

LA PENÚLTIMA VERDAD

PRIMERA PARTE: La verdad oculta

Sinopsis argumental

El hallazgo de unos manuscritos judíos en el barrio del “Call” de Gerona mueve al Dr. Amat, de la Universidad de Barcelona, a pedir a uno de los expertos más reconocidos en el tema, el profesor Gould, que venga a la ciudad condal para estudiarlos. Gould descubre dos cosas:

a) Los manuscritos más antiguos contienen información de primera mano de la sociedad donde se movió Jesús dando a entender un nuevo enfoque de su personalidad. Este enfoque es una verdadera bomba para la Iglesia Católica.

b) Los manuscritos relatan las desventuras de una importante familia judía. Parece ser que eran los encargados de custodiar una antigua reliquia conocida como “La Penúltima Verdad”. Después de la expulsión de 1492, la mayor parte de la familia se fue pero quedó un reducido grupo que cambió de nombre intentando pasar por cristianos. El último descendiente murió sin herederos. Previendo este fin, decidió esconder el objeto en el santuario de Queralt, en el siglo XVII. Escondió también todos los documentos familiares en una estancia secreta de su casa. Allí dejó también el pequeño manuscrito con las pistas para encontrar la reliquia en la creencia de que Dios enviaría en su momento a su elegido y le guiaría hacia allí.

Con todos estos datos, Gould investigó las leyendas catalanas y la zona por donde se movió la familia deduciendo el sitio exacto donde tendría que estar el objeto. Para entonces las presiones de las instituciones católicas, que no veían bien que un judío investigara en las raíces del cristianismo, hicieron que la Universidad de Barcelona terminara su contrato con él.

Previamente había llegado un doctor alemán, Wilhelm Kleitmann, para ayudarle en sus investigaciones. Kleitmann es en realidad perteneciente a una sociedad secreta de ultra derecha con conexiones en el vaticano y la banca e intereses ocultistas: “La Guardia Negra”. Esta sociedad sería el germen del nacionalsocialismo que se formaría dentro de unos años. Kleitmann es un hombre sin escrúpulos, frío y calculador aunque exteriormente aparezca como un perfecto gentlemán, comprensivo y generoso. Descubrió demasiado tarde que Gould se había llevado el manuscrito donde se describe la localización del objeto decidiendo enviar a sus hombres para seguirlo. Cuando Gould fue de noche hacia el santuario, donde se halla escondido el objeto, descubrió que estaba siendo seguido e intentó huir. Los hombres de Kleitmann se precipitaron persiguiéndole para capturarlo y arrancarle lo que sabía a la fuerza. Pero Gould cayó al vacío en su huida desde lo alto de la zona de observación del monasterio muriendo en el acto.

Kleitmann hizo registrar las pertenencias de Gould a fin de recuperar el manuscrito pero no lo encontró. Pensó que Gould se lo dio a una persona en la que confiara y decidió registrar el despacho del Dr. Amat. Éste, alarmado por tales hechos, se ha puesto en contacto con los personajes.

Antecedentes

Martes, 13 de enero de 1920. El profesor Teodorus Gould, de la Universidad de Bratislava, llega a Barcelona para consultar unos antiguos manuscritos hebreos. Dichos manuscritos pertenecían a la comunidad judía de Gerona, antes de la expulsión, y fueron

encontrados recientemente en las obras de reconstrucción de una de las casas del “Call” (barrio judío gerundense). Su importancia quedó constatada al comprobar que algunos de ellos parecían datar del siglo I. El Doctor Jaume Amat, catedrático del departamento de lenguas muertas de la Universidad de Barcelona, contactó con el profesor Gould, considerado como una eminencia en el campo de los estudios hebraicos.

Miércoles, 21 de enero. El profesor Gould expresa su más sincero entusiasmo al Doctor Amat por el hallazgo. Después de un estudio preliminar ha llegado a la conclusión de que se trata de documentos confidenciales de una importante familia judía. Dichos documentos empiezan en el siglo I con una carta de un alto cargo del templo y continúa a lo largo de los siglos con abundantes y extensos vacíos temporales hasta llegar a fechas recientes a la expulsión. El contenido de los manuscritos promete dar mucha luz sobre las primeras épocas del cristianismo y la diáspora judía. El Doctor Amat, muy animado, invita al profesor a dar una conferencia académica sobre el tema que él prefiera, ya que hay muchos profesores que querrían escucharle y aprender de sus conocimientos.

Jueves, 12 de febrero. El profesor Gould da la conferencia: *“Los primeros años del cristianismo en Judea. Un nuevo enfoque”*. En la conferencia, Gould expresa sus dudas acerca de considerar a Jesús como el hijo de un simple carpintero. Sugiere que la palabra “carpintero” sólo es una alegoría de su verdadera función que sería la de miembro de la secta de los esenios. Asimismo el propio Jesús también llegaría a ser un dirigente de esa comunidad con lo que su respeto de la Ley Judía sería muy estricto. Jesús sería, desde esta perspectiva, un judío ultra-ortodoxo que no permitiría cosas como la ocupación del Templo de Dios por los comerciantes. De ahí su acción contra los mismos.

Estas manifestaciones cayeron como una bomba entre la audiencia. De la agitada discusión que siguió Gould no pudo por menos que manifestar que tenía pruebas de lo que decía. Y, aunque evitó mencionar los manuscritos que estaba estudiando, el mal ya estaba hecho. Para quien sabía entender entre líneas eso era suficiente. Al día siguiente el Doctor Amat fue invitado por el Obispo de Barcelona a cenar en su casa. En esa reunión el Obispo se interesó por los trabajos del profesor Gould manifestando que quizás no era del todo apropiado que un judío (Gould era medio judío) hurgara en las raíces del cristianismo. El Doctor Amat defendió la imparcialidad profesional del profesor y el acierto en su elección ya que era una eminencia del tema. Aseguró que nada tenía que temer ya que Gould sería incapaz de falsificar nada. Le constaba que era una persona de una rectitud moral y ética a toda prueba y que sólo la verdad saldría de sus estudios. Aunque sin saberlo, con estas palabras había sentenciado el destino de Gould. El Obispo no podía permitir que una verdad incómoda para la Santa Iglesia se filtrara por el mundo. No, si podía impedirlo. Desde ese momento se propuso apartar a Gould de los manuscritos y poner a alguien más maleable y allegado en el tema.

Viernes, 27 de febrero. Ante todo tipo de presiones, académicas, políticas, sociales, etc., el Rector de la Universidad de Barcelona se ve obligado a rescindir el contrato del profesor Gould. El Doctor Amat expresa su más sentida repulsa ante esto pero nada puede hacer. El nuevo encargado de los manuscritos es el Doctor Wilhem Klietmann, experto en temas judíos de la Universidad de Berlín. Klietmann ya había sido nombrado ayudante del profesor Gould el 16 de Febrero pasado, llamado por el propio Amat ante las sugerencias del Decano de su facultad.

Ante la sorpresa de todos, el profesor Gould manifestó su intención de pasar unos días de descanso y sosiego en la comarca del Berguedá en vez de regresar a su país.

Sábado, 28 de febrero. El profesor Gould llega a Berga y visita el monasterio de Nuestra Señora de Queralt y otros lugares de interés. Por la tarde busca alojamiento en “El Rebot”, un sencillo hostel del centro de Berga. Durante la cena se muestra muy interesado en las tradiciones locales conversando animadamente con los otros huéspedes del hostel. Se retira a descansar muy temprano alegando el cansancio del viaje.

Domingo, 29 de febrero. El cadáver del profesor Gould es encontrado al pie de la montaña del monasterio de Queralt. La policía supone que se cayó desde la zona de observación ante la iglesia del monasterio. No se explica cómo pudo suceder ya que hay una barandilla y no hay lugares inseguros. Tampoco se explica qué es lo que hacía el profesor allí a altas horas de la noche. El vigilante del monasterio dice que oyó gritos sobre las tres de la madrugada pero cuando llegó hasta el lugar (después de vestirse un poco ya que estaba durmiendo) no vio a nadie.

Un manuscrito misterioso

El viernes por la tarde, antes de salir para Berga, el profesor Gould se entrevistó con el Dr. Amat para despedirse. El doctor se lamentó de cómo habían ido las cosas pero el profesor le tranquilizó diciendo que no era la primera vez que le sucedía algo así y que estaba seguro de que había hecho todo lo posible por evitarlo. Dicho esto le pidió un pequeño favor. Se trataba de que le guardara un paquete sin decir a nadie, absolutamente a nadie, que se lo había dado. Era importante que fuera discreto al respecto. Además, añadió como de pasada, si le ocurría algo podía abrir el paquete y quedarse con el contenido aunque le aconsejaba tuviera prudencia con lo que encontrara.

Cuando el Dr. Amat se enteró de la desgracia de su amigo abrió el paquete y encontró un pequeño manuscrito, sin duda perteneciente a la colección encontrada en el “Call”. Muy extrañado de que el profesor lo hubiera robado para luego entregárselo a él, empezó a descifrar el contenido. Se trataba de uno de los ejemplares menos valiosos ya que databa de la última época, hacia el 1800. Hablaba sobre una verdad oculta o algo por el estilo pero lo hacía en forma de símbolos, metáforas y alegorías. La traducción del Dr. Amat versaba así:

“Ante el altar, a la izquierda del águila y detrás del árbol de la vida y el conocimiento se encuentra la Penúltima Verdad, que ha de permanecer oculta hasta la llegada del Ungido, para que éste pueda acceder al Templo escondido en la Montaña Sagrada, donde encontrará la Verdad Última y el fin de todo conocimiento”

Nada parecía tener sentido. ¿Porqué le había advertido tan seriamente el profesor acerca de este manuscrito que no tenía un valor especial ni parecía contener una información inteligible? De todas formas decidió seguir su consejo y no decirle a nadie nada al respecto. Creyó que lo mejor era devolver el manuscrito a su origen, para que no se descubriera el robo del difunto profesor. Así pensaba hacer un último favor a su amigo al encubrir su pequeña. Se dirigió al estudio donde se realizaban los trabajos de traducción y clasificación y, con todo sigilo, colocó el pequeño manuscrito debajo de una pila de material sin importancia. Sabía que era posible que ya se hubiera echado en falta y por eso lo colocó en un lugar donde no sería encontrado a menos de que se hiciera una búsqueda intensiva y donde se justificaría su extravío como un error humano al clasificar los documentos. Él mismo ordenaría esa búsqueda cuando alguien protestara por su desaparición. Así el historial de su amigo permanecería incólume.

Empieza la acción

Lunes, 8 de marzo. Los personajes han sido contactados por el Dr Amat durante la semana anterior, debido a los incidentes que se explican más adelante. Éste les ha invitado a cenar para hablar sobre el tema que le preocupa y para el que requiere su ayuda. Para ello los personajes habrían de ser:

- a) Amigos personales del doctor
- b) Colegas universitarios en los que puede confiar
- c) Detectives privados o similares, contratados por su experiencia profesional.
- e) Policías amigos o encargados del caso del profesor o del asunto de la intrusión en su despacho y en su casa.
- f) Un compañero masón (Amat es miembro de la masonería, grado 10)

Durante la cena los personajes pueden conocer a la esposa de Amat, Francesca Fortuny, que es bastante más joven que él. Algo alocada y vivaz aunque tímida con los desconocidos, marca un gran contraste con la seriedad de su marido. Le gusta la alegría y la diversión, lamentablemente está liada con uno de los ayudantes y amigo personal del doctor, David Yarza, que también asiste a la cena. Esto es conocido por algunos miembros de la Universidad aunque nadie se ha atrevido nunca a explicarle nada al doctor. La llegada de Klietmann ha venido a complicar más la cosa ya que el atractivo alemán no ha escapado a los ojos de Francesca. Éste ha utilizado sus indudables dotes seductoras con ella a fin de tener acceso a la casa de Amat. David sospecha la relación y está buscando la forma de desacreditarlo a fin de volver a tener a María para él solo.

Al final de la comida se sirven copas y puros. Francesca se excusa, las conversaciones de los hombres no son cosa de su interés, y se retira. El doctor explica los hechos del apartado “Los antecedentes”, aunque sin entrar en detalles a menos que los jugadores pregunten. Añade que el martes pasado se encontró el despacho de la universidad revuelto. En principio no le dio importancia ya que a veces los estudiantes hacen este tipo de maniobras. Pero el jueves se dio cuenta de que alguien había registrado con mucha delicadeza su despacho personal, aquí en la casa. Sospecha que la muerte de Gould y estos últimos hechos están relacionados. Evidentemente el núcleo de su sospecha es el pergamino pero no mencionará su existencia bajo ningún concepto. Más adelante quizás confíe lo suficiente en uno de los jugadores para decírselo o las circunstancias le obliguen a ello, pero de entrada no dirá nada.

