



EL RETORNO DE LOS BRUJOS

MODULO PARA

**TERROR
GOTICO**

Esta aventura ha sido pensada para ser adaptable a cualquier juego de Rol de ambiente terrorífico (**Cthulhu**, **Maléficos**, **Chill**, etc), y puede ser jugada por un grupo de 3 ó 4 personas y un árbitro. Este puede desarrollar la aventura en cualquier ciudad, mientras ésta sea mínimamente importante, y en cualquier época, pero teniendo en cuenta que los acontecimientos descritos en el módulo sucederán los días 29, 30 y 31 de Diciembre. *El árbitro de juego tendrá que diseñar las fichas técnicas de los PNJ según el juego que se utilice, basándose en las indicaciones que se incluyen en el apartado "Dramatis personae".*

Introducción para los jugadores:

Los personajes recibirán a mediados de Diciembre una invitación a los actos que tendrán lugar el 29 de dicho mes en los locales de la Société de L'Eclat Argenté.

Nota para el Árbitro: Se recomienda que al menos uno de los investigadores pertenezca a dicha organización. El resto recibirá la invitación ya sea por mediación de un amigo o familiar que sea socio.

LA LEYENDA.

Nefer Ka Ptah encontró **El Libro de Toth** ayudado por un antiguo sacerdote del culto.

De los curiosos lo protegían mil trampas y peligros, pero ninguno de ellos superó a Nefer Ka Ptah. Este leyó la primera página y comprendió el Cielo, la Tierra, el Abismo, las Montañas y el Mar, y las lenguas de los pájaros, de los peces y de las bestias. Leyó la segunda y vio lucir el Sol en el cielo nocturno y, alrededor de éste, a los dioses mismos. Rauda volvió a su hogar y presto supo todos los secretos del **Libro** poseyendo así el saber de un gran mago. Pero Toth volvió al mundo de los vivos y abatió su ira sobre la familia del brujo y, finalmente, sobre Nefer Ka Ptah. Este fue enterrado con los honores debidos a un hijo de rey, y el secreto de **El Libro de Toth** murió con él.

LA HISTORIA.

Nefer Ka Ptah, al mando de sus bandidos y ayudado por un sacerdote del culto, asaltó un templo dedicado a Toth. Además del oro que allí se encontraba, el bandido se apoderó de un extraño papiro y lo leyó, y supo más de lo que cualquier hombre tiene derecho a saber. Perseguidos por ser herejes y brujos, los bandidos fueron cayendo uno a uno. Acorralado, Nefer Ka Ptah escondió **El Libro de Toth** y adoctrínó a uno de sus seguidores para que el Saber no muriera con él. Inmortalizó a Kenusef y luego se suicidó. El discípulo ubicó el ka (el alma) de

su maestro en una estatua a su imagen y semejanza, y tras ocultarla, huyó y se escondió allí donde no pudieran encontrarle. A los ojos del mundo, los Hijos de Nefer Ka Ptah, que así fueron llamados sus seguidores, habían sido exterminados...

Bastantes siglos después, durante la napoleónica campaña de Egipto, cierto soldado decidió llevarse una estatuilla representado a un hombre escribiendo sobre una tablilla, tocado con un alto penacho, en cuya frente podía verse grabada la cabeza de un ibis. Algunas generaciones después, la estatuilla de Nefer Ka Ptah la heredó uno de los descendientes del militar, François Delporte, egiptólogo. Este, interesado por el dios Toth y su culto, conoce a Kenusef en uno de sus viajes a Egipto. Juntos planean el retorno del Maestro, que debe realizarse una noche de fin de año. Delporte inicia los preparativos, pero una vez terminados, se siente morir, y transmite sus conocimientos e intenciones a un joven de su confianza, Gérard Grouillard. Tras la muerte de Delporte, Kenusef se reúne con Grouillard, y juntos preparan el advenimiento de Nefer Ka Ptah. Mientras, Philippe Duran, instigado por su profesor de Historia, Octave Lefèvre, investiga sobre el misterioso **Libro de Toth**, descubriendo la existencia de los Hijos de Nefer Ka Ptah. Desgraciadamente, éstos también se enteran de su existencia y sus propósitos...

LA INVESTIGACION.

29 de Diciembre.

La conferencia.

