

R A G N A R O K

La pira de San Joan

El fuego, además de serle absolutamente imprescindible, ha sido temido por el hombre desde los albores de la humanidad. Su poder devastador ha hecho que lo viéramos siempre como algo peligroso. Sin embargo, también se le ha conferido muchas veces carácter divino, como elemento purificador. En este módulo veremos que puede ser algo más que todo eso.

por Susana Gil Castro

Esta aventura está preparado para cuatro o cinco personajes novatos, que pertenezcan al GISEP. Deben tener algún conocimiento de francés y procura no darles un arsenal portátil, ya que sólo van en misión de rutina a un orfanato...; Contróloslos!

Los PJs son llamados por François Dubois, un miembro del GISEP francés, el día 23 de Junio de 1987 para una misión de rutina. Tienen reservados billetes de avión para ir al aeropuerto de Valence (Francia), donde les espera un coche que les conducirá a las oficinas del GISEP. Llegarán sobre las 17 h. y allí les indicarán donde está la oficina de François Dubois.

La oficina del GISEP

Cuando entren no verán a monsieur Dubois, pero sí que verán a una niña pequeña, de unos cuatro años, sentada en una de las sillas, apoyada en la larga mesa de la sala de reuniones, dibujando. Si se acercan podrán ver dibujos infantiles sobre la mesa, además del que está dibujando ahora, colores y folios en blanco. Si observan los dibujos descubrirán que la mayoría son garabatos, y el resto, cuatro, representan una hoguera con alguien dentro quemándose, gente bailando alrededor y un monstruo debajo de la hoguera que dibuja con su larga mano algo en la frente de la persona quemada. Al fondo se ve un castillo, en lo alto de una montaña. Si los observan y superan una tirada de PER muy difícil descubrirán que el humo de los dibujos parece contener letras inversas, como reflejadas en un espejo, que suben con el humo: "voulez-vous m'aider, s'il vous plaît?" (algo así como "¿queréis ayudarme por favor?" que naturalmente sólo entenderán si saben francés). En el dibujo que está haciendo ahora, se pueden ver a un nº de personas (la cantidad de PJs que jueguen), llevando a una niña en brazos. Está inacabado. Si le preguntan cualquier cosa a la pequeña, ésta no les hará caso y, si la obligan a responder, los mirará con sus

grandes ojos negros y no lo hará. Cogerá un muñeco que tenía en la silla (un muñeco hecho con tela de saco, con la cara pintada con cera y de trazo infantil, cuyas manos y pies son cuerdas que cuelgan de las esquinas del cuerpo cuadrado) y lo abrazará. De todos modos, aunque no le hagan caso, cogerá al muñeco. Los PJs que superen una tirada de PER difícil advertirán un extraño olor a hierbas en la sala. Proviene del muñeco, como habrás podido advertir. Hazlo notar, pero de momento no dejes que se alarmen, sólo es el relleno del muñeco y no es nada malo. Después les será útil reconocerlo. En ese momento entrará François Dubois en la sala.