David se excusa un momento alegando estar un poco mareado por el tabaco (no fuma) y se retira al jardín. Aprovecha la ocasión para dirigirse a la habitación de Francesca y poder hablar a solas con ella. Le pregunta por su relación con Klietmann a lo que ella responde que no hay nada entre ellos. La discusión dura poco.

Mientras tanto, Amat aclarará todas las dudas que tengan los personajes. Al final de la reunión se supone que éstos se habrán comprometido con él para solucionar el misterio.

Los manuscritos

Quizás la fuente de información más lógica a primera vista sean los manuscritos. Se trata de 5 pergaminos y 48 papiros, guardados en fundas de hule dentro de estanterías especiales. La habitación donde se encuentran es una gran sala en los sótanos de la Universidad; llena de estantes con cajones adecuados para guardar papiros, pergaminos, etc. El estudio de los mismos puede llevar mucho tiempo pero se necesita un permiso

especial del Rector para acceder a ellos. El Rector no dará dicho permiso a nadie a menos de que esa persona esté a buenas con las autoridades eclesiásticas y además sea un profesor o experto en el tema (lenguas muertas o hebreo). Para leer los manuscritos se necesita una tirada de hebreo.

El Dr. Amat sólo los ha leído de forma muy superficial pero tiene alguna idea de su contenido por los comentarios que le hizo Gould. No sabe nada de la “Penúltima Verdad” salvo lo que pone el pequeño manuscrito. Damos a continuación un pequeño esquema resumen del contenido de los primeros manuscritos. El texto original es mucho más largo, con la retórica habitual de esos tiempos. Las explicaciones de las notas se encuentran agrupadas al final. En algunas de ellas se supone que el conjunto del texto o la forma de hablar explica el contenido al lector y en otras se requiere una tirada de habilidad para deducir o conocer el significado.

Pergamino 1. Principios del siglo I.

Carta de un alto funcionario del templo al jefe de la familia. En ella se le ordena ir a la comunidad de los *osim* (1) donde le será entregada la reliquia “La Penúltima Verdad” para su custodia. Esto ha sido fruto de un acuerdo entre el templo y los *osim*. El *Zaddick* (2) también está de acuerdo. Piensa que la Ley exige que nadie que no sea Ungido lo pueda utilizar. La única exigencia ha sido que el guardián sea una persona de pureza reconocida y por eso ha sido escogido. Explica que se prevén malos tiempos en los que el objeto podría peligrar y se aprovecha su viaje a Alejandría para sacarlo de la zona. Además el sitio a demostrado no ser fiable a raíz de los últimos hechos (¿?) en los que el objeto fue utilizado sin el consentimiento del templo. Se descarta devolverlo a la Montaña Sagrada (3) que era su ubicación original.

Pergamino 2: Principios del siglo I.

Carta del jefe de familia al funcionario del templo explicando la ocultación de la reliquia. De todas formas manifiesta su interés en que nadie sepa que él es el encargado de la custodia ya que algunos de los *nozrim* (4) de Alejandría, están buscando el objeto. Para ellos tiene mucha importancia ya que el “Maestro de la verdad” (5) lo llevó al principio de sus enseñanzas antes de ir al desierto y ser iluminado por Dios.

Pergamino 3: Finales del siglo I.

Por su contenido se puede deducir que es coetáneo del levantamiento judío del 66. Explica la muerte del *Zaddick* a manos de hombres del sumo sacerdote y el estado creciente de malestar contra los romanos. También expresa la sospecha de que Pablo fue en realidad un agente romano encargado de desestabilizar el movimiento revolucionario y que su arresto fue sólo una farsa. Le aconseja que no vuelva a Judea ya que puede ser muy peligroso y que desconfíe de los nuevos *nozrim* que no siguen la Ley.

Pergamino 4: Finales del siglo III.

Carta de un destacado miembro de una comunidad judía en Barcino manifestando su conformidad para preparar la llegada de la familia. Está muy orgulloso de haber sido elegido para ello y promete que todo estará a punto para recibirles.

Pergamino 5: Finales del siglo III.

Título de compraventa de una extensa propiedad en lo que ahora es Gerona.

NOTAS:

(1): Con una tirada de historia con éxito especial (normal para un especialista en temas judíos) o una consulta de biblioteca exitosa se sabe que osim significa “esenio”. Los esenios eran una secta judía de esa época, con profundos conocimientos místicos, que vivían en pequeñas comunidades retiradas del resto del mundo. Un poco al estilo de los monjes medievales.

(2): Zaddick significa “el justo”.

(3): Por el contexto y las explicaciones del texto se puede deducir con una tirada de idea que se trata del Monte Sinaí.

(4): Con una tirada de historia con éxito especial (normal para un especialista en temas judíos) o una consulta de biblioteca exitosa se sabe que nozrim significa “nazarenos”. Con otra tirada de historia se sabe que a los primeros cristianos se les llamaba así.

(5): Con un éxito crítico de historia (especial para especialistas) o un éxito especial en biblioteca se sabe que el jefe de la comunidad esenia era llamado “el maestro de la verdad”.

Los siguientes manuscritos son posteriores al siglo III. En su mayoría son testamentos, cartas de negocios, cuentas de contabilidad, títulos de compraventa, cartas de familiares lejanos, alguna copia del antiguo testamento y otros libros sagrados, etc. Nada parece muy importante.

De todas formas lo que necesitan los personajes es acceder a la traducción de los mismos. Dicha traducción está en manos de Klietmann, encerrada en una caja fuerte que tiene en su casa. Si se le piden las traducciones, Klietmann dará una selección escogida. En ellos no se encontrarán más que cartas dirigidas a la administración por asuntos sin importancia, cuentas, escrituras de propiedad, etc. Nada que sugiera cómo era la vida de los primeros cristianos o que mencione la “Penúltima Verdad”. Si se le piden todas las traducciones alegará que aún no tiene terminado el trabajo y por tanto no puede acceder a la petición. Siempre se mostrará amable y deseoso de colaborar en lo posible.

Cualquier injerencia con el tema de los manuscritos pone en alerta a Klietmann. Éste vigilará los avances de los personajes lo más cerca que sea posible aunque de forma sutil. Es viable que envíe a sus hombres para seguirles de forma discreta. Si ve que se acercan demasiado a la verdad, no dudará en quitarlos de la circulación. Pero no recurrirá a la violencia a menos de que sea absolutamente necesario. Preferirá métodos más indirectos como que la policía les detenga por algún supuesto delito. Hay que tener en cuenta que con sus influencias tiene mucha flexibilidad en estas cosas.

NOTA:

Si los personajes encuentran la “Penúltima Verdad”, la lectura del pergamino 1 y del pequeño manuscrito que se llevó Gould habría de darles la idea de que hay algo oculto en el monte Sinaí y que ese objeto es la llave para encontrarlo. Si no llegan a esa conclusión el máster puede hacer que hagan una tirada de idea para que se les ocurra.

La Universidad

En ella se puede contactar con los profesores que conocieron a Gould. Las opiniones van desde la más sincera admiración hasta el desdén más absoluto. De hecho las opiniones dependen en parte de las opiniones políticas de la persona. Los tradicionalistas, monárquicos, etc., estaban en contra de Gould y sus ideas, considerándolo como un “sucio judío”. Cualquier muestra de favoritismo por sus ideas o por su persona es tomada como una señal de activismo revolucionario. O, peor aún, de masón.

La influencia de la Iglesia Católica en la alta sociedad es grande. Pero no hay que olvidar la crisis de ideas que se vive en esta época. Las ideologías se extreman. Es difícil mantenerse en un término medio, o se es o no se es. De hecho, en la calle urbana la Iglesia ha perdido mucho de su poder. En las grandes ciudades hay mucho anticlerical y esto se manifiesta también en la Universidad. Es una guerra abierta y el campus un “campo de batalla” dialéctico.

Los jugadores habrán de tener cuidado ya que sus reputaciones podrían peligrar. Esto tendría consecuencia en su vida social y laboral. Aparte, las autoridades pueden recibir un “informe” de las personas consideradas como revolucionarias. No hay que olvidar que el régimen tiene espías en la universidad. En último extremo, los personajes pueden ser “Interrogados” por un agente de policía sobre sus supuestas vinculaciones con grupos, anarquistas, comunistas, etc. Si la cosa se va de madre, hasta podrían ser arrestados acusados de actividades revolucionarias anti-régimen.

Los manuscritos se hallan en sus sótanos. En una habitación cerrada con llave. Aparte del bedel de la puerta no hay más vigilantes nocturnos ni sistemas de seguridad. La obtención de los manuscritos puede ser relativamente fácil pero Klietmann se ha llevado los más antiguos a su casa. Esto es evidente ya que hay un listado con referencias de todos los manuscritos (que en teoría sólo puede consultar Klietmann). De todas formas se puede conseguir el pequeño manuscrito que escondió el Dr. Amat si se sabe dónde está.

El lugar del crimen

Hay que tener en cuenta que han pasado varios días. Por si eso fuera poco, ha llovido los dos últimos días, borrando huellas y estropeando pistas. Si investigan el sitio por donde cayó el profesor verán que la barandilla está rota en un sitio. Aquí tropezó Gould en su huida desesperada, rompiéndola con el impulso de su carrera desde la puerta de la iglesia que intentaba forzar hasta la barandilla en dirección opuesta a sus perseguidores que venían del lado de la carretera. El cuerpo descendió 40 metros en caída libre y luego fue rodando otros 20 hasta detenerse frente a una roca rodeada de arbustos. Fue encontrado por los primeros turistas que ascendieron al monasterio por la mañana del lunes ya que quedó a la vista desde el camino. Éstos se lo comunicaron al monje cuidador del monasterio que rápidamente avisó a la policía. El cuerpo había sido registrado por los hombres de Klietmann que le quitaron las llaves. También se llevaron las herramientas que llevaba Gould para forzar la puerta de la Iglesia.

Las pesquisas de la policía determinaron que la caída probablemente fue un accidente. Las únicas cosas que no cuadraban eran:

- a) Que el cuidador del monasterio había oído unos gritos sobre las tres de la madrugada, aunque cuando fue a ver qué pasaba no vio a nadie.
- b) Que el cuarto del Gould en el hostel parecía haber sido registrado. Pero también podía ser que fuera una persona muy desordenada. Si los investigadores

preguntan sobre este punto a personas que conocieron a Gould les dirán que era muy limpio y ordenado.

A primera hora de la mañana del lunes uno de los hombres de Klietmann (Fritz, un tipo alto, rubio y de ojos azules) alquiló una habitación. En un descuido consiguió entrar en la de Gould donde registró todo lo que quiso llevándose su copia de la traducción y las anotaciones que consideró interesantes. No encontró ninguna referencia referente a la localización de la reliquia.

Si se investiga a fondo la zona donde rebotó el cuerpo al caer, se encontrará la libreta de notas del profesor. La tenía en la mano cuando cayó y no fue encontrada por los sicarios de Klietmann ya que estos buscaron en el cadáver y sus alrededores, 20 metros más abajo.

De todas formas la policía está a punto de cerrar el caso considerando como accidente la caída.

LA LIBRETA DE NOTAS:

La libreta de notas del profesor se encuentra en pésimo estado debido a la lluvia. Las anotaciones están semiborradas y algunas están en hebreo. De todas formas se pueden distinguir algunos párrafos. Vamos a darlos por orden cronológico:

- **“... he de consultar la copia que tiene la universidad del *Manuscrito de Damasco*. Creo que puede aportar mucha luz sobre el asunto...”**
- **“... el Dr. Amat me ha invitado a dar una conferencia. Es muy amable de su parte y espero no defraudarle...”**
- **“... la tentación es demasiado grande, el tema no puede ser otro que la obra de mi vida. Las revelaciones del primer manuscrito cuadran perfectamente con mis estudios anteriores.”**
- **“... la verdad no gusta a los creyentes. No podrán aceptar nunca al Jesús histórico...”**
- **“... el tal Klietmann parece una persona muy amable pero no me fío. Prefiero no confesarle todos mis descubrimientos”**
- **“... como me temía se han librado de mí. El único en el que puedo confiar es el doctor Amat pero prefiero no involucrarle innecesariamente. De todas formas lo he decidido. Iré hasta el escondite y veré de encontrar la reliquia...”**

NOTA: El manuscrito de Damasco fue descubierto en 1896 en el desván de una vieja sinagoga en El Cairo por el profesor Solomon Schecter. Contiene información que se puede interpretar en el sentido que convenía al profesor Gould.

