

# NO MANEJAS

## LUGAR DE SACRIFICIOS

Por la CIA (Campos, Ibáñez y Aceytuno)

**Banda sonora: *Seventh Son of a Seventh Son*, de Iron Maiden (EMI Records) [\*].**

Cuentan en el viejo Anahuac que Coatlicue, diosa de la Tierra, se retiró a un templo después de dar vida a la Luna y las estrellas. En el patio del edificio encontró una bola de plumón, que guardó en su seno. Al poco se sintió encinta, y sus hijos, en vez de alegrarse con la noticia, decidieron asesinarla. Cuando se disponían a cumplir su horrible plan, nació el pueblo azteca, que se enfrentó a los criminales decapitando a la Luna, y haciendo huir a las estrellas.

La interpretación tradicional de esta leyenda es la autojustificación de un pueblo tan belicoso como el azteca, que debe luchar desde su nacimiento para sobrevivir. Pero en su tiempo el viejo profesor Lyonel R. Merrick apuntó otra teoría, según la cual se trata de la vieja lucha entre la luz y la oscuridad, el Cielo y la Tierra, el bien y el mal... la humanidad y el **Ragnarok**.

Aventura no oficial para *Ragnarok*. Está diseñada para un grupo de 2 a 5 PJ que no tengan relación alguna con Merrick House ni

con el Grupo XIII. Muy útil para ser jugada entre campañas, porque... ¿a quién no le gustan unos días de vacaciones en un lugar paradisíaco?

### Introducción

Los PJ están pasando unos días de vacaciones en Punta Magrobe (golfo de Tehuantepec, México), huyendo de la masificación turística que sufren enclaves más conocidos como Acapulco o Cancún. El empleado de la pequeña agencia de turismo que les proporcionó los billetes les aseguró que la zona continuaba prácticamente igual que en tiempos precolombinos. Pese a la extraña sonrisa que puso mientras lo decía, parece ser que no mintió. La playa no es muy grande, pero sus arenas son blancas, el mar es de un azul luminoso, y lo más importante, ¡apenas hay turistas!

Las gentes del pueblo son cordiales, aunque un poco distantes, y la ausencia de una infraestructura hotelera no se hace notar: hay un

par de fondas en el pueblo que preparan platos sencillos para los estómagos delicados que no soporten las ardientes enchiladas que dan fama a la región, y aunque no haya cines ni salas de fiesta en las cercanías, hay todo el sol, toda la playa y toda la selva que uno quiera, y más. Una buena oportunidad para que los PJ practiquen la pesca submarina, hagan excursiones por los alrededores y disfruten de un merecido y «ecológico» descanso.

### 1. El mal que hacen los hombres

La agencia ha instalado al grupo en un bungalow algo distante de la población (concretamente tres millas de un polvoriento camino de cabras... ¿alquilaron un 4x4, verdad?). Está situado sobre un promontorio rocoso, en el borde de un acantilado casi vertical. Tiene todas las comodidades posibles (curioso en un lugar tan alejado del mundanal ruido). Es importante que el DJ haga hincapié



en este punto. Cocina, calefacción, equipo estéreo, video... a la casa no le falta de nada. Y todo, todo funciona con energía eléctrica, que es limpia y no contamina. Como debe ser. Como no hay gas natural, la casa obtiene la energía de unas placas solares colocadas en el tejado, y la acumula en unas baterías situadas en el sótano.

Su único inconveniente es que está algo alejado de las playas del pueblo. No obstante, cualquier PJ que husmee un poco por el acantilado y pase una tirada fácil de *Percepción* descubrirá un escarpado sendero que permite bajar hasta el pie de los acantilados. Allí hay una pequeña playa, protegida de la furia de las olas por una línea de arrecifes. Un lugar privado exclusivamente para el grupo. ¿Quién puede pedir más?

