, ni el más mínimo rastro. Sólo queda la decisión, el propósito, la intención de encontrar a Lidia cueste lo que cueste.

Sara se olvida de la ducha y se prepara para salir a la calle.

EL ALCAIDE

El alcaide es un nefarita especial. Lejos de la crueldad descontrolada e imparable que muestran sus hermanos, éste es más sofisticado, y se considera a sí mismo un artista. Eso no lo hace menos horrible, pero este extraño perfil, extrañamente humanizado, lo convierte en un nefarita atípico.

En primer lugar, nunca toma represalias ni castiga a mujeres. Todo lo contrario, es muy educado con ellas, y considera que la cárcel no es lugar para las damas. Eso sólo significa que las que caen en sus manos son derivadas a otro nefarita que no tiene esos escrúpulos, lo que no es un gran progreso.



En segundo lugar, él admira a una buena parte de sus presos. Los castiga igualmente, y no se contiene lo más mínimo, pero él encuentra su mayor satisfacción en aquellos que no se dejan coger. Los que más admira son aquellos como Roberto, que sabiendo con certeza su destino tienen el arrojo de seguir luchando y el ingenio suficiente para lograr éxitos efímeros. Esas pequeñas batallas por la libertad le son muy satisfactorias, y en muchos aspectos le llenan más que el infligir el castigo, que como cualquier nefarita disfruta ampliamente. Siempre presiona a sus víctimas indefinidamente, disfrutando mientras ésta aguanta, deseando que no se acabe, pero todo el mundo tiene un límite, y antes o después quiebra la resistencia de la persona y ésta se rinde. Ese es un momento sumamente decepcionante para él, y es entonces cuando lleva al condenado a su purgatorio, que siempre es alguna variante de una cárcel, real o figurada. Un hospital o un manicomio son buenos ejemplos de instituciones que pueden ser entendidas como “prisión”, y que por tanto se acoplan perfectamente al modo de hacer las cosas del Alcaide. No encierra a nadie en su purgatorio hasta que no ha quebrantado todas sus esperanzas, hasta que no ha conseguido que se rinda.

Al final, haga lo que haga, nadie se libra de su purgatorio. Ningún purgatida lo ha conseguido, eso lo sabe perfectamente, pero no es el éxito, sino la lucha lo que hace grandes a estos presos desde el punto de vista del Alcaide. Los admira sin reservas, y se lo hace saber. De hecho, incentiva esas luchas, como permitió a Roberto huir y prepararse para que fuera más emocionante la captura. En cierto modo es refinadamente cruel, porque te hace albergar esperanzas que antes o después se romperán. Y esa desilusión es horrible para el que la sufre, tanto más cuanto más cerca ve la salvación.

Se llevó una decepción cuando se suicidó, pero ahora está encantado. ¡Se ha escapado! Todavía no sabe bien cómo lo ha hecho, y eso lo hace aún más interesante.

Tanta complicación parece innecesaria y fuera de lugar en un nefarita, pero ahora míralo de este modo: Cuando el Alcaide deja correr a sus víctimas les permite tener dos sentimientos: Miedo y esperanza. El miedo es desagradable, y la esperanza es fútil, porque él siempre gana. No tiene prisa, es inmortal, tiene todo el tiempo del universo para hacer sufrir esas víctimas. ¿Para qué apresurarse?

Cuando el condenado ya no puede más, el Alcaide le conduce a su purgatorio personal, a su propio encierro, y allí asume todos los papeles que haya que representar: El de los celadores, los vigilantes, el alcaide, los secretarios, los presos, los cocineros, el compañero de celda... todos con el mismo rostro y la misma expresión, sometiendo al condenado a todas las vejaciones, abusos y torturas que se hayan cometido jamás en una cárcel.

Esa es otra peculiaridad del Alcaide. Nunca hace a un hombre nada que otro hombre no haya hecho ya en alguna cárcel del mundo. Violación, palizas, tortura, abusos, linchamientos... todo está directamente tomado de la realidad y reproducido con total fidelidad.

Esto es algo que todas sus víctimas saben. Es lo primero que el Alcaide les dice cuando “recibe” a un nuevo preso en su despacho. Se presenta, le explica cómo es su purgatorio, le explica que, como siempre, se ha hecho de acuerdo a las imágenes mentales que guarda la víctima del lugar o lugares donde fue confinado, que él va a ser su única compañía, personificando a la vez a todos los que haya en el lugar, que las “personas” que le rodearán cometerán con él las mayores atrocidades que pueda imaginar en todo momento, y que esas atrocidades son completamente reales.

Si lo desea, puede decirle el nombre y los apellidos de la persona que realizó cada monstruosidad que él vaya a hacer con él, qué delito cometió y dónde ha acabado sus días



si es que ha muerto. El preso siempre obtiene la misma información sobre este último punto. O ha caído en manos del Alcaide o está destinado a hacerlo cuando muera. Y hay tantos en sus manos...

Como siempre, la condenación no termina hasta que el sujeto ha perdido la memoria por completo y no recuerda nada sobre él y sobre nadie. Sólo cuando no queda nada en su cabeza y su inteligencia ha quedado reducida a cero la condena ha terminado y al preso se le deja marchar.

Marchar hacia la reencarnación.

SARA SE MARCHA DE CASA

Sara sale de casa con la intención de encontrar a Lidia a toda costa. Lo primero que quiere hacer es encontrar su espíritu, y lo siguiente su cuerpo, el de Roberto. De ser posible querría hacerlo todo a la vez, porque sabe que el tiempo apremia, pero no tiene ni la menor idea de cómo hacer ninguna de esas dos tareas.

MASTER: Como puedes ver no he indicado cómo meter a los jugadores dentro de la partida. Esto parece una novela. Es cierto, integrar a los Personajes Jugadores en este guión es por completo responsabilidad tuya. Hay tantas maneras que consideré fútil hacerme cargo de esa cuestión.

Sara es una mujer muy inteligente que no se arrugará ante la magnitud del problema. El primer y más evidente paso que puede dar es saber más sobre Roberto. Qué propiedades tenía, si todavía es dueño de alguna casa, y si hizo preparativos especiales antes de quitarse la vida. Es razonable suponer que todavía está siguiendo un plan preparado de antemano.

Una peculiaridad de esta “nueva” Sara es que su actitud hacia lo paranormal ha cambiado radicalmente, y además ella no es consciente de este cambio. De despreciar y ridiculizar públicamente todas esas “patochadas para encefalogramas horizontales” pasa sin la menor resistencia a hablar de cosas como invocar a Sara, hacer Ouiha o buscar un Medium con la mayor naturalidad.

ROBERTO PREPARA SU REDENCIÓN

El plan inicial de Roberto es cambiarse a sí mismo tanto que pierda su esencia y deje de ser él sin dejar del todo de ser él, y por supuesto sin dejar de existir. No desea arrojarse a la Nada que guarda Minotorgon, y de todas formas eso no es nada fácil. Otra posible vía de escape, el Despertar, está todavía más lejos. Suelen hacer falta varias vidas, y eso supone morir... y caer bajo la bota del Alcaide.

¿Cómo, entonces? ¿Cómo llegar a esa solución?

El alma de Lidia, que vaga por ahí en busca de su propio cuerpo, ya extraño para ella. Invocarla, forzar su presencia, confinarla en el Rubik donde lamentablemente negativizará su equilibrio mental de forma lenta pero continua, y prepararse para un ritual difícilísimo donde fundirá su alma y su memoria con la de ella, surgiendo una extraña amalgama con una esencia nueva, una síntesis de ambos que va mucho más allá de la suma de las dos partes.



Un espíritu nuevo, un nuevo Roberto, lleno de sus recuerdos pero libre de sus pecados. Borrón y cuenta nueva, una segunda oportunidad ganada haciendo trampa en el juego de la vida, quemando el espíritu de su sobrina.

Y un corte de mangas al nefarita.

La biblioteca de El Escorial

No especularemos más sobre esa idea. Si ese ritual es posible Roberto desconoce toda referencia hacia él, así que necesita documentarse. Con ese fin, después de haber convertido el almacén donde guardó sus cosas en su nuevo refugio, se desplazará a El Escorial para consultar su biblioteca, aunque como veremos después fracasará estrepitosamente.

No es el conocimiento de los tiempos de Felipe II lo que está buscando Roberto, sino el conocimiento acumulado por la Iglesia con posterioridad a éste. Está plenamente convencido de que en alguno de los antiguos volúmenes de esta fortaleza puede encontrar una clave.

Clave que no le permiten ni oler.