Los actos comenzarán a las 17.00h. Tras tomar un pequeño refrigerio, durante el cual podrán conversar con los asistentes, a las 18.30h se pasará al salón de actos. Después de unas breves palabras del Presidente, Gérard Aubin, comenzará la conferencia, a cargo del ilustre profesor Jacques Grebier, que versa sobre la religión en el Antiguo Egipto. Hablará de templos, mastabas, pirámides y sarcófagos, de los diversos métodos de conservación del alma (mencionando de pasada el de transmitir el ka del difunto a una estatua idéntica al muerto), centrándose sobre todo en la momificación. Llegado a este punto, dos muchachos abrirán el sarcófago situado a la derecha de Grebier. Los mozaibetes darán un grito de horror y se apartarán asustados, mostrando al público una escena escalofriante: dentro del sarcófago se encuentra el cuerpo de un joven vestido con ropas de calle, de rostro lívido y mirada desorbitada, con los brazos cruzados sobre el pecho, donde tiene clavado un gran cuchillo del que pende un papel en el que puede verse, dibujada con sangre, una cruz ansada invertida.

Nota para el Arbitro: Son las 19.40h. Como es natural, deberá comprobarse cual es la reacción de los PJs ante tan bello evento.

Acto seguido, se producirán escenas de pánico. Aubin conservará la calma, y tras ordenar cerrar las puertas del local y que alguien llame a la policía, subirá al estrado para que nadie se acerque al cadáver (si es que hay alguien con el suficiente valor) e intentará calmar a los asistentes. A las 20.10h llegará la policía, que obtendrá del Presidente una lista con todos los invitados y todos los asistentes. Los agentes tomarán la dirección de su residencia actual, les indicarán que no abandonen la ciudad hasta que el caso sea resuelto y que deberán presentarse todos los días en la comisaría del distrito. A las 21.00h, una vez las fuerzas del orden se hayan marchado, llevándose sarcófago y víctima, Gérard Aubin pedirá la máxima colaboración de sus socios para solucionar el caso y así lavar la mancha que ahora cubre el honor de tan noble institución y el de sus integrantes. A las 21.30h el local cerrará sus puertas.

Los asistentes.

Desde la aparición del cadáver (19.40h) hasta el cierre del local (21.30h), los PJs podrán entrevistarse con algunos de los asistentes, que les proporcionarán la siguiente información:

-El Presidente (Gérard Aubin):

*Desconoce la identidad del cadáver.

*El local sólo se abre los fines de semana y en ocasiones especiales.

*Sólo él tiene acceso a todas las dependencias del local.

*Los sirvientes no duermen ni viven en el local.

*El sarcófago estaba en el almacén, al que también se puede acceder desde el exterior (Para el Arbitro: ésta cerradura ha sido abierta con ganzúa).

-El conferenciante (Jacques Grebier):

*La noche del 28 revisó el material y todo estaba en su sitio, incluido el maniquí que simulaba una momia.

*Sólo sabían de la existencia del sarcófago los dos muchachos que lo abrieron, el Presidente, y Octave Lefèrre, que le ayudó en la elaboración de todo el proyecto.

*El símbolo del papel era una cruz ansada invertida, pero en esos momentos desconoce su significado.

-El profesor (Octave Lefèrre):

Los PJs sabrán de la existencia de este personaje o por la información proporcionada por Grebier o por percibir su estado de preocupación, que se halla por encima del nivel general. Se negará a hablar, y sólo si los personajes se muestran lo suficientemente convincentes (se dirigen a él con educación y tacto), les invitará a desayunar a las 10.00h en su casa.

Entre los asistentes también se encuentra Gérard Grouillard, que seguirá todo el proceso con "preocupación", ya que todo esto le ha tomado por "sorpresa". Naturalmente, si los jugadores no tenían el gusto de conocerle, intentará no llamar la atención. Es demasiado discreto...

30 de diciembre.

Los diarios.

En la edición de la mañana, los PJs podrán observar con "agrado" que la noticia de lo acaecido la noche del 29 ha desplazado la de la existencia en la ciudad de una red de trata de blancas. Aparte de la particular versión que de los hechos dan los periodistas, sus nombres, junto con los del resto de los asistentes, figuran en el artículo.

En la edición de la tarde se notificará la detención del asesino de Philippe Duran, que no es otro que el profesor de historia Octave Lefèrre. Perdida entre otras reseñas, se encuentra la de un robo en casa de los Delporte.

La policía.

Los PJs deberán presentarse en comisaría, tal y como se les indicó. Allí podrán obtener la siguiente información.

*La víctima fue ferozmente mutilada: no tenía ni cerebro ni sangre, y le habían inyectado un producto que le estaba deshaciendo el estómago (Proceso de momificación).

*El cuchillo es una auténtica reliquia que debería estar en un museo arqueológico.

*Una llamada anónima, de acento extranjero, advirtió de la relación entre Lefèrre y Duran, la víctima. Lefèrre es detenido para ser interrogado al respecto.

Naturalmente, la policía está más ocupada en el asunto de trata de blancas que en este extraño caso.

La entrevista con Lefèrre.

Les dirá que la víctima era alumno suyo, y que estaba realizando un trabajo sobre eventos históricos que podrán ser clasificados como misteriosos. Desde que empezó con este estudio, no supo nada de él hasta el día de la conferencia, y en cierto modo, se considera culpable de su muerte.

Nota para el Arbitro: Debe tenerse en cuenta que la policía acudirá al domicilio de Lefèrre a las 11.00 h, y que ésta entrevista puede tener lugar una vez sea puesto en libertad, a partir de las 14.00 h.

La entrevista con los estudiantes.

Duran era un estudiante brillante y lamentan mucho su muerte. No creen la noticia de la edición de la tarde. No vivía en la residencia de estudiantes de un tiempo a esta parte. Su antiguo compañero de cuarto era Edmond Lejour.

Edmond Lejour es un joven atlético, abierto, simpático y amante de las juergas. Duran era su antítesis: tímido, introvertido y buen estudiante. A pesar de que sus relaciones eran frías, lo consideraba su amigo y daría cualquier cosa por tener entre sus manos al cerdo que lo mató. Sólo si no parecen detectivos y demuestran interés por descubrir al asesino, les confesará que Duran se había trasladado a una pensión situada en los bajos fondos, llamada "Marcela".

La pensión "Marcela".

Marcela, la alcahueta que la regenta, les dirá que el señor Duran no está, y que si son amigos suyos le digan que pague si no quiere perder todo lo que tiene en su habitación (Marcela no lee los periódicos... ni ninguna otra cosa). Si los PJs quieren subir a la estancia del estudiante, les dirá que es norma de la casa no dejar entrar a nadie en la habitación de un cliente en ausencia de éste, a no ser, claro ésta, que sean amigos suyos. Ella no sabe si son amigos de Duran, y sólo podrá saberlo si lo demuestran. Por ejemplo, haciéndole un favor: pagando los atrasos y tres meses por adelantado. Si los PJs no pagan, no pasan, y si entran sin pagar, Marcela, gritará lo suficiente para que acudan en su ayuda.

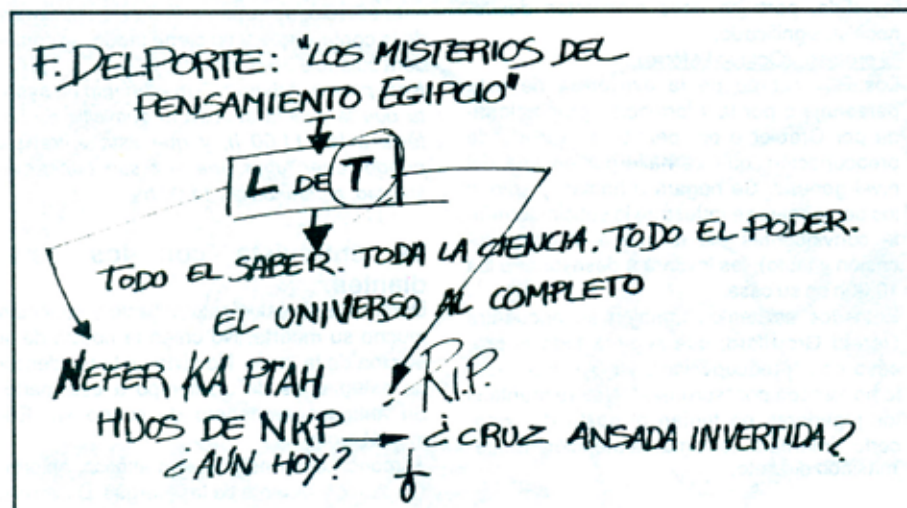
La estancia de Duran consta de un pequeño lavabo y una habitación con una sola ventana y algunos muebles: un armario, una cama, una estantería llena de libros de historia y un escritorio repleto de papeles. Los únicos objetos de interés son:

*Una entrada para un espectáculo nocturno



de un teatro de variedades.

*Entre los papeles, apuntes de historia, encuentran una hoja con el siguiente esquema:



El Amo del Hipnotismo.

Los jugadores pueden llegar al local dónde actúa ya sea por:

*La entrada de teatro en el cuarto de Duran. Si según Edmond, no le gustaban las juergas, debía existir una razón por la que Duran fuera al espectáculo.

*Ver por casualidad alguno de los carteles que anuncia la función. Un hombre de mirada hipnotizante, vestido al modo oriental. Su nombre artístico es Nefer, el Amo del Hipnotismo...

El local también se encuentra en los barrios bajos, y la función comienza a las 21.00h. A las 22.00h comienza el número de Nefer, que es una típica sesión de hipnotismo. Durante la actuación, que durará aproximadamente media hora, se verá asistido por tres ayudantes de vestimenta moruna.

Nota para el Arbitro: Aquí deberá efectuarse un test a los jugadores. Aquellos que lo superen percibirán un aura de malignidad proveniente del escenario.

Una vez acabada la función, los jugadores pueden dirigirse a su camerino. Nefer (Lorenzo Quintana) se encontrará solo. No sabe nada de Nefer Ka Ptah, ni mucho menos de un asesinato. El es un artista que debe su "éxito" a sus poderes y a su inteligencia.

Nota para el Arbitro: Lorenzo debe todo su éxito a Kenusef, que no es otro que uno de sus ayudantes. El sugirió el nombre artístico y el espectáculo, pero Quintana es demasiado engreído y orgulloso como para admitirlo... "Nefer" no es nada más que una pantalla de humo.

Más allá de las 23.00h, Lorenzo Quintana se encontrará en su hotel.



31 de Diciembre.

Los diarios.

Para desgracia de los PJs, siguen siendo noticia, y el escándalo aún les rodea.

los trámites necesarios para la adquisición de la residencia.

Los documentos.

La mayor parte de éstos son el manuscrito de "Los misterios del pensamiento egipcio". En él plantea la inmortalidad del alma y la posibilidad de resucitar a los muertos, gracias a un paso intermedio entre la Existencia y el Vacío, la Vida y la Muerte, que llama novida. En este paso, el cuerpo ha muerto, pero la esencia de una persona, su yo inmaterial, su alma, perdura. Los egipcios idearon un sistema para que el alma no desapareciera en la nada: la momificación. Pero como el método no era seguro, ya que el paso del tiempo y los ladrones de tumbas podían destruir el cuerpo, a veces transmitían el alma del muerto a una estatua idéntica al difunto. Para su resurrección, tan sólo hacía falta un cuerpo preparado para la instalación del ka del fallecido, que así volvía al mundo de los vivos.

Entre los papeles podrán encontrar una especie de diario. Allí sabrán de su relación con un tal Kenusef, de la construcción del templo para el advenimiento del Maestro, de la elección de un discípulo y de los trámites que ha llevado con Claude, su notario, para que los terrenos donde se halla la sagrada construcción los herede aquél que ha recibido sus conocimientos.

El notario.

Claude Leloup les informará que el testamento de Delporte dejó dos beneficiarios: La señorita Andrea, a la que corresponde la casa, y Gérard Grouillard, que heredó unos terrenos sin valor situados en las afueras...

La cabaña.

La construcción se encuentra sobre una colina, y no es más que una pequeña cabaña de techo bajo, cuyo único signo de vida en el interior es la estela de humo que sale de su chimenea. En el interior sólo se encontrará un hombre, armado con revólver y daga. Si los PJs no han sido muy discretos en sus investigaciones, junto a él se encontrará Grouillard con su escopeta de caza vigilando la llegada de los jugadores.

Una vez dentro, los personajes podrán ver que tan sólo hay una pequeña y sucia habitación, con alguna que otra manta y el suelo cubierto de paja. Registrando, podrán encontrar un anillo con las iniciales C.V. y una trampilla que conduce a los subterráneos.

El Laberinto.