Klietmann ataca

Klietmann llega a la conclusión de que el manuscrito lo ha de haber escondido alguien. No cree que haya sido Gould ya que no tuvo prácticamente tiempo y no envió ninguna carta o paquete los últimos días. La única posibilidad que le queda es que lo tenga Amat escondido en algún sitio. Para poder registrar su despacho y su casa se ha aprovechado de la volubilidad de su mujer. Esto ha despertado las suspicacias de David que se dedica a espiar los actos de Klietmann.

El martes, 9 de Marzo, Borell hace una incursión nocturna en la casa de Klietmann y, como era de prever, es capturado. Pero antes de ser atrapado ha tenido tiempo de ver entrar a Klietmann con algunos de los manuscritos en la casa y, por si fuera poco, en su estupidez pretenciosa ha tenido la idea de alardear de que iba a hundir la carrera de Klietmann (mientras era retenido por los fuertes brazos de los sicarios). La cosa esta clara: Yarza ha “visto demasiado” y ha de ser “eliminado”.

Esto precipita los planes de Klietmann. Sabe que Yarza es el amante de la mujer de Amat. Por tanto, un buen candidato para ser acusado de la muerte de éste es el pobre doctor. Conducen al prisionero a la sala de torturas del sótano. Allí le obligan a fuerza de golpes a escribir una carta dirigida al Dr. Amat. En ella le cita a las 10 de la mañana en el dolmen de La Roca (un páramo solitario) para hablar de un asunto urgente y privado que no tiene espera. Luego le encierran en una de las celdas.

Por la mañana hace enviar la nota al Dr. Amat mediante un mensajero desde una oficina de correos. Si hay algún PJ junto a Amat cuando reciba la carta puede ser que quiera acompañarle. En ese caso el Dr. se opondrá alegando que el asunto parece ser privado. De todas formas puede ser que los PJ le sigan sin que se dé cuenta.

El Dolmen de La Roca está en una colina, en medio de un bosque cercano a la carretera que va de Barcelona a La Roca. Cuando llegue, Amat se encontrará con Fritz acompañado de José, que dirá venir de parte de David. Le pedirá que le acompañe hasta el lugar en que se encuentra. Ante la negativa de Amat (al cual le parecerá muy raro todo esto) le amenazará con una pistola y le obligará a acompañarle hasta el coche que está aparcado al pie de la carretera, con Mario al volante. Si nada lo impide le llevará a la casa de Klietmann. Allí será debidamente interrogado: golpes, amenazas de matar a su mujer y drogas que dobleguen su voluntad. Al final confesará donde está el manuscrito.

A la una de la madrugada, después de recuperar el manuscrito, conducirán al Dr. y a Yarza al pie de un acantilado cerca de la costa donde serán arrojados a las rocas. Sus cuerpos serán encontrados por la mañana, flotando al lado de la orilla. La idea es que la policía piense que se enfrentaron y, en la lucha, cayeron al vacío.

Esperemos que las acciones de los valientes PJ eviten este fin. Si el Dr. Amat es rescatado en algún momento de este episodio, contará a los PJ lo del manuscrito y donde encontrarlo.

La casa de Klietmann

Los contactos de Klietmann en Barcelona le han conseguido una casa con jardín en la costa de Salou. La casa está rodeada de un alto muro con una verja de hierro en la

entrada, frente a ella pasa la carretera y, unos metros más allá, se extiende una pequeña cala con un embarcadero para barcas pequeñas. El jardín es geométrico, con bastantes árboles y muy cuidado. El edificio consta de dos pisos, una buhardilla y un sótano. Klietmann se ha traído consigo su servicio pero ha tenido que contratar una criada que supiera hablar alemán y castellano. Además hay un jardinero que venía con la casa. En total tenemos:

- Herman Hendrich: Mayordomo
- Katherina Grossenmarch: Ama de llaves
- Anastasia Polenkova: Cocinera
- María Crusafont: Criada
- Josep Huguet: Jardinero

Por otra parte hay dos asesinos profesionales, miembros de choque de la “Guardia Negra”. Hombres expertos en el uso de las armas y el combate cuerpo a cuerpo:

- Fritz Vauer
- Otto Zimmerman

Además, Klietmann ha recibido ayuda de organizaciones “amigas” españolas en forma de seis matones:

- José, Alberto, Mario, Juan, Carlos y Jesús.

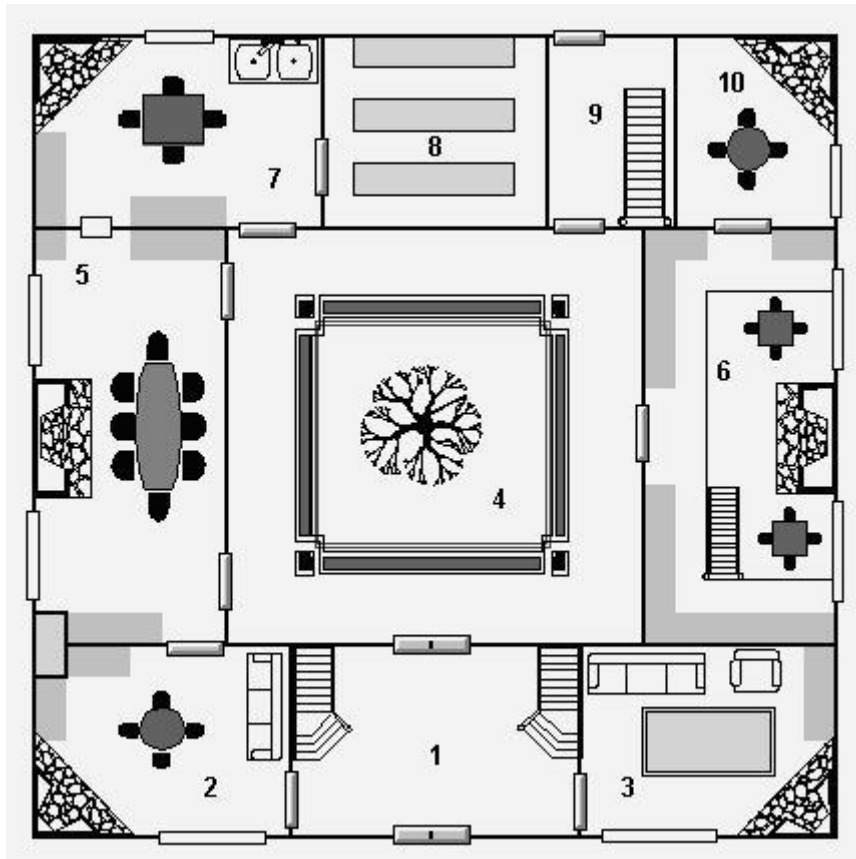
En el jardín, Klietmann ha dejado libres a sus perros, Grass y Halt, dos rotvailer enormes perfectamente entrenados en la obediencia y el combate. Atacarán a cualquiera que no sea de la casa a menos de que vaya acompañado por Fritz, Otto, Klietmann o que éste último les indique expresamente que es amigo. Además de esta medida de seguridad, normalmente siempre hay uno de los matones de guardia, armado con un fusil, en el balcón frente la casa, donde tiene una vista perfecta del jardín y los alrededores. De noche se encienden las farolas del jardín y las luces de la casa. Por si fuera poco, el material valioso y las traducciones de los manuscritos se encuentra en el sótano, guardado dentro de una caja fuerte. La puerta de acceso al sótano es metálica, con cerradura de seguridad. La llave se guarda en uno de los cajones del despacho de Klietmann que también está cerrado.

Primer piso

1.- Gran salón de entrada, con dos escaleras a ambos lados que suben al piso superior donde el pasillo va de punta a punta separado del salón por una barandilla con pequeñas columnas formando arcos góticos. A la derecha, la puerta conduce a la sala de espera. A la izquierda al salón de juegos,. En frente, pasando por debajo del pasillo superior, una gran puerta con forma de arco conduce al claustro central. Tanto el suelo como las escaleras son de mármol. Las paredes están adornadas con tapices y pequeñas estatuas que dan un aire renacentista al conjunto. Encima de la puerta de entrada hay un gran rosetón, en vidrio de mosaico con la imagen de Jesús (tipo pantocrátor) que ilumina la estancia en cálidos tonos pastel.

2.- Sala de juegos. Aquí todo el suelo está recubierto de moqueta. Hay un billar, varias mesas pequeñas; una con un tablero de ajedrez montado. En las paredes hay algunos cuadros con escenas de caza, una estantería con libros acerca de juegos tales

como el ajedrez, el billar, el go, el backgammon, el póquer, etc. y un armario con puertas de cristal donde se pueden ver algunos trofeos (caza, pesca, etc.). La decoración del conjunto es de estilo inglés, con madera de primera calidad, grandes ventanas con visillos y cortinas de seda. Al fondo hay una chimenea y a su derecha una estantería que disimula la entrada secreta a la escalera de caracol. En el extremo derecho de la pared norte hay una puerta que comunica con el comedor.



3.- Sala de espera. En el suelo hay una gran alfombra persa. Hay algunas butacas con mesitas bajas al lado. Las paredes están cubiertas de cuadros con escenas campestres. En la pared norte hay una pequeña estantería con revistas y novelas. La pared este está dominada por la chimenea y la sur tiene un gran ventanal que da al pórtico.

4.- Claustro central. El patio central está rodeado de un pasillo porticado con pequeñas columnas de mármol que forman arcos ojivales. En el centro hay una fuente con una pequeña isla de roca musgosa rodeada de agua. En el estanque se pueden ver peces de colores. Encima de las rocas hay una estatua de San Jorge matando al Dragón. De la herida del Dragón, donde la lanza de San Jorge penetra en el cuerpo, sale un chorro de agua que cae deslizándose por encima de las rocas hasta alcanzar el estanque. El suelo es de gravilla con algunos círculos de tierra donde crecen árboles frutales y hay enredaderas encima de las columnas del pórtico subiendo hasta el piso superior. Por encima del pasillo que rodea al patio, se halla el del piso superior, también porticado, con grandes ventanas ojivales que dan al interior. El techo es una gran claraboya con ventanas abatibles que se pueden abrir accionando un mecanismo disimulado en una de las columnas. La puerta de la pared oeste da al comedor y la de la pared este a la

biblioteca. En la pared norte hay dos puertas más pequeñas que conducen a la cocina y al pasillo posterior respectivamente.

5.- Comedor. Gran sala con una inmensa mesa rectangular rodeada de sillas tapizadas. Hay dos ventanales flanqueando la chimenea central en la pared oeste. Un gran armario de puertas acristaladas cubre la pared sur, dejando un espacio para la puerta que comunica con la sala de juegos. En su interior hay piezas de vajilla, copas, etc. Todo de porcelana, plata y oro. En el extremo oeste hay una puerta secreta, disimulada en la estantería, que conduce a la escalera interior. La pared norte tiene una pequeña ventana con panel deslizante que comunica con la cocina y que se utiliza para pasar los platos al criado que sirve la comida.

6.- Biblioteca. Se trata de una gran sala de dos pisos de altura con las paredes cubiertas de estanterías de madera que llegan hasta el techo. Hay una estrecha plataforma de madera, con pequeñas columnas de soporte, que se extiende a lo largo de las cuatro paredes formando un pasillo elevado a la altura del segundo piso. De hecho hay una puerta a la altura del piso superior que da al pasillo elevado del claustro central. En el centro de la sala hay varias mesas atiborradas de libros y libretas abiertas. En un rincón se puede ver una bola del mundo hecha de madera en cuyo interior hay una botella labrada en vidrio de Bohemia llena de jerez y unos vasos pequeños a juego. El suelo es de madera y en la pared este hay una chimenea flanqueada por dos grandes ventanales. La pared oeste tiene una puerta que comunica con el claustro y la norte otra que comunica con la sala de estudio. Todo el conjunto es muy acogedor, el tipo de lugar tranquilo y silencioso donde gusta leer o estudiar.

7.- Cocina. Típica cocina preparada para grandes comidas y banquetes. Esta surtida de todo lo necesario. El horno está integrado en la chimenea de la pared oeste. Hay una puerta en la pared norte que da al jardín, otra en la pared este que da a la despensa y una más en la pared sur que da al claustro.