Verá usted: Para acceder a ese ala de la biblioteca Roberto arrastra un doble handicap: No es licenciado en una carrera de Humanidades, y por tanto no tiene forma de demostrar que es un experto en este tipo de trabajo. Feo, ¿verdad?

Lo otro es peor: Para llegar a esa parte de la biblioteca hay que acceder a un ala de El Escorial que está vetado a mujeres. Así como suena, aunque Sara tuviera una titulación en, por ejemplo, Historia del Arte, no podría pisar esa sala porque para hacerlo tiene que pasar por un área vetada a mujeres. Su presencia perturbaría el santo retiro espiritual y de meditación que en estos momentos se está llevando a cabo en esa parte de El Escorial.

Si sabiéndote al borde de la condenación eterna un arrugado, achacoso y paleolítico patán vestido de cuervo con voz pastosa e inexpresiva te dijera que no va a darte la menor oportunidad de salvar tu alma a causa del poco consistente argumento de que el sexo que te ha tocado no es el correcto tú tampoco te lo tomarías bien.

En el almacén pagado por 50 años “Víctor Niké” (significa Víctor Victoria, viene del griego) no sólo metió todo lo que tenía para hacer magia. También metió sus armas de fuego.

La cara del cura que amablemente le negaba la entrada fue algo a medio camino entre lo patético y lo estúpido. No llegó a gritar.

Todos los que estaban presentes huyeron despavoridos o se tiraron al suelo en cuanto oyeron los disparos. Roberto abrió fuego contra todos los que estaban en la misma sala hasta agotar el cargador, pero por suerte no murió nadie más. Dos sacerdotes más fueron heridos de gravedad, y un seminarista especialmente rápido estuvo a punto de ser alcanzado, pero nadie más perdió la vida. Precisamente el único que consiguió huir fue un sacerdote al que Roberto disparó más que a nadie, pero en su ofuscación disparó apresuradamente y falló todos esos disparos.

Luego, silencio. Nadie se mueve, y por intenso que sea el dolor nadie rechista por temor a llamar la atención de la joven asesina. Entonces Roberto comprende, con horror, que ha metido la pata hasta el fondo. Pronto el edificio se llenará de policías, le arrestarán y acabará en una celda. Fin de la historia.

Lo más sensato, aunque sea una decisión difícil, es salir de allí a toda velocidad y no volver. Comienza a andar hacia la salida, con paso inseguro.

No volver, y no saber lo que necesita.

¡Jamás!



Roberto recarga, examina a los presentes uno a uno y elige al joven seminarista. Le encañona y le pregunta por la dirección que ha de seguir para llegar a la biblioteca, y también si tiene otras salidas. Ante la segunda pregunta al chico no le queda otro remedio que responder que no lo sabe.

Bueno, estos curas tienen un dicho: Dios proveerá. Andando, muchacho, al depósito de libros, rapidito y sin rechistar. Y si me dejás vendido te mataré a ti y a todos los que vea por el camino. Así se lo expone Roberto.

¡Ey, eso es una cámara de seguridad! ¡Qué fuerte, vaya con los curas!

¡Bang! La emisión queda bruscamente interrumpida por un fogonazo seguido de problemas técnicos muy graves en el interior de la videocámara.

La joven asesina abandona el recibidor de la puerta principal y se interna en el edificio. Alea Jacta Est.

¿La asesina?

El sacerdote más anciano está plenamente convencido de que el asesino es un varón de unos treinta o cuarenta años... Roberto en el cuerpo de Roberto, para ser exactos. La Ilusión ha fallado momentáneamente y este sacerdote, especialmente sensible, ha visto con claridad a Roberto tal como fue y como debería ser. En ningún momento vio a ninguna chica, y por más que luego intenten convencerle él no se apeará del burro: La persona que abrió fuego contra sus compañeros y contra él mismo fue un hombre.

La huida de El Escorial

No hay mucho que decir sobre la huida. Encontrar libros que podían servirle fue muy sencillo gracias al excelente trabajo de catalogación realizado y a abundante suerte. Luego, dos tiros al niño, uno de ellos en la cabeza para asegurarse de que no se levanta, meter los volúmenes en una caja de cartón que hay por allí, sin duda de algún pedido recibido recientemente... y salir.

Porque, por supuesto, El Escorial tiene más de una salida. Una vez fuera se compra una gorra muy corrientita en una tienda de fotografía y recuerdos para turistas, además de una mochila escandalosamente cara para su mediocre calidad y una buena navaja, y le pide a la dependienta que le dé varias bolsas de plástico. Con todo eso se marcha a un callejón, traslada todo el contenido de la caja a las bolsas y de ahí a la mochila, corta los vaqueros con la navaja y lo tira todo en una papelería que tiene justo enfrente. La suerte le sonríe, nadie le ha visto. La verdad es que el tiempo no invita a ir en pantalón corto, pero le da igual. Mientras se fijan en sus bonitas piernas y no en su cara la cosa irá bien.

¡El arma! A la papelería también. Ahora, coger con mucho disimulo el autobús a Madrid. Puede resultar chocante que Roberto haya venido en autobús y no en un coche alquilado o propio, pero es que Lidia no tiene carnet de conducir (nunca sintió la menor necesidad de sacárselo).

Para mejorar su disfraz de turista compra unas cuantas postales, justificando así la ausencia de la inevitable cámara fotográfica. Perfecto.

Es en ese momento cuando Roberto descubre las pequeñas incomodidades de ser una mujer muy guapa. Quien más quien menos una miradita echa, especialmente a sus piernas, y al pasar delante de un bar siente los cuellos torcerse. Parece hasta gracioso, pero cuando la policía te persigue por regla general no suele interesarte que se fijan en ti.

¡Por fin puede coger el autobús y largarse de allí! Una vez en Madrid se siente completamente a salvo, y después de comer un menú en una hamburguesería se desplaza



hacia el almacén donde tiene las cosas usando el Abono Transportes de la Comunidad de Madrid.

Los periódicos y los noticiarios se hacen eco del suceso inmediatamente, dándole una difusión a nivel nacional. Todo fue filmado con cámara de seguridad, pero ¡por Dios! La resolución de la imagen es tan baja que casi hay que imaginarse a los sacerdotes a partir de los monigotes con ropa negra que aparecen en la imagen. Y no digamos la asesina. La asesina sin rostro, seamos serios. Roberto se siente seguro.

MASTER: Casi me da vergüenza tener que decir esta perogrullada, pero los espectaculares post-procesos que aparecen en las películas y las series de televisión mediante edición digital de la imagen son una fantasmada como un piano de cola. Esos super-filtros instantáneos que convierten por arte de magia un rostro indefinido y completamente desenfocado en una imagen nítida, detallada y llena de contraste donde el espectador puede identificar con rotundidad la cara del malo de turno son MENTIRA. Eso no se puede hacer. De donde no hay no se puede sacar, así de sencillo. Daría una explicación de por qué no se puede ni se podrá hacer lo que sale en el cine, pero no quiero extenderme.

Fundir dos almas es imposible

Por supuesto, Roberto se pone a trabajar inmediatamente. Lo primero que hace es dedicar varias horas a invocar, capturar y encerrar el espíritu de Lidia en el cubo de Rubik, tal como tenía previsto. Allí Lidia comienza a acentuar su desequilibrio mental hacia el polo negativo, y desde ese mismo momento puede decirse que está “fuera del tablero”. Cualquier intento por parte de Sara o los jugadores de contactar con ella serán inútiles por completo, ofreciendo un resultado nulo.

Una vez que se ha asegurado de que tiene controlada el alma de su sobrina lee con avidez los volúmenes que se ha traído, libros que se han deteriorado mucho debido a las violentas manipulaciones que han sufrido por parte de Roberto y a su descuidado traslado al laboratorio. Maldiciendo su mala suerte, Roberto se arma de paciencia, comienza a explorar los libros con impaciencia y no todo el cuidado que se debería tener. El tiempo apremia, y lo menos importante del asunto son estos libros.

El tiempo que tarda en concluir esta exploración descuidada y apresurada queda por completo a criterio del Master. Pasada esa exploración a Roberto no le queda otro remedio que admitir una conclusión que ya llevaba tiempo sospechando... y temiendo.

La conclusión es que lo que él está intentando hacer simplemente no es posible. Un texto sobre la esencia espiritual y la magia relacionada le da las claves para llegar a tan temida conclusión. ¿Qué hacer, entonces? Tiene que haber una solución, jamás en la vida se ha enfrentado a un problema sin solución, y por muy extrema que sea esa situación no va a romper la norma.

La Droga del Olvido

Ciertamente, la solución existe, y Roberto llega a ella como iluminado por una luz celestial.

La solución es el olvido.

¡La solución es olvidarlo todo, absolutamente todo! ¿Qué necesita un hombre para ir al Infierno? Ahora lo sabe perfectamente, sólo necesita creer que merece ir al Infierno. El canalla de Hitler probablemente no pisó el purgatorio ni durante un minuto. Maldita sea la



suerte del mundo, los hombres tendemos a olvidar que en este universo no hay justicia. Nosotros nos creamos nuestro Infierno, los nefaritas no son más que los suministradores del material necesario.

No se puede sentir culpabilidad por algo que no recuerdas. Y si no recuerdas nada no puedes creer en nada, y menos en algo como el Infierno, cargado de expectativas, terribles suposiciones y mitos de oscuro origen aprendidos de pequeño. Si puedes olvidarlo todo justo antes de morir estás salvado, con toda seguridad entras directamente en la Espiral del Destino para reencarnarte, reencarnarte inmediatamente... y tal vez en esa nueva vida ser una persona mejor, y sobre todo, sobre todo, no saber nada de la magia.

La magia da poder. Si, bueno, eso dicen. ¡La magia es una maldición! Un billete solo ida hacia el peor lado de la locura humana que no puede ser devuelto ni anulado. Cuando deseas aprender magia no sabes lo que estás pidiendo, y cuando sabes lo que es ya no puedes prescindir de ella. El camino siempre, sin excepción, es cuesta abajo. Y eso no lo dicen, eso no te lo explica nadie.

MASTER: No es que lo necesites para esta partida, pero si quieres saber más sobre la magia en KULT hay un suplemento llamado “Legiones de la Oscuridad” que cubre muy bien este aspecto, y trata otros temas también muy interesantes. Asimismo puedes profundizar aún más con dos suplementos editados por la Factoría, más específicos, pero desconozco su contenido y no puedo aconsejarte sobre su calidad.

“Droga del Olvido” se llama lo que necesita. Roberto no aprendió magia por ciencia infusa, tuvo maestros, y entre esos maestros hay multitud de conocimientos que no se escriben, sino que se transmiten oralmente a cada discípulo, secretos que nadie debe saber, especialmente los carceleros. En uno de los libros robados venía una referencia a la “droga del Olvido” que hace regresar al ser humano al estado de completo desconocimiento que todos tenemos al nacer, una forma de hacer “tabula rasa” completa y eficaz sobre la mente de las personas, de cualquier persona. Si hacemos caso de los libros, su maestro la conocía, como todos los maestros de su línea, porque sabían lo que les esperaba después de morir. Era su truco sucio, su as en la manga para ganarle la partida a los poderes superiores.

No es muy común, pero a veces los hombres les ganamos la partida a los carceleros. Una pequeña batallita dentro de la gran guerra.

Los magos no tienen por qué saber que tenemos la posibilidad de “despertar”, y para esta partida yo he considerado que desconocen este hecho. Por cierto, despertar es algo que no se puede hacer si se toma esta droga, porque restaura completamente tu equilibrio mental, poniéndolo a cero.

Ya ha quedado claro el nuevo objetivo de Roberto. Tiene que encontrar a su antiguo maestro y pedirle que le enseñe a fabricar la Droga del Olvido, suponiendo que sepa hacerla y quiera dársela, y eso es mucho suponer. Su maestro ya era un hombre maduro cuando le abandonó, y ya han pasado alrededor de 25 años. Además, primero tiene que localizarle, y para eso necesita...

¡Oh, Dios mío!

Después de revisar tres veces todo el laboratorio palmo a palmo Roberto comprende, sobrecogido, que olvidó una cosa sencillísima de la que ahora depende su salvación.

No recuerda el teléfono de su maestro, y nunca supieron ninguno de los dos dónde vivía el otro. Y su agenda de teléfonos no está por ningún sitio, sin ninguna duda debió dejársela en su propia casa antes de quitarse la vida. Alguien de su familia tiene que saber qué ha ocurrido con sus cosas.



MASTER: Llegado a este punto me resulta imposible seguir siendo tan específico en la descripción de las acciones de Roberto, porque sus movimientos van a empezar a cruzarse con los de Sara, posiblemente los jugadores y unos razidas inteligentes y tremendamente sistemáticos.

LOS RAZIDAS DEL ALCAIDE

El Alcaide no interviene personalmente, sólo permanece expectante, pero eso no le impide lanzar a algunos de sus sirvientes a la caza del prófugo. Esos sirvientes son razidas, con un número y características a criterio del Master, que dispone ahora de una valiosísima herramienta. Puede presionar a los jugadores, empujarlos a la colaboración forzosa con Sara, destruir lugares llegando a ellos antes que los jugadores, llegar después y pisarle los talones... los razidas son seres inteligentes y pueden tomar decisiones de forma autónoma. Aprovechalo.

MASTER: En ningún sitio indico el número exacto de razidas. Esa decisión queda por completo en tus manos.

El primer y más evidente uso es el de poner a los jugadores firmes y andando a paso ligero. Esto es contra esa clase de jugadores que en el momento en el que comprenden que la aventura está dentro de ese castillote tan feo y mohoso deciden ir a cazar gamusinos en el bosque, obligando al Master a arrugar los folios, tirarlos por la ventana e improvisar alegremente. Luego ponen voz de lelo y te saltan con aquello de que “es que no entiendo que motivación tiene mi personaje para ir a ese castillo”. Ni que fueran estrellas de cine. Y además se enfadan contigo porque no hay partida.

Poner a los jugadores firmes es fácil. El paso número uno es hacer que Sara solicite explícitamente la ayuda de los personajes jugadores, y si no aceptan amenazarles amablemente con una estancia en el infierno cortesía del Alcaide, y si aún así no aceptan mandas a los razidas a que les rompan las piernas. Fácil fácil.

MASTER: Personalmente encuentro que este recurso es una vulgaridad por varias razones. No pega dentro del guión ni a puñetazos, no tiene razón de ser y sobre todo no quiero utilizar los razidas como una especie de castigo para los jugadores por no obedecer al Master. Pueden dar mucho más de sí. Date cuenta de que si los razidas se despachan a gusto con los personajes jugadores es muy posible que éstos digan “deberíamos haber obedecido las indirectas del Master” en lugar de “nos han vapuleado por no obedecer a la protegida del nefarita”. En el momento en que piensan eso ya no están dentro de las cabecitas de sus personajes, la atmósfera de juego inevitablemente se rompe y todo el trabajo se ha echado a perder. La partida está herida de muerte.

Pase lo que pase, yo personalmente recomiendo no darles este indigno uso a los razidas del Alcaide. El que no quiera jugar que no juegue, si las cosas están así tienes perfecto derecho para recogerlo todo e irte. Y sobre todo no te enfades. Aprenderán la lección de todas maneras por muy buen humor que te gastes, así que no sale rentable ponerse de malas.

De todas formas, tú eres el único juez de tus actos. Decide tú, yo sólo aconsejo.



Los razidas no entran en contacto con Sara y no cooperan con ella, son completamente independientes. Sería estupendo contar con su ayuda, pero simplemente son demasiado violentos y aterrizan hasta al más duro. No voy a decirte lo que hacen, pero salen con ventaja con respecto a los jugadores. Comienzan su caza sabiendo ya dónde vivía Roberto y cuál es su nombre completo, y además saben cual es su aspecto actual. Al comenzar los jugadores ni siquiera saben que en el cuerpo de Lidia no está Lidia, sino otra persona.

Son inteligentes, pero apresurados y violentos. No esperan nunca, no hacen las cosas despacio si pueden hacerlas deprisa, prefieren usar la fuerza bruta siempre que sea posible y no tienen ningún sentido de la proporción. No son sofisticados en sus tácticas, porque con ser agresivos les suele bastar. Para averiguar las cosas el procedimiento habitual es ir a alguien que lo sabe, sacárselo a golpes y luego seguir hasta matarlo. En hacer esto suelen ser muy rápidos, son aterradores y desmesuradamente fuertes.

Una sugerencia que quizá te resulte interesante: Si bien un grupo de personajes jugadores bien equipado puede acabar con algunos razidas, sería interesante que no lo hiciera por miedo a la entidad que hay tras ellos. Es algo parecido al estereotipo del gitanillo que amenaza a sus compañeros del colegio para que le den el bocadillo. El niño es más enclenque que un estornudo, pero no te atreves a tocarle por miedo a que luego venga toda su familia y te machaque.

La imaginación es un poderoso aliado del Señor Miedo. Sólo con que los jugadores sepan que los razidas están apoyados por alguien superior será suficiente. Si saben que hay algo detrás pero no qué no podrán calibrar el peligro que corren, y eso realmente atemoriza. Con mucha frecuencia el miedo viene de no saber a qué te estás enfrentando, viene de saber que no tienes el control de la situación.

El objetivo de los razidas es simplemente encontrar y matar a Roberto inmediatamente, a la menor oportunidad. En cuanto lo logren Roberto dará con sus huesos en su propio purgatorio, y fin de la historia.

Los razidas en el manual básico

Tal como me he explicado hasta ahora da la impresión de que los razidas, que son capaces de adquirir la forma humana que deseen, se pasean libremente por el Elíseo, y se supone que eso es algo que tienden a no hacer. En su lugar, poseen un cuerpo humano y actúan por medio de éste mientras ellos mismos se quedan en el Infierno. Puedes consultar los capítulos “El Infierno” y “Posesión” del manual, pero no vas a encontrar nada que no te haya dicho. En esta cuestión no puede ser más escueto.

MASTER: ¿Los razidas entran o no entran en el Elíseo? Decídelo tú. Hagas lo que hagas no te saltarás el reglamento, porque en esta cuestión no se moja. A continuación explicaré lo que yo tengo previsto hacer.

Plan general de los razidas

En principio los razidas se quedarán en el Infierno y poseerán cuerpos para moverse. Adecuadamente informados por el Alcaide escogerán dos cuerpos especialmente útiles para sus planes: Los padres de Sara. Se moverán con ellos libremente, accederán a sus agendas,



a su dinero y sus recursos, y no intentarán en ningún momento mantener apariencia de normalidad. No va con ellos. Su comportamiento será agresivo, maleducado e indolente, despreciando o desechando todo aquello que no sirva a sus objetivos. Carecen de habilidades de diálogo, persuasión o negociación, así que sólo les queda recurrir a las amenazas o la fuerza para obtener algo de alguien.

Su comportamiento es radicalmente distinto al de los dueños originales de los cuerpos, las diferencias son evidentes en un par de minutos como mucho, incluso para simples conocidos. Dependiendo de la relación con los jugadores éstos lo notarán más o menos rápidamente, pero el hecho de que están raros resultará tan claro como el cristal.

Teniendo más información sobre los hechos nada les impedirá cambiar de cuerpo hacia otro más conveniente. Por ejemplo, el padre de Lidia, hermano de Roberto Galván. Las posibilidades son ilimitadas, sólo recuerda que para poseer a alguien primero tienen que localizarlo y saber quién es.

Como curiosidad, puedes convertir la experiencia de posesión en algo realmente desagradable para el que la sufre. Su mente no se queda ni dormida ni vagando, sino que queda encerrada dentro del cuerpo del razida, en el Infierno. De ninguna manera puede moverlo, pero puede ver y oír. ¿Y qué ve? El Infierno, por supuesto, el hogar natural de los razidas. Mientras su cuerpo está en manos de un ser desconocido él está encerrado, inmóvil, en un gigante de acero, plástico y fibras sintéticas, tirado en el suelo y viendo una cárcel inmensa con celdas hasta donde alcanza la vista. Son los razidas del Alcaide, y por tanto viven con él. ¿Qué es lo que rodea al Alcaide? Una prisión infinita.

Pero no puede mover el cuerpo. ¿O sí? Si tiene la ventaja “Sentido del cuerpo” y pasa una tirada de **EGO** podrá hacerse cargo del cuerpo del razida y moverse. Si su mente no se rompe como un huevo al comprender lo que le ocurre y ver aquello en lo que está encerrado (tirada de **EGO + 15**) podrá actuar.

El poseído, si recupera alguna vez su cuerpo, conserva borrosos recuerdos de la experiencia, como si hubiera sido un sueño, pero a diferencia de las pesadillas estos recuerdos son capaces de hacer temblar al más estoico años después de haber sufrido la experiencia.

Si los razidas prevén combate intentarán combatir con sus propios cuerpos, aunque eso les suponga darse un largo viaje hacia el Elíseo. Son plenamente conscientes de que sus propios cuerpos son máquinas de matar contra las que cualquier humano lleva las de perder. Sus promedios son simplemente desbordantes: fuerza 62 y agilidad 31, además de la protección natural de cinco puntos que todos tienen. No tienen ningún miedo a morir, aunque saben que hasta a ellos, simples seres mecánicos, les puede pasar. No obstante, el cuerpo poseído tampoco es para tomárselo a broma. Las habilidades de combate de un razida son exactamente iguales tanto cuando las aplica con su cuerpo como cuando usa otro.

Por si tus razidas necesitan nombre, aquí tienes cinco: Y'ârräth, Cirył, Nâzdia, Äzoûr y Mæikendoôm.

SARA DICE COSAS EXTRAÑAS

Sara está haciendo cosas muy extrañas. En primer lugar, aunque se supone que busca a Lidia, saca el tema su tío Roberto a menudo, desvelando todos y cada uno de sus siniestros



secretos. Gracias al diálogo con el Alcaide conoce su truculenta historia, y se la airea a los jugadores con una facilidad que tumba.

¿Y a qué viene hablar de alguien tan horrible? Eso es una pista muy evidente. En cuanto hables de Roberto los jugadores rápidamente atarán cabos, no porque sean muy listos, sino porque saben que esto es un juego de terror y esas cosas de posesiones pasan.

La otra cosa que Sara hace y no debería es que cada noche, en sueños, entra en el Limbo y habla con el Alcaide. Todas las noches conversa con él, le informa y recibe nuevas instrucciones. La conversación se da dentro del purgatorio de Roberto, esa horrible cárcel de pasillos infinitos con celdas hasta donde alcanza la vista, hacia el cielo y el horizonte.

Es posible que haya jugadores capaces de entrar en los sueños de otra persona, o simplemente tú quieras que eso ocurra accidentalmente. Queda por completo a tu criterio.

Aunque no hay indicios que apunten a Roberto, el hecho de que Sara hable de él y desee investigar sus cosas debería ser indicativo de que este personaje es importante. Y también es un indicativo evidente de lo que dijo Hamlet: “algo está podrido en Dinamarca”. Si los jugadores no están motivados habrá que contactar con el espíritu de Lidia para que ella señale con el dedo y diga: “Es por ahí, memos”.

LA RUTA HASTA EL MAESTRO DE ROBERTO

El recorrido hasta Maas, el antiguo tutor de Roberto, es en buena parte común a todos los personajes de esta historia.

En primer lugar, ¿dónde están las cosas de Roberto? La agenda, concretamente, su listado personal de teléfonos. Se supone que esas cosas no se tiran.

Su antigua casa, en la que él vivía, fue vendida y ahora habita en ella una familia completamente normal que no sabe absolutamente nada del tema. La casa es pequeña, pero por lo demás en excelentes condiciones. Nunca ha ocurrido nada raro y es perfectamente normal.

La casa de Lidia, en una urbanización en la Vaguada, es mucho más jugosa.

La casa de Lidia

Los razidas llegarán a ella, pero tarde. Dales tiempo a los jugadores para que la encuentren y saquen el jugo que hay aquí.

Lidia no es hija única pero su único hermano está ya casado, aunque es más joven que ella -se casó con 21 años, y nadie sabe todavía con seguridad si con penalty o sin él-. A efectos prácticos vive como hija única compartiendo la casa con su padre y su madrastra. El padre de Lidia se divorció y se casó de nuevo, y tiene la custodia de Lidia simplemente porque ella eligió ir con su padre a los 18 años. Esto es España, y concederle al padre la custodia es más infrecuente que ganar la lotería.

Es en esta casa donde están las cosas personales de Roberto que quedan. Los libros se incorporaron a la biblioteca familiar, la ropa se donó y todas sus fotografías, objetos



personales, libretas y notas se metieron en una caja de cartón que está en el altillo de un armario empotrado en el dormitorio del padre. En realidad Roberto tenía mucha más documentación, pero fue trasladada a lo que actualmente es su laboratorio. Entre esos trastos está la famosa agenda de direcciones y teléfonos, y ahí viene el nombre de Maas.

Ahora bien, los jugadores no pueden adivinar, simplemente por ciencia infusa, que Maas es el maestro de Roberto. Para saber que Maas existe hay que leer otras notas que también están en esta caja. En la misma caja hay otra libreta con una narración pormenorizada de los primeros asesinatos que cometió Roberto.

Además de las cosas personales de Roberto, los jugadores pueden sacar información sobre Roberto preguntándole al padre, si es que está en casa. Puede contarles, desde su punto de vista, todo lo detallado en el resumen. Sobre los asesinatos de su hermano y los extraños asuntos en los que estaba metido nunca supo nada hasta que destaparon el escándalo. Ahí descubrió que su hermano era un completo desconocido para él. Además puede decirles lo siguiente:

- Roberto le regaló un extraño cubo de Rubik a su sobrina.
- En el apartamento de Roberto había algo muy extraño: Una de las habitaciones estaba completamente vacía, y a juzgar por las huellas de polvo en el suelo había sido vaciada muy recientemente. La policía dijo que investigaría este particular, pero probablemente no hizo nada.
- El apartamento de Roberto fue vendido inmediatamente, muebles incluidos. La ropa fue donada y los libros incorporados a la biblioteca familiar.
- Roberto no tenía familia propia. Nunca se casó, y sus relaciones con mujeres fueron muy escasas.
- No sabe nada de Lidia desde la última vez que fue a casa de Sara, y hasta ese momento su comportamiento había sido normal.

Aparte de la libreta y de la agenda de teléfonos no hay ningún otro objeto importante para los jugadores... a menos que lleguen después que los razidas.

En cuanto los razidas lleguen registrarán la casa palmo a palmo, arrasándola por completo, e interrogarán al padre de Lidia, sólo que a él le preguntarán exclusivamente por el paradero de su hija, pregunta que como ya he dicho antes no sabe contestar. Los razidas preguntarán por las cosas de Roberto, y preguntarán si falta algo. Es muy posible que los jugadores o Roberto estén en posesión de la agenda. Si está en manos de los jugadores los razidas tienen una buena razón para perseguirlos como si esto fuera la caza del zorro, pero no será eso lo único que hagan. Encontrarán muy conveniente tomar posesión del cuerpo del padre de Lidia.

Roberto no pone sin más sus teléfonos a la vista de todos. Los números *importantes*, como el de Maas, están permutados. Las dos últimas cifras se ponen en cuarto y quinto lugar, y las que deberían ir ahí se ponen al final. Por ejemplo:

123-4567 se convierte en 123-6745.

La agenda de Roberto no incluye los prefijos cuando es un número de Madrid. Por aquel entonces no era necesario para llamadas locales.

MASTER: Fíjate que si los razidas son muchos no tienen por qué dejar de poseer a una persona para pasar a otra, simplemente se van repartiendo los cuerpos. Así, al principio hay una persona que se está comportando de forma rara, luego dos, luego tres... ¿no es para ponerse nervioso?



Escena en la casa de Lidia

Aquí una sugerencia para subir el octanaje de la partida: Digamos que los razidas han llegado a la casa de Lidia y han hablado con su padre. Digamos que lejos de marcharse sin más, y sin tocar la casa, dejan a uno escondido, y amenazan al padre con matarle si no colabora. Hasta entonces no han roto nada, pero su verdadero aspecto físico ha sido más que suficiente para dejarlo suave como un guante de terciopelo. Después le ordenan quedarse en casa, y uno de los razidas se queda escondido dentro de la casa para vigilarle atentamente.

Los razidas saben de sobra que Sara existe y que los jugadores le ayudan, así que esperan que éstos vengan a ésta casa, y también esperan a ver si suena la flauta y viene Roberto. Tienen intención de interrogar a los jugadores, a ver si a ellos les sacan algo interesante con lo que seguir la investigación. No están dispuestos a negociar, colaborar o hacer tratos, ellos sólo usan la fuerza y la autoridad, aceptada o impuesta. Dejan que los jugadores llamen, entren, hablen con “papá”, registran las cosas de Roberto... y luego de allí no se marcha nadie. El primero que abra la puerta se las verá con unas personitas muy normalitas que no son más que razidas con sus propios cuerpos enmascarados con aspecto humano. Y por supuesto de esta casa no sale ni el gato.

Si los razidas ya han poseído a los padres de Sara puedes plantarlos allí. Lejos de tranquilizar a los jugadores, en cuanto los razidas empiecen a hablar del condenado, de su cuerpo secuestrado, de condenación y de alguien por encima de ellos llamado el Alcaide todo el mundo tragará saliva.

Ya está todo el mundo cogido, ya no tienen por qué andar con cuidado. Pueden registrar destrozando la casa, pueden golpear y torturar a todos menos a Sara -órdenes del Alcaide-, pueden hacer su voluntad. Luego, cuando crean que ya no les queda nada que hacer, uno de ellos se marchará al Infierno y un tiempo después tomará control del cuerpo del padre. Los chillidos de horror y los gestos del padre durante los primeros segundos, mientras todavía controla su cuerpo pero su mente ya vislumbra el Infierno son algo realmente duro de oír. Incluso puede que los jugadores vislumbren por la ventana esa cárcel que espera a Roberto desde las ventanas de la casa. Los razidas y el miedo del padre están desestabilizando la ilusión, y eso debe notarse. Sólo por los gritos del padre los jugadores deberán hacer una tirada de terror de **EGO - 5**, al margen de otras tiradas que tú decidas exigir.

Pueden irse todos. Sí, eso es, si nadie ha buscado pelea los jugadores podrán salir por su propio pie de la casa, andando y sin decir ni una palabra. Los razidas abandonarán el edificio con ellos y luego seguirán su propio camino, diciéndoles “seguid buscando” en vez de “adiós”. Se marcharán todos excepto uno, el poseedor del cuerpo del padre de Lidia, que se quedará de guardia por si Roberto aparece.

Y aparecerá.

Los razidas dejarán una carta en casa de Lidia, escrita de puño y letra del Alcaide y cuidadosamente lacrada. En el sobre pone claramente “a Roberto Galván, ánima número 52926 71440 263”. El texto es el siguiente:

Admiro a los hombres que no aceptan su destino. Da igual lo que les hagas, nunca consigues doblegar su alma. Es triste ver a un hombre definitivamente derrotado.

La carta está firmada por el Alcaide, y no se ha utilizado tinta sino fuego para escribir sobre el papel. Esto es técnicamente posible, se puede calentar un hierro y utilizarlo para dibujar sobre madera o papel muy denso si está a la temperatura adecuada. A esto se denomina “pirograbado”.



Roberto aparecerá en casa de Lidia

Supongamos que para cuando Roberto llega a casa de Lidia ya está el razida de guardia esperando. Es una suposición muy plausible, porque Roberto ha gastado mucho tiempo revisando los libros que se llevó de El Escorial, así que va con retraso respecto a sus perseguidores. Llama a la puerta, su padre le abre, le dice “hola, hija”, él pasa, cierra la puerta, y luego oye cómo su hermano echa el cerrojo y abre la boca para decir, sonriendo con malicia: “Ya era hora de que aparecieras. El Alcaide y los muchachos estábamos preocupados por ti, Roberto”.

Roberto le mete entonces una bala en la cabeza. Así de sencillo. Sin pensar, sin dudar, con plena seguridad de que se ha metido en la boca del lobo. Mira la casa y comprueba que alguien la ha registrado antes que él. Si la carta anteriormente mencionada está ahí, Roberto la cogerá. Revisará a toda velocidad la casa, y si la caja con sus cosas está en su sitio original o en algún lugar de la casa él la verá y cogerá la agenda -si nadie se la ha echado al bolsillo, claro-.

Sale de allí a toda velocidad, muerto de miedo y al mismo tiempo completamente eufórico porque ha tenido éxito. Coge un taxi y se va a la otra punta de la ciudad, lejos, pone tierra de por medio. Su pequeño corazón de mujer quiere salirse del pecho de la emoción. No puede ser mejor.

¿La carta?

Si aprovecha ese momento para leerla, la euforia se vendrá abajo.

El teléfono de Maas

Tener el teléfono de Maas es un paso adelante, pero no la salvación. El número sigue siendo válido, pero allí no vive ningún Maas. Lógico, Maas no es su verdadero nombre, sólo un apelativo, exento no obstante de carga afectiva.

En casa de Maas sólo vive una ancianita un poco sorda siempre vestida de negro, la mujer que sin ser esposa fue la compañera sentimental de Maas hasta que éste decidió borrar el recuerdo de su propia existencia. Maas, Manu Aguilar Salmerón, está intemado en una residencia para ancianos especialmente buena donde todo el dinero que había acumulado el hombre sirvió para hacer más cómodos sus últimos días.