Por cierto, en un extremo de la playa, como tallado a partir de la misma pared del acantilado, hay una curiosa formación rocosa, parecida a un abrevadero para caballos o una tosca bañera. Los PJ podrán discutir si es natural u obra de la mano del hombre. Sea como fuere, es muy antigua, y bastante grande, tanto como para que un hombre adulto pueda introducirse en su interior. Está casi llena de agua de lluvia. Un PJ que pase una tirada (oculta) de *Intuición* a un nivel muy difícil sentirá en el acto un inexplicable rechazo hacia ella, como si «le diera mala espina». Si él (y solo él) examina detenidamente las paredes exteriores de la cisterna de piedra, una tirada difícil de *Percepción* le hará darse cuenta de que las rugosidades que muestra pudieron ser, en otro tiempo, toscos bajorrelieves de calaveras humanas. Por mucho que examinen detenidamente las paredes, para el resto de los PJ las rugosidades son simplemente eso, rugosidades. Evidentemente, cualquier bromita del tipo *pues te vamos a meter por la fuerza en esta bañera para que se te quiten las manías* provocaría en la víctima el ganar algunos puntos de estrés.

## 2. Sueños Infinitos

En resumen, los PJ (o la mayor parte de ellos), disfrutaban durante varios días de las comodidades de la casa y de la naturaleza que les rodea. Unos días de ensueño... aunque no se puede decir lo mismo de las noches.

El DJ deberá hacer en secreto una tirada Normal por la *Voluntad* a un nivel Difícil. Aquellos que no la pasen despertarán cada mañana con la sensación de que han tenido una pesadilla, un mal sueño que no consiguen recordar. Por el contrario, los que la pasen... recordarán algunos detalles (fragmentarios) de la pesadilla, que es la misma para todos:

El PJ está desnudo, en una playa, una pequeña playa que le es familiar pero que no puede identificar. Una estrella, un meteorito o una bola de fuego (no sabe qué) cae ante sus ojos de un cielo oscuro, sumergiéndose en el mar. Las aguas hierven, y parecen cobrar vida. El mar no es ya el Thalassa, el mar bondadoso que hizo cantar a los poetas griegos, ni el que alimenta y sostiene al ser humano. Algo más fuerte que la potencia vital de un millón de mundos se esconde tras esa silueta, oscura e indefinida, que surge de las aguas y se dirige al PJ con estas palabras:

*Soy el no nato,  
el ángel caído, mirándote.  
Babilonia, la puta escarlata,  
provocaré tu agradecimiento.  
No te atrevas a salvar a tu hijo.*

*Mátalo ahora y salva a los demás.  
Sé la madre de un niño nacido muerto.  
Sé propiedad del Diablo, Lucifer es mi nombre.  
Hijo de la Luna, escucha el grito de la mandrágora.  
Abre el séptimo sello.  
Serás pronto mío.  
Toma mi mano esta noche.*

Uno de los PJ (por ejemplo, el neurótico de la cisterna de la porra) tendrá un sueño especial, diferente del resto de sus compañeros. El PJ sueña que está soñando. Y en su sueño, sueña que está soñando. Siente un miedo absoluto, cerval. Sabe que no va a haber un punto de fuga.

*Sueños infinitos, no puedo negarlos.  
El infinito es difícil de comprender.  
No puedo oír los gritos,  
ni en mis más salvajes sueños  
Asfixiado, me despierto sudando,  
temeroso de dormirme otra vez,  
por si el sueño comienza de nuevo.  
Alguien me persigue, no puedo moverme.  
Me quedo rígido, como una estatua de pesadilla.  
¿Acaso no te gustaría saber  
y ver de qué lado estás,  
si acabarás en el Paraíso o en el Infierno...?*

No hay un despertar para el PJ que cae, cae, y se sumerge en una espiral que adivina sin fondo. De repente, aparece una mano amiga que golpea con un simple palo a la oscuridad. Y ésta retrocede, pero no cae. Aparece después otra mano que se introduce en un fuego, y esta destrucción crea una enorme luz, una luz como la del amanecer, que hace huir a la fuerza oscura. Entonces el PJ despierta, dormido, dentro de su primer sueño.

Por la mañana, los PJ se despertarán, y aquellos que recuerden su sueño podrán (si lo desean) comentárselo a sus camaradas. De todos modos... esto no son más que unas pacíficas vacaciones. ¿A quién le preocupa una pesadilla?

