

SARDAL

Por Carlos Monzón



UN MODULO PARA

Q&AOK



Una aventura para
RAGNAROK

Créditos

DISEÑO
CARLOS MONZON

PORTADA E ILUSTRACIONES
JOSE ANTONIO TELLAECHÉ ISUSI

MAQUETACION Y ALGUNA ESCENILLA
JOSE FELIX "J&F" GARZON

PRUEBAS DE JUEGO
EQUIPO RIETE DE SOCRATES

AGRADECIMIENTOS
A SARAH URQUHART, A CARLOS CIGORRAGA (GANGSTER CHINO), A IGOR ARRIOLA (EL AUTÉNTICO Y GENUÍNO PADRE BELLINI), A ANA (LO SIENTO TÍA. PERDÍ TU HOJA DE PERSONAJE Y OLVIDÉ QUÉ DEMONIOS LLEVABAS), Y A KEPA BIS LLADÓ (ÍDEM), QUE JUGARON SARAH ANTES INCLUSO DE QUE LLEGASE A EXISTIR UN JUEGO LLAMADO RAGNAROK, A ENYA (SÍ, YA SÉ QUE HAN USADO SU MÚSICA PARA MIL ANUNCIOS, PERO ME DA LO MISMO) Y A LA INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC POR LOS CUARENTA DUROS EN EFECTOS ESPECIALES QUE NOS VENDIERON PARA ESTE MÓDULO.

-*"A veces me resulta difícil entenderte, Ribodeau. Un ser tan poderoso como tú no debería entretenerse con esas chiquilladas."*

-*"¿Chiquilladas?. Me temo, Sarah, que tienes una forma demasiado simple de ver el mundo."*

-*"Es posible. Pero ese John Carter no te dará más que problemas."*

-*"Su predecesor lo hizo y no me costó nada resolver el problema... Si Carter me falla, ya encontraré otro sustituto. Los humanos son... como lo diría... reemplazables"*

-*"Pero ¿para qué tantas molestias?. ¿Tanta necesidad tienes de ser adorado?. ¿Tan grande es tu vanidad que lo arriesgas todo por recibir la veneración de unos pobres chiflados?. Incluso su nombre resulta pueril: "Los Hijos de Satán". Ribodeau, por Dios ..."*

-*"¡No menciones siquiera esa palabra!. Déjame tranquilo, Sarah. Yo sé lo que me hago. Además, no sé por qué este asunto te molesta tanto. Te aconsejo que no abuses de mi paciencia."*

-*"Vaya, nunca pensé que fueras tan susceptible, claro está que en cierto modo tu comportamiento es lógico. Si olvidaras tu obsesión por ser adorado, supongo que tu prestigio se vería fuertemente dañado."*

-*"No me gusta el tono que empleas, Sarah, nadie ha tenido tiempo suficiente para reírse de mí. ¿Acaso no me crees capaz de acabar contigo?"*

-*"Supongo que podrías hacerlo, pero no creo que te convenga demasiado. Estás atado a mí, y en caso de que me mataras, mi propia sangre corrompería tu piel en cuanto la tocaras, sabes que es así. Nos guste o no estamos condenados el uno al otro."*

INDICE

A modo de introducción,	
se levanta el telón	8
La leyenda Urquhart (extracto).....	11
Sarah.....	12
Sobre Brian Dingwall.....	13
Sobre el hermano de Brian Dingwall.....	15
Capítulo 1	
Navidad, Navidad, dulce Navidad	16
Continuemos.....	16
Residencia John Mathews, un remanso de paz.....	17
Recortes de periódico.....	18/19
La resurrección del teniente Gallagher.....	22
22 de diciembre. Dónde investigar.....	22
Autopsia de Walter Mason.....	23
24 de diciembre.	
Volviendo a casa por Navidad.....	24
24 de diciembre. Esta noche es Nochebuena.....	26
Tras la cena.....	26
La habitación de Brian.....	26
La carta.....	26
Carta de Urchudan.....	27
La cruz.....	28
Noticias.....	28
Otros caminos.....	28
Pietro Bellini.....	29
Alan Redborn.....	29
Los Hijos de Satán.....	29
Capítulo 2	
Edimburgo	32
El entierro de Brian.....	32
Hotel Pompadour. Otro remanso de paz.....	33
El Caledonian.....	34
Plano del hotel Pompadour.....	35
La cena.....	36
Tras la cena.....	39
El aparcamiento.....	40
¿Qué hacer ahora?.....	41
26 de diciembre.....	41
En cuanto a.....	43
Urchudan, Urchudan.....	43
Por fin el clan Urquhart.....	43
¿Se habían olvidado de Gallagher?.....	43
Abbotsford.....	44
Recapitulemos.....	45
Día 27. Al fin Inverness.....	46
Cómo llegar.....	46
Inverness capital.....	46
Capítulo 3	
Drumnadrochit	48
Una pequeña	
población llamada Drumnadrochit.....	48
Inverness-shire IV3 6UX	
"Achmony Holiday Chalets".....	49
El enterrador se presenta.....	50
La hora de las explicaciones.....	51
¿Qué se puede hacer en este pueblo?.....	52
¿Qué nos oculta el bueno de Robertson?.....	53
Más lugares para visitar.....	53
La iglesia.....	53
Bruce Yorgest.....	54
El cementerio.....	55
Ye Olde Woman's Dance.....	57
Roger Kilton.....	57
Respecto a la leyenda.....	58
Ronald Drummond.....	58
Respecto a la leyenda.....	59
Aparte.....	61
De nuevo Kevin.....	61
Asalto a una taberna.....	62
Una vez todo haya concluido.....	64
La hora de la verdad.	
El castillo de los Urquhart.....	64
Plano del castillo de los Urquhart.....	66
Sarah: al fin Sarah.....	67
El reparto.....	72
Personajes no jugadores	74

A MODO DE INTRODUCCION, SE LEVANTA EL TELON

Primera copa de Brandy: Walter «Wally» Mason está nervioso. El trato está a punto de cerrarse y ese tal Carter no hace más que hablar de Dios. Tiene cara de estúpido y no parece tomarse en serio los negocios. Pero lo peor de todo es que uno tiene que seguirle la corriente para que no se ofenda. El cliente siempre tiene la razón... pero todo tiene un límite y la paciencia de Wally está llegando a su límite.

Este Carter se cree muy listo; no sólo alardea de pertenecer al club, sino que no para de buscar motivos para dar propina al camarero; piensa que le da envidia porque Wally sólo es un intermediario.

Bueno, Wally no es ningún santo, de acuerdo, pero a pesar de andar metido en negocios sucios se considera un hombre de principios. El hecho de figurar como intermediario en un asunto tan feo como el de la compra de obras de arte, era algo realmente deplorable, pero ¿qué quieres?, la pasta es la pasta.

«La vida es muy perra y esto es una carrera de ratas» solía decir su padre y no se equivocaba. Las calles de Londres están llenas de chusma y quien más quien menos tiene que aprender a morder y a arañar con fuerza para ir tirando. Desde luego, lo del contrabando de cuadros es algo que te puede llevar a la cárcel por una buena temporada pero, «Wally» no le hacía daño a nadie ¿no?. El no era como aquellos tipos que vendían basura para meterse por la vena. El, se limitaba a no respetar las leyes del gobierno de Su Majestad la Reina sobre impuestos. ¿Y qué más da?. Con tantos y tantos millones de buenas libras esterlinas como recaudaban todos los años ¿no podían permitirse que el pobre Wally ganase unos peniques para correrse una buena juerga de cuando en cuando?. Según su personal escala de valores, Wally ocupaba el puesto más alto en la jerarquía del hampa: era todo un aristócrata de la delincuencia.

Pero lo que aquél tipo hacía era propio de una rata de cloaca: Wally prefería no saber nada de su cliente, pero es precisamente en estos casos en los que algún bocazas te suelta la información menos deseada. Carter era un verdadero cabrón y lo peor de todo era que la mayoría de los tipos que aquella noche ocupaban algunas mesas del «Stringfellows» eran de su misma calaña. Codearse con esa escoria le desagradaba tanto como pisar un charco de agua podrida, pero *«todo oficio conlleva su sacrificio»*, como decía el viejo. Podía ser la luna, que aquella noche no podía verse, podía ser el frío, podía ser la soledad que le come a uno los huesos cuando se acerca la Navidad. Podía ser cualquier otra cosa, pero el caso es que aquella noche se había juntado toda la gentuza del país.

Segunda copa de Brandy: Lo de las sectas era un rollo que «Wally» no se tragaba, o no se quería tragar. Sólo sabía que eran una pandilla de tarados que se dedicaban a adorar a dioses y demonios mientras bailaban desnudos y gritaban cosas raras. Que hubiera gente así no le molestaba, cada uno hace lo que mejor le parece con su vida, pero que su «líder» fuera alguien que se forraba a costa de hacerles flipar con la porquería esa del satanismo le parecía caer realmente bajo. La gente acudía a él en manada. Es curioso; no sólo les aportaba soluciones sino que además les hacía alucinar de forma gratuita. Bueno, «gratuita» no es la mejor forma de definir el asunto; aquella pobre gente que acudía a Carter con la esperanza de resolver sus problemas pagaba en realidad un alto precio: su cordura, si es que eran capaces de salir con vida. Aquello apestaba, olía tan mal como el tráfico de heroína, pero los tiempos son duros, los tiempos siempre son demasiado duros. Cada vez cuesta más hacer un negocio decente, cada vez cuesta más llevarse unas libras limpiamente. El dinero de Carter estaba más sucio de lo que Wally, acostumbrado al esnobismo de los coleccionistas de pinturas, solía tolerar. Pero había que apechugar.

Que apechugar y que cobrar.

Tercera copa de Brandy y última?: Vaya, por fin Carter ha decidido que es mejor dejarse de cháchara. Ha llegado el momento de la verdad, la hora de HACER BUENOS NEGOCIOS. Wally va directo al grano, Carter intenta escapársele hablando de su papel en el destino de la humanidad y todo eso. Pero Wally no es ningún pardillo. Llegó a Londres cuando apenas era un

mocoso de quince años y lleva sobreviviendo a las calles desde entonces gracias a su velocidad mental y a su pico de oro. Tras un largo regateo fijan el precio y quedan en verse más adelante. Wally sonríe y respira hondo.

Otro cliente satisfecho.

.....

Mientras una pareja de granujas sella su acuerdo con un contundente pero desconfiado apretón de manos, las primeras nieves del invierno hacen aparición sobre Londres. En las próximas semanas, muchos serán los vagabundos que mueran de frío en la ciudad. Habrá un montón de atracos a mano armada y demasiados tenderos que se crean héroes. Quizá se produzca un atentado terrorista, puede que en el metro, puede que en algún gran banco de la City. No se puede huir de las estadísticas: cuando te cogen te cogen. En definitiva, esta Navidad va a morir mucha, mucha gente.

.....

Cuando el teniente Gallagher se burgaba en la nariz con auténtico frenesí y su mirada estaba posada en ninguna parte, ya se imaginaba que algo que algo estaba a punto de ocurrir. Sus devaneos por el mundo de la inexistencia se vieron interrumpidos repentinamente por el estridente sonido del teléfono. Por lo que parecía, había alguien con ganas de estropearle el día. Si, claro, era algo con lo que un policía tenía que vivir, pero parecía que la gente no podía quedarse tranquila ni siquiera a falta de sólo seis días para Nochebuena.

Una vez recibido el mensaje, el teniente Gallagher se puso en camino hacia Smithfields, el mercado de la carne. El lugar idóneo para encontrar un fiambre. Tras media hora de tráfico, se topó de narices con la zona acordonada. Mostrar la placa, ver como un niñito recién salido de la academia se cuadra y saluda bajando la mirada.

«Gallagher, Homicidios».

«Buenas noches, señor. Le estábamos esperando».

Nubecillas de vabo salen de sus bocas. Los dos tienen mejores lugares para pasar esa noche.



Cuando el teniente Gallagher ordenó que descubrieran el cadáver sintió lo mismo que cuando se enteró de que su mujer se la pegaba con un norteamericano: