

Contacto

Para dar comienzo a este módulo será necesario que los Pjs estén caminando por algún camino solitario. La localización exacta no tiene importancia, evitando así problemas de desplazamiento, pero será necesario que el camino discurra por una zona montañosa, boscosa y poco frecuentada. Cada árbitro del juego escogerá pues la zona teniendo en cuenta la última posición de sus jugadores en su anterior partida.

por David Revetllat i Barba

Caminando

A medida que los Pjs avanzan, irán distinguiendo cada vez con mayor claridad a un hombre sentado a lo lejos, al parecer descansando. Va totalmente cubierto con una especie de hábito negro, sucio y andrajoso. Junto a él, en el suelo, hay un bastón mal cortado y grueso, que probablemente le sirva para caminar. Las ropas cubren todo su cuerpo, y difícilmente se le pueden ver la cara o las manos. Cuando los Pjs lleguen por fin hasta él, los saludará muy amablemente y les preguntará qué hacen por estos lares. Sea como sea, les advertirá que se encuentran en una zona misteriosa y, invitándoles a beber de un odre de vino que lleva consigo (del cual beberá él primero para evitar que los Pjs piensen algo malo), les ofrecerá contarles cierta historia si a cambio le dan, como pobre vagabundo, alguna moneda con que comprar comida en algún lejano pueblo. Si le preguntan hacia dónde se dirige, el vagabundo va en dirección contraria a la de los Pjs. Si acceden les explicará que abandonando el camino para dormir ha visto esta noche pasada, allá detrás de las montañas, extrañas luces de colores que no tienen nada de natural. No se atrevió ni a acercarse por miedo, pero él cree que sólo puede ser cosa del demonio, y en cuanto haya descansado un poco piensa alejarse de estos lugares extraños lo más rápidamente posible (aunque no lo hará hasta que los Pjs hayan marchado, a no ser por un caso de fuerza mayor, es decir, que a los Pjs les vengan ganas de cargárselo).

Nota para el Dj: El hombre tiene tanto interés en ocultar sus manos y su rostro ya que está enfermo de Peste (ver manual, pág. 63) y tiene un asqueroso y negro bubón en su cuello. Cualquiera Pj que beba del odre de vino que el mendigo les ofrece tiene un 75% de posibilidades de contraer, asimismo, dicha enfermedad.