¿Qué puede contarles la ancianita? La susodicha, que se llamará como una mujer que haya en el grupo -salvo si se llama Jessica de Gómez o alguna horterada por el estilo- o en su defecto María Julia Ruiz Campos está deseando hablar de Maas y así recordarle. Ella es una mujer extraordinaria, y como verán los jugadores si escuchan con atención lo que quiere decir, Maas lo es muchísimo más.

Pero también era un grandísimo pecador, y estaba condenado.

Maas, del nacimiento a la autoaniquilación

Maas tiene actualmente unos noventa años, quince más que la anciana, pero en realidad se conserva muchísimo mejor. Desde pequeño tenía frecuentes intuiciones sobre la naturaleza de las cosas y las personas, y también desde pequeño tuvo un morboso interés por la muerte, que lejos de pasarse con la edad fue a más a medida que crecía. Su capacidad no podía pasar desapercibida, y no fue uno sino varios los que contactaron con él e intentaron convertirse en sus tutores. Se convirtió en una mercancía codiciada, los chicos con



dotes escaseaban -había mujeres, pero la España de Franco era muy machista- y él era el más prometedor de su tiempo. Sus padres, ajenos al conflicto que este niño estaba generando, se sentían los padres más felices del mundo. El niño era endiabladamente inteligente, intuitivo, despierto, vital y muy activo. No sería un pobre diablo al borde de la pobreza asfixiado por unos gastos familiares que sencillamente no podían ser más bajos.

Maas sólo lo supo mucho después, pero un fiel aprendiz con potencial es algo valioso, es como un as en la manga, y por querer metérselo en el bolsillo varios magos se mataron mutuamente. Algunos intentaban quitar de enmedio a todos sus oponentes, otros intentaron ganárselo con amabilidad, pero su madre sospechó algo raro e impidió con todos los medios a su alcance que Maas hablara con adultos desconocidos. Otro comenzó a estudiar la vía de la pasión con la esperanza de dominar un hechizo que lo pusiera de su lado, y este fue el que consiguió “llevarse el gato al agua”. Ese fue su maestro, y su nombre no importa, porque ya estaba muerto, y antes de morir tomó la droga del olvido.

Según Maas le contó a Julia, su maestro era una persona respetada, aparentemente intachable y decente como el que más, aparte de que su asistencia a la Iglesia no era tan frecuente como cabría esperar de alguien de su posición. Él siempre alegaba tiempo, y decía que los domingos iba a la primera iglesia que encontraba, cambiando continuamente. “No creo que Dios se enfade”, decía, con humor, sonriendo sin sentir alegría.

Asistir a misa le daba arcadas, y no vomitaba en la toga del cura al comulgar por simple dignidad. Bien sabía el maestro de Maas la grandísima patraña que eran las Sagradas Escrituras, demagogia adoctrinadora al servicio del Demiurgo. El muy canalla se hacía llamar Yahvé, y nos hacía creer que él lo era todo y nosotros nada, que debíamos servir en silencio y estar orgullosos de hacerlo. Job era el máximo ejemplo de ese servilismo, un pobre diablo en la más absoluta miseria que aguantó todas y cada una de las crueldades que le vinieron encima sin rechistar. ¡Si hubiera sabido!

Maas estudió de su maestro sólo algunos de los saberes que éste podía enseñarle. En concreto, dominó la Locura y la Muerte. El maestro prefirió no enseñarle el camino de la pasión, avergonzado como estaba de la forma en que había conseguido “engancharse” al chico. De todas formas Maas no mostró demasiado interés en otros saberes, prefería especializarse, y precisamente debido a esa especialización pronto llegó a un punto en el cual su maestro ya no podía enseñarle nada más. La separación fue muy civilizada, pero muy fría. El maestro quedaba sin protección ante sus rivales, y volvía a llevar la carga de la magia en soledad.

Antes de marcharse, Maas aprendió una última y muy sorprendente enseñanza, quizá la más importante de su vida. Maas carecía de conocimiento sobre el funcionamiento del mundo -su nulo interés por otras sendas le impedía conocer la más importante, el Saber de la Realidad-, así que nunca habría podido desarrollar lo que su maestro le ofrecía sin ayuda.

Era la Droga del Olvido.

Algún día esa droga le salvaría de ir al Infierno por sus muchos pecados. El maestro decidió poner fin a su vida combinando ésta con una dosis muy calculada de barbitúricos que Maas le ayudó a tomar. Debía olvidarlo todo antes de morir, así que no podía tomar las dos cosas a la vez. Esto es sin duda lo más duro que Maas había tenido que hacer hasta entonces, pero años después se superaría con creces.

En parte la decisión de abandonar a su maestro vino motivada por Julia, a la que conoció años antes de emprender su propio camino en lo tocante a la magia. Maas ya había notado que Julia había sido tocada con una varita mágica. Poseía la habilidad de ver las auras, y tenía dotes para dominar la magia, más dotes que él, de hecho. ¿La tomó de aprendiz? No. Maas ya había aprendido por las malas que la magia no hace feliz a nadie, sólo arruina vidas y enloquece a las personas. Quería a Julia, y la quería tal cual. No iba a dejar que se



destruyera a sí misma aprendiendo cosas que sólo servirían para ennegrecer su espíritu. No sólo no le enseñó nada, sino que ocultó sus propias habilidades ante sus ojos, pero la mascarada no se sostuvo mucho tiempo.

Julia tenía madera, y además tenía atención y olfato.

Pero no ganas de aprender eso tan horrible, para descanso de Maas.

Los años fueron pasando y Maas tomó a un aprendiz que sí deseaba aprender, un joven que estaba quizá incluso demasiado motivado para indagar en estos conocimientos tan oscuros. Un enfermo mental en potencia que Maas intentó, sin éxito, enderezar. El error era evidente, no puedes enderezar a nadie permitiendo que tome contacto con la magia. Las sospechas de Maas se iban confirmando, para su propio espanto. El camino de la magia es siempre cuesta abajo, y nadie se salva nunca. Nadie. Roberto Galván era increíblemente intuitivo y creativo. Comprendía las cosas a la primera y ensanchaba sus propios límites continuamente. Si le decías “hacer esto es imposible” a los pocos días o semanas lo lograba, y nadie sabía decir cómo. Su conocimiento no era muy exacto, no era un diccionario, pero su comprensión global era incuestionable, se le daba especialmente bien entender la mecánica del mundo, su funcionamiento. Pronto abandonó a su maestro, pero al contrario que Maas Roberto lo hizo por las malas, tras semanas de discusiones, disputas y peleas a punto de llegar a las manos.

Antes de irse, Maas consiguió que Roberto le escuchara para poder explicarle la última lección, la más importante. La Droga del Olvido. Consiguió explicarle qué era, pero no cómo se hacía. Roberto, en su prepotencia, ciego de ira, ignoró las palabras de Maas, y consideró la droga algo ridículo e innecesario para alguien como él, que nunca se arrepentía de nada.

Así, Roberto siguió su propio camino.

El tiempo pasó, y le llegó a Maas el momento de hacer la atrocidad que le persiguió durante el resto de su vida y que le empujó a tomar la Droga del Olvido. El robo de vida.

Por aquel entonces Maas se mostraba ya muy desequilibrado y resultaba difícilmente manejable. Julia le había abandonado porque tenía miedo de él, y estaba obsesionado con el Infierno que estaba convencido le esperaba al morir. No se atrevía a tomar la Droga, así que sacrificó la juventud de cinco niños para conseguir, por decirlo de alguna manera, algunos años de prórroga.

¿Qué significa exactamente “sacrificar”?

Existe un complicado ritual del Saber de la Muerte denominado “Alargar la vida”, con duros requisitos, que da al que lo realiza años de retraso en su proceso de envejecimiento. No rejuvenece, sólo detiene la degradación corporal. El precio es que alguien debe pagar por ello, y esa es la monstruosidad que hizo Maas. Por cada diez años que le robas a alguien obtienes un año de prórroga.

Lo más rentable es usar a los que más vida tienen por delante: los niños.

¿Alguna vez has oído hablar de una enfermedad llamada “progeria”, que consiste muy básicamente en un envejecimiento aceleradísimo y prematuro? En el momento de existir este texto quedan todavía muchas cuestiones por resolver sobre la progeria, incluidas algunas fundamentales sobre su origen.

Diez a uno. La vida de cinco niños borrada, desvanecida, a la porra su derecho a vivirla. La incapacidad de Maas para asumir la responsabilidad y el castigo por sus actos le llevó al acto cobarde y vil de conseguir “tiempo extra” a costa de hipotecar la vida de cinco niños.