## 3. La profecía

Si a alguien sí le preocupa, nada le impide desplazarse hasta Oaxaca, capital de la provincia, para consultar en la biblioteca de la universidad algo sobre las leyendas locales. Para ello deberá tener un nivel razonable en español e inglés, pasar una tirada normal en Archivos y Bibliotecas... y perder un precioso día de sus vacaciones (fatigoso viaje de ida y vuelta más lo que se tarde en obtener la información). Pero quizá valga la pena:

La cultura azteca tenía dos dioses principales: Huitzilopochtli, el Colibrí, señor de la guerra, amante de los sacrificios sangrientos, y Tlaloc, el Negro, el Espejo Humeante, dios de los elementos desatados, del agua y la lluvia, que porta en sus manos el tubo del trueno. Ambos compartían el templo mayor de Tenochtitlán, la capital azteca destruida por Cortés. Sin embargo, no compartían rituales: mientras que a las víctimas de Huitzilopochtli se les arrancaba el corazón en vida, Tlaloc prefería niños, que eran ahogados ritualmente en una especie de cisterna llena de agua.

Tlaloc tenía su residencia en un paraíso llamado Tlalocán, atendido por los tlalocas (sus servidores, muchos de ellos hombres ahogados).

Pero los aztecas eran un pueblo conquistador, relativamente recién llegado al valle del Anahuac. Antes de él había otros dioses, dioses que continuaron siendo adorados por los nativos, y aceptados a regañadientes por los nuevos dominadores. El principal de estos dioses era Quetzalcoatl, la Serpiente Emplumada, benefactor de la raza humana, y su avatar es la estrella Tlahuizcalpantecuhtli, el lucero del alba (en realidad, el planeta Venus). Según la tradición, Quetzalcoatl, amanecer del hombre, vive reencarnado en un niño, huyendo de la furia de su enemigo. La fuerza de Tlaloc está en la tormenta, y la de Quetzalcoatl en el Sol y la Luna, en el principio creador. La batalla se viene luchando desde tiempo inmemorial, y sólo cesa al llegar el alba, cuando el Señor de los elementos se ve vencido por el renacer del sol.

A raíz de esta leyenda, los aztecas tenían la costumbre de echar una mano a su dios buscando y asesinando ritualmente al avatar de Quetzalcoatl año tras año. Al parecer, el que Tlaloc y Quetzalcoatl compartan templo en la ciudad de Teotihuacán se debe a la representación de esta lucha eterna. (No hay que olvidar que dicha ciudad era tolteca, no azteca.)

Respecto al Sol, los aztecas estaban convencidos de que algún día perdería fuerza y se apagaría. Eso había sucedido antes, pero el mundo se salvó gracias al sacrificio de Nanahuatzin, que se transformó en el nuevo Sol arrojándose a una hoguera en llamas, que prendieron en su cuerpo, saltando seguidamente al firmamento.

Estas son leyendas del México antiguo. Pero el hombre moderno no cree en leyendas. Y en lo que se cree, no existe. ¿Verdad?

## 4. Hijo de la Luna

A los pocos días estallará una tormenta increíble, aparecida como de la nada tras un día de gran belleza y buen tiempo. Lluve sin cesar y parece que los rayos quisieran quebrar la tierra. De repente resuena un trueno bastante más fuerte que los demás, y, como si se tratara de un eco, o como si hubiera sido traído por él, alguien empezará a llamar insistentemente a la puerta de la casa. Seguirá llamando hasta que se le abra. Si algún PJ (desconfiado o paranoico) pega la oreja contra la puerta escuchará (*Percepción* a nivel difícil) sollozos ahogados, posiblemente de mujer.

Suponemos que algún PJ terminará abriendo la puerta. Se precipitará entonces al interior una mujer morena, menuda, muy delgada y de grandes ojos asustados, cubierta con un vestido barato totalmente calado, y que lleva en brazos un niño de unos seis años, en un estado tan lamentable como ella. La mujer hará un gesto de entregar el niño a los PJ, antes de caer al suelo. Seguramente algún alma caritativa tratará de ayudarla. Es inútil. Está muerta. Y fría. Un tiro de Medicina a nivel fácil revelará que murió hace horas. La causa de su muerte es un profundo tajo que tiene en el cuello, que prácticamente la ha degollado.

