

In Nomine Satanis



Por Mar Calpena

EL PREDICADOR

Cien años de cine han dado lugar a un montón de películas de demonios... y a un montón de westerns. Juntar ambas temáticas parecía algo descabellado, hasta que Clint Eastwood lo hizo en «El jinete pálido», a la vez que creó uno de los enemigos más potentes a los que puedes enfrentar un grupo de demonios novatillos: El Predicador.

Y miré y vi un caballo pálido. Y quién en él cabalgaba era la Muerte... y el infierno le seguía.

Apocalipsis, 5, 5.

Consejo de Perogrullo pero que siempre hay que dar en estos casos: No arruines el módulo a tus jugadores explicándoles en qué peli se ha basado hasta que lo hayan jugado. Se recomienda ver la película un montón de veces antes y después de jugar el módulo, es bueno para la salud. También es aconsejable dejar que los PJs se carguen al personaje de El Predicador en un módulo anterior a éste para que se pongan muy, muy nerviosos de volverlo a ver. Al final te ofrecemos sus características como ángel y como arcángel. La idea del módulo no es tanto que los PJs lo puedan resolver satisfactoriamente sino proporcionarles un archienemigo para siempre jamás (si se salen con la suya, El Predicador buscará venganza, si no... el arcángel Clint lo hará).

Intro e información para el DJ

Malfás, o un demonio poderosillo que esté a su cargo los reclama con una cierta urgencia. «Bueno, nenes -les dice- tengo un pequeño encargo para haceros y espero que os guste viajar, porque vais a ir un poquitín lejos. Un tal Coy Lahood, un buen servidor nuestro, está intentando crear una nueva Sodoma en el antiguo Oeste. La idea es buena, pero tiene un problema: un grupo de estúpidos colonos que está contra esta expresión del progreso y se le resiste. Id a echarle una mano sin que se note demasiado». Sin embargo, los PJs se encontrarán con una dificultad inesperada. Los de arriba están deliberando para nombrar un nuevo arcángel. Mientras se deciden a nombrarlo lo han mandado a una marca del pasado donde no moleste mucho. Y, oh casualidad... Es un ángel de Mikel bastante veterano, que tiene mucha fe pero una actitud respecto al pecado muy similar a la de Blandin, lo que no termina de estar bien visto en algunos sectores. El pequeño pueblo de Big Whiskey, en Nevada, estaba hasta ahora dominado por Coy Lahood y sus hijos, que dominan la mayor parte de la minería y los recursos de la zona. Coy Lahood sería lo mismo que un Servidor de Dios pero en versión demoníaca. Sus planes pasan por someter la zona a una férrea explotación minera en busca de oro con que hacer crecer la ciudad y conver-

tirla en un centro de diversión y vicio tipo Dodge City. Su único problema es el maldito grupo de colonos que se instalaron en Carbon Canyon, un valle a medio día de viaje del pueblo. Estos colonos tienen títulos de propiedad sobre las tierras en las que están, por lo que Lahood no los puede echar. Lahood sospecha que en el riachuelo que atraviesa el valle puede haber oro. Por otra parte, los colonos son muy críticos respecto a la forma que Lahood tiene de dirigir el pueblo. Ah, por cierto, dado lo complicado de la situación, no deben utilizar poderes públicamente, ya que arruinarían el proyecto de Lahood.

Big Whiskey

Cuando nuestros PJs lleguen a su destino, tras meterse en el plano de la realidad que corresponde totalmente a ese punto exacto del pasado, encontrarán la representación exacta del típico poblado de una sola calle, con casas de madera y una población que parecen un montón de extras de un film de Peckinpah. Hace un frío considerable. Lahood, un tipo gordo y viscosillo, los recibirá en su oficina como alcalde del pueblo. Aunque Lahood no tiene la certeza de que los PJs sean demonios, sabe de sobra que son unos mercenarios más bien turbios, y que han venido a echarle un cable. De momento ha mandado a sus hombres que hagan un raid por el poblado de los colonos para asustarlos. Ha mandado a mineros de su propia explotación, situada más al sur, con su propio hijo Josh al mando. Este grupo llegará a Big Whiskey al cabo de una media hora, felicitándose por el éxito del raid. Josh Lahood dirá que es muy probable que los colonos empiecen a irse una vez que el invierno arrecie. Lahood pedirá a los PJs que se queden aún una temporada. Su primera misión, una vez se hagan cargo de la oficina del sheriff, será que le peguen un sustillo al primero de los colonos que se atreva a bajar al pueblo.