Estaban muy enfermos, pobres de necesidad y eran unos infelices.



Sí, claro. Ese argumento, o más bien esa excusa -porque no es sino eso, una excusa barata- sirvió para achicar la conciencia antes de hacerlo, y sólo después los remordimientos pasaron factura. ¡A buenas horas!

MASTER: La progeria existe, y sigue siendo un misterio para la medicina moderna. Si Maas te parecía un tipo moderadamente cuerdo quítate eso de la cabeza ahora mismo. Nadie con un desequilibrio mental menor de ± 25 puede ser mago, y el de Maas es evidentemente negativo. Puedes comprobar esta regla en el suplemento "Legiones de la Oscuridad". En ese mismo libro está el ritual "Alargar la vida".

Julia se dio cuenta en seguida de que ocurría algo raro. Su comportamiento revelaba con cada acto la pesada carga que llevaba sobre sus hombros, pero no sabía qué ocurría, y mucho menos podía imaginar que era una carga que él mismo se había buscado. Cuando lo supo se peleó con él, y luego se marchó a toda prisa. No podía vivir con un monstruo que le había robado el derecho a vivir a cinco niños, condenándolos a una vida enfermiza y muy breve. No volvió a saber de él hasta que recibió una carta suya, la última expresión lingüística que le oyó emitir. En esa carta, que todavía conserva, le pedía perdón y ayuda. Le explicaba qué era la Droga del Olvido y por qué había decidido tomarla. También le daba la fórmula, por si alguien en el futuro necesitaba tomarla.

Antes de tomar la Droga del Olvido Maas había dejado testamento, cediendo a Julia todas sus posesiones incondicionalmente, y había dejado mucho dinero en efectivo y los poderes para traspasarle las propiedades inmediatamente. El coche, el piso, todo. Julia fue a verle, y constató que lo que decía la carta era completamente cierto o peor. Maas no sólo no recordaba nada, era incapaz de llevar a cabo un solo acto que demostrase inteligencia, y era también incapaz de aprender nada nuevo. Su memoria había quedado aniquilada, seca de conocimiento y sin capacidad para aprender algo tan simple como abotonar una camisa. Julia hizo lo único que podía hacer: le buscó la mejor residencia de ancianos que pudo conseguir y usó la documentación que él le había enviado para pagarla y hacerle caso de sus cosas.

Y ser la única persona en el mundo que lloró por él.

Eso es lo que queda de Maas. Si los jugadores deciden ir a visitar la residencia de ancianos del Buen Retiro en la sierra de Madrid sólo encontrarán un anciano en pijama que se hace todo encima, que mira las cosas como un zombi y que necesita a los enfermeros y cuidadores para absolutamente todo en su vida. Es la visita más improductiva que puedan hacer los jugadores. Sólo sirve para saber una cosa, una sola cosa que Roberto aprenderá cuando le vea: Es mejor morir.

Roberto no tomará la Droga del Olvido sin antes asegurarse de que morirá poco después de que haga efecto. Es mejor morir a vivir sin memoria, y sobre todo es más directo. Roberto nunca pospone nada por desagradable que sea. Ya lo dijo hace años justo antes de quitarse la vida: Acabemos de una vez.



ROBERTO TIENE QUE NEGOCIAR

Llegado a este punto los jugadores han podido conseguir lo que quiere Roberto, el cual tiene a su vez la preciada alma de Lidia. Lo más sensato es hacer un trato.

Si quieres que los jugadores pacten tienes que encontrar una forma de que se crucen con Roberto o bien procurar que puedan contactar o ser contactados por él. La negociación de las condiciones queda a criterio del Master, de lo desesperado que quieres que esté Roberto, cuanto más desesperado menos exigente será con las condiciones de la cita y más descuidado. Admitirá abiertamente que tiene prisionera el alma de Lidia, porque esa es su moneda de cambio y no tiene sentido ocultarla. Si alguien pregunta dónde está se negará a contestar, pero si preguntan por el Rubik la expresión de su rostro le “venderá”. El trato es la fórmula de la Droga del Olvido a cambio del alma y el cuerpo de Lidia. No puede liberar el alma de Lidia antes de tomar la droga, porque no quiere arriesgarse a quedarse sin cuerpo, y una vez que tenga la fórmula se olvidará de todo y comenzará a prepararla.

Incluso puede exigir a los jugadores -Roberto nunca pide, ordena- que la fabriquen, que consigan los ingredientes y preparen la mezcla. Esa mezcla no sirve por sí sola, luego hay que encantarla, pero es tiempo ahorrado, y eso precisamente es lo que más escasea.

Queda saber también qué hará Roberto si los jugadores hablan de extraños encuentros con gente rara. Tanto si los jugadores saben que esos seres se llaman razidas como si sólo hablan de gente rara Roberto concluirá que son siervos del Alcaide, R'szidas, como dice él, con acento árabe. Es una magnífica oportunidad para que Roberto les lleve al lego, como quien dice. Cuanto antes le ayuden a quitarse de enmedio, antes conseguirán recuperar a Lidia y además antes se quitarán de encima a los R'szidas. Son seres violentos y terriblemente poderosos, lo más sensato es tenerles miedo. Si el grupo de jugadores se ha cargado a alguno y Roberto se lo cree -eso queda bajo tu criterio, Master- la actitud hacia los PJs cambiará. Unos tipos capaces de derrotar a un R'szida son realmente especiales, y quien a buen árbol se arrima...

Y una última cosa que Roberto exigirá a los jugadores: no dejen que nadie les siga. ¿Lo conseguirán?

ESTE ES EL FIN, DE UN MODO U OTRO

En primer lugar hay que determinar cuándo se presenta el Alcaide ante Roberto. Si los razidas consiguen seguir a los jugadores hasta que éstos vean a Roberto entonces atacarán violentamente, intentando matar a los jugadores, y cuando la zona esté “asegurada”, es decir, todos los personajes hayan sido dominados, acudirá el Alcaide. Si no consiguen dominar a los jugadores el Alcaide aparecerá, pero tarde, y les seguirá el rastro.

Si los jugadores se libran de la vigilancia de los razidas haz aparecer al Alcaide cuando buenamente te parezca. Una vez que se presente el Alcaide, se abren varias posibilidades. Todas empiezan con la aparición del Alcaide diciendo lo siguiente:

«Ánima número 5292671 440263, condenada a Omega por tráfico y posesión ilícita de armas, nueve homicidios en primer grado y un intento de homicidio, será conducida al recinto penitenciario asignado para cumplir su sentencia. Alguacil, hágase cargo del preso.»

Entonces aparecerá el alguacil, un funcionario de prisiones alto, robusto y con barriga, sudoroso y sucio. Tiene exactamente el mismo rostro que el Alcaide. Ya lo dijimos antes, en



las prisiones que construye al Alcaide él representa todos los papeles. Con independencia del lugar en el que estén algo del purgatorio de Roberto se hará visible. El cielo rojo con el sol negro del Infierno, los corredores interminables llenos de celdas, los muros, los barrotes... algo se podrá ver, ya sea desde una ventana, una puerta abierta o el cielo sobre sus cabezas si están al aire libre. Asimismo Roberto no se mostrará con el cuerpo de Lidia, sino que los jugadores podrán ver a Roberto, el preso, completamente desnudo. La aparición del Alcaide ha provocado una fisura en las Ilusiones que permite ver cosas más verdaderas.

Hasta aquí todo es uniforme, todo ocurre de una sola manera, pero son las posibles reacciones de Roberto las que crean varios finales posibles, y sus reacciones están fuertemente determinadas por las acciones de los jugadores.

· **Derrota:** El Alcaide llega antes de que Roberto tenga la Droga del Olvido. Roberto intenta correr, pero los razidas le detienen. Tras unas palabras en las que el nefarita muestra su admiración por Roberto el alguacil se lo llevará al purgatorio, tal como estaba previsto. El cuerpo de Lidia queda libre, sin vida, esperando recibir un alma que le de energía y movimiento.

· **Rendición:** Roberto sabe ya que no tiene ninguna esperanza. No ha logrado la droga, no tiene posibilidad de negociar con nadie. Los jugadores han decidido no ayudarlo y Roberto lo sabe. Todo lo que podía intentar ya lo ha intentado y ha fracasado miserablemente. Roberto se deja caer de rodillas y se apoya contra una pared, llorando, exhausto y desesperado, maldiciendo su mala suerte. El guiñapo que es ahora Roberto se deja llevar sin oponer resistencia hacia su cruel destino.