En el momento en que vayan a cerrar la puerta, aquellos que pasen una tirada de *Intuición* (a nivel Muy difícil) tendrán ocasión de ver a la brevísima luz de un relámpago una figura alta y amenazante que parece acechar la casa. Evidentemente, cuando el PJ vuelva a mirar con más atención la figura habrá desaparecido.

Respecto al niño... parece tranquilo, casi ausente, y no deja de mirarlo todo con sus grandes ojos negros. Unos ojos negros que



parecen no pestañear jamás, y que aguantan la mirada de aquel que los mira fijamente. Si algún PJ hace eso, el DJ puede hacerle tirar por *Estrés*, ya que no podrá evitar un escalofrío... Una tirada de *Intuición* a nivel muy fácil confirmará que este niño tiene algo raro, algo especial.

Los PJ tendrán que decidir entre socorrer al niño o arrojarlo nuevamente a la intemperie.

**Nota al DJ:** exprime el corazoncito de los PJ. Realmente, deberían ser muy desalmados para arrojarlo de su casa así. De todas formas, hagan lo que hagan no variará la aventura. Si expulsan al crío, éste se esconderá en la cisterna hasta la llegada del alba, y Tlaloc, ignorante de este hecho, seguirá con su plan.

Por supuesto, a cualquiera de los PJ puede ocurrírsele llevar al niño hasta el pueblo en el 4x4 que alquilaron en el aeropuerto... Desgraciadamente, éste no arranca. Cualquier PJ que pase una tirada fácil de *Mecánica* se dará cuenta de que, inexplicablemente, se ha descargado la batería. Aún cuando intenten recurrir a un medio de fortuna para poner el coche en marcha, no habrá nada que hacer. Es como... si la parte eléctrica del coche se negara a funcionar. Sin motivo aparente.

La tormenta sigue, arreciando si cabe a cada minuto, y con un gran aparato eléctrico. Y progresivamente, los artefactos que funcionan con electricidad empezarán a dar problemas. La línea telefónica no funcionará, la radio sólo emitirá estática, la luz parpadeará, apagándose ocasionalmente... Finalmente, hasta los relojes a pilas se pararán. El DJ deberá jugar este punto despacio, a medida que avanza la partida, sin dar explicaciones lógicas. Recordemos que el bungalow consigue su electricidad de baterías solares, por lo que no puede haber apagones por culpa de fallos o accidentes en la central eléctrica, o cortes de fluido debido a la tormenta. Pero los PJ no tienen por qué caer en el detalle (aunque sí lo hacen pueden ganarse algunos puntos de *Estrés*) A medida que pasa la noche, los aparatos de la casa irán fallando. En un principio, los más sencillos se negarán a funcionar, para, al cabo de las horas, pasarán a atacar a los PJ. En la tabla 1 encontrarás la evolución de este punto.

**Nota para el DJ:** Es un buen momento para ponerte al corriente de la historia: Los PJ se encuentran en un lugar sagrado, consagrado a un viejo dios llamado Tlaloc. Un lugar que (tal y como les juró el tipo de la agencia) sigue siendo como en los tiempos precolombinos. Un lugar donde los viejos dioses siguen luchando. Y los PJ están en mitad de la pelea. La mujer degollada no es otra que Coatlicue, y el niño es nada más y nada menos que Quetzalcoatl. Y Tlaloc, aliado con Huitzilopochtli, intenta destruirlo. Para ello, el Señor de la Tormenta usa el trueno y el rayo, y, por supuesto, la electricidad.

## 5. El Clarividente

El niño se acurrucará en cualquier rincón. Aparentemente, no puede hablar. Sólo mira a los PJ con sus negros ojos, grandes y asustados. Los PJ tienen pocas opciones que tomar, y quizás alguno de ellos desee acostarse. En ese caso tendrá automáticamente el siguiente sueño: está rodeado de oscuridad, y siente (más que oye) cómo una voz poderosa pero amiga le habla:

*Todo no puede ser coincidencia.  
Demasiadas cosas son evidentes.  
Me dices que no eres creyente.*

*¿Espiritualista? Quizá no sea lo contrario,  
¿pero acaso no te gustaría saber la verdad  
de lo que hay ahí fuera, tener la prueba?  
Debe haber algo más que esto  
o dime por qué existimos*