Los colonos

Son un grupo de unas diez familias bastante pobres que fueron, como tantas otras, a hacer fortuna al Oeste. Se instalaron hará unos quince años en Carbon Canyon, donde sobreviven con la cría de ganado y un poco de cultivo de maíz, viviendo en un campamento de casas de lona y madera. Big Whiskey se fundó al cabo de poco de estar ellos allí, y nunca han mantenido demasiada relación con sus habitantes, exceptuando a Samuel Johnson y su esposa, que regentan el colmado local, el único negocio en Big Whiskey que no pertenece a Lahood. Los colonos empiezan la partida con un parámetro de moral de 0. Cada acontecimiento de la partida estará puntuado con ganancias o pérdidas de moral. Si al terminar la partida los colonos tienen moral negativa, los demonios habrán ganado. De lo contrario, se supondrá que El Predicador ha ganado. Los más destacados entre los

miembros de los colonos son Hull Barrett, que es algo así como su líder, su novia Sarah Wheeler y la hija adolescente de ésta, Megan. Tras el raid por Red Canyon, el abuelo de Megan y padre de Sarah morirá de un ataque al corazón causado por el trauma. Esto llevará a Megan a elevar una oración al cielo que será respondida con la aparición de El Predicador, ángel de Mikel y (quizás) futuro Clint, arcángel del alma.

La paliza

Al día siguiente de llegar los demonios a Big Whiskey, Hull Barrett tendrá las santas narices de bajar al pueblo a comprar tela y combustible para pasar el invierno. Los PJs saben que deben asustarlo pero sin llegar a matarlo, porque de eliminarlo no podría volver a Red Canyon para servir de ejemplo. Deja que los PJs se ceban con el pobre Hull Barrett, que para lo que les va a durar la diversión... La silueta de un caballo pálido y delgado aparecerá en la distancia. Sobre ella, una gabardina y un sombrero. Tachán: Clint les va a dar la del pulpo, armado solamente con un bastón. Por cierto que si los demonios intentan usar sus armas, éstas no funcionarán o saldrán despedidas a bastonazo limpio (Clint es un caballero y quiere un combate limpio, que ganará sin demasiados problemas). Por cierto que El Predicador no va vestido de religioso, con lo que Hull Barrett no relacionará su presencia con una intervención divina. El encuentro no debe suceder en presencia de Coy Lahood o de su hijo Josh. Clint no hará nada durante el combate que delate especialmente su condición sobrenatural.

Eventos variados

El orden en que sucedan los diferentes acontecimientos puede alterarse si el Dj lo estima conveniente, aunque se recomienda que la desaparición de El Predicador se produzca hacia el final del módulo para crear a los PJs la sensación de triunfo. Sea como sea, Coy Lahood intentará moderar los desmanes de los PJs, y la mejor forma de parar al Predicador será siempre mediante el uso de la inteligencia y la explotación de sus defectillos (como la tentación permanente que supone para él el hecho de establecerse y fundar una familia).

1. Mensaje de Malfás

Después de un par de encuentros con El Predicador los PJs pueden recibir la visita de un servidor de Malfás que les entregará un extenso dossier en el que se detalla la verdadera identidad del predicador, es decir, su faceta de ángel.