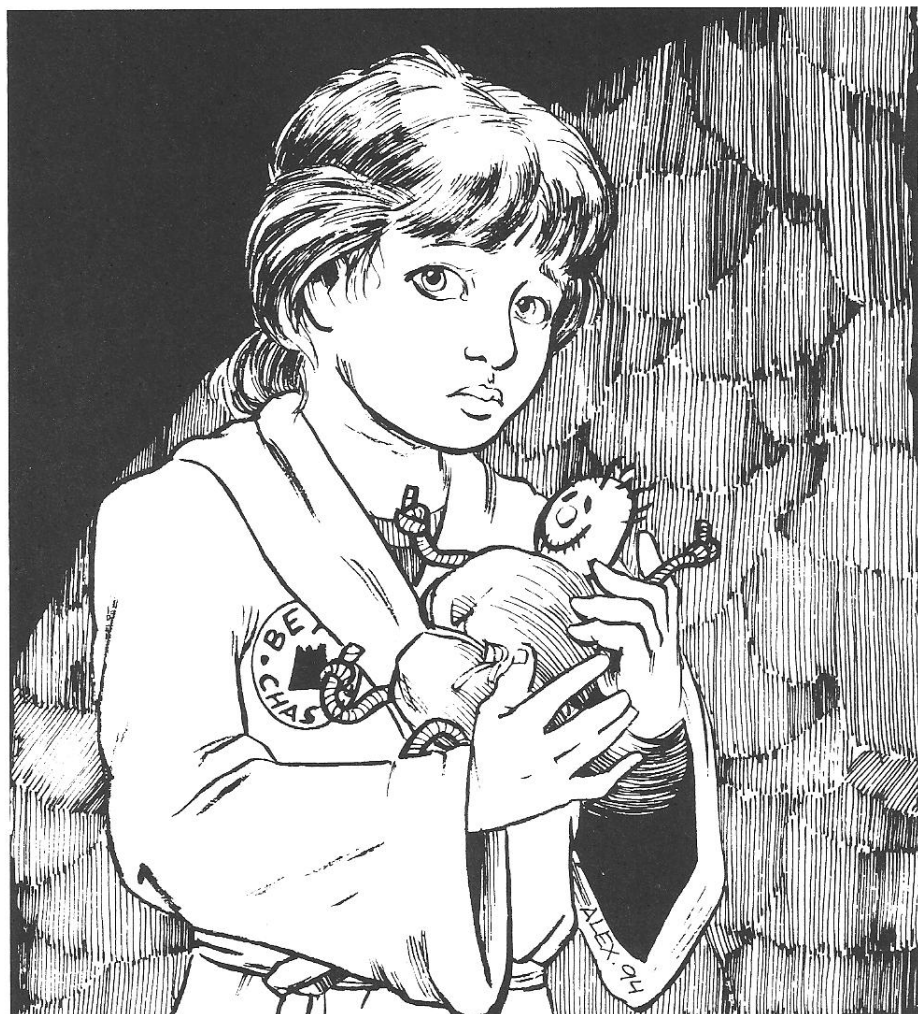
Si los PJs estaban de pie les ofrecerá asiento alrededor de la mesa y esperará a que se sienten. Acto seguido cogerá a la pequeña en brazos, llamará por el interfono de la mesa a su secretaria y se dirigirá a la puerta con la niña. Cuando llegue la secretaria se la llevará. François cerrará las puertas.

¿Para qué nos ha llamado?, se estarán preguntando los PJs, ¿quién es esa

niña?...etc. Si comienzan a interrogarle, les pedirá por favor que pregunten si algo no les queda claro, después de la explicación.

¿Qué les contará François?: Les explicará primero que esa niña se llama Anne y que al parecer se escapó esa mañana de un colegio cerca de Beauchastel. Este colegio es un internado para niños con síndrome de Dawn, autistas o con algún otro problema similar. Esta situado en la montaña a unos 3 Kms. de Beauchastel. Esta ciudad ésta a unos 20 Kms. de aquí. (Esto lo sabe porque en la ropa de Anne, ponía su nombre y el nombre del colegio. Sólo tuvo que hacer unas cuantas llamadas). La primera incógnita es como ha llegado Anne hasta aquí. Lo segundo en explicar será la forma como encontraron a Anne. Anne acudió a ellos, vino directamente a las oficinas, con un dibujo en la mano. François les enseñará el dibujo en el que aparece el mensaje de ayuda (si los PJs no lo habían visto antes, ahora lo verán). Lo raro es que Anne no habla. Le dijeron en la escuela que es autista y que no había aprendido a escri-





bir. Pensó en principio que lo habría hecho alguna amiga y se lo habría dado a ella para que lo se trajese. En el GISEP le dieron papel y lápiz. Cuando vieron los dibujos posteriores se dieron cuenta que el que trajo también estaba escrito y dibujado por ella.