La luz llega de manera cegadora, y el PJ descubre que se encuentra ante la explanada de un gran templo, situado justo en el borde de un acantilado. La muchedumbre, en procesión, desciende por un angosto sendero tallado en la roca viva hasta una playa situada debajo. Allí hay una especie de cisterna de piedra tallada en la roca, llena de signos incomprensibles y con bajorelieves de calaveras humanas. Un sacerdote se encuentra tras ella, en actitud expectante. Varios hombres traen a un niño, vestido de forma moderna: el PJ lo reconocen como el niño que trajo la mujer degollada. Está llorando, y todos parecen estar muy complacidos por ello.

*Me gusta pensar que cuando muera,  
tendré otra oportunidad, una vez más.  
Y volveré, y viviré de nuevo el juego,  
una y otra vez, una y otra vez...*

De pronto, el PJ ve a alguien más entre la multitud: un hombre de color, alto, vestido también de manera actual y con gafas de sol. Lleva una escopeta en las manos y está totalmente empapado de agua... y se está abriendo paso entre la muchedumbre, hacia donde está el PJ. De alguna forma, éste sabe que es mucho más fuerte que él, que no van a tener ninguna oportunidad de luchar. Sin embargo, cuando parece todo perdido, comienza a amanecer. Llega la aurora, y una gran paz invade al PJ.

En este momento, la casa parece temblar con un fortísimo estruendo. Todos los PJ saltan de donde se encuentren, y se despiertan bruscamente los durmientes. Parece que el padre del trueno haya impactado a los pies de cada PJ. Sin embargo, el ruido proviene de la puerta.

## 6. ¿Puedo jugar con la locura?

Esta ha saltado hecha astillas. En su lugar se alza un gigante negro, con gafas de sol y una escopeta en las manos. No hace falta mucha idea para ver que, pese a que el arma chorrea agua por todas partes, parece estar en perfectas condiciones de uso. Sin encomendarse ni a Dios ni al Diablo, el hombre recorre la sala con la mirada, disparando con una calma esca-

lofiante contra cualquiera que se ponga ante él. Respecto al niño... ha desaparecido de la vista. La mole se dirige lentamente hacia las habitaciones.

**Nota al DJ:** Este ser no es otro que un avatar, un tlaloca servidor de Tlaloc, salido del Tlalocán para destruir al niño Quetzalcoatl de la única manera en que puede hacerse: sumergiéndolo en la cisterna sagrada hasta ahogarlo. El niño no tiene conciencia de su ser, ni la tendrá hasta que no vea aparecer su propio símbolo: el luminoso planeta Venus, que acompaña al alba. Mientras tanto, el niño, que no por no tener conciencia es tonto, se ha escondido en el único sitio donde a nadie se le ocurriría mirar: dentro de la mismísima cisterna de sacrificios...

Prosigamos. Estábamos en que el Tlaloca estaba pateándose la casa de arriba a abajo, destruyendo todo lo que se interponga en su camino, PJ incluidos. No es muy rápido, y los PJ pueden seguir su rastro por sus huellas, ya que está totalmente empapado. De cuando en cuando saldrá al exterior, a mojarse bien. Y ello es así porque en el agua está su fuerza. Pero claro, esto los PJ no lo saben. Por otra parte, bastante ocupados estarán intentando salvar el pellejo.

La fuga en coche es imposible. También lo es pedir ayuda. Al cabo de media hora de la llegada del Tlaloca, ya no se puede ni huir a pie. La tormenta es tan fuerte que todo PJ que intente moverse por el camino del acantilado -que lleva al pueblo- deberá pasar una tirada de *Destreza* a nivel Milagroso cada veinte metros, para evitar ser arrastrado por el viento y

## Todo en:

- Juegos de simulación
- Comics
- Literatura fantástica



**Servimos a todo el Estado.  
Consúltanos sin compromiso.**

**Nos encontrarás en Iparraguirre 71, 48012 Bilbao o  
llamando al teléfono 4218868, con el prefijo 94 si  
llamas desde fuera de Bizkaia.**



destrozado por las olas. El único camino medianamente practicable es el que lleva a la playa... y a la cisterna de piedra.

## 7. El Sacrificio:

Quizás alguno de los PJ haya reunido suficientes pistas para llegar a la conclusión de que hay que intentar sobrevivir hasta el alba, momento en el que terminará todo. La sorpresa de los PJ puede ser mayúscula cuando se den cuenta que... ¡el tiempo pasa y no amanece! Ellos no pueden saber que Huitzilopochtli ha herido con su cuchillo de piedra al sol, y lo retiene impidiéndole surgir por el horizonte. Así que se limitarán a lanzarle vistazos desesperados a su viejo reloj de pulsera (suponiendo que no se hayan rendido aún a la tecnología japonesa), mientras las tinieblas siguen cubriendo la Tierra...

A las 6 de la mañana, la mujer degollada (Coatlícue, principio creador) se aparecerá ante los PJ supervivientes. A un gesto de su mano, se encenderá ante la casa una enorme hoguera, que la fuerte lluvia no conseguirá apagar. Coatlícue se quedará ante ella, y los PJ se darán cuenta en el acto que uno de ellos debe entrar en el fuego, *por propia voluntad*. Y es que fue así como Nanahuatzin (el más humilde, el más sencillo de los dioses menores), volvió a crear el Sol. Si los PJ dudan, siempre puede ocurrir que el Tlaloca aparezca en plan matador por retaguardia.

Convendría que el PJ que acepte el desafío sufriera un poco. El DJ deberá describir cómo siente el enorme calor, cómo se le reseca la piel, estallan sus pulmones, se derriten sus ojos, etcétera. Al entrar en la hoguera, el PJ debe creer que se está quemando vivo. De hecho, es lo que ocurre... Cuando menos, el jugador debe mantener su decisión durante un minuto de tiempo real, y viendo cómo el cuerpo de su PJ se destruye.

De pronto, la hoguera estallará, apagándose de repente. Simultáneamente, el sol surgirá triunfante por el horizonte, tiñendo de un rojo sangre el mar. El Tlaloca dará dos pasos, hasta derrumbarse, convertido en lo que siempre fue: un pobre hombre de color que murió ahogado en el océano hace algunos días, con las cuencas de los ojos vacías, ya que los globos oculares han sido devorados por los peces. Respecto al niño, sufre una asombrosa transformación, convirtiéndose en la Serpiente Emplumada, que, ignorando a los PJ, emprende un vuelo majestuoso hacia el sol, donde desaparece. Tirada de *Estrés* para todos.

La playa al amanecer aparece desierta. Y es un amanecer muy hermoso.

Respecto al PJ que se haya introducido dentro de la hoguera... se encuentra entre las cenizas de ésta, completamente desnudo y sin un rasguño, con la piel tersa como la de un recién nacido. El no lo sabe, pero tiene nuevos poderes, tanto físicos como mentales. Ha recibido el bautizo de Quetzalcoatl, y esto significa que...

...que el módulo de hoy ha terminado.

Pero la aventura continúa.

TABLA 1:

## TIEMPOS MODERNOS:

HORA	EFEECTO
9 PM	Termina de

10 PM

10.30 PM

11 PM

11.30 AM

0 AM

1 AM

2 AM

3 AM

4 AM

5 AM

6 AM

anochecer. Comienza la tormenta. La tormenta tiene ya un nivel fuera de lo normal.

Aparecen Quetzalcoatl niño y la madre Tierra Coatlicue. Fallan la radio y televisión.

Fallan los teléfonos y sistemas de comunicaciones. Los ordenadores comienzan a emitir datos erróneos, y corrompen sus gráficos.

La carretera está bloqueada. Falla el sistema eléctrico del coche.

Aparece Tlaloc. La tormenta parece algo inhumano, y, en efecto, lo es. Ningún aparato que necesite electricidad (relojes, marcapasos, armas sofisticadas, etcétera) responde.

La tormenta sigue arreciando. Es imposible huir de la zona, ni siquiera a pie. Los aparatos eléctricos comienzan a producir pequeñas sacudidas a quien se apoye en ellos.

Los aparatos eléctricos producen sacudidas que pueden ser peligrosas (tiro de *Constitución*, y señalan la posición de los jugadores al Tlaloca, encendiéndose y apagándose, aunque no estén conectados. La única forma de luchar contra ellos es destruyéndolos completamente.