Abajo les espera un verdadero laberinto de túneles estrechos (deberán ir uno detrás de otro). Para encontrar la entrada al templo deberá procederse así:

**El Arbitro sumará la mitad de la percepción del personaje que vaya en primer lugar (por los túneles se oye el lento redoblar de unos tambores) a la capacidad de dicho personaje de percibir lo sobrenatural.*

**El Arbitro efectuará un test. Si ese personaje supera dos tests seguidos o tres alternos, dará con la puerta al templo.*

**Si el personaje fracasa por un margen muy grande, el Arbitro tirará 1d10
1- No pasa absolutamente nada.*

Además, se habla de la desaparición de otra chica, Catherine Vandier, sin duda víctima de la red de trata de blancas.

La desaparecida.

El matrimonio Vandier está desesperado. Sospechan de un joven con el que salía Catherine, al que no conocían. La muchacha no paraba de hablar de lo que le quería y lo hermosas que eran junto a él las veladas en la ópera...

Naturalmente, Grouillard ya no se encuentra en la ciudad. El y sus amigos deben preparar la ceremonia para el regreso del brujo Nefer Ka Ptah.

El profesor Grebler.

Si los PJs consultan a Jacques Grebler, éste les hará partícipes de la información que posee. Les hablará del Libro de Toth, el libro de la Sabiduría Universal, y de la leyenda de Nefer Ka Ptah y su secta, así como de la estatua donde se supone está encerrada su alma, a la espera de un cuerpo que le albergue y sirva para su regreso.

De Delporte sabe que era un egiptólogo que creía más en las leyendas que en la verdad. Escribió un libro, "Los misterios del pensamiento egipcio", difícil de encontrar, y que sólo puede ser obra de una mente enferma.

La casa de los Delporte.

Situada en uno de los barrios importantes de la ciudad, podrán ver que está en venta gracias a un cartel que así lo anuncia.

Les abrirá una mujer de unos 30 años, Andrea Delporte, más interesada en la venta del inmueble que en los asuntos en los que andaba metido su loco abuelo. Los trabajos de François carecían de interés y lo único que tenía valor lo robaron la noche del 29, una imitación de una antigüedad egipcia, una estatuilla de un hombre escribiendo sobre algo... Les enseñará el despacho repleto de documentos. Si los jugadores muestran interés por ellos, se los dará por un precio "justo" (de algo se debe vivir ¿no?). Cuando se vayan, les recordará la dirección del notario. Claude Leloup, para que ultimen

2 a 7- Túnel tapiado. Los test que han resultado positivos quedan anulados.

8 a 9- Cadáver putrefacto. Test sobre la cordura del PJ.

10- Túnel sin salida + cadáver. Hoy no es tu día de suerte...

Siempre después de este test, y mientras permanezcan en el laberinto, el Arbitro realizará otro sobre la constitución de los PJs, ya que las antorchas que iluminan los túneles desprenden algo más que luz. Aquellos que fracasen en tres ocasiones, caerán desvanecidos.

El templo.

Los PJs podrán entrar en él conscientes, derribando la frágil puerta que protege la entrada, o inconscientes, en cuyo caso asistirá impotentes a la ceremonia.

El templo consta de un altar (en el que está la estatua), un bloque de piedra (sobre el que se halla Catherine inconsciente) y una serie de postes colocados ante ellos (a los que serán atados los PJs inconscientes). En la habitación se encontrarán además Kenusef, dos de sus seguidores tocando rítmicamente unos tambores (como los latidos de un corazón), Grouillard y el otro discípulo (si no han sido eliminados).

La ceremonia.

Esta comenzará a las 23.30h y debe acabar a las 24.00h. Podrá ser detenida si:

*La estatua de Nefer Ka Ptah es destruida.

*Kenusef es eliminado (ver Dramatis Personae).

*Kenusef huye por el pasadizo secreto con la estatua.

Si esto no ocurre, Kenusef pronunciará la siguiente letanía:

"Las puertas del cielo han sido abiertas.

"Los cerrojos de Geb han sido retirados.

"Las profundidades se han abierto

a fin de que puedas salir.

"El que te guardaba es quien te ha liberado del oscuro Nun."

Acto seguido, el cuerpo de Catherine se levantará y dirá, con voz profunda: "Yo Nefer Ka Ptah, Dios entre los mortales, mortal entre los Dioses, he vuelto".

Nota para el Arbitro: Los PJs, atados a los postes, contemplarán (y oirán) la escena sin poder hacer nada. Naturalmente, este hecho no es nada saludable para la mente de un ser humano. Justo en este momento, el PJ que posea una mayor capacidad de percepción hacia lo sobrenatural, notará una presencia dentro de él. El PJ debe ser retirado de la mesa de juego.

En este instante, todos los demás podrán oír a otra persona, que hablará por boca del PJ elegido que dirá: "Ya me

Toth te dice que ésta será la última." Acto seguido, la estatua se romperá en mil pedazos, los Hijos de Nefer Ka Ptah caerán fulminados (excepto Kenusef, que se pudrirá), y el resucitado Nefer, tras proferir un grito de horror, se desvanecerá (quedando Catherine viva, pero loca de remate). Todo ha concluido.

Dramatis personae.

Gérard Aubin. 65 años. Presidente de la Société de L'Eclat Argenté. Es un típico hombre de honor a la antigua usanza y antepone los intereses de la sociedad a los suyos propios. Aceptará cualquier tipo de medios para llegar a la solución del caso siempre y cuando estos métodos no transgredan las leyes.

Jacques Grebier. 50 años. Su máximo interés es la arqueología, y ayudará a los jugadores en todo lo que pueda, especialmente si entra dentro de su campo. Personaje no violento que rehusará emprender acciones "brutales".

Octave Lefèvre. 48 años. El profesor estará dispuesto a ayudar en cualquier empresa que emprendan los jugadores. No solamente está en juego su prestigio, sino que además se considera responsable de la muerte de su alumno, y por ello hará cualquier cosa que pueda permitir la detención de los culpables.

Edmond Lejour. 23 años. Joven atlético y deportista. Le encantan las juergas y por culpa de ellas ha tenido más de un problema con la "justicia", por lo que no se lleva bien con las fuerzas del orden (de ahí su hermetismo al respecto del paradero de su amigo). Aunque en el fondo quiera parecer un tipo duro, apreciaba a Philippe Duran, y si los jugadores necesitan de su ayuda, se la prestará sin dudar. Como es deportista, conoce bien el manejo de las armas de fuego y es un buen esgrimista.

Lorenzo Quintana. 32 años. Español de nacimiento. Tipo presuntuoso y "casanova" sin ningún carácter. Actualmente es el "Amo del Hipnotismo", pero en realidad es el hombre de paja de Kenusef y los suyos. Por orgullo, jamás reconocerá que no pasa de ser un charlatán de feria.

Gérard Grouillard. 29 años. Con apariencia de noble dandy presuntuoso, Gérard es en realidad uno de los Hijos de Nefer Ka Ptah y el que raptó a Catherine Vandier. Si los jugadores entablan conversación con él, les aparecerá como un personaje que no tiene relación con el caso y que sólo denota una pasión exacerbada por la ópera. Debe recordarse que Gérard solamente estará presente en la conferencia. Hasta la escena final en el templo, desaparecerá por el foro.

Los seguidores de Kenusef. Fanáticos pero inteligentes, actuarán con prudencia si se enfrentan a los personajes y preferirán esperar a que éstos caigan en la trampa del laberinto antes que arriesgar sus vidas.

Kenusef. Inmortal (¿3000, 4000 años?). Aunque inmortal, Kenusef no es invulnerable y puede ser matado por métodos "tradicionales". Hay que señalar sin embargo, que su muerte ofrecerá un espectáculo "inusual": al morir, kenusef se descompondrá en breve plazo, y el tiempo, que hasta ahora no le había causado ningún efecto, empezará a hacer mella en él de forma acelerada. Literalmente se pudrirá ante los ojos de los PJ. Si las cosas se ponen feas para él, huirá con la estatuilla.



Bibliografía.

BERGIER, Jacques. Los Libros Condenados (*Les Livres Maudits*). Ediciones Plaza y Janés, 1984. 208 páginas, 275 Ptas.

BOLADERAS, Miguel. Mitologías del Antiguo Egipto. Ediciones Telstar, 1972. 236 páginas.

CONAN DOYLE, Sir Arthur. Lote N°249 y El anillo de Toth. En la antología "Horrorscope". Eds. Alfaguara Nostromo, 1974

ANONIMO. El Libro de los Muertos. Biblioteca Borges, Ediciones Orbis.

Ernesto Urdi.