Cuando F. Dubois llamó por teléfono al colegio, las educadoras le dijeron que Anne se había escapado esta mañana y que ellas no podrían venir a buscarla, ya que estaban muy ocupadas con la preparación de la noche de San Juan. Era el primer año que iban a celebrarla y los niños y niñas estaban muy ilusionados, aunque cada uno lo demostraba a su modo. Pero Anne estaba rara. Al parecer no quería que se realizase la celebración. Iba hacia la hoguera, quitaba todos los troncos que ponían y los escondía debajo de su cama. También le pidieron que se la devolvieran cuanto antes, ya que habían ensayado una pequeña obra de teatro y si Anne no estaba, los demás niños no podrían realizarla y podrían sentirse mal por un cambio de programa. El se ofreció a llevarla y además dijo que mandaría a un grupo de personas para que las ayudasen. Se lo agradecieron un millón de veces y aceptaron de sumo agrado.

La misión de los PJs

Como ya habrán podido suponer, ellos son el grupo de ayudantes. François les pedirá que ayuden en lo que puedan y que a la vez intenten averiguar si hay algo extraño en todo esto. Posiblemente todas las suposiciones son un poco precipitadas, pero algo hay detrás de Anne y quiere que los PJs averigüen que es. François cogerá los dibujos de la pequeña y señalará la frente de las personas de la hoguera. La señal que parece dibujar el monstruo en la frente es el número 666, y sonríe cuando lo hace.

Si los PJs no tiene ninguna pregunta o, después de aclarar las dudas, saldrán hacia allí. Un coche, con conductor, les llevará hasta el colegio. Allí les dejará y vendrá a buscarlos al día siguiente.

François los acompañará hasta donde esté la niña, la cogerá en brazos y se la ofrecerá a un PJ (al de más CAR). Anne tiene en la mano un papel que se lo dará al PJ. En el dibujo se puede ver a un n° de personas (la cantidad de PJs que jueguen), llevando a una niña en brazos y dirigiéndose a la hoguera, (es el último dibujo que estaba haciendo). "Le feu ne c'est pas que

François Dubois

Francés, alto, moreno, con el pelo canoso, unos 40 años. Posee una gran educación y cortesía. Es decir, si hay alguna PJ recibirá una "especial" atención. Viene a ser un Richard Gere a lo francés.

FUE:4 DES:3 INT:9 CAR:7 CON:4 VOL:7 PER:8 ESE:9

Armas cortas: 4 Archivos y bibliotecas: 5

Con. de la vida: 4. Convencer: 8. Conducir coche: 4. Parapsicología: 5. Intuición: 9. Ciencias Ocultas: 6. Inglés: 5. Francés: 9. Español: 7. Psicología: 4.

Anne

Francesa, 4 años, frágil y guapa, morena, sus ojos son oscuros y de mirada triste (hasta que acaben la misión no la verán sonreír). Se hace querer aunque es muy difícil ser amigo suyo.

FUE:2 DES:7 INT:7 CAR:8 CON:1 VOL:3 PER:5 ESE:10

Tiene las habilidades de la profesión de niño que aparecen en el libro básico. Las demás habilidades se las transmite Ana. De idioma nativo (francés) tiene 2.

una porte" se puede leer, también invertido, en las nubes que hay por encima de sus cabezas (el fuego es sólo una puerta).

* Haz que les llame la atención la marca de la frente de las condenadas en la hoguera, el olor del muñeco de Anne, y este último dibujo. Como verás más adelante, es importante para la aventura.

El colegio de Beauchastel

Los PJs llegarán sobre las 19:00 h. a su destino. El colegio es muy grande y está rodeado de montañas. La carretera por la que han subido era un antiguo camino de carros (sigue más adelante hasta llegar a un castillo en ruinas en lo alto de la montaña).