2. Misión diplomática

Si alguno de los PJs no se ha metido en el enfrentamiento directo con El Predicador, Coy-

In Nomine Satanis

Lahood lo mandará a que le diga que se largue del lugar antes de que le surja algún problema. Encontrarán al Predicador picando una enorme roca junto a Hull Barrett. Si alguno de los PJs presentes tiene una fuerza y un tamaño sobrehumanos puede partir la roca y quedar como todo un señor. Si no, lo hará el ayudante de Josh Lahood, un tipo enorme y con pinta de pocos amigos. El Predicador golpeará con su martillo en los ***** de quién lo intente y seguirá con lo suyo. La situación no es buena para un enfrentamiento armado, los PJs que se aventuren en Carbon Canyon estarán rodeados, así es que ellos mismos si se atreven a recibir la furia de unos treinta colonos poco amistosos. Dependiendo de lo bien que los PJs roleen la escena, la moral puede descender hasta -5 (El Predicador flaquea, o recibe muchas piñas) o subir hasta +5 (no se asusta nadie y los PJs salen con la cola entre las piernas).

3. Invasión sutil

Los predicadores pueden casarse, y de hecho a menudo lo hacen. Pero lo que se supone que no hacen es tener rollos de una noche. Si un PJ se infiltra de alguna manera y consigue tener algo con El Predicador de forma suficientemente pública, la VOL de éste se reducirá en un punto en todo aquello que tenga que ver con el Pj. Por otra parte, es muy posible que El Predicador tenga una semihistoria con Sarah Wheeler, pero esto, lejos de afectar la moral de los colonos o de Hull Barrea (novio oficinista de Sarah) les hará esforzarse más por defender Carbon Canyon (+3 a la moral). Por otra parte, esto será muy beneficioso de cara a diezmar la reputación de Clint en el cielo, por lo que si algún Pj intenta algo, más le vale que lo rolee bien o se encontrará con un palmo de narices (El Predicador le dirá que él ama a todo el mundo y que el amor es un bien de Dios para todos los hombres, blá, blá, blá).

4. Money, money

Coy Lahood hablará cara a cara con El Predicador para ofrecerle dinero para que los colonos se vayan. No se puede corromper al Predicador (que para eso es casi un arcángel) pero mientras se celebren las negociaciones (porque el Predicador es, en cierto modo, neutral, e intentará que la oferta sea justa para que si los colonos se largan tengan un futuro más o menos decente) uno de ellos encontrará una hermosa pepita de oro del tamaño de un balón de fútbol. Este colono (Gareth Jones) bajará al pueblo con sus dos hijos, pillarán la gran curda y se pondrá a insultar a los PJs, parte de los cuales puede estar en las negociaciones y parte montando guardia. Es un blanco legítimo y son muy libres de terminar con él de la forma más expeditiva, por burro. La moral del grupo de colonos bajará más cuanto más cuantiosa sea la oferta y horrible la muerte de Gareth Jones. Si quieres añadir dramatismo a la cosa, haz que el descubrimiento de la pepita y el ase-

sinato se produzcan durante el apartado siguiente.

5. Ahora me ves, ahora no me ves

Puede que los PJs no hayan sido los únicos en tirarle los tejos al Predicador. Justo después de la negociación acerca del dinero, El Predicador desaparecerá sin dejar rastro durante un día (de hecho, se habrá ido a Malpaso a buscar sus pistolas inteligentes, cuyo poder es silbar continuamente bandas sonoras de Ennio Morricone, en especial «La muerte tenía un precio»), con lo que Megan Wheeler, la hija adolescente de Sarah se deprimirá un montón. La muy tonta va a aparecer por el campamento minero de Josh Lahood and company para cantarles las cuarenta. Josh intentará violarla, y la pobrecilla no lo va a tener demasiado bien para salvarse. Sólo si no fueron los PJs quienes rompieron la piedra en misión diplomática tiene un atisbo de suerte, porque el ayudante de Josh en el fondo tiene buen corazón e intentará ayudarla. El Predicador llegará justo a tiempo de recogerla (jé, jé) pero tirará una carga encendida de dinamita sobre el campamento minero.