Los aparatos atacan activamente a los jugadores (cuchillos de cocina, segadora del césped, taladro eléctrico, sierra). Las luces que aún no hayan sido destruidas deslumbrarán a los jugadores, protegiendo el avance de Tlaloc.

El equipo estéreo y la televisión comienzan a emitir una música que no es de este mundo. Los PJ sentirán cómo una parte de su alma que creían enterrada por capas de civilización pugna por tomar el control de su alma. Aquel personaje que falle dos tiradas difíciles de *Voluntad* sentirá cómo vence, convirtiéndole en un esclavo del Señor de los Elementos. Sin embargo, el proceso de hipnosis no es instantáneo. Dura al menos cinco minutos -de tiempo real- durante los cuales un jugador puede taparse los oídos (dividiendo por dos tanto la posibilidad de ser hechizado como su capacidad auditiva), etcétera. Aún después de fallar la última tirada, tiene derecho a una acción antes de ceder su voluntad a Tlaloc, y convertirse en un Pnj durante un rato, que puede emplear para tirar sus armas, pedir a sus compañeros que le encierren, etcétera. Después, su orden es una y clara: llevar al niño a la pila y ahogarlo. El máster permitirá que el jugador siga interpretando al personaje, siempre que éste se ciña a esta instrucción, para evitar que se aburra el resto de la partida.

Pasa la hora oficial del alba... ¡Y no sale el sol!

El espíritu de Coatlicue se aparece a los PJ.

? AM Amanece sobre Punta Magrobe, y

todos los aparatos eléctricos vuelven repentinamente a la normalidad. La tormenta ha desaparecido, y se adivina un día radiante. Quizás hasta podáis ir a la playa. Tanto Tlaloc como el niño Quetzalcoatl han desaparecido, y no queda ninguna prueba -excepto los destrozos- de la larga noche pasada. ¿Qué explicación darán los PJ a la agencia?

## LOS PERSONAJES

### Quetzalcoatl Niño:

Quetzalcoatl se presenta bajo el aspecto de un crío esmirriado, de aspecto chicano. No parece demasiado impresionante. De hecho, no lo es. Desde la puesta del sol hasta el alba, tiene un único poder especial: sólo puede morir ahogándose en la bañera de sacrificios. Durante miles de años, las fuerzas del día y la noche han venido luchando, sin que ninguna de ellas haya logrado la victoria. Esta noche va a repetirse la función... con la mala suerte para los PJ de que ellos están en medio. Desaparecerá cuando comiencen los problemas, y los PJ sólo volverán a verlo, ya en forma de Serpiente Emplumada, al llegar el alba.

FUE	2
DES	5
CON	Especial
INT	8
CAR	7
VOL	20
PER	15
ESE	50
Habilidades: Sigilo 12	

### Tlaloca:

Sería muy simplista comparar al avatar del Señor de los Elementos con el personaje interpretado por Arnold Schwarzenegger en la saga de *Terminator*, pero nos parece muy descriptivo. El Tlaloca puede recibir golpes y balazos, y su cuerpo irse destruyendo progresivamente, pero eso no significa que caiga o abandone. Además, si en algún momento sus Puntos de Vida llegan a cero, solamente tiene que sumergirse en el mar para renacer totalmente regenerado. El único punto débil que tiene es secarse completamente: en efecto, en el momento en que su piel no esté empapada de agua, Tlaloc perderá el dominio sobre su servidor, que se derrumbará para no levantarse jamás. El Tlaloca lleva una vieja escopeta Striker 12, que milagrosamente no se encasquillará ni hará falta recargar... mientras esté empapada de agua. Caso de quitársela al Tlaloca, por supuesto, se convertirá en lo que realmente fue siempre: un oxidado trozo de tubo de hierro.

FUE	12
DES	3
CON	20
INT	1
CAR	1
VOL	10
PER	2
ESE	1

Habilidades: Armas de fuego, 8; Combate sin armas, 12.

(\*)  
Fragmentos: *Moonchild* (Dickinson/Harris)  
*Infinite Dreams* (Harris)  
© 1988 Zomba Music Publishers Ltd.