El coche les dejará en la puerta del colegio. Este tiene una gran valla de metal que lo rodea y dentro un gran patio con columpios. Detrás, sólo visible si lo ves de lado o lo rodeas, tiene un par de edificios más nuevos. Notarán lo limpio que está el ambiente en cuanto salgan del coche. Es un lugar precioso. Los niños los observan extrañados por las ventanas de la casa, a través de los columpios, desde detrás de un árbol... (haz que se sientan extraños, cohibidos. Ningún niño les hablará, todos les rehuirán. Ninguno se fiará de ellos. Solo Anne irá de la mano del PJ que la llevó en brazos, de nadie más, y se la ofrecerá ella.

En realidad lo único que ocurre es que no están acostumbrados a ellos, durante el festival ya se acercarán a ellos y les acariciarán o tocarán, nunca les hablarán. No les hablarán sobre nada ya que no saben nada). Saldrá una mujer mayor a recibirlos.

La mujer mayor saludará a Anne y ésta no le hará el menor caso. Al contrario, se refugiará tras el PJ. Se presentará como Eleonor y les invitará a pasar. El coche que los ha traído hasta aquí les abandonará.

Los PJs pueden estar tranquilos hasta después de cenar. El minifestival irá de maravilla. Todos los niños actuarán, incluso Anne. Sólo el ataque epiléptico de un niño de 9 años les sobresaltará. Hasta las 21:00 h. los PJs pueden investigar. No encontrarán nada especial.

Si preguntan a las educadoras sobre Anne, les dirán lo que contaron por teléfono a François. También pueden decirles que a Anne la trajeron al colegio cuando solo tenía 2 años (sólo lleva 3 años con ellas). Los padres no podían cuidar de ella, ya que no tenían dinero y presentaba síntomas de autismo. No es autista, sólo presenta algunos síntomas de la enfermedad. Es un poco rara, no ha hablado nunca y no es ni sorda ni muda. A veces parece una niña normal y otras que sea autista profunda. Le gusta jugar con el muñeco que se hizo ella misma y dibujar. Dibuja continuamente. Muchas veces garabatos y otras veces el colegio. Antes de decir a los niños nada de la noche de San Juan, Anne había dibujado una hoguera con una mujer dentro. Muchas veces dibuja cosas que suceden después (no podrán decir ninguna concreta, hay muchas y son tontas). Después se desviarán sin querer del tema y empezarán a hablar de otros niños.

Si preguntan por el colegio, les dirán que fue convertido en colegio hace 25 años, (era una antigua casa medieval) pero sólo contaba con 10 niños. No estaba el comedor exterior, ni el gimnasio (estos fueron construidos hace 5 años). Ahora tiene 50 internos y 20 educadores. No tiene ánimo de lucro y no cobran a los padres por mantener a los niños. Todo el dinero que tienen proviene de donaciones. Una anciana que murió hace 6 años cedió en su herencia el dinero para los edificios nuevos.

Una extraña fiebre

A las 21:00 h. cenarán. Durante la cena un grupo de niños harán revuelo alrededor de alguien. Cuando se acerquen a ver que sucede

encontrarán a Anne en el suelo. Al parecer, según dicen los niños, se desmayó y se cayó de la silla. Notarán que está muy caliente (una educadora comprobará que tiene 38°C de fiebre). La llevarán a la cama. Las educadoras que estén en el comedor pondrán orden, diciéndoles a los niños que cuando acaben de cenar irán a quemar la hoguera. Todos callarán. Las que llevaron a Anne a la habitación volverán al cabo de un rato (menos una) para continuar cenando (si algún PJ acompaña a llevar a Anne a la habitación, se quedará a solas con la educadora. Anne, despertará al cabo de unos instantes llamando al PJ que la llevó en brazos. Si es el propio PJ el que se había quedado, la educadora lo dejará al cuidado de Anne. Si es otro PJ, la educadora le hará ir a buscar al PJ que llama Anne y cuando llegue le dejarán solo con ella. Si no hay ningún PJ ella misma saldrá a buscar al PJ y le dejará a solas con la niña).

La cena concluirá tranquila. No habrá más percances. Cuando todos acaben de cenar saldrán al patio a quemar la hoguera y tirar cohetes (incluidos todos los PJs, menos el que esté con Anne). Afuera no pasará nada todavía.