6. Confrontación

Tras dejar a la piñata con los colonos, el Predicador irá a Big Whiskey. La calle se irá vaciando (se sugiere poner tema de «High Noon», que en castellano se tradujo como «Sólo ante el peligro», como música de fondo). El Predicador no va aparentemente armado (sus pistolas están bajo el abrigo). Entrará en la tienda de Samuel Johnson y lo advertirá de que se largue. Entonces, se sentará de espaldas a la puerta y la ensalada de tiros estará lista para empezar.

Condiciones de victoria

- Si los PJs se libran del Predicador y de los colonos (matando al Predicador, por ejemplo), consiguen el grado 1 (o caso de tenerlo, el 2 0 incluso el 3) de Malfás, por haber creado una cierta debilidad entre las filas de Allá Arriba y eligen poder. Eso si, como estaban en una marca del pasado, El Predicador puede reaparecer en cualquier módulo actual. Se siente.

- Si los colonos o El Predicador son vencidos (pero no ambos). Victoria parcial (poder elegido al azar)

- Si los PJs fracasan, reciben un defecto y además tendrán a un arcángel como enemigo directo a partir de ahora.

Qué es lo que no se puede hacer

Hay un cierto número de cosas que los PJs no podrán hacer, al no estar en la misma realidad a la que están acostumbrados. Por ejemplo, no

pueden convocar hordas de muertos vivientes, o usar tecnología demasiado moderna, dado que han sido advertidos que intentar alterar el pasado produciría alteraciones irreversibles en el tejido de la realidad presente y un incidente diplomático con los del Ático de aquellos que se recuerdan y Malfás ha procurado curarse en salud, pues para él se trata más de gastar una broma pesada a los ángeles que de otra cosa. Es responsabilidad del Dj controlar las hojas de cada personaje y decidir qué es lógico que se permita y qué no lo es. Carbon Canyon, además está legalmente bajo el control de los colonos por lo que no es conveniente masacrarlos con toda la caballería, dado que las autoridades de Malpaso, la ciudad más cercana, podrían llegar a tomar cartas en el asunto.

Conclusión

Hagan lo que hagan los PJs, y sea cual sea el desenlace de la aventura, el pueblo de Big Whiskey se convertirá en un pueblo fantasma unos años después de este módulo. Sin embargo, después de la Segunda Guerra Mundial, el gangster Bugsy Malone fundará en el mismo sitio donde se hallaba esta localidad la ciudad de Las Vegas.



SARAH WHEELER

Atractiva, aunque algo avejentada.

FU 1,
VO 2,
AG 1,
PE 2,
PR 2,
AP 2

Talentos: Primeros Auxilios +0, Tratar con animales +1, Cocinar +0, Seducir +1.

MEGAN WHEELER

Dulce, inocente y un poquillo tonta, puede acabar siendo una humana al servicio del Señor. FU 1,

VO 3,
AG 2,
PE 1,
PR 1,
AP 2

Talentos: Carrera +0, Tratar animales +2, Primeros auxilios +0.

HULL BARRETT

Calvito y con cara de buena fe, eternamente preocupado. Novio amantísimo de Sarah Wheeler y honrado a carta cabal.

FU 2,
VO 2,
AG 1,
PE 1,
PR 2,
AP 2

Talentos: Esquiva +0, Cuerpo a Cuerpo +1, Armas de Fuego +0, Buscar oro +0, Montar a caballo +1.

AYUDANTE DE JOSH

Grandote, feo y no demasiado listo.

FU 3,
VO 1,
AG 2,
PE 1,
PR 2,
AP 1

Talentos: Arma de fuego +1, Arma cuerpo a cuerpo +1, Pelea +1.

JOSH LAHOOD

Malo como la tiña. Es clavado a Chris Penn antes de que engordara como un cerdo e hiciera «Reservoir dogs».

FU 2,
VO 1,
AG 2,
PE 1,
PR 2,
AP 2

Talentos: Minería +0, Arma de fuego +1, Pelea +1.