«Has sido el mejor» dice el Alcaide. «El más listo, el más valiente, el más audaz. Dificilmente encontraré a alguien que me asombre y me admire tanto como tú, pero al final te has roto, como todos los demás. Es triste ver a un hombre derrotado.»

Roberto y el Alcaide entran en el purgatorio y desaparecen.

· **In extremis:** El Alcaide aparece justo cuando Roberto tiene ya la Droga del Olvido pero no ha tenido tiempo de tomarla. Roberto se la toma inmediatamente y arroja el recipiente donde estaba contenido al suelo, ya sea una probeta, una petaca o un vaso. Hecho esto le suelta un corte de mangas al Alcaide y le grita: «He ganado, capullo, he ganado. Esa no te la esperabas, ¿eh?»

Roberto se deja llevar mansamente, eufórico, sabedor de que por primera vez un ser humano le ha ganado por la mano al Alcaide. Y la cara de consternación de éste es el mejor premio del mundo. Roberto ha ganado si y sólo si el Master decide no darle otra vuelta de tuerca al asunto: Los nefaritas están muy lejos de ser tontos. Todo lo contrario, son muy listos. La Droga del Olvido no es instantánea, y si mata al cuerpo huésped antes de que haga efecto Roberto no se salvará. El momento a partir del cual el efecto de la droga es irreversible queda a criterio del Master. En cualquier caso, el nefarita no pierde nada matando a Roberto. Los razidas y el propio Alcaide acabarán con el cuerpo de Roberto, con el cuerpo que perteneció a Lidia.

Muerto el cuerpo el alma queda libre, sólo para ser apresada inmediatamente por el Alcaide en su papel de Celador, listo para llevarlo a su celda.



«Vamos, preso, te llevaré a tu celda. Has sido el mejor.»

Y dirá una cosa más, dirigida a los jugadores:

«Curad el cuerpo de Lidia y luego liberad su alma. Así la recuperaréis. Pero yo no haría nada de eso, porque hace tiempo tuve una visión...»

Mira el final de este apartado para saber qué visión ha tenido el Alcaide.

· **Victoria:** Sólo horas después de que Roberto tome la Droga del Olvido el Alcaide consigue llegar. Con espanto comprueba que no queda nada del espíritu de Roberto, no hay memoria ni consciencia, está completamente vacío. No puede llevarse, porque ya lo ha olvidado todo. Cuando muera se reencarnará inmediatamente, uno sólo permanece en las tierras de más allá de la muerte hasta que lo ha olvidado todo, momento en el cual se vuelve a nacer.

El Alcaide da media vuelta, furioso, iracundo, y se vuelve al Infierno. Por primera vez un humano le ha derrotado. ¡Un mortal! ¡Un hombrecito ha sido más listo que él y le ha ganado la partida! Por primera vez el juego de permitir que sus presos intenten librarse del castigo ya no es divertido. Decepción cuando gana, ira y frustración ahora que ha perdido. A la larga, hagan lo que hagan, los nefaritas sólo consiguen sentir emociones negativas. Es su naturaleza.

· **Redención:** Roberto ha perdido in extremis. No ha conseguido tomarse la Droga del Olvido teniéndola en la mano porque los razidas o el Alcaide se lo han impedido. ¡No es justo! Sólo habría necesitado unos segundos más para lograr el éxito, unos segundos más y hubiera sido el primer humano que le gana la jugada definitiva a un nefarita.

«¡No es justo!» Chilla, lleno de rabia y frustración, Roberto. «Unos segundos más y te habría ganado. ¡Te habría ganado, cabrón! Ya no te hubiera gustado tanto jugar a perseguir al condenado, ¿eh? Las cosas son muy distintas cuando eres el que pierde. Te diviertes con mi propia creación, especie de niño loco. Me encierras en una prisión que sacas de mis recuerdos, que yo me he inventado, no hay nada allí que no haya visto antes. No creas nada, sólo coges mis peores ideas y las pones delante de mí. No haces nada, maldito cabrón, ni siquiera has trabajado para hacer mi celda. ¡Yo la he hecho, yo la he inventado! ¡Yo te he dado algo que hacer! ¿Qué harías si a mi me diera por no pensar? ¿Quién ha creado mi purgatorio sino yo? ¿¡QUIÉN HA CREADO MI PURGATORIO SINO YO!?»

Y entonces, silencio. Como tocado por el mismísimo Yahvé Roberto acaba de comprender, y formula la pregunta correcta:

«¿Es que alguien ha hecho algo para que yo me condene? ¿Quién me ha mandado al Infierno, quién me ha condenado y ha creado el purgatorio? ¿Quién ha controlado mi destino en algún momento sino yo?» Dice en voz baja, con la mirada perdida en ninguna parte.

Y entonces Roberto mira a los ojos al nefarita, como a un igual por primera vez desde que el Elíseo existe, y le dice:

«No voy a ir. No me arrepiento de nada, no lamento haber matado a esa panda de maricones, lo hice con premeditación y alevosía, y muy bien hecho además. No me arrepiento de mis pecados, y no merezco nada de lo que puedas hacerme. ¡Suéltame!»

Entonces ocurre lo increíble. El Alcaide le suelta, marchándose, pero antes de irse mascullela la última orden a sus razidas: «Hacedle sufrir».



Los razidas se disponen a torturar a Roberto dentro del cuerpo de Lidia hasta que muera. Es todo lo que pueden hacer, porque Roberto es ahora libre. La partida queda ahora en manos del Master.

Antes de irse, el Alcaide tiene algo que decir. Como ya se ha dejado ver en uno de los finales, al Alcaide ha tenido una visión. Hace tiempo Lidia, que iba muy colocada, discutió con un sacerdote, fue una discusión en la que rápidamente comenzaron a gritarse y que terminó bruscamente cuando el sacerdote le cruzó la cara de una bofetada a Lidia. En ese momento Lidia y Sara, que estaban presentes, odiaron como no habían odiado jamás a nadie. En ese momento de especial intensidad el Alcaide recibió su visión sobre el futuro de las dos chicas, una visión sobre un suceso que todavía no ha tenido lugar tras el cual ambas se ganarán el purgatorio hasta el fin de sus días, se condenarán a sí mismas a Omega. Esto es lo que el Alcaide desea decir antes de irse:

«Durante el verano del próximo año, ambas os ganaréis la condenación a Omega. Y yo me haré cargo de vosotras.»

LIDIA PUEDE VIVIR

Aunque el cuerpo de Lidia esté muerto todavía existen posibilidades de devolverle la vida. Si el cuerpo es “reparable”, si todos sus órganos pueden ser curados y el cuerpo mantenido en animación suspendida por medio de máquinas de ventilación artificial, un marcapasos o un corazón artificial, etcétera, lo único que quedará por solucionar será que no hay actividad cerebral. Ese, paradójicamente, es el problema más sencillo, basta con romper el Rubik en el cual está prisionera. El alma de Lidia volverá a hacerse cargo de su cuerpo y le dará vida y energía de nuevo. La sangre volverá a ser rechazada, de nuevo sudará toda la sangre, y unas horas después Lidia despertará, recuperando la memoria completamente dos días después. No recuerda nada transcurrido después de acostarse con Sara por última vez.

ÍNDICE

PRÓLOGO	1
REVELACIÓN	1
El cubo	2
La víctima	3
SINOPSIS	3
SARA ESTÁ DURMIENDO	6
La habitación de Sara	6
Lidia viene de visita.	7
EL CUERPO RECHAZA LA SANGRE	7
SARA HA DESPERTADO	8
EL PACTO CON EL ALCAIDE	9
EL ALCAIDE	9
SARA SE MARCHA DE CASA	11
ROBERTO PREPARA SU REDENCIÓN	11
La biblioteca de El Escorial	12
La huida de El Escorial	13
Fundir dos almas es imposible	14
La Droga del Olvido	14
LOS RAZIDAS DEL ALCAIDE	16
Los razidas en el manual básico	17
Plan general de los razidas	17
SARA DICE COSAS EXTRAÑAS	18
LA RUTA HASTA EL MAESTRO DE ROBERTO	19
La casa de Lidia	19
Escena en la casa de Lidia	21
Roberto aparecerá en casa de Lidia	22
El teléfono de Maas	22
Maas, del nacimiento a la autoaniquilación	22
ROBERTO TIENE QUE NEGOCIAR	26
ESTE ES EL FIN, DE UN MODO U OTRO	26
LIDIA PUEDE VIVIR	29