

Apocalipsis de San Juan, 6, 4.

La última cena

"Tomé el librito de su mano y lo comí: en mi boca era dulce

como la miel,
pero después de
comerlo mis
entrañas se
amargaron".

Apocalip-
sis de San
Juan, 10, 10.

A discreción de los PJs queda la organización de la cena. Durante el desarrollo de la misma mosen Ramón, haciendo gala de su habitual elocuencia y vasta cultura, contará a los PJs la



Aventura genérica de terror, fácilmente adaptable a cualquier sistema (especialmente *Ragnarok* o *Phenomena*) y con fecha de caducidad, ya que está ambientada en la noche de fin de año de 1999, una noche, para muchos temerosos de Dios, cargada de significados... El DJ necesitará, para jugar esta partida, una Biblia, fotos o ilustraciones del arte románico (no imprescindibles pero sí muy recomendables para ambientar a los jugadores) y una noche oscura, de tormenta a ser posible...

"Cuando se cumplan los mil años,
Satán será desatado de su prisión..."

Apocalipsis de San Juan, 20, 7.

El presente módulo está ambientado, como ya se ha dicho, en la Nochevieja de 1999. La acción se desarrolla en Taüll, un pequeño pueblo del Pirineo catalán conocido por poseer algunas de las mejores muestras de arte románico del mundo: las iglesias de *Sant Climent de Taüll* y *Santa Maria de Taüll*, consagradas en 1123 y en cuyo interior se encuentran algunas de las pinturas murales más representativas del románico (en realidad son reproducciones. Los originales se encuentran en el *Museu d'Art de Catalunya*). Los PJs deberían tener un buen motivo para pasar una noche tan especial en un pequeño pueblo del Pirineo, y es tarea del DJ y los jugadores decidir cuál (quizá alguno de los PJs posee allí una casa, o tiene familia...). Sería aconsejable que fueran PJs de cierta edad o lo suficiente tranquilos como para celebrar el fin de año alrededor de una mesa, y con el cura del pueblo sentado en ella. Por cierto, esa noche el pueblo estará prácticamente vacío (y curiosamente ha nevado poco ese año, por lo que no estará totalmente cubierto por la nieve).

1999

"Y salió otro caballo, de color rojo; al que lo montaba se le dio el poder de

Introducción

"Después de esto tuve una visión: Había una puerta abierta en el cielo, y la voz que yo había oído hablarme al principio, semejante a una trompeta, decía: Sube aquí, y te mostraré lo que va a suceder después".

Apocalipsis de San Juan, 4, 1.

En la próxima noche vieja, según el calendario occidental, cambiaremos de siglo. La controversia está en decidir si el cambio también será de milenio, pero, dejando aparte cuestiones puramente matemáticas, lo cierto es que, en la Edad Media, la creencia de que la noche del 31 de diciembre del 999 traería consigo los terribles acontecimientos relatados en el Apocalipsis de San Juan era un hecho. Muchos pasaron esa noche encerrados en iglesias, pidiendo perdón por sus pecados a Dios y esperando que, en cualquier momento, el infierno se desatara en la Tierra. Eso no sucedió, y la iglesia no tardó en encontrar (inventar más bien) una explicación basada en la misericordia del señor, etc...

Ahora, a finales del siglo XX, el terror del fin de milenio ha resurgido entre algunos individuos y grupos religiosos, y se vuelven a interpretar las profecías de adivinos como Nostradamus. Para ellos, el fin del mundo se acerca y nos queda poco tiempo. La mayoría, por el contrario, se considera afortunada de poder vivir una noche tan especial, porque... ¿Quien es tan tonto de creerse esos cuentos de viejas?

creencia de los hombres de la Edad Media al respecto del fin de año del 999, haciendo mención de que se pasaron la noche en la iglesia rezando. Aprovechando la ocasión leerá, para solaz distracción de los presentes, algunos pasajes del Apocalipsis de San Juan. Concretamente, los versículos 6, 8; 6, 12 (referentes a la apertura de los 7 sellos); 9, 3.7-10 (sobre la descripción de algunas de las bestias infernales que asolarían al mundo); 13, 1-2 (sobre *la Bestia*)... aunque el DJ es libre de comentar cualquier pasaje que le parezca interesante (y especialmente escabroso).

Empieza la pesadilla

"Cuando el cordero abrió el sexto sello, vi que se producía un gran terremoto. El sol se puso negro como un saco de crin, la Luna entera como de sangre..."

"Apocalipsis de San Juan, 6, 12.

Con todo esto llegará el esperado momento de la medianoche. Y será entonces, apenas 5 minutos antes de las campanadas, que una tremenda explosión proveniente del exterior romperá ventanas y cristales, tirando a los PJs al suelo y provocando un apagón generalizado en todo el pueblo. Cuando los PJs reaccionen podrán ver, con sorpresa, que el cielo está encapotado de nubes de color rojizo, y por los truenos y relámpagos parece ser que se acerca tormenta, pesa que aún no ha caído una gota. Evidentemente, los teléfonos tampoco funcionan.

A partir de aquí la partida es abierta, ya que los PJs tienen libertad para decidir sus movimientos. Po-

siblemente intentarán procurarse linternas y salir a ver qué ha pasado, o se encerrarán en la casa temiéndose lo peor. En caso de que salgan de la casa, el DJ deberá hacer tiradas encubiertas de Percepción para cada uno de ellos. El que las pase, creará ver sombras, o a "alguien", observándolos desde un balcón, a sus espaldas... solo para volverse y descubrir que allí no hay nadie. Ya se sabe que la imaginación puede gastar bromas pesadas cuando se está nervioso...

Y será entonces cuando empezarán los aullidos.

La ira de Dios

"Vi subir del mar una bestia que tenía diez cuernos y siete cabezas, sobre sus cuernos diez diademas y sobre sus cabezas nombres blasfemos".

Apocalipsis de San Juan, 13, 1.

A oídos de los PJs llegarán unos terribles aullidos, parecidos a los del lobo, provenientes del exterior del pueblo.

Dan la sensación de que una gran manada de estos animales haya rodeado Taüll, y los PJs deberán pasar una tirada no demasiado complicada de

Estabilidad,

Estrés o lo

que sea aquello quemida la cordura y agallas del PJ, pues los aullidos hacen estremecer las almas de quienes los oyen...

En todo esto podrán oír también, procedente de alguna calle cercana, un grito humano desgarrador. Cuando se acerquen hasta allí podrán contemplar, en un charco de sangre, a Mateu, un

curtido campesino (y de los pocos habitantes de Taüll que se habían quedado esa noche en el pueblo) que ahora yace en el suelo brutalmente mutilado. Por sus heridas parece haber sido atacado por una especie de animal de gran tamaño y dotado de afiladas garras y dientes. Animal que debe estar cerca, pues pueden oír sus rugidos en alguna calle adyacente. Aparte de esto, algunas calles del pueblo parecen arder, pues un resplandor rojizo parecido al del fuego ilumina los muros de las viviendas y proyecta, para terror de los PJs, terribles sombras en esos mismos muros. Sombras de bestias infernales que recuerdan, por sus siluetas, a aquéllas descritas en el Apocalipsis de San Juan...

El DJ debería dejar ahora a los PJs decidir el curso de sus acciones, pero apremiándolos antes de que alguna bestia del Averno se pase por ahí. Seguramente a algún PJ ya se le habrá ocurrido la idea de buscar refugio en la iglesia (si no se le ha ocurrido a nadie puede sugerirlo mosen Ramón o, ya puestos en el tema bíblico, puede aparecer ante ellos lo que parece un cordero, que les guiará hasta la puerta de la iglesia, desapareciendo después tras una esquina). La más cercana será la de Sant Climent, a la cual podrán llegar sin demasiados problemas (aunque el DJ, eso sí, debería crear un clima de terrible angustia comentando que los rugidos se oyen cada vez más cerca, parece que algo de por ahí se mueve, etc.).

Sant Climent de Taüll

"...Y vi a los muertos, grandes y pequeños, de pie ante el trono"

Apocalipsis de San Juan, 20,12.

Dentro de la iglesia, de la que el mosen tiene la llave, parece reinar la paz. Se trata de un pequeño templo de tres naves separadas por columnas, tres ábsides y un esbelto campanario de planta cuadrada de seis pisos, con ventanales. Las paredes presentan diversas pinturas murales representando ángeles y apóstoles, escenas de la Biblia (casualidades de la vida, algunas pertenecientes al Apocalipsis de San Juan)... pero la más impresionante de todas es la pintura que representa a Dios (popularmente conocido por Pantocrator)



dominando la iglesia desde el ábside principal. Y, todo ello, iluminado tan solo por algunas velas y cirios que mosen Ramón ha encendido y que confieren al conjunto un aspecto aún más tétrico si cabe. Fuera, en el exterior del templo, puede oírse el viento soplar con fuerza, y el DJ deberá hacer de nuevo tiradas encubiertas de Percepción para cada PJ. Los que la pasen tendrán la sensación de que las figuras representadas en las pinturas los observan atentamente, y puede que alguna parezca moverse... Con todo ello, se pretende crear un clima angustioso y opresivo sobre los PJs, que ya deberían estar, a estas alturas de la partida, bastante asustados (y si el DJ conoce bien su oficio los jugadores deberían estar también, al menos, algo nerviosos).

No obstante lo que más honda impresión causará en los presentes será que de los ojos del Pantocrator empezarán a brotar lágrimas de sangre, que resbalarán por la pared hasta caer al suelo. Ante tal visión, mosen Ramón caerá de rodillas y rezará como nunca ha rezado. Por si todo esto no fuera suficiente, empezarán a oír ruidos parecidos a los que hace un animal al rascar una puerta... la puerta de la iglesia, evidentemente. En manos de los PJs queda el decidir sus acciones. En caso de que alguno de ellos suba al campanario, verá cómo el cielo presenta el mismo aspecto, aunque sigue sin llover. Las calles del pueblo parecen, por su iluminación, estar ardiendo, aunque no hay humo ni llamas, y en la carretera que pasa cerca del lugar parece brillar una luz muy fuerte, pero no verá a nadie ni a nada... excepto en el pequeño cementerio situado al lado del campanario. No se distinguen caras ni detalles, pero sobre las tumbas parece haber grupos de gente o, mejor dicho, sombras de esa gente. No se mueven ni gesticulan pero parecen estar hablando, ya que los PJs podrán oír un leve murmullo de voces. No contestarán ni prestarán atención a ninguna llamada, pero los PJs deberán pasar una tirada de *Estabilidad* o *Estrés*, ya que la visión es realmente inquietante (no hace falta tener que explicar al DJ qué son esas sombras...). Si alguno de los PJs va al cementerio... deberá pasar una tirada extremadamente difícil de *Estabilidad* o *Estrés* para no perder el senti-

do al verse rodeado de amigos y conocidos que hace tiempo que murieron y que, ahora, parecen querer abrazarlo (un frío abrazo que provocará esa pérdida de sentido).

La Hora del Juicio

"Lucharemos hasta el fin, pues esa es nuestra naturaleza".

**Miquel Recasens.
Violinista y héroe improvisado.**

En éstas, que furiosos golpes provenientes de la puerta indicarán a los PJs que las supuestas bestias del libro del Apocalipsis quieren entrar en la iglesia. La puerta aguantará unos minutos, y los PJs deberán actuar en consecuencia. Pasado ese tiempo, la puerta saltará en pedazos y entrarán en la iglesia dos demonios de color sangre, negras garras y grandes hocicos que, rugiendo bestialmente, se lanzarán sobre ellos. La secuencia de acción depende de los PJs, pero en caso de lucha los demonios caerán fácilmente ante los ataques de nuestros héroes (de hecho, muy fácilmente. Si alguno de los PJs dispara, por ejemplo, una escopeta de caza sobre los demonios, éstos morirán tan rápidamente como lo haría un ser humano normal. Pronto explicaremos el porqué). Por el contrario, si alguno de los personajes es herido por las garras de alguna de las bestias, deberá pasar una tirada muy difícil de Constitución para no quedar inconsciente, y sus compañeros podrán observar aterrorizados cómo es brutalmente descuartizado...

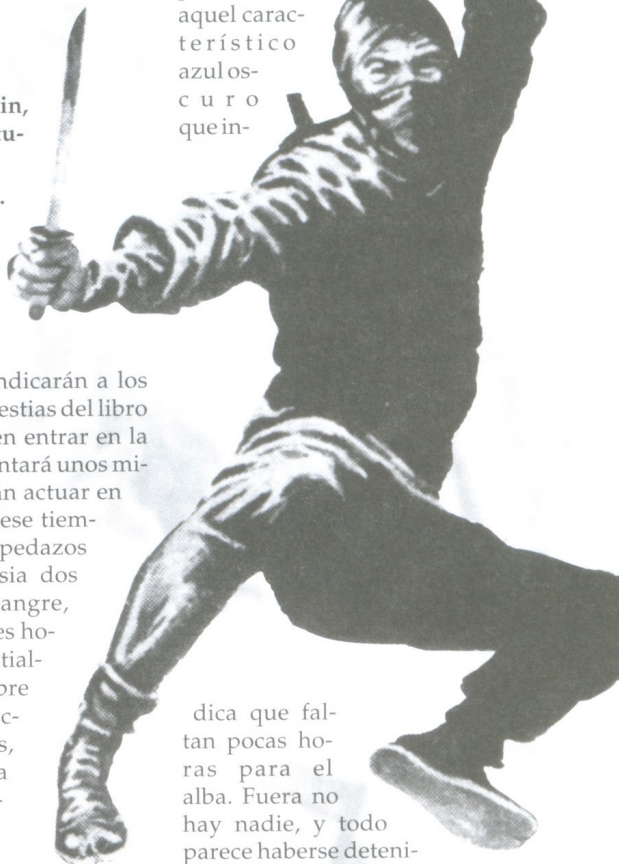
El primer amanecer

"Y vi un cielo nuevo y una tierra nueva; porque el primer cielo y la primera tierra han desaparecido, y el mar ha dejado de existir"

Apocalipsis de San Juan, 21,1.

Una vez los PJs acaben con sus antagonistas, parecerá de pronto rei-

nar la calma nocturna de nuevo. El cielo ha perdido su color rojizo y presenta aquel característico azuloscuro que in-



dica que faltan pocas horas para el alba. Fuera no hay nadie, y todo parece haberse detenido. Es ahora cuando el DJ debería realizar una tirada oculta de Constitución por PJ, y recordar el resultado...

La calma parece haber vuelto y los PJs pueden volver a casa a curar sus heridas, o ir a investigar el misterioso resplandor de la carretera.

Las puertas del Infierno

"Y le abrió; del pozo subió como la humareda de un gran horno, y el cielo y el aire quedaron oscurecidos por el humo del pozo".

Apocalipsis de San Juan, 9, 2.

Si los PJs deciden ir hacia la carretera se encontrarán con lo siguiente: un camión contenedor (como los que llevan sustancias peligrosas) volcado y con aspecto de haber explotado sobre una curva, dos ambulancias, un

coche de bomberos y una camioneta de la guardia civil. Eso es lo que verán los personajes que hayan pasado la tirada de Constitución, ya que el que haya fallado la prueba... ¡verá las puertas del infierno abiertas de par en par, con grandes bestias (los vehículos) y horrendos demonios (los enfermeros, bomberos y guardias civiles) danzando alrededor! Es tarea de los PJs decidir qué es verdad y qué ilusión, y será divertido ver cómo el PJ que no haya pasado la tirada advierte a sus compañeros de que él no ve ambulancias sino bestias de siete cabezas y colas de fuego... (al fin y al cabo, los PJs no tendrán la certeza de quién ve lo que hay realmente...).

Finalmente parece ser que sí ha habido un accidente, y los PJs serán rápidamente atendidos por los enfermeros. En caso de que algún PJ aún vea demonios y se resista a entrar en la ambulancia, será anestesiado por medio de una inyección (aunque él verá cómo un demonio le destroza con sus garras, perdiendo seguidamente el sentido).