EL PREDICADOR

(CLINT, ANGEL DE MIKEL DE GRADO 3)

Pues eso, Clint Eastwood.

FU 5,
VO 4,
AG 5,
PE 4,
PR 4,
AP 6,
PP 48

Talentos: Esquiva +3, Carrera +1, Seducción +3, Esquiva +2, Arma Corta +3, Pelea +2, Armas de mano +2, Liderar grupos +1, Montar a caballo +1, Actuar +2.

Poderes: Combate +3 (346), Aturdir (116), Control de humanos +2 (361), Conversión +2 (256), Inmunidad +3 (225), Leer los sentimientos +1 (324), Desplazamiento temporal (336), Puñetazo (112), Cobertura (no le funciona en esta marca del pasado) (234, estrella de cine), Detección del mal +1 (311), Detección del peligro +1 (315), Teletransportación +1 (331).

Es evidente para cualquiera que Clint tiene también el grado 1 de Lauren (para que engañarnos, el grado se inventó para él).

Si Clint se convierte en arcángel, su campo será la conciencia y estas serán sus características especiales, menos los poderes que quedan a elección del DJ, quién debe asignarlos según lo que piensa que Clint encontraría más adecuado para el alma del ángel en cuestión:

Recuperación: Por criatura maléfica vencida (no necesariamente muerta) +1. Por humano devuelto al recto camino +2. Promoción ¡1886, tras el módulo!

Apariencia y comportamiento

Físicamente, Clint es como Clint Eastwood, viste sobrio y clásico pero le gusta la ropa tejana. Es un ángel muy serio, pero tiene golpes de sentido del humor que salen cuando menos se espera. Tiene debilidad por proteger a los grupos de marginados y en el fondo es un poquitín sensiblero y romancón.

Rol: A diferencia de Mikel, Clint no cree en el combate como solución única, aunque ha probado repetidas veces que si se llega a las bofe-

tadas es el primero en repartir. Con razón algunos de los ángeles a su servicio pueden terminar siendo integristas, pero su actitud ante el pecado es más tolerante que la de muchos (lo que no quiere decir que sea factible corromperlo). Simplemente, piensa que lo que cuenta es la intención. Además, nada le gusta tanto como ver que los humanos son felices a la manera yanqui (maridito, hijitos, libre empresa). Protege especialmente a las víctimas del delito.

Posibilidades de intervención: 4

Que piensa Clint de...

Los seres humanos: Hay que protegerlos, pero son un poco autocomplacientes. Los animales: Herramientas útiles de vez en cuando. La violencia: El fin justifica los medios. La política: A veces es útil, pero la burocracia es repugnante. El orden y la disciplina: Son buenos, pero hay que saber cuando romperlos. Los Arcángeles: Buena gente, aunque más de uno no sabe en qué tiempos vive. Mis servidores: Tienen mi confianza.

Distinciones concedidas por Clint

«Servidor de las víctimas» Este poder sirve para poder localizar a la víctima de un delito en el radio de 2Km.»

«Amigo de los guardianes de la ley» Permite localizar y establecer una relación de simpatía con cualquier servidor de Dios en un radio de 2Km.»

«Señor del recto camino» Permite al ángel evitar actuar en desacuerdo con los intereses celestiales por desconocimiento de la situación.»

Relación con otros arcángeles:

Hostil: Daniel (es su antítesis), Jano, Novalis. Asociados: Lauren, Mikel, Blandin. Neutrales: El resto.

Componentes de invocación:

(1) Un sombrero de cowboy (2) Las películas de «Harry el sucio» (3) Arena del desierto de Almería (3) Un revólver (4) Los puentes de Madison County.

COY LAHOOD

Malvado, viscosillo y tacaño. Tiene mala leche.

FU 1,
VO 2,
AG 1,
PE 3,
PR 2,
AP 1

Talentos: Politiquero corrupto +1, Minería +1, Arma de fuego +1.