Volvamos al PJ que esta con Anne en la habitación. Ella estará diciendo cosas sin sentido durante todo el rato. La habitación estará a oscuras para que la luz no moleste a Anne (la apagó la educadora. Si el PJ la

Eleonor

Española de 57 años. Se trata de una mujer mayor muy simpática y afable, de cara rechoncha, ojos grises y venerable pelo blanco. Intentará contestar todas las preguntas de los PJs pero los niños la interrumpirán constantemente por tonterías.

FUE:3 DES:4 INT:7 CAR:9 CON:4 VOL:9 PER:6 ESE:4

Las otras educadoras

No son demasiado importantes. La base es la siguiente (puedes cambiarla a tu gusto):

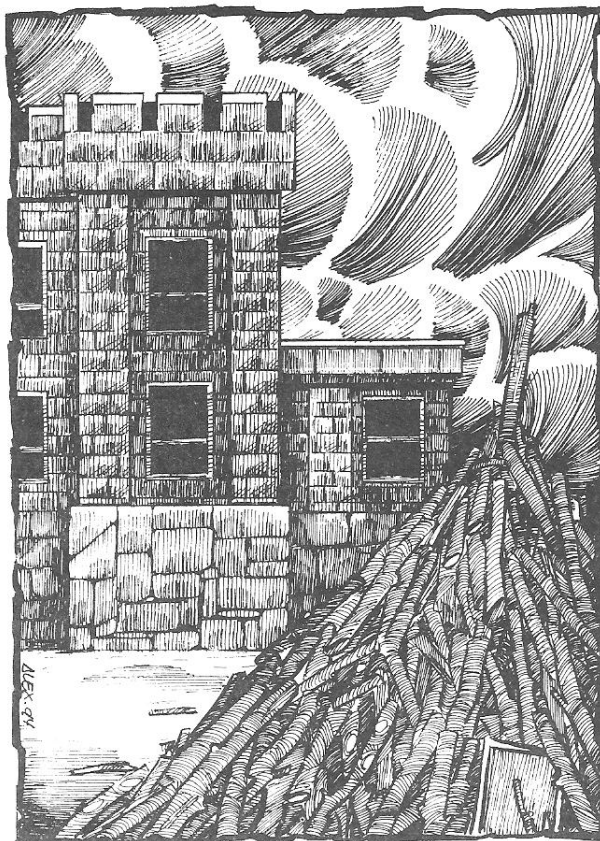
FUE:3 DES:2 INT:5 CAR:5 CON:4 VOL:3 PER:5 ESE:3

Encontramos profesoras, enfermeras y ayudantes. Tienen entre 17 y 50 años.

enciende notará que molesta a Anne. Haz que vuelva a apagarla). Su habitación da al patio y cuando enciendan la hoguera y se vea el reflejo dentro de la habitación, Anne se quejará y el PJ verá con dificultad que se lleva la mano a la frente. Haz que el PJ se interese por la frente. Si se la toca notará que quema. Si enciende la luz verá que Anne no se quita la mano de la frente y con la otra le pide que se acerque a ella. Cuando se acerque, ella le cogerá la oreja con cuidado y se la acercará a su boquita y con un susurro y casi suplicando le dirá en español: "Llévame a ver la hoguera". El PJ notará que la fiebre le ha bajado un poco y al quitar la mano de la frente, si se fija y supera una tirada de PER muy difícil, notará que hay una pequeña marca en forma de seis...

Si el PJ no se anima a bajar a la pequeña, haz que venga una educadora y le diga que no cree que haya ningún problema. Que la baje el PJ en brazos y antes de salir, Anne le dirá muy bajito que coja a Sansón, su muñeco (está sobre la cama, el extraño olor volverá al olfato del PJ, mucho más fuerte que antes).

Cuando estén abajo, en el patio, reúne a todos los PJs con la excusa de notar algo raro en Anne. Algo les llama la atención especialmente, pero no saben que es (en realidad es Anne que los está llamando inconscientemente para que se reúnan). Cuando lleguen a Anne no habrá nadie cerca de ellos. Ella se llevará la mano a la frente y en su cara se apreciará el dolor que parece sentir. Si le retiran la mano de la frente notarán como una marca hecha con algo caliente que tiene forma de 6. Anne dirá algo que





obligará a que todos los PJs se acerquen a ella: "Ayudadme" en un perfecto español. En este momento todos están alrededor de Anne, llevándola en brazos y muy cerca de la hoguera. Si a ningún PJ le suena esta escena, recuérdasela (es el dibujo que hizo en el GISEP, las palabras decían "El fuego es solo una puerta"...). Eso es exactamente lo que han de hacer los PJs: ¡atravesar el fuego!. Anne seguirá diciendo que la ayuden y señalara el fuego, hasta que lo atravesien. Si no lo hacen, un segundo aviso (la aparición de otro 6 en la frente de la niña) les indicará el peligro de esta situación.

*Si después de este segundo aviso tan claro, aún se resisten a entrar en el fuego, haz que aparezca el último 6 en la frente de Anne, esta contraerá sus facciones con un horrible dolor y los mirará con ojos odiosos, entonces una voz áspera y ronca gritará en sus mentes: "Gracias por no ayudar a Anne, jo,jo" (¿Habéis visto El Exorcista?). Hazles tirar estrés con un -30/x5 y después deja que explote en sus manos con el primer cohete de la noche, estrés -40/x6 y díles irónicamente: "Buenas noches!!".

Un viaje al pasado a través del fuego

Nadie notará que el grupo entra en el fuego pues acaban de empezar los fuegos artificiales y están todos distraídos mirando al cielo. Los PJs han de ir decididos al fuego. Si no lo van hazles notar que parece que una extraña fuerza les atrae. No han de tener miedo. En seguida notarán que, aunque están muy cerca del fuego, no se queman. Cuando estén encima de él, verán que va desapareciendo y haciéndose todo más oscuro. Notarán que están pasando por el centro y que lo están atravesando de lado a lado. Al salir descubrirán que al otro lado no hay niños, ni fuegos artificiales, ni educadoras... y que no tienen a Anne en brazos; sólo verán la casa y la oscuridad de la noche rota por la luna.

¿Que ha sucedido? ¡Querido Master, deja que averigüen ellos solos que ha pasado. Únicamente verán la casa, y si se dan la vuelta descubrirán que los edificios nuevos no están y la valla ha desaparecido. Hay luces en la montaña, y con sorpresa descubrirán la silueta del castillo delante de la luna (sí, el castillo que estaba en ruinas en lo alto de la montaña). Donde se suponía que estaba la hoguera tan sólo hay un montón de leña en forma de pira. La casa, parece más nueva y han desaparecido todos los rastros de modernidad. La puerta esta apuntalada, impidiendo poder salir del interior. Todos los cristales están rotos violentamente y hay varias cruces pintadas en la

pared. El ambiente está impregnado intensamente del aroma a hierbas que desprendía el muñeco de Anne.

*Por si no te habías dado cuenta, estamos en siglo XIII, el fuego era un portal temporal que ha transportado al grupo a la Edad Media.

Están delante de la casa de una persona que, al parecer, ha sido condenada por la Inquisición por brujería. Las ventanas han sido apedreadas por los habitantes del pueblo. La construcción está entablada para evitar que el demonio salga de ella y las cruces han sido pintadas por esa misma razón. Haz que los PJ vayan al pueblo a investigar con cualquier excusa. Llegado este punto diviértete a placer con ellos y su reencuentro con la historia.

Posiblemente los PJs quieran cambiar sus atuendos. En este caso, un tendero de lo más pillo, hará su agosto con ellos vendiéndoles ropas de mujer y prendas enormes a un alto precio. Hagan lo que hagan llegará el nuevo día. Si hacen investigaciones superficiales se enterarán que hoy se va a quemar a una castellana, que habita en la casa grande de la montaña, por brujería. La mujer se llama Ana, todo el pueblo la considera culpable y está previsto quemarla después de la cena... los PJs deben evitarlo.

Al pasar por una de las casas del pueblo (la prisión) notarán el olor tan familiar del muñeco de Anne. Desde la ventana con barrotes una mujer les dará un papel con un número escrito que envuelve una llave. El número es la página de un libro y la llave es la de el mismo. Debes guiarlos a la casa y hacerles encontrar el libro, de grandes dimensiones. Si lo abren con la llave enseguida se darán cuenta que se trata de un libro de hechizos. Encontrarán la página cuyo título está en castellano antiguo, y que viene a decir "De como mostrar la verdadera cara de las personas". Tendrán que superar una tirada de idioma difícil anteriormente.

El juicio se celebrará al empezar a anochecer. Si los PJs leen el hechizo en voz alta durante la celebración notarán que la persona que hace de juez, les mirará fríamente y se dirigirá hacia ellos dejando el juicio de lado. Cuando aún no hayan acabado de pronunciar el hechizo el juez gritará: "Haced que se callen esos bastardos!!". Ante la sorpresa de todos, el juez comenzará a desfigurarse. La gente asustada se echará hacia atrás dejando ver la increíble transformación del juez en un demonio que grita: "¡Quemen a esa bruja! ¡Quemen a esa bruja y a sus amigos!".

Al principio el verdugo encenderá la hoguera. Si los PJs convencen al pueblo, cosa que no les será muy difícil dados los

hechos, estos quemarán al juez entre gritos e insultos.

Una vez liberada Ana ésta les agradecerá su ayuda en un perfecto castellano. En seguida notarán el gran parecido de esta con la pequeña Anne. Ella les explicará que el juez era un demonio que se dedicaba a quemar chicas jóvenes por brujería para poder ofrecer sus almas a su señor Satán; ella fue la primera de esta serie de crímenes que se realizaron en ese pueblo. Tenía que impedirlos, y por eso recurrió a ellos. "Ahora" dice, "debéis daros prisa y cruzar el fuego otra vez antes de que se extinga, Anne aparecerá otra vez con vosotros". Los PJs cruzarán el fuego. Al salir, el olor a pólvora, el griterío de los niños y los fuegos artificiales les recordarán que han vuelto al siglo XX, están otra vez en el colegio, pero nadie lleva a Anne. No la verán, pero el PJ con más CAR notará que alguien le estira de sus ropas. Es la niña que le hace agacharse y suavemente le dice al oído: "Gracias". Tras esto besará a todos uno a uno en la mejilla y con una sonrisa volverá con los niños. Al parecer nadie se dio cuenta... ●

Ana

Castellana, 20 años. Morena de ojos negros, muy delgada y bajita. Tiene todos los hechizos de magia divina, y un grimorio de 5º, del cual sólo será necesario el hechizo de como mostrar la verdadera cara de las personas. El libro sólo podrá ser abierto, con la llave, por el PJ que tenga mayor ESE (la llave girará, pero las páginas pesarán mucho). El PJ que realice el hechizo deberá superar una tirada de estrés de -10/x2.
FUE:3 DES:4 INT:9 CAR:6 CON:3 VOL:6 PER:7 ESE:12

El juez

Se trata de un hombre de lo más vulgar, 1'70, pelo oscuro, complexión media y una cierta mirada "oscura".
FUE:4 DES:5 INT:3 CAR:3 CON:4 VOL:4 PER:6 ESE:9

Cuando se convierta en demonio los presentes deberán superar una tirada de estrés de -15/x3. Las características del juez convertido en demonio son:
FUE:15 DES:10 INT:7 CAR:- CON:20 VOL:9 ESE:15

Será inmune a los poderes mutantes que afecten a la mente. Puede ser herido por armas no mágicas si le causan más de 4 PV.

La gente del pueblo

Son muy variados, poseen combate sin armas, con armas improvisadas, montar, combate cuerpo a cuerpo y las habilidades normales de un tipo medieval.