Victoria sobre el dragón

"Y vi un ángel que bajaba del cielo con la llave del abismo y una gran cadena en la mano".

Apocalipsis de San Juan, 20, 1.

Dentro de la ambulancia serán atendidos por un médico que los examinará. Éste, ante las preguntas de los PJs y visiblemente dolido por lo sucedido, les contará lo que él sabe, aunque advertirá de que se trata de información secreta. Resulta que esa noche, aprovechando el hecho de tratarse de una fecha tan especial, los gobiernos de España y Francia han acordado realizar un traslado de sustancias altamente tóxicas siguiendo el plan de residuos de la Comunidad Europea. No todo salió bien, ya que uno de los camiones del convoy tuvo un accidente y, como consecuencia de la explosión resultante, sucedida cinco minutos antes de la medianoche, el pueblo de Taüll y sus cercanías habían sido víctimas de una intoxicación de gases nocivos. Estos gases tienen propiedades alucinógenas, y si los PJs cuentan todo lo sucedido al médico, relacionará sus visiones con la lectura de la

Biblia durante la cena, cosa que les habría condicionado. La muerte de Mateu la explicará comentando el hecho de que, como consecuencia de los gases, algunos animales del pueblo (perros, por ejemplo) podrían haberse vuelto agresivos o incluso rabiosos. Antes de que hagan mención de los demonios de la iglesia, el médico comentará que habían bajado al pueblo dos bomberos ("demonios color sangre") provistos de mascarillas antigás (los "grandes hocicos") y hachas ("la puerta saltando en pedazos") por si se había de socorrer a alguien, así como de inyecciones anestésicas (las "garras negras" de los demonios. Si algún PJ "ha muerto" en la iglesia, no tardará en despertar). A libre elección queda la explicación que darán los PJs... Por cierto: posiblemente, los aullidos de los lobos fueran las sirenas de las ambulancias y los bomberos.

En caso de que los PJs no vayan hacia la carretera, la ambulancia entrará en el pueblo buscando a posibles afectados por el gas. La acción se desarrollará de manera similar a lo sucedido en la carretera.

Siglo nuevo, vida nueva

"Le arrojó al Abismo, cerró y puso el sello encima para que no sedujera más a las naciones hasta que no pasaran los mil años; luego debe ser desatado por un breve tiempo".

Apocalipsis de San Juan, 20, 3.

No todo puede ser tan sencillo para los PJs. Cuando salgan de la ambulancia, y en caso de estar en la carretera, les sorprenderá el hecho de que todo rastro del accidente ha desaparecido. Nada. Tan solo ellos y la ambulancia. De pronto la puerta trasera de ésta, por la que han salido, se cerrará de golpe. Entonces podrán ver su matrícula: 666. Y verán también al médico que, sacando la cabeza por la ventanilla del conductor, se despedirá con estas enigmáticas palabras: "¡Ah, me olvidaba! ¡Que tengáis un feliz milenio, mortales!". Dicho esto, se alejará de allí velozmente.

Epílogo

"Y me dijo: 'estas palabras son ciertas y verdaderas; el Señor, Dios de

los espíritus de los profetas, ha enviado a su ángel para mostrar a sus servidores lo que ha de ocurrir en breve'".

Apocalipsis de San Juan, 22, 6.

En el pueblo, tan solo el cuerpo sin vida de Mateu, algunos cristales rotos y la destrozada puerta de la iglesia de Sant Climent de Taüll sirven de prueba a los PJs de que lo sucedido no ha sido una pesadilla. ¿Que ha sido, entonces? ¿Quizá los gobiernos de los países implicados tratan de tapar tan turbio asunto? (cualquier intento de averiguar algo al respecto será infructuoso). ¿O, por el contrario, los PJs han sido víctimas de la peculiar forma de felicitar el cambio de era por parte del Demonio? Que los jugadores saquen sus propias conclusiones. Y tú también.

Nota: no se adjuntan las fichas de los PNJS, ya que todos ellos son simples humanos comunes (pese a que, en algún momento, su aspecto pueda ser algo "diabólico").

por Sergi Latorre