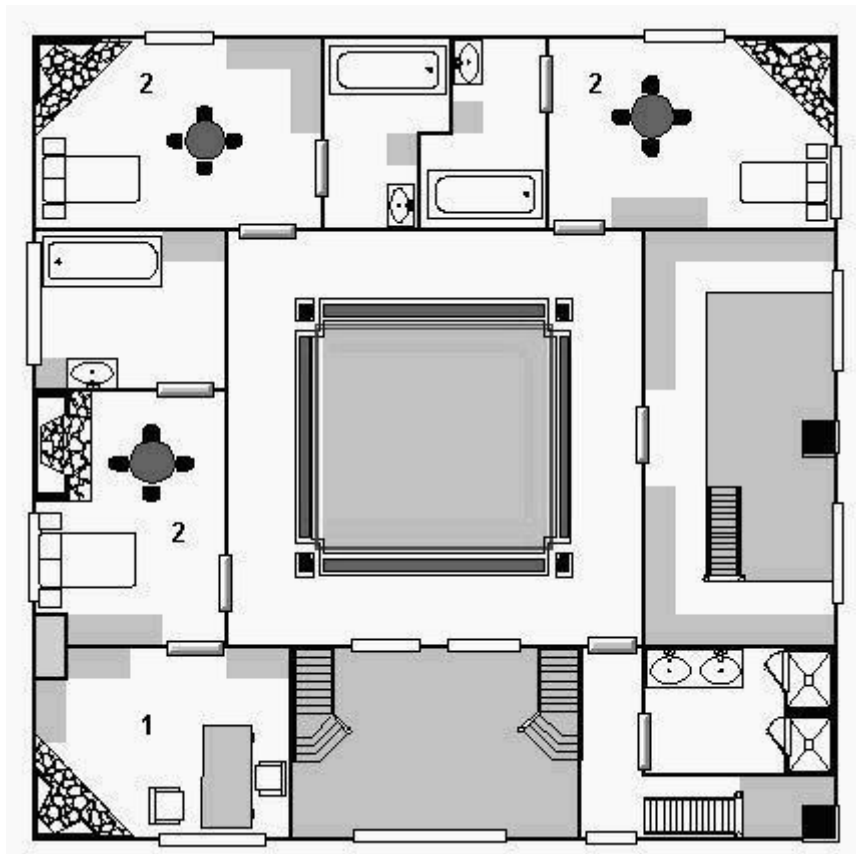
8.- Despensa. Habitación repleta de estantes, armarios y cajones.

9.- Pasillo posterior. Pequeño pasillo que va desde el claustro hasta la pared posterior de la casa. Hay una escalera que conduce al sótano.

10.- Sala de estudio. Como una prolongación de la biblioteca, esta sala también tiene alguna estantería y dos grandes mesas, con sillas tapizadas. En un pequeño armario hay lupas, tijeras, lápices, reglas, etc. La pared este tiene una chimenea y la norte un gran ventanal.

Segundo Piso

1.- Despacho. Las paredes están forradas de madera y en el suelo hay una gran alfombra. La mesa de despacho es grande y sorprendentemente vacía, sus cajones están cerrados con llave. En el primer cajón guarda documentos relativos a la Guardia Negra (carnets, salvoconductos, etc.) en el segundo la llave del sótano junto con una lista de los manuscritos con una pequeña reseña de su contenido. En el último, una pistola automática calibre 38 cargada y una caja de balas. Hay varias estanterías llenas de libros técnicos. En la pared oeste tenemos la chimenea y, a su derecha, un armario que en realidad es la entrada a la escalera interior.



2.- Dormitorios. Todos tienen una gran cama de matrimonio con dosel y un armario lleno de ropa de cama. Adyacentes hay habitaciones con baño, todo en mármol. El único ocupado es el de Klietmann. En ese dormitorio hay un pequeño armario en la pared sur que en realidad es una entrada a la escalera de caracol interior.

Sótano

1.- La escalera que baja desde el primer piso da a un pasillo pobremente iluminado. Hay humedad y la temperatura es un poco baja.

2.- Celdas de reclusión. Todas tienen un pequeño tragaluz por el que no cabe una persona, una cama, una silla y un pequeño lavabo en un extremo. La puerta es de roble forrado de hierro, con una cerradura de llave grande.

3.- Sala de guardia. Pequeña habitación con una mesa circular, cuatro sillas y un armario cerrado con llave donde se guardan 4 fusiles y 2 pistolas.

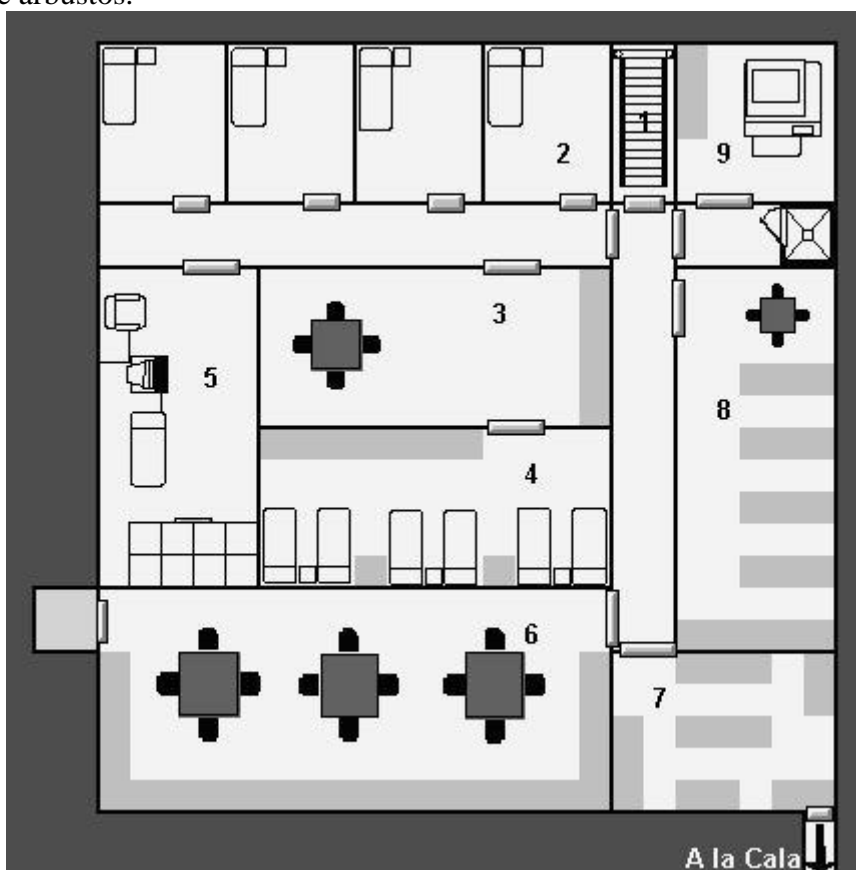
4.- Dormitorios. Sencillos, con literas dobles, taquillas, una pequeña mesa y sillas. Hay camas para ocho personas (cuatro literas dobles).

5.- Sala de torturas. Gran habitación llena de jaulas, potro de torturas, sillas con abrazaderas conectadas a un pequeño generador eléctrico, etc. (a gusto del máster).

6.- Sala de estudio. Esta sala está dedicada al estudio de pergaminos. Hay varias mesas grandes, un ventilador de aire, un sistema de calefacción graduado para mantener una temperatura concreta, desecadores contra la humedad, etc. En las paredes hay grandes estantes de madera cerrados conteniendo algunos manuscritos (los más conflictivos).

7.- Almacén. Aquí se guardan toda clase de cosas. Más parece un trastero que otra cosa. Oculta tras una estantería hay una puerta que da a un túnel. Este túnel

desemboca en el mar cerca de la playa frente a la casa, oculto por la pared rocosa cubierta de arbustos.



8.- Bodega. Hay cuatro grandes barricas y varias hileras de estantes para botellas llenos. Los vinos son de primera calidad.

9.- Generador. El generador se pone en marcha cuando falla el suministro eléctrico. Hay varios barriles con gasolina.

NOTA:

Es interesante que Klietmann sobreviva. Si las cosas se ponen feas huirá. El máster habría de tener preparada una ruta de escape y no arriesgar a Klietmann innecesariamente. Las rutas de escape pueden ser:

- Una barca a motor en la cala que hay frente a la casa
- Un todo terreno oculto en un cobertizo en la parte de atrás del jardín
- El túnel del sótano que conduce a la cala puede combinarse con la barca a motor.

El Santuario de Queralt

Construido en el siglo XIV, fue reedificado en el XVII. Se halla situado en la Sierra de Queralt, donde tiene una vista panorámica de todo el valle. El camino de acceso serpentea por la ladera boscosa hasta llegar a una gran explanada. Allí encontramos una Iglesia a la derecha, la barandilla que nos separa del precipicio a la izquierda y el camino que continúa al frente. Si seguimos este camino llegaremos a unas escaleras que suben al Santuario donde se guarda la imagen de la Virgen, una talla policromada del siglo XIV.

Al fondo de la Iglesia, a ambos lados del altar, se encuentran sendos pilares circulares que sirven de púlpito. En su parte frontal, como si fuera un aplique, hay una piedra circular en forma de plato, de unos 30 cm de diámetro, con un bajo relieve. El de la izquierda representa un árbol y el de la derecha el águila, símbolo de Berga. Leyendo el manuscrito se puede interpretar que detrás de la piedra del árbol debe estar la “Penúltima Verdad”. Si separan la piedra del pilar, encontrarán un hueco y en él una diadema perfectamente conservada. Y una pequeña ánfora conteniendo un aceite rojo y oscuro.

La diadema está hecha de una aleación que no es familiar. Un estudio posterior en un laboratorio demostrará que se trata de una aleación de platino y oro (oro blanco). En el centro de la diadema hay engarzado lo que parece una piedra preciosa de color azul. La unión de la piedra y el metal es tan íntima que cualquier experto dirá que es imposible de hacer con las técnicas actuales y mucho menos con las del siglo I después de Cristo. En el lado interior, la que da a la frente, hay unas inscripciones y dibujos imposibles de descifrar. Los dibujos son geométricos y las inscripciones son puntos formando agrupaciones que no parecen tener sentido.

Con un éxito especial en historia o arqueología se puede deducir que el aceite es de bálsamo. Ésta planta está extinta y el aceite es el que se utilizaba para ungir a los reyes judíos. Si se aplica el aceite en la frente y se coloca la diadema en presencia de luz solar, el portador recibirá una intuición que le impelerá hacia una dirección determinada (esta dirección es la del templo oculto en la montaña del Sinaí). Además mejorará su capacidad visual, viendo con detalles y a voluntad cosas que se hallen a kilómetros de distancia. De hecho podrá ver cosas invisibles (aunque no será consciente de que sean invisibles). Pero esto tiene un precio: llevar activa la diadema produce fatiga mental y dolor de cabeza gradual. Al cabo de unos minutos el portador se verá obligado a pasar tiradas de poder cada minuto o quitarse la diadema de la frente. Una vez fuera, se sentirá un alivio inmediato y la persona se recuperará rápidamente.

NOTA:

Las inscripciones son una especie de circuito integrado. La joya es un receptor de luz solar. Con esa fuente de energía el aparato puede funcionar. El aceite hace posible una unión adecuada entre los nodos del circuito y ciertos puntos del cerebro. Ningún otro aceite funciona ya que el aparato está preparado para la densidad y composición especial de éste en concreto.

SEGUNDA PARTE: La última verdad

Consideraciones previas

Hay una serie de indicios indicando el lugar donde se halla la “Última Verdad”, las menciones a la Montaña Sagrada o las intuiciones del portador de la diadema. De todas formas todo se centra en la obtención del pequeño manuscrito en la primera parte. Si el que lo encuentra es Klietmann, éste conseguirá la reliquia y lo preparará todo para trasladarse a Egipto. Los personajes pueden seguirlo para averiguar sus planes. Si son los personajes los que encuentran la reliquia, Klietmann los seguirá discretamente. Si Klietmann ha muerto, la Guardia Negra enviará a otro de sus miembros (el coronel Genestaff, por ejemplo), que seguirá los movimientos de los personajes. Si nadie encuentra el manuscrito éste aparecerá un mes después ya que Klietmann seguirá con la

segunda prioridad en su agenda: robar los manuscritos peligrosos y provocar un incendio en la sección para ocultar el robo. En este incendio puede ser que se queme el manuscrito (a decisión del máster). Si no se quema será encontrado por los equipos de recuperación de material que se organizarán después del incendio. El manuscrito pasará entonces a cargo del catedrático de lenguas muertas (Amat o su sustituto) con lo que podríamos tener una continuación en caso de haber llegado a un callejón sin salida.