Fuera del camino

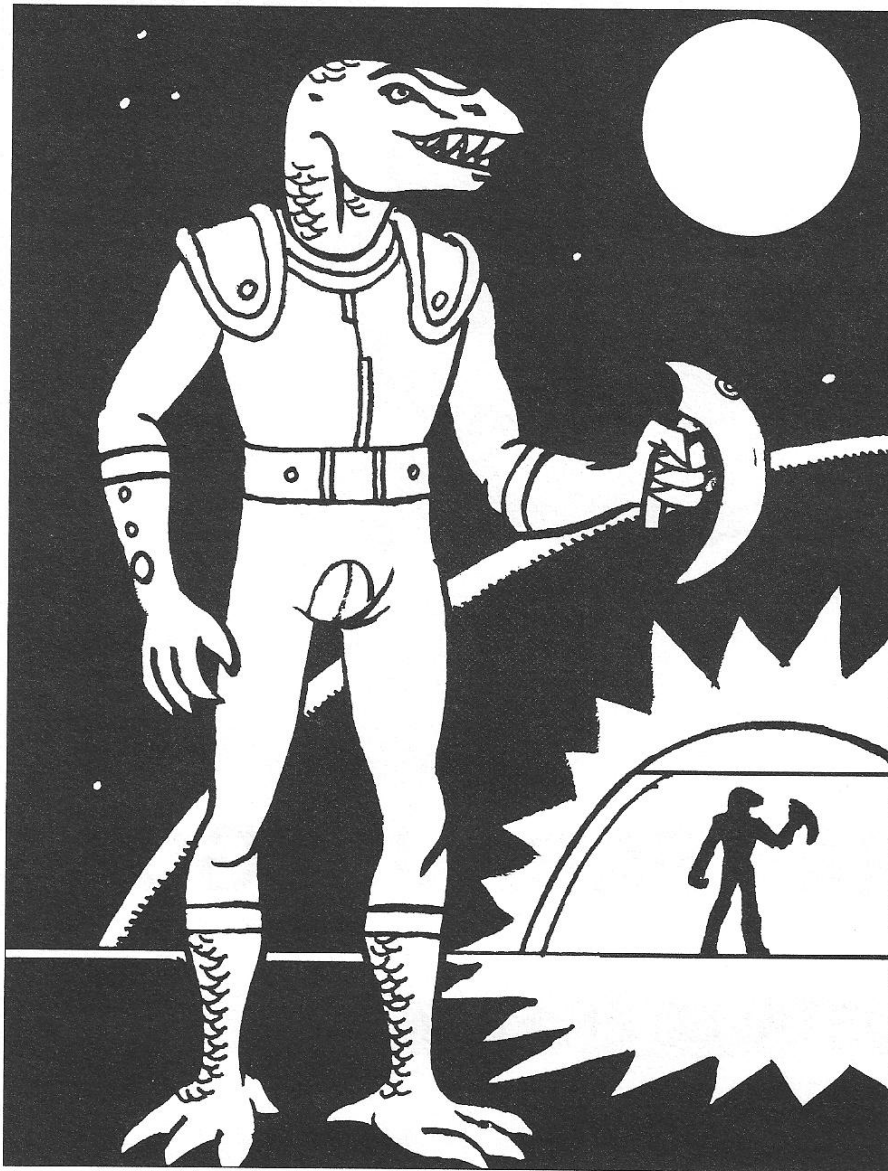
El vagabundo les habrá indicado claramente de que dirección provenían las demoníacas luces. Deberán abandonar el camino, que en esos momentos discurría de norte a sur, para dirigirse hacia el oeste, donde se encuentra la zona montañosa señalada. Pueden distinguirse desde el camino dos masas montañosas, una más al norte y otra más al sur, y un pequeño valle entre ambas, por el que sería más fácil pasar. La vegetación, cuando no es boscosa, está formada por pequeños arbustos atravesables fácilmente, al igual que los bosques. Sólo las zonas rocosas causarán problemas de despla-

miento por lo arisco del terreno, reduciendo el movimiento a la mitad. Una vez pasados los macizos, la figura que resaltarán más entre el desolado paisaje será la de un viejo castillo en lo alto de una colina. Un bosque tapa la vista de la zona suroeste, pero pasado el valle entre los macizos, podrán ver que sólo está formada por unos cuantos montes.

El viejo castillo

El castillo está abandonado desde hace casi un siglo. Actualmente se encuentra en un estado algo ruinoso, y carece de mobiliario en general (salvo restos de algunos muebles podridos, que sólo servirán como leña). Es un castillo de tamaño pequeño, formado básicamente por una muralla con foso (seco), una edificación central, y los restos de lo que parecen unos establos, una forja, y pequeñas casuchas de barro y paja. Los Pjs podrán pasarse investigando, registrando y buscando puertas o pasadizos secretos todo el tiempo que quieran por el castillo. Da igual, porque en él no hay absolutamente nada de interesante (motivaciones históricas aparte) salvo cuando, después de haberlo registrado todo, llegue por fin la noche, y tengan que prepararse para dormir (fuera está absolutamente oscuro, ni tan sólo hay luna llena). Más o menos a tres horas pasada la media noche, si alguien está despierto podrá ver unas extrañas luces (si está al lado de alguna ventana o abertura que dé al sur), y se escucharán extraños zumbidos si se pasa una tirada de Escuchar, con un malus del 30% los que estén durmiendo, despertándose si lo oyen. El conjunto tiene todo el aspecto de una demoníaca celebración. Si a los Pjs se les ocurriera ir hacia allá, no tendrían ningún problema para guiarse hacia las luces, pero no verían ni torta, aunque siempre podrían llevar encendida una antorcha o similar...

Si deciden esperar a la mañana, sólo podrán encontrar el lugar donde había pasado todo con una tirada de buscar partida por dos, debido los innumerables montes, y pequeños valles formados, todos casi idénticos, y debiendo preguntar antes a los jugadores quién encabezará la búsqueda, siendo éste el único que realizará la tirada. Si la consiguen, llegarán hasta una zona con unos cuantos árboles, y a través de ellos podrán ver algo sorprendente, una especie de pequeña y negra colina con una puerta de entrada, y a dos interesantes personajes ante ella que no recuerdan sino a dos demonios, parecidos a lagartos pero que caminan como los hombres, y que están cubiertos por brillantes y extrañas armaduras.



Los que no pasen una tirada de Racionalidad se desmayarán, y lo último que verán los que no se hayan desmayado será como de un extraño objeto esférico que los dos seres sostienen surge un rayo maléfico que los deja inconscientes.

En el caso de que decidieran esperar otra noche, en el castillo o donde fuera más o menos a media noche podrían observar de nuevo el mismo fenómeno, pero esta vez sin ruidos...y, a los 10 minutos aproximadamente, estuvieran haciendo lo que fuera, podrían observar como de repente la luz se hace más grande ensanchándose, hasta dividirse en dos al cabo de dos segundos, y esa segunda luz, como por arte de magia, de repente se dirige directamente en línea recta hacia ellos, agrandándose por momentos...

En cualquier caso, una vez los Pjs hayan

visto los extraños fenómenos, los que superen una tirada de Leyendas podrán recordar una vieja historia al respecto que cuenta que cada cierto tiempo se reúnen un cierto número de grandes brujos venidos de muy lejanos y diversos lugares para celebrar una ceremonia de invocación de demonios, y para ello de noche hacen un gran fuego que produce extraños colores y se oyen extraños sonidos. Además, las almas de quienes ven a los demonios invocados se pierden para siempre, abandonando sus cuerpos al momento...También recordarán que la leyenda dice que tales demonios pueden volar de noche para capturar a sus presas...

La aventura continúa

Sea como sea, despertarán en lo que

parece una cueva, en un pasillo que sólo tiene una dirección. A partir de ahora los Pjs no tendrán más remedio que deambular por él y superar ciertas pruebas, pasando por una serie de cavernas. Cada vez que superen la prueba de la caverna en que se encuentren en esos momentos, se abrirá una puerta que les llevará a otra contigua. Si pasan más de dos horas sin que sean capaces de resolver el enigma de cada caverna, ésta empezará a llenarse de extraños humos que los dejarán en un extraño sopor, y al cabo de cinco horas despertarán en el castillo. Todo habrá acabado, pero sólo recibirán 10 puntos de recompensa. Si superan todas las pruebas, habrán ganado 40 puntos de recompensa.

Llevarán encima todo lo que ya llevarán cuando llegaron al mundo desde el vientre de su madre: en otras palabras, los hideputa de los demonios les han dejado totalmente en cueros.

Las cavernas son las siguientes:

Caverna 1

Se llega a ella a través de un oscuro corredor. Puede distinguirse lo que parece una puerta de roca pura (completamente irrompible e inamovible, como todas las puertas que encontrarán). La puerta cerrada está justo enfrente de por donde han entrado, y en cada una de las paredes de los lados de la cuadrada habitación, sobresale una especie de palanca en forma de palo. Además, al pie de cada palanca hay una especie de recipiente (del mismo material que las paredes) y un pequeño agujero encima de éste, de unos 30 cm. de diámetro. Por cada tres pulsaciones de la palanca de la derecha, oirán extraños ruidos detrás de la pared, y finalmente aparecerá una bola de unos 20 cm. de diámetro por el agujero, yendo a parar al recipiente. La puerta cerrada se abrirá si se han realizado 20 pulsaciones en menos de cinco minutos.

Caverna 2

Una vez abierta la puerta, ésta conduce a otro corredor, el cual acaba en una nueva sala, con otra puerta cerrada enfrente. En el lado izquierdo hay una extraña plataforma, y en ella cuatro agujeros de diferentes formas: un círculo, un triángulo, un rectángulo, y un cuadrado. En la pared derecha, hay algo similar a un armario empotrado hecho de metal, con cuatro cajones, a una altura de un metro todos ellos. En cada cajón hay una figura que encaja exactamente con los agujeros, y si las colocan todas correctamente, se abrirá la siguiente puerta. Si las colocan erróneamente sonará un frenético zumbido durante unos segundos, que dejará a los Pjs atontados durante unos cinco minutos, pero podrán reintentarlo nuevamente. Sin embargo para poder levantar cada figura, será necesaria una



tirada de Fuerza x 5 en porcentaje. Todo en la caverna (y en todas las demás) es irrompible.

Caverna 3

A través de un nuevo corredor llegarán a esta nueva caverna. En cuanto hayan entrado en ella se encenderá una luz increíblemente brillante que los dejará ciegos durante unos pocos segundos. Cuando recobren la vista, podrán ver que hay una nueva puerta, pero delante de ella hay un guerrero vestido de pies a cabeza con una extraña armadura metálica. No parece ir armado. Tienen la iniciativa los Pjs. Si no le atacan, el monstruo empezará a moverse arriba y abajo diciendo algo así como "¡bip bip!, ¡bip bip!". Una tirada de leyendas hará recordar que los demonios de la leyenda anterior saben invocar conjuros. Si decidieran atacarlo, no se defendería en

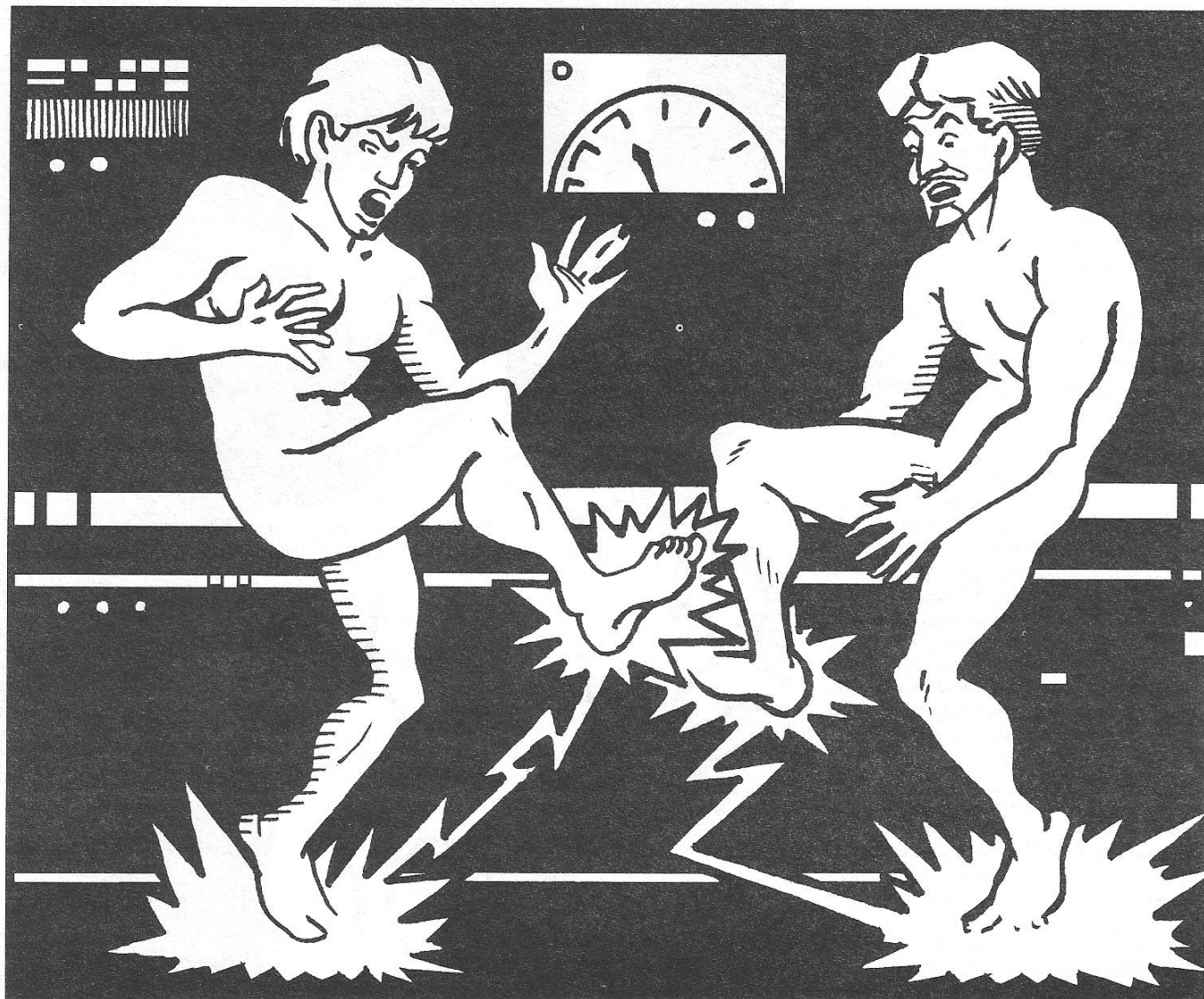
absoluto, y en un momento caería destrozado mostrando lo que realmente era; un demoníaco y extraño invento formado por extrañas y diminutas piezas de metal, como tuercas, varillas, y similares... Si se cargan el raro aparato, se abrirá la puerta, pero si esperan 10 minutos sin hacerle daño mientras camina arriba y abajo, acabará por pararse y acto seguido se abrirá también.

Caverna 4

Se encuentra directamente conectada a la anterior. A cada lado hay una puerta cerrada. La de la derecha es como las anteriores, pero la de la izquierda está hecha de madera. En realidad se trata de una falsa puerta de madera pegada a la pared, cosa que descubrirán si intentan romperla. Si sólo prueban a abrirla a empujones, puede que acaben con algún hombro dislocado,

porque la pared que hay detrás es tan resistente como las demás. En frente verán una nueva palanca, sin embargo esta vez la forma de escapar será diferente. Cada 2D3 minutos sonará un zumbido, y si en menos de cinco segundos no han pulsado la palanca, recibirán todos fuertes calambres que los dejarán imposibilitados y tumbados durante el siguiente asalto, aunque si dejan de tocar el suelo no recibirían más tales calambres. Pulsando la palanca en los cinco segundos posteriores al zumbido podrán evitarse el mal trago. Si hacen esto cinco veces, finalmente se abrirá la puerta de la derecha. Cualquier otra forma de pulsación de la palanca fuera de la definida u otra acción, será infructuosa.

Todas las anteriores salas eran de color azul claro y las paredes eran algo rugosas. Las siguientes serán de color azul oscuro y de paredes completamente lisas.



ALEX.

Caverna 5

Tras un angosto corredor se llega a esta nueva cámara. De nuevo en frente la típica puerta cerrada. En la pared derecha hay una extraña caja rectangular pegada a la pared, y en la izquierda un pequeño saliente, plano en la superficie superior. En la repisa hay cinco piezas de metal de forma cuadrada y con extraños dibujos, formados por diversos círculos en su mayoría. Si examinan la caja, de color verde, observarán que tiene una pequeña ranura en la parte superior, otra en la inferior, y 16 diminutas palancas en el centro. Colocando una de las piezas por la ranura, se oye un zumbido ininterrumpido, y si accionan las palancas (en cualquier combinación) oirán extrañas voces provenientes de la caja, pero no entenderán nada. Una tirada en Leyendas lo relacionará todo con una tal "Caja de Pandora", donde se encuentran todos los males de la humanidad encerrados, dejándolos escapar si se abre. De todos modos, si meten las cinco piezas por la ranura, tendrán paso libre.

Caverna 6

La puerta de salida (cerrada, claro) es inaccesible debido a una reja que divide la habitación en dos. A cada lado de la puerta hay un extraño cuadrado del cual emana luz. En el suelo, en la parte en que se encuentran los Pjs, hay dos palos de un metro y medio cada uno. Uno es más grueso y está agujereado por dentro. Si unen los palos, con ellos podrán alcanzar los cuadrados.

Pulsando el de la derecha, se abre la puerta, y pulsando el de la izquierda, la verja sube.

Caverna 7

Puerta cerrada al fondo. En el techo están colgando unos extraños objetos alargados, en forma de media luna, y de color amarillo con algunas manchas negras. Por el suelo hay desperdigadas tres grandes cajas, de tres tamaños diferentes. El techo está a tres metros de altura, pero un individuo muy bajo con ayuda de las tres cajas puede llegar hasta los extraños objetos. Si así lo hacen, habrán conseguido un extraño fruto, que si se le extrae la piel resulta muy apetitoso. Acto seguido se abrirá la puerta.

Caverna 8

Esta se ve bastante más compleja. En la pared derecha hay una serie de diez pequeños cuadrados de diversos colores, que desprenden cierta luz. En cuanto todos los Pjs se acerquen un poco, los cuadrados empezarán a iluminarse uno a uno con mayor intensidad y de forma aleatoria, al tiempo que suena una nota musical correspondiéndose con cada diferente cuadrado. En cuanto la serie haya acabado, se encenderá

en la parte superior un gran cuadrado de color verde, y sonará un zumbido grave. Los Pjs podrán evitar una nueva tanda de calambres si apretando los cuadraditos reproducen de forma exacta la serie en menos de diez segundos (al final de los cuales el zumbido grave cesará, se apagará el recuadro verde, y notarán el calambrazo que los dejará inservibles en el suelo durante tres asaltos). Para conseguir repetir la serie, el que decida intentarlo deberá pasar una tirada de "Memoria", con un bonus de un 10% (acumulable) si ha prestado atención con anterioridad. Si consiguen acertar diez series, se abrirá la puerta.

Caverna 9

La puerta cerrada está en la pared dere-

cha. En la pared izquierda hay nada menos que un cofre lleno de diversos objetos dorados. Son de oro puro, como podrá saber quien pase una tirada de Conocimiento Mineral. Sin embargo, cada vez que alguien coja uno de los objetos, sonará un zumbido increíblemente molesto. Si dejan pasar treinta minutos desde la última vez que tocaron uno de los objetos, o los tocan quince veces, se abrirá la puerta. El zumbido sonará tanto si lo tocan con las manos como a través de cualquier otro utensilio. Si llegan a oír el terrible zumbido quince veces, cada uno de los Pjs tendrá un 60% de probabilidad de contraer una intensa fobia a todo metal dorado.

Si han conseguido llegar hasta aquí, entrarán en una nueva caverna totalmente





diferente. La puerta se cerrará detrás de ellos y se encontrarán en lo que parece una jaula gigantesca, con barrotes de un oscuro metal. Acto seguido verán como se abre otra puerta, fuera de la jaula, y por ella salen los dos seres descritos anteriormente (si no los vieron antes, describirlos y hacer las tiradas correspondientes. Llevarán una especie de ballesta negra en sus manos, y se prepararán para disparar a algunos de los Pjs. Los Pjs pueden intentar esquivar todo lo que quieran, que al final les darán con un disparo u otro. En concreto, los seres escogerán a aquellos que se hayan contagiado de la Peste Bubónica del viejo de la Introducción. Lo que les disparan (un extraño tubo transparente y duro, en cuyo interior hay un líquido amarillento que es

introducido en los cuerpos de los Pjs a través de una finísima aguja que parece hueca por dentro) los inmunizará de la enfermedad. Los efectos durarán hasta un año, eliminando cualquier nueva posibilidad de contraer dicha epidemia. Acto seguido, se abrirá una trampilla y todos caerán por ella yendo a parar al suelo ya en el exterior. Inmediatamente, ante sus perplejos ojos, toda la caverna empezará a elevarse y en un segundo se perderá en el cielo.

Quien no pase una tirada de Racionaliad, perderá 20 puntos de dicha característica. Las ropas y objetos personales de los Pjs se encuentran al lado, en unos extraños arcones de forma cúbica hechos con un material bastante débil (cajas de cartón).

La verdad

Dos destacados estudiantes que están a punto de doctorarse en cerebrología xenológica de diversas especies animales y en especial las semi-inteligentes, Skinnar Ne Oktist y Warstorn Dike Kölr, han llegado al planeta Tierra con ese fin.

Por desgracia han tenido una avería en su nave-laboratorio, y tendrán que quedarse algo más de lo previsto en el planeta. Realizan sus reparaciones de noche, porque les molesta muchísimo la elevada temperatura que produce la cercanía a la estrella amarilla, y sus ciclos circadianos les tienen acostumbrados a dormir de día. En concreto para su tesis buscan grupos de sujetos (no individuos aislados, ya muy estudiados) interesantes para observar cómo interactúan en el medio ambiente en conjunto, qué conductas muestran cuando están acompañados de otros congéneres, y otros aspectos sociales.

Eso sí, están más que hartos de que planeta al que van, planeta que los confunden con seres mitológicos encarnadores del mal, probablemente por su aspecto físico. Miden unos dos metros y, aunque son también bípedos con dos brazos y cabeza, todo su cuerpo recuerda a un gran lagarto, cubiertos de escamas, y con un gran y alargado hocico con múltiples y afilados dientes.

Si los Pjs llegan a verlos desde los árboles, deberán hacer una tirada de RR. Si no la pasan, querrá decir que los habrán confundido con los demonios de los que habla la leyenda, y se desmayarán (creyendo que sus almas se han vaporizado y perdiendo 10 puntos de RR). Cuando los extraterrestres salen al exterior, llevan siempre consigo en una de las manos una especie de media luna esférica, con sus dos puntas unidas por una barra por donde las sostienen. Se trata de dos armas aturdidoras. El usuario sólo tiene que enfocar hacia algún sitio, y el ser vivo animal que se encuentre

en él, aunque esté escondido, queda enfocado. El aparato se ocupa de calcular la descarga necesaria para dejarlo solamente aturrido en el caso de que el usuario se decida a disparar. Por ello, los que no se desmayen y crean por ejemplo que son humanos disfrazados, serán aturridos inmediatamente por los disparos de los visitantes (pueden hacer tres disparos por asalto a tres blancos diferentes, con un porcentaje del 100%).

Si no encontraron el lugar en que se encontraban los dos investigadores, entonces habrán visto como de noche se les acerca una gran bola de luz. Se trata en realidad de un robot aturridor, con mecanismos de propulsión que dejan ver una gran luz, que han enviado de inmediato al haber registrado en los sensores de su nave actividad neural de un grupo de seres semi-inteligentes. Los Pjs también tendrán que hacer una tirada de RR en este caso, con los mismos resultados que los citados anteriormente. Si no hubieran superado la tirada de Leyendas, simplemente confundirán a los lagartos y a la luz con demonios menores y una bruja respectivamente, también con efectos de desmayo si fallan y pérdida de 5 puntos de RR. Los puntos de RR que habrían perdido son los mismos que ganarían en caso de que pasaran la tirada.

Las cavernas que han visitado forman parte en realidad del laberinto instalado en la parte inferior de la nave-laboratorio. Está completamente iluminado, adecuado a la visión de los humanos. Hallarán algunas salas, en las cuales tendrán que resolver pequeños problemas para poder seguir adelante. La nave tiene en su totalidad, tanto por fuera como por dentro, aspecto rocoso (sus constructores habitan en casas-caverna, y han seguido con su estilo familiar). Está compuesta de tres pisos de tres metros cada uno en su interior, y las paredes exteriores miden un metro. Aunque el aspecto sea rocoso, está hecha completamente por un metal casi indestructible. En el piso superior se encuentran las habitaciones y la sala de control. En el medio, a cada lado, un cañón láser de alta potencia, y la sala de máquinas. Finalmente, en el inferior están el espacio destinado al laboratorio convertido en un gran laberinto, la sala de carga y algunas celdas. Diversas escalerillas conectan todas las zonas, excepto el laberinto, que está aislado, a excepción de una puerta que da a la bodega y que sólo se puede abrir desde ella, y la que da al exterior y que los Pjs puede que hayan visto, por donde se hace entrar o salir a los sujetos experimentales. Las reparaciones hechas tuvieron lugar en el casco exterior, debido a un meteorito que chocó contra éste causando daños muy leves pero que era necesario reparar por medidas de seguridad. ●