Klietmann aprovechará la tapadera de la universidad de Berlín fingiendo querer montar una expedición arqueológica en el monte Sinaí. Es de suponer que los personajes harán lo propio o algo por el estilo ya que han de acceder a una zona desértica a varios días de viaje. Hay que tener en cuenta que las autoridades inglesas exigen una motivación convincente para transitar por esos lugares (más allá de las ciudades occidentalizadas) ya que son sitios peligrosos para los occidentales. Otras motivaciones (aparte de la expedición arqueológica) pueden ser:

- Estudios geológicos, geográficos, étnicos, etc. Habrían de contar con el apoyo de alguna institución académica. La Universidad de Barcelona podría ser una opción válida.
- Periodismo. Habrían de tener alguna acreditación de prensa. Si uno de los personajes es periodista puede tener una.
- Deporte. Habrían de estar afiliados a alguna organización deportiva. El Centre Excursionista de Catalunya podría valer.
- Comercio. Pero habrían de tener algún material para comerciar y los permisos de aduanas correspondientes. También puede ser representantes de alguna empresa o especialistas en objetos de arte. Los comerciantes de objetos antiguos o anticuarios son especialmente vigilados.
- Turismo: Tiene el inconveniente de que es muy raro contratar porteadores y equipo de excavación. Si se opta por esta alternativa y contratan servicios de excavación de forma pública, la policía deducirá que intentan excavar sin permiso (lo cual sería cierto) y realizará una vigilancia sutil con el fin de arrestarles cuando tenga pruebas suficientes.

Cualquiera que sea la motivación habrán de preparar el viaje con algo de tiempo. Para conseguir los papeles necesarios de la universidad se tarda 1D3 semanas. Los permisos de comercio tardan 1D4 semanas. Un crítico en Administración reduce el tiempo a 1 semana (el mínimo requerido). Por otra parte las salidas de barcos no son muy frecuentes, aunque hay varias compañías.

Para saber cuánto falta para que salga el barco de la Compañía Transmediterránea en el momento de iniciar el papeleo tirar 4D6. Para saber cuando pasa un barco por Marsella tirar 1D6 si su periodicidad es semanal o 4D6 si es mensual para todas las compañías posibles. Si se pierde la posibilidad de coger un barco, la disponibilidad del siguiente es la que corresponde a su periodicidad. Tirar también la disponibilidad de billetes: primera clase 80%, segunda clase 40%, tercera clase 20%. El querer ir rápido y coger el barco que sale antes puede suponer ir primero a Marsella. En ese caso se sumara un día más a la duración del viaje que es el tiempo que se tarda en ir a Marsella en tren. Consulta el cuadro adjunto para más información.

INFORMACIÓN DEL VIAJE BARCELONA - PORT SAID		
- Tiempo medio de viaje desde Barcelona hasta Port Said	:	7 días
- Precio medio en primera clase	:	750 ptas
- Precio medio es segunda clase	:	500 ptas

- Precio medio en tercera clase	:	250 ptas
- Compañías que cubren el servicio Barcelona-Marsella-Port Said:		
Transmediterránea		(Mensual)
- Compañías que cubren el servicio Londres-Gibraltar-Marsella-Port Said en orden descendente de lujo y coste:		
Pacific and Orient Line		(Semanal)
Orient Line		(Semanal)
British India Steam Navigation		(Mensual)
Union Castle Line		(Mensual)
- Compañías que cubren el servicio Londres-Gibraltar-Marsella-Alejandro en orden descendente de lujo y coste:		
Prince Line		(Cada tres semanas)
- Compañías que cubren el servicio Nueva York-Gibraltar-Marsella-Alejandro-Port Said en orden descendente de lujo y coste:		
White Star Line		(Mensual)
Ellerman & Bucknall Steamship Company		(Mensual)
Fabre Line		(Mensual)
- Cambios de moneda útiles (para 1920):		
10 ptas son 1 libra egipcia (1 libra = 240 piastras)		
25 ptas son 1 libra esterlina (1 libra = 240 peniques)		
5 ptas son 1 dólar americano (1 dólar = 100 centavos)		

El viaje en primera clase incluye la comida y la cena. Con bailes nocturnos y juegos en el casino. En cambio los de tercera clase serán afortunados si pueden ver la luz del día desde sus cabinas bajo la línea de flotación (con el ruido de los motores de fondo). Además tienen prohibido el acceso a los comedores de las plantas superiores.

Kliemann cogerá el primer barco disponible teniendo en cuenta que sus trámites duran sólo una semana. Sus pasajes serán de primera clase. Si coincide con los jugadores procurará esconderse de ellos (aunque tenga que encerrarse en su cabina durante todo el viaje). Viajará con un sólo criado y sus dos matones.

Egipto. Port Said

Port Said fue construido en 1859 y es el punto de entrada al Canal de Suez. Es una ciudad artificial donde lo que priva son las construcciones portuarias que en nada se parece a las típicas ciudades egipcias. Hay representantes de todas las compañías navieras que utilizan el canal y los consulados británico y americano. Los barcos no se acercan a la costa con lo que el desembarco lo hacen una multitud de pequeñas barcas (2 a 4 piastras por persona). Los grandes hoteles ofrecen sus servicios para encargarse del equipaje que es inspeccionado en la aduana al llegar a puerto. Esta inspección es muy rigurosa. No se permiten armas de fuego ni explosivos. Las drogas están mal vistas aunque no se prohibirían hasta 1925. Las exportaciones de antigüedades no son permitidas normalmente, aunque es posible conseguir un permiso del Museo Egipcio para pequeños objetos no muy importantes. Hay que tener en cuenta que la pena por traficar es la muerte.

Mientras estén en Port Said pueden alojarse en:

- Hotel Eastern Exchange (de 80 a 100 piastras). Buena calidad

- Hotel Casino Palace (de 60 a 150 piastras). Buena calidad, con balcones hacia el mar.
- Hotel de la Poste (de 70 a 90 piastras). Calidad media

NOTA HISTÓRICA

Al final de la primera guerra mundial (la Gran Guerra), los ingleses olvidaron convenientemente sus promesas hechas a los egipcios, volviendo a gobernar el país como una colonia de África. Evidentemente los egipcios no estaban muy contentos con este estado de cosas y el clima de hostilidad anti-inglés (y, por similitud, anti-extranjero) fue creciendo. El jefe de los disidentes era Saad Zaghlul Pasha, ministro del gobierno entre 1906-1913 cuando fue elegido miembro de la Asamblea Nacional. Al final de la guerra empezó a luchar por la auto-determinación egipcia y fue exiliado en 1919 a causa de las manifestaciones y violencia anti-británica de sus seguidores. Pero las manifestaciones siguieron durante 1920 en que varios ministros pro-británicos, oficiales y soldados fueron víctimas de atentados terroristas. Se asesinaba también a los turistas y el ritmo de muertes llegó hasta el punto de uno o dos mensuales. Este estado de cosas hacía aconsejar a todos los europeos de que se mantuvieran dentro de sus hoteles que estaban vigilados por guardias armados. El clímax llegó en Mayo de 1921 con una violenta revuelta en Alejandría que tuvo que ser sofocada por el ejército.

Aunque el clima no era bueno no hay que exagerar. No es cuestión de que la gente tire piedras a los personajes nada más verlos. En general los egipcios se preocupa sólo de sus propios asuntos y ven a los turistas como presas fáciles e ingenuas de sus negocios. Para un turista los precios se multiplican por cuatro respecto del precio estándar egipcio. Pero esto no quiere decir que encuentre las cosas caras ya que, todo y así, ese precio es un 25% más económico que en su país. Y es que los precios reales están por los suelos. Eso sí, el regateo es ley de vida. De hecho si no se regatea se puede llegar a ofender al comerciante. De esta manera un precio original será de dos a cuatro veces el valor final que, en realidad, es cuatro veces más caro que el valor real (aunque barato para los baremos occidentales). Con un buen regateo se puede llegar a bajar el precio hasta el valor real, pero ha de ser cosa de crítico o similar. Esto no es extensible a todas las cosas. Los precios de los billetes de tren u hoteles es fijo pero el de un taxi, la comida, la ropa, etc. ha de ser negociado.

Klietmann tiene contactos en Egipto debido a sus amistades en el vaticano y los servicios secretos alemanes. En concreto tiene el apoyo total de la "Ecole Biblique" de Jerusalén, que cuenta con algunos contactos académicos en el Museo Egipcio. Esta formada por eclesiásticos estudiosos del Nuevo Testamento y los orígenes del cristianismo, y habrá sido contactada por Klietmann vía vaticano para facilitarle las cosas. Por ejemplo para conseguir los permisos necesarios de las excavaciones arqueológicas o en lentecer los trámites a otros grupos. Si los personajes quieren montar una expedición arqueológica o algo por el estilo, habrán de pedir los correspondientes permisos y salvoconductos a las autoridades inglesas. Los contactos de la Ecole Biblique en la administración procuraran que dichos permisos no sean concedidos o que los trámites sean muy lentos. Si los personajes cuentan con influencias que se puedan aplicar pueden acelerarlos, además tienen la posibilidad de recurrir a los consabidos sobornos. En todo caso la duración del papeleo vendrá dada por una tirada de Administración según:

- Éxito normal: 3 días + retraso - influencias - sobornos

- Éxito crítico: 1 día + retraso - influencias - sobornos

Retraso: Es el resultado de la tirada de 1D3 días debido a las acciones de la Ecole Biblique.

Influencias: Dan 1, 2 o 3 días según el nivel de la influencia. Un día supone una influencia a nivel académico que se consigue si traen las credenciales de la Universidad de Barcelona (por ejemplo). Dos, una influencia a nivel político. Tres supone que el gobernador o un alto cargo del gobierno inglés está de su lado. Es posible que los personajes se entrevisten con alguno de estos cargos y le caigan muy bien (si la cosa va mal la influencia puede ser negativa). También pueden entrevistarse con el embajador francés o el cónsul español. También pueden pedir la colaboración de las autoridades árabes a cambio de algún objeto, dinero u información de interés para éstos. Las influencias no son acumulables.

Sobornos: Se requiere una tirada de soborno. Se supone que contactan con algún funcionario menor. Si la tirada tiene éxito se pagan 100\$ y se reduce la espera en un día. Se puede hacer otro soborno al día siguiente. Si la tirada se falla el hombre parece ofendido pero no tiene consecuencias. Si se pifia la ofensa es tal que se aumenta la espera en dos días. Si esto se discute pueden ser acusados de intento de soborno y habrán de pagar una multa de 100\$

Klietmann consigue el permiso en un día debido a sus contactos en la administración a nivel político a través del Museo Egipcio. Si sabe que los personajes de los jugadores están allí, utilizará los contactos de sus amigos del servicio de inteligencia alemán en los bajos fondos para difundir el rumor de que los jugadores quieren hacer exploraciones en el Templo de Salomón que está bajo la Mezquita de la Roca. Esto es un sacrilegio para todos los musulmanes. Si no hacen algo para desmentir rápidamente el rumor, el clima de hostilidad de los egipcios contra los personajes irá en crescendo hasta llegar al punto de la agresión física (20% acumulado por día). Si se produce agresión hay un 25% (acumulado por día) de revuelta. Si ésta se produce, el ejército inglés intervendrá para proteger a los personajes (tardando un poco de tiempo en reaccionar). En ese caso serán expulsados de Egipto por el gobernador inglés. Si Klietmann no tiene la reliquia, puede aprovechar el tumulto de la agresión o la revuelta para conseguirla por la fuerza. Para ello tendrá hombres infiltrados entre los egipcios a los que habrá prometido una buena recompensa.

Por cada día que pase desde el inicio del rumor hay un 10% menos de posibilidades de desmentirlo. Para conseguirlo hay que entrevistarse con alguna autoridad árabe local (ver personalidades al final) y pasar una tirada de elocuencia y otra de idea (se supone que han de seguir las normas de la etiqueta árabe). Esto hay que rolearlo y el máster habría de considerar los modificadores positivos y negativos a la tirada dependiendo de cómo transcurra la conversación. Una vez se ha convencido a la persona en cuestión, él habrá de hacer lo propio con su gente. Si se trata de un comerciante rico u otra persona respetada irá de 70% (más el modificador negativo si lo hubiere) de conseguirlo. Si se trata de un Jeque o alguna autoridad militar irá de 80%. Finalmente si se trata de una autoridad religiosa irá de 90%. Este intento se puede repetir una vez al día (con la penalización correspondiente y el peligro de revuelta).

Una vez conseguidos los permisos pertinentes habrán de trasladarse hasta la zona. Para llegar al monte Sinaí desde Port Said hay que ir primero a Suez. Pueden ir en barco a través del canal, vehículo o tren (135 piastras en primera clase, la mitad en segunda). Desde Suez se puede coger un barco hasta Tor, en el sur de la península del

Sinaí o bien ir en vehículo aunque esto último es un poco difícil debido al mal estado de las carreteras.

Una vez en Tor, el siguiente paso es contratar a un grupo de beduinos para que sirvan de exploradores y porteadores (y para evitar los chantajes de otros grupos de beduinos). Si los personajes pasan de contratar beduinos serán la víctima de las “gamberradas” de éstos. Por ejemplo pueden encontrarse con que les han agujereado los odres de agua, o que uno de los camellos tiene una molestia en la pata que le hará cojear hasta que ya no pueda andar, etc. Además habrán de comprar el material y los medios de movimiento sin su asesoría con lo que las negociaciones con los comerciantes árabes pueden ser de escándalo.

Con todos estos problemas puede ser que decidan pedir a las autoridades inglesas protección para el viaje. Les dirán que tienen otras cosas más importantes que hacer y que si consideran peligrosa su expedición lo mejor es que la suspendan. Si insisten y pasan una tirada de elocuencia, se les concederá a regañadientes una escolta de dos soldados y un sargento. Las influencias pueden hacer subir esto en 1D6 hombres por punto de influencia con un cabo cada 6 hombres (las influencias aquí sí son acumulables). Si el total llega a más de 12 hombres se les asignará un teniente. Todos ellos van equipados y montan un camello.

EL MONTE SINAÍ

El Sinaí es una península entre Egipto y Palestina, que geográficamente pertenece a Asia. Situada entre los dos brazos de la extremidad septentrional del Mar Rojo: el golfo de Suez al Oeste y el de Aqaba al Este. Se caracteriza por su falta de vegetación y por sus elevadas montañas. Durante los primeros siglos del cristianismo vivieron numerosos monjes. Se supone que el Monte Sinaí es el pico conocido como Yebel Musa, también llamada la Montaña de Moisés. De forma oblonga que tiene 3200 m de largo por 1600 de ancho, tiene una altitud media de 2000 m. En su ladera se halla el Monasterio de Santa Catalina, habitado por monjes ortodoxos griegos. Se trata de un antiguo cenobio fortificado. Posee la mejor biblioteca del mundo de manuscritos primitivos del cristianismo y en él existe una “capilla de la zarza ardiendo”. Hay una carretera en muy mal estado desde Tor hasta el monasterio.

El camino hasta la Montaña Sagrada

Es de esperar que Klietmann se halla adelantado unos cuantos días gracias a sus contactos y artimañas. Si tiene la joya irá directamente hacia el templo escondido. Si no, se entrevistará con uno de los líderes de la guerrilla árabe, Abdul Kemal, prometiéndoles dinero y armas a cambio de su ayuda. Su intención es preparar una emboscada a los personajes para robarles la reliquia. La zona elegida para tal fin ha de estar alejada de toda vía de comunicación transitada y relativamente cerca del monte Sinaí (aunque lejos del Monasterio de Santa Catalina). Las tropas que trae Kemal para hacer la emboscada se componen de 12 beduinos armados con fusiles robados a los ingleses (algo antiguos: 10% de que exploten) y dagas. Kemal tiene un rifle moderno, daga y sable. Todos montan camellos aunque para la emboscada los han dejado escondidos en una cueva cercana. Klietmann lleva a sus dos hombres (si es que no han muerto). El equipo normal de una expedición arqueológica se quedará en el campamento beduino.

Una vez en posesión de la reliquia Klietmann no querrá saber nada de los personajes, dejándoselos a Kemal para que éste pida rescate por ellos. Si los personajes son capturados serán tratados con brusquedad (si hay mujeres, bueno, que se le va a hacer...) y llevados a la cueva donde esperan los camellos. Allí serán retenidos hasta que reciban rescate por ellos a menos que consigan escapar. Kemal acompaña a Klietmann con casi todos sus hombres, sólo deja a dos para vigilar a los personajes que permanecerán atados en el fondo de la caverna.

Los personajes pueden hacer intentos por escapar utilizando su fuerza, su destreza, su agilidad por cinco en %, o alguna habilidad adecuada (acrobacia?). Se puede hacer un intento por hora. Por cada éxito normal se consigue un punto, por cada especial (20% de la habilidad) 2, y por cada crítico 4. Se supone que para desatarse se han de conseguir 10 puntos. Cada vez que intenten liberarse habrán de tirar por discreción. Si fallan, el guardia de turno (se supone que sólo uno de ellos está atento) tendrá derecho a hacer una tirada por descubrir para ver que las cuerdas se han aflojado en el personaje que ha fallado la tirada. Las volverá a poner fuertes con lo que se pierden los puntos conseguidos. Para coger al guardia que esté atento por sorpresa habrán de pasar otra tirada de discreción (suponiendo que consigan desatarse).

El Templo de La Verdad

Si Klietmann ha conseguido la reliquia y el aceite, se la colocará de la forma adecuada y encontrará el lugar donde estaba la entrada del Templo. Dicha entrada se encuentra a dos metros de profundidad bajo tierra. La gente de Klietmann empezará a cavar inmediatamente pero tardarán todo un día en alcanzar la puerta. Puede que los personajes lleguen para entonces. De hecho aconsejamos al máster que lo haga de esta manera para dar más dramatismo a la escena. Evidentemente habrán de permanecer ocultos.

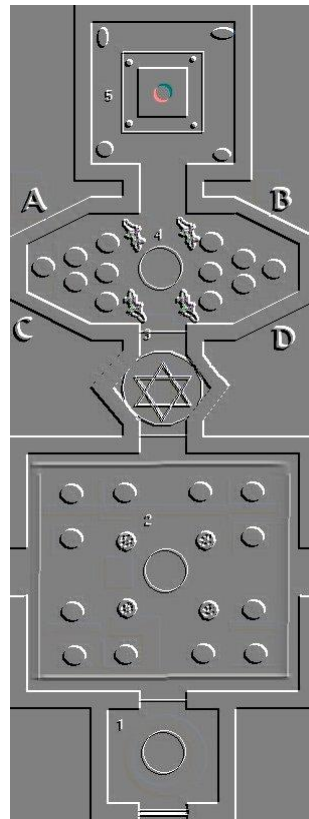
Tanto si es Klietmann el que descubre la entrada como si son los jugadores porque se han librado de él, lo que ven al apartar los últimos escombros es algo sorprendente. De entre los cascotes aparece un enorme portal, de unos cinco metros de altura, sustentado por dos columnas de mármol. La puerta es doble y de aspecto metálico con una gruesa banda alrededor gravada en la roca. La banda está llena de inscripciones en algo que parece hebreo y que una tirada de lingüística reconoce como una forma muy antigua de arameo. El contenido de las inscripciones es una serie de nombres que una tirada por teología o historia muestra que se trata de nombres de ángeles. Los cascotes no tocaban directamente la entrada, como si hubiera una cámara de aire entre ella y la tierra. Todo aparece en perfecto estado de conservación, como si se hubiera inaugurado ayer.

NOTA:

Lo único que está en este mundo es esta entrada. El resto del templo se halla en otro plano. Si se excavara alrededor del portal para ir al otro lado no se encontraría más que roca pura. Al final solo quedarían la puerta y las columnas.

Para acercarse a la puerta se ha de tener poder 8 o más, sino no se puede acercar de forma voluntaria. Si se toca el metal de la puerta sin tener la reliquia puesta se recibe una especie de descarga eléctrica que causa 1d6 puntos de daño. Si se tiene la reliquia, la puerta se abre sola. Cruzado el umbral hay unas escaleras de mármol que bajan hacia la oscuridad, la sensación es claustrofóbica ya que el túnel se estrecha y parece dirigirse

hacia el fondo de la tierra. Después de avanzar unos cien metros, se empieza a vislumbrar un tenue resplandor azulado. El túnel desemboca en la estancia 1.



Estancia 1: Sala cuadrada, sin ningún adorno, con una puerta en frente. La iluminación viene del techo donde hay una gran abertura circular que da al exterior, a unos nueve metros de altura. Independientemente de si es de día, de noche, mediodía o tarde, el aspecto del cielo es la de una mañana de primavera, media hora antes de la salida del sol. O sea que es algo oscuro, con una luz fría y de tonos azulados. La temperatura y la humedad de la habitación es la que correspondería a una mañana fría. El aire es puro y fresco.

NOTA: Si alguien consigue llegar hasta la obertura del techo verá que el exterior está formado por paredes rocosas que rodean el orificio y que ascienden con una pendiente bastante pronunciada. Si se intenta ascender por las rocas habrán de escalar un Km de duro ascenso hasta llegar a una llanura fuertemente castigada por el viento. Se trata de un páramo desolado sin nada a la vista hasta el horizonte que hace una curvatura similar a la Tierra. Por mucho que recorran esa llanura no llegarán a ningún sitio en concreto. De hecho será difícil volver a encontrar la zona de descenso. El cielo permanecerá con el aspecto de amanecer a menos que avancen lo suficiente. En ese caso puede que vean la salida del sol o el anochecer, según la dirección que hayan seguido. En las otras estancias hay aberturas circulares de aspecto similar. Cada una de ellas tiene la correspondiente salida rodeada de pared rocosa que va a dar a la misma llanura pero con un aspecto del cielo distinto: mediodía tarde y noche. Todas van a dar a zonas geográficas del mismo planeta. Ese planeta tiene una de sus caras permanentemente expuesta al sol y las aberturas dan al lugar geográfico correspondiente.

Primer Portal: El umbral hace una curvatura románica en lo alto bajando luego recto con dos columnas circulares a los lados. Una tupida cortina de color azul oscuro

cubre la entrada de lado a lado. En la parte superior hay unas palabras en arameo antiguo grabadas en la piedra. Si se traducen dicen: “El camino de la verdad es el camino recto”. Hay que hacer una tirada de poder por cinco para reunir la suficiente fuerza de voluntad y pasar a través. Detrás de la cortina azul se ven los cortinajes rojizos de la estancia 2.

Estancia 2: Atravesando los cortinajes rojizos se entra en una gran sala rodeada de columnas e iluminada por una cálida luz solar, como la de un día de verano, proveniente de una abertura circular en el techo. El clima es caluroso pero muy seco (parecido al del desierto que acaban de dejar). Alrededor del centro, formando un cuadro, hay cuatro incensarios encendidos de los que surge una fina columna de humo. Todas las paredes están cubiertas de cortinajes por lo que no se puede ver ninguna puerta. El humo afecta al sistema nervioso haciendo perder el norte. Sólo con una tirada (oculta) de poder por uno se podrá reconocer la verdadera posición de las paredes. Si no, se localizará como la pared frontal la que está a mano derecha. Si vuelven a entrar a esta sala, provenientes del paraíso o del infierno, el efecto desaparecerá.

NOTA: Cada vez que un jugador hayan atravesado un portal y avanzado por él una buena distancia, éste será sustituido por pared desde el punto de vista del interior de la estancia 2 (el portal será perfectamente visible desde el otro lado). El efecto es sólo para ese jugador y no se producirá inmediatamente de forma que no tendría que ver la transformación. El portal por el que entran desde la estancia 1 es sustituido al entrar. No es posible pasar a través de un portal por el lado que parece una pared a menos que se pase una tirada (oculta y disimilada) de poder por uno. Esto solo afecta a los jugadores que hayan atravesado el umbral correspondiente.

Paraíso: Se accede por la puerta de la derecha que da a una gruta, húmeda y musgosa, que desemboca, después de unos 100 metros, en un tupido bosque lleno de vida. El reflejo del sol se adivina entre las ramas que cubren el cielo. Los árboles son gruesos y altos, con el aspecto de tener muchos años, los animales son pacíficos e inofensivos y reina un ambiente de paz y sosiego que embarga los corazones de los jugadores. Frente a la caverna surge un pequeño camino. Avanzando por él se llega a un pequeño claro del que surgen varios senderos. En el centro hay un árbol gigantesco, lleno a rebosar de frutos parecidos a las manzanas. Se trata del árbol de la vida. Si alguien come alguno de sus frutos obtendrá la vida eterna pero a cambio perderá toda la memoria y será incapaz de recordar más allá de 24 horas (aunque podrá tirar por las habilidades que tiene de forma automática y no voluntaria no tendrá capacidad de aprender nuevas cosas). Perderá todo deseo y toda ambición viéndose invadido por una paz total sin posibilidad de pensar o actuar de forma violenta. Lo único que querrá es permanecer en ese sitio para toda la eternidad. Si le obligan a salir por la fuerza intentará volver durante el resto de su vida (que puede ser muy larga ya que no envejece).

Si siguen explorando los demás senderos irán viendo paisajes bucólicos. Un arroyo de montaña, un valle verde rebosante de flores, un lago de aguas cristalinas, etc. Verán aquellos paisajes que se tienen escondidos en el subconsciente, sitios a los que sólo se accede de forma accidental en nuestros sueños más agradables. Es como si el propio paisaje cambiara para mostrar el interior más puro y luminoso del alma humana. Paseando de esta manera tienen un 10% acumulado por hora de encontrar el árbol del conocimiento. Es un claro similar al anterior pero con un ángel, que parece hecho del mármol más hermoso, montando guardia con las manos cruzadas frente al pecho, las piernas abiertas y mirando al infinito (ved sus características al final). Cuando entren en el claro hablará sin mirarles para decir: “Habéis errado el camino recto. Volved a

Thifared y probad de nuevo” (una tirada de ocultismo revelará que Thifared es uno de los nudos del árbol cabalístico judío, una de idea les informará de que probablemente se refiera a la estancia 2”. A continuación les ignorará por completo a menos que se acerquen al árbol conocimiento. En ese caso les dirá: “Está prohibido coger frutos del árbol del conocimiento”. Si insisten en coger algún fruto realizará dos avisos más unidos a un ataque gradualmente más fuerte. Si siguen insistiendo eliminará a los infractores en el tercer ataque. Si alguien prueba un fruto del árbol del conocimiento habrá de realizar una tirada de Inteligencia por uno. Si la falla se convertirá en un vegetal, cerebralmente hablando. Si la pasa obtendrá todo el conocimiento posible (100% a todo), aunque de poco le servirá ya que el ángel le matará sin piedad a menos que el infractor coma una fruta del árbol de la vida. Los efectos de una fruta se anulan con la otra. Evidentemente el ángel no dejará que nadie se lleve una fruta de su árbol.

Infierno: (el máster no habría de forzar en ningún momento a los personajes para que vayan aquí. Si van ha de ser por propia iniciativa, de hecho hasta sería mejor disuadirlos un poco). El portal da a una gruta oscura y maloliente que avanza a través de la roca durante un Km. A medida que avanzan la temperatura irá subiendo de forma gradual hasta llegar a unos 40°C. Al final verán un resplandor rojizo muy apagado. El túnel desemboca en una gran caverna en la que se ven tenues fogatas en la lejanía de donde parece surgir un extraño retumbar de tambores. El ambiente es lúgubre y estresante y la melodía de los tambores parece caótica y enloquecida. La escasa luz apenas permite vislumbrar más allá de 10 metros de forma que el techo queda oculto en lo alto. Alrededor pueden ver grandes estalagmitas y estalactitas que forman una especie de camino. Si avanzan un poco verán que el camino conduce en dirección a la hoguera más cercana. Todo es sombra y oscuridad, con reflejos rojizos. La escena parece sacada de nuestras pesadillas más profundas. Avanzando de esta manera verán pequeñas cavernas a ambos lados que se hayan a poca distancia del camino. Tendrán la sensación de que cada uno de esos agujeros conduce a un infierno particular distinto. Si alguien comete la locura contra todo instinto y sentido común de entrar por uno de ellos, nunca más será visto por el resto del grupo. Si alguien se queda aislado del resto del grupo sufrirá un intento de posesión (ver más abajo).

A medida que se acerquen a la hoguera hay un 25% de probabilidades cada 10 minutos de que sean atacados por un ángel descarnado de la noche (u otra criatura igualmente espantosa a elección del máster). El trayecto total durará una hora pero, cuando sólo falten 10 minutos para llegar, verán a lo lejos una visión clara del sitio a donde se acercan. En el centro de la fogata se halla Sub Nigurath y alrededor de él cientos de criaturas de los mitos (a gusto del máster). Debido a la distancia, la pérdida de salud mental por ver a Sub Nigurath se reduce a 1D6/1D10 y en principio sólo afecta al primero de la fila. Los otros bichos no se ven claramente. Es de suponer que los personajes recularán. Si no lo hacen, bueno, de algo hay que morir...

Durante toda la estancia en el infierno puede ser que un personaje sufra un intento de posesión. Para saber qué cosa realiza el intento hay que tirar 1D6:

- 1: Un espíritu demoníaco. Con poderes de telequinesis y fuerza sobrehumana. Tirar 4D6 por su poder y doblar la fuerza del personaje si es poseído. Intentará matar al resto de personajes pero de una forma astuta y disimulada. Puede mover cosas gastando un punto de poder por cada 100 g.
- 2-3: Un espíritu psicópata. Tirar 3D6 por su poder. Intentará matar a los personajes a lo bestia y con las manos. Doblar la fuerza del poseído.
- 4-5: Un alma en demente. Tirar 3D6 por su poder. El personaje parecerá loco de repente. La locura no es violenta.

6: Un alma en pena. Tirar 3D6 por su poder. La personalidad del personaje cambia de repente a otra cualquiera de una persona muerta hace tiempo. Dicha persona no puede ser muy buena si estaba en el infierno.

Se enfrenta el poder del espíritu o alma contra el del personaje en la tabla de resistencia. Cada vez que se pierde se baja un punto el poder del derrotado hasta que uno de los dos llegue a cero. El vencedor toma posesión del cuerpo. El poder perdido se recupera al ritmo de 1 punto por hora. Se puede intentar exorcizar mediante algún ritual adecuado y utilizando el poder del exorcista contra el del bicho.

Segundo Portal: Este portal queda parcialmente oculto tras los cortinajes de la sala. Es idéntico al anterior pero la frase grabada en lo alto dice: “Busca tu yo verdadero”. Para atravesar este portal hay que hacer una tirada de poder por cuatro o perder 1 punto de SAN.

Estancia 3: Es una sala hexagonal con un gran pentáculo hecho con líneas plateadas en fondo negro que cubre todo el suelo de la sala. Las paredes son de mármol verde y hay un portal del mismo estilo que los anteriores en la pared de enfrente con el texto “Más allá del bosque se halla el infinito”. La luz es la de una tarde de otoño y proviene de la correspondiente abertura en el techo. Si miran por el agujero verán el cielo cubierto de nubes que avanzan rápido, como impulsadas por un viento feroz. Cuando entren en la estancia sentirán un ligero mareo y, de pronto, se darán cuenta de que sus compañeros han desaparecido. Es mejor que lleves a cada uno de los personajes aparte y le arbitres este trozo en solitario.

Por la puerta de enfrente entra una réplica exacta del personaje, con su mismo vestido, aspecto, etc. Actuará como si fuera él mismo (no como un reflejo sino con sus ideas y forma de actuar). De hecho se comportará como si estuviera tan confundido como se supone que debe estar el personaje. El máster ha de interpretar la forma de actuación normal de ese personaje. Quizás la mejor manera sea preguntarle primero a él que hace. Si en algún momento hay un contacto físico (no vale con la ropa, ha de ser de piel a piel), los dos personajes empezarán a fundirse uno con el otro como si fueran una gelatina. La experiencia hace perder 0/1D2 puntos de SAN. Después de la fusión aparecerán sus compañeros a los que les ha sucedido la correspondiente experiencia. Si alguien ha atacado a su doble (y consiguientemente su yo le ha atacado), la muerte del doble o la del personaje tiene como consecuencia el pasar por el trauma de la muerte. En ese caso se pierden 1D2/1D4 puntos. El personaje despierta en el suelo con un fuerte dolor en la parte afectada por la herida que se supone ha causado la muerte. Este dolor desaparece al poco tiempo. Si ninguna de esas cosas pasa durante 10 minutos de juego real, el doble se irá por la otra puerta diciendo: “Ya nos volveremos a ver cuando llegue tu hora”.

Tercer Portal: El portal es similar a los anteriores con la cortina que cubre le entrada de color negro. Para cruzar este portal hay que pasar una tirada de poder por tres o perder 1 punto de SAN.

Estancia 4: Es una gran sala octogonal llena de columnas a ambos lados del camino central. Cada columna tiene cuatro antorchas alrededor que iluminan débilmente la estancia. De la abertura del techo no sale ninguna luz. Si miran verán un cielo estrellado de invierno, claro y sin ninguna nube. Las estatuas a ambos lados de los portales son de leones alados y parecen de mármol negro. Atacarán a todo aquél que se acerque al portal sin tener la “Penúltima Verdad” en la frente (ver características al final).

Si se pasa una tirada de poder por cinco se podrá ver de reojo, durante una fracción de segundo, una sombra que pasa por entre las columnas al final de la sala (a

izquierda o derecha). Si la tirada es un crítico se podrá discernir que la figura es humana.

Las líneas señaladas en el dibujo como A, B, C, D son puertas dimensionales. Todas conducen a una estancia infinita, iluminada de forma indirecta, llena de estanterías que se extienden hasta el límite de la visión, tanto horizontalmente como verticalmente. Los libros se pueden consultar pero no parecen estar ordenados bajo ningún criterio. De todas formas los temas son muy interesantes para el personaje que quiera leerlos. Como si el libro hubiera estado escogido especialmente para él. Cada libro puede dar un multiplicador a hechizos de 1, 2 o 3 y una mejora en la habilidad de 1, 2 o 3D6%. Si un jugador se adentra en la biblioteca, tiene un 1% por minuto de no poder volver a encontrar la salida nunca más. El máster puede, de forma opcional, permitirle encontrar una entrada al mundo real. Pero sólo después de una aventura lo más surrealista posible. Dejamos ese trabajo a su buen hacer (una idea sería encontrar una puerta secreta en alguna estantería que condujera al infierno, al paraíso o a algún mundo onírico y de ahí encontrar la salida al mundo real).

Cuarto portal: Enfrente tienen el último umbral. En este caso no hay cortinas y se puede ver el interior de la sala. La frase de encima del portal de enfrente dice: “La verdad será tu pena o tu gloria”. Para cruzar ese umbral no hace falta ninguna tirada.

Estancia 5: Se trata de una sala cuadrada ornamentada en fondo negro con puntos de luz que representan estrellas formando constelaciones. En sus vértices hay cuatro estatuas de mujer. Si tomamos el norte como la pared frontal, la estatuas son:

- Sureste: Es una joven semidesnuda con una mirada de lujuria en sus ojos. Tiene un brazo extendido hacia adelante, con la palma de la mano vuelta hacia arriba. En la mano sostiene una llama
- Nordeste: Una mujer madura que está embarazada. En su mano extendida sostiene un poco de tierra.
- Noroeste: La mujer es joven, de unos veinte años. Tiene la mirada perdida en el infinito. En su mano sostiene un poco de agua.
- Suroeste: Es una niña de aspecto inocente. Tiene un brazo extendido como las otras pero su mano no parece sostener nada (en realidad hay una pequeña corriente de aire)

En el centro de la estancia hay una especie de pedestal en forma de mano con garras que sale del suelo y sostiene una esfera de cristal. A su alrededor hay cuatro braseros encendidos que despiden un suave olor a incienso. La luz que proviene de los incensarios y de la llama de la mujer del sureste es muy tenue. Si alguien mira al interior de la esfera habrá de pasar una tirada de poder por cinco. Entonces será captado por la esfera y sufrirá el proceso explicado en el siguiente apartado.

Si Klietmann se ha adelantado lo suficiente lo verán de rodillas ante la esfera, con la mirada perdida en el infinito. Estará en estado de shock y no responderá ante ningún estímulo.

Cualquier acción violenta en esta estancia o en la anterior despierta a los leones de piedra. De hecho un ruido muy fuerte también lo hace. Los leones atacarán a todo el que se mueva, o sea que si alguien se queda inmóvil lo ignorarán. Se puede intentar eludirlos moviéndose muy lentamente.

Si nadie es captado por la esfera durante 24 horas (a contar desde que entraron en el templo), se despertarán en medio del desierto sin que nadie recuerde de forma exacta lo sucedido.

Los diez mandamientos

Cuando alguien es captado por la esfera entra en un estado de trance en el que una voz profunda y sobrenatural le hace unas preguntas. El jugador ha de contestarlas con la verdad o con la mentira, a su elección, según lo que crea que contestaría su personaje tal y como es según su carácter.

“Oye la voz de tu Dios y responde con la verdad para saber si eres digno:

- | | |
|--|------|
| ¿Crees en mí en lo más profundo de tu corazón? | (SI) |
| ¿Has adorado a dioses impuros? | (NO) |
| ¿Has pronunciado encantamientos? | (NO) |
| ¿Has seguido y cumplido las leyes de los hombres? | (SI) |
| ¿Has cuidado y amado a los tuyos? | (SI) |
| ¿Has matado a otra persona? | (NO) |
| ¿Has cometido adulterio? | (NO) |
| ¿Has robado? | (NO) |
| ¿Has mentido? | (NO) |
| ¿Has deseado a la mujer de ti prójimo o sus bienes?” | (NO) |

Las contestaciones correctas están entre paréntesis. Cada respuesta incorrecta resta 10 puntos de SAN. Si el personaje miente se restan 20 en vez de 10 (suponemos que el máster sabe si miente). Una vez contestadas todas las preguntas el personaje ha de pasar una tirada de SAN o quedar en estado de shock y seguir el proceso explicado en el manual para el fallo de la tirada (esto es lo que le pasa a Klietmann si sufre este proceso). Si se tiene éxito habrá de pasar un crítico de idea.

Si no se pasa el personaje quedará aturdido pero irá recuperando los puntos perdidos de SAN a razón de 1 por hora. Sufrirá grandes remordimientos por haber cometido las infracciones correspondientes a las preguntas contestadas de forma incorrecta.

Si se pasa la tirada de idea, el personaje se convertirá en un nuevo profeta con una filosofía de paz y amor universal. Podrá hacer milagros por la fuerza de su fe aunque sólo los hará si es necesario. Evidentemente el jugador dejará de controlar ese personaje.

Después de que uno de los jugadores pase por esta experiencia, todos se despertarán en el desierto como si hubieran dormido allí toda la noche. Recordarán poca cosa de lo sucedido. Una tormenta de arena, inmensamente fuerte, desencadenada a los pocos minutos de abrir la puerta del templo, habrá enterrado todo rastro de él y no podrá volver a ser encontrado. La “Penúltima Verdad” ya no funcionará (habrán de transcurrir 900 años para ello). A todos les parecerá que han sufrido un sueño y que han deambulado por el desierto en medio de la tormenta hasta caer agotados al suelo.

De todas formas habrán un par de cosas que no tendrán una explicación tan fácil: el estado de Klietmann (si es que llegó primero) y la actitud mesiánica de uno de sus compañeros (si es que pasó todas las tiradas).

Lista de PNJ

Wilhem Von Klietmann: Profesor y arqueólogo alemán, de unos cincuenta años de edad. Rubio (con alguna cana), alto y de ojos azules. Miembro de alto rango de la “Guardia Negra” y especialista en asuntos históricos. Su misión es encontrar pruebas de la superioridad alemana y desprestigiar al pueblo judío. Tiene aires de aristócrata y

siempre va vestido de forma impecable, con trajes y zapatos inmaculadamente blancos. En público muy amable y caballeroso pero en el fondo es un ser cruel y astuto.

FOR:	11	DES:	12	INT:	18		
CON:	13	APA:	14	POD:	14		
TAM:	15	SAN:	70	EDU:	24		
Hebreo:	60%	Latín:	70%	Árabe:	30%	Castellano:	40%
Alemán:	90%	Inglés:	40%	Lingüística:	70%	Arqueología:	70%
Antropología:	40%	Buscar libros:	50%	Historia:	60%	Crédito:	70%

Doctor Amat: De mediana estatura, 50 años, moreno. Es catedrático de lenguas muertas en la universidad de Barcelona. De aspecto grave pero amable y atento, tiene un aire de despiste típico de las personas a las que no les importan los quehaceres de la vida cotidiana. Su mundo son los libros, el estudio y la universidad. Muy a su pesar no es del todo ignorante de las presiones políticas en el ámbito académico, aunque hace todo lo posible por evitarlas.

FOR:	10	DES:	11	INT:	17		
CON:	12	APA:	12	POD:	15		
TAM:	12	SAN:	75	EDU:	22		
Hebreo:	20%	Latín:	70%	Griego	70%	Catalán:	85%
Castellano:	85%	Inglés:	20%	Lingüística:	70%	Buscar libros:	40%
		Historia:	50%				

Francesca Fortuny: Es una mujer muy atractiva, alta y delgada de aspecto nervioso y juvenil. Amante de la juerga y la diversión pasa sus bacanales a espaldas de su marido que es totalmente ignorante de ello.

FOR:	8	DES:	14	INT:	15		
CON:	12	APA:	18	POD:	12		
TAM:	13	SAN:	60	EDU:	19		
Catalán:	75%	Castellano:	75%	Inglés:	10%	Francés:	20%
Discreción:	40%	Charlatanería:	50%	Seducción:	50%		

David Yarza: Profesor más bien mediocre de la Universidad de Barcelona. Es delgado y huesudo, poca cosa. Tiene la típica barbita de chivo y un aire de romanticismo pasado de moda. Siente una loca pasión por Francesca que le hace sentir celos de Kletmann.

FOR:	10	DES:	12	INT:	16		
CON:	9	APA:	15	POD:	9		
TAM:	13	SAN:	45	EDU:	20		
Hebreo:	10%	Latín:	40%	Griego:	40%	Castellano:	75%
Catalán:	75%	Inglés:	20%	Lingüística:	40%	Buscar libros:	30%
		Historia:	30%	Seducción:	50%		

Fritz Vauer: Miembro de choque de la “Guardia Negra”. Alto, rubio, de ojos azules y muy atractivo, es el ideal ario por excelencia. Normalmente viste de negro con cazadora o gabardina. Siempre lleva un arma y es un experto en lucha. No tiene escrúpulos de ningún tipo y es capaz de matar a una persona sin pestañear ni sufrir remordimientos.

FOR:	16	DES:	15	INT:	15		
CON:	14	APA:	17	POD:	12		
TAM:	18	SAN:	60	EDU:	21		
Castellano:	30%	Alemán:	75%	Inglés:	40%	Descubrir:	40%

Esquivar:	50%	Trepar:	50%	Lanzar:	50%	Nadar:	50%
Pilotar:	50%	Discreción:	50%	Puño:	60%	Presa:	50%
Arma mano:	80%	Fusil:	90%				

Otto Zimmerman: Grande y pesado. También es rubio y de ojos azules pero su aspecto es el de un oso de la montaña. Lleva el pelo al cero y su aire militar le delata como tal. No habla casi nada permaneciendo en silencio y atento, como una fiera en su guarida.

FOR: 18 DES: 11 INT: 14

CON: 18 APA: 8 POD: 10

TAM: 18 SAN: 50 EDU: 19

Castellano:	10%	Alemán:	70%	Esquivar:	30%	Lanzar:	30%
Discreción:	30%	Puño:	90%	Presa:	90%	Arma mano:	60%

Fusil: 60%

Coronel Genestaff: Es el jefe de la fuerza de choque de la “Guardia Negra”. Corpulento, calvo, militar hasta la médula y siempre con un puro en la boca. Es el tipo de persona que vive, siente y piensa militarmente. Este personaje es opcional y sólo tendría que ser utilizado si Kletmann muere, aunque el máster es muy libre de hacerlo intervenir si le gusta.

FOR: 16 DES: 16 INT: 17

CON: 16 APA: 12 POD: 16

TAM: 16 SAN: 80 EDU: 22

Castellano:	30%	Alemán:	85%	Inglés:	40%	Descubrir:	50%
-------------	-----	---------	-----	---------	-----	------------	-----

Esquivar:	40%	Trepar:	40%	Lanzar:	40%	Crédito:	80%
-----------	-----	---------	-----	---------	-----	----------	-----

Nadar:	40%	Pilotar:	50%	Discreción:	60%	Estrategia:	70%
--------	-----	----------	-----	-------------	-----	-------------	-----

Arma mano:	70%	Fusil:	80%
------------	-----	--------	-----

Matones: Son los típicos fortachones poco hábiles que se pueden contratar por poco dinero.

FOR: 16 DES: 12 INT: 14

CON: 14 APA: 10 POD: 10

TAM: 14 SAN: 50 EDU: 18

Castellano:	70%	Catalán:	20%	Esquivar:	50%	Trepar:	50%
-------------	-----	----------	-----	-----------	-----	---------	-----

Lanzar:	50%	Nadar:	20%	Puño:	60%	Arma mano:	30%
---------	-----	--------	-----	-------	-----	------------	-----

Arma blanca: 50%

Nuevos monstruos

Ángel guardián: Parece una estatua de mármol blanco. Sus ojos son de color azul cielo, sin pupila. Lleva una espada colgada de su cinturón (también blanco). Si saca la espada de su vaina, ésta se parecerá a los sables de luz de la guerra de las galaxias. Pero esto no debería ocurrir ya que sólo la utilizara en caso de extrema necesidad. Su cuerpo está hecho de una sustancia que le permite absorber los puntos de daño de forma que los que consigan pasar la armadura se dividen por cuatro (redondeado hacia abajo). Posee además la capacidad de regenerar 1 punto por asalto de combate. Su forma de ataque normal son dos rayos luminosos que salen de sus ojos.

FOR: 20 DES: 18 INT: 18

CON: 20 APA: 18 POD: 20

TAM: 18 SAN: -- EDU: --

PV: 20 ARM: 4

Ataque de rayos oculares: 80% Daño: 1, 2, 3, o 4 D6 (variable a voluntad)

Ataque con la espada: 80% Daño: 8D6

Leones de piedra: Son leones alados. Inicialmente están dormidos aunque despiertan si se hace ruido o se cometen actos violentos. Su forma de ataque normal son las garras. Si consigue atrapar a un personaje (saltando encima de él) puede morder. Poseen una gran armadura debido a su piel de piedra.

FOR: 20 DES: 10 INT: --

CON: 20 APA: -- POD: --

TAM: 20 SAN: -- EDU: --

PV: 20 ARM: 8

Ataque de garras: 60% Daño: 2D6

Ataque de mordisco: 80% Daño: 4D6 (sólo si el personaje es atrapado)

Saltar sobre la víctima atrapándola: 40%

Personalidades. Egipto 1920

Allembey, Lord Edmund (1861-1936): Alto Comisionado Británico en Egipto desde el 1 de Abril de 1919 hasta 1925. Sólo reciben a los visitantes más ilustres.

Budge, E. A. Wallis (1857-1934): Jefe del Departamento de Egiptología del Museo Británico. Hombre de unos setenta años, visita frecuentemente El Cairo.

Howard Carter (1873-1939): Arqueólogo y explorador de Egipto. Desde 1916 tiene los derechos de excavación en el Valle de los Reyes y reside normalmente en Tebas.

Fuad, Sultán (1868-1936): El príncipe de más alto rango de la familia real egipcia. Será nombrado rey en 1922 y es un cliente asiduo de los casinos y amante de las mujeres occidentales.

Gwynne, Obispo Llewellyn (1863-1957): Obispo anglicano del Alto y Bajo Egipto. Tiene influencia en todos los círculos británicos en Egipto y ayuda a sus compatriotas británicos en apuros.

Hassanein Bey: Explorador árabe especializado en el desierto Libio. Conocido por la mayoría de las tribus beduinas.

Jays Bey, Teniente Coronel “Kaimakam”: Alto cargo de la policía. Tiene un conocimiento excelente del griego y ha llevado algunas excavaciones en Alejandría.

Rey de Wasa: Es un enorme nubio que controla la droga y el tráfico de esclavos a través de El Cairo. Tiene amigos poderosos en todas partes.

Mc Pherson, Joseph “Bimbashi” (1880-1961): Jefe del Servicio Secreto Británico en Egipto hasta 1920, año en el que pasó a operar por su cuenta. Lleva una dura lucha contra la droga y el terrorismo egipcio.

Reisner, Dr George A. (1867-1942): Jefe de las excavaciones de la Universidad de Harvard en Giza y la Esfinge.

Rusell Pasha, Thomas: Jefe de la policía egipcia que dirige la campaña anti droga en El Cairo.

Sachiori, Signor: Cónsul italiano en El Cairo hasta su misteriosa desaparición en 1925.

Watson, Dr Charles (1871-1948): Fundador y presidente de la Universidad Americana del Cairo.

William, Valentine (1883-1946): Corresponsal especial en El Cairo del London Times.

Zaghlul Pasha, Saad (1857-1927): Es el líder del movimiento por la autodeterminación egipcia y líder de los movimientos revolucionarios anti-británicos.

El máster puede improvisar otros contactos tales como jeques o sheiks que pueden ser convencidos con la venta de armas, comerciantes que pueden ser convencidos por dinero, o líderes religiosos que pueden ser convencidos por una actitud sincera de respeto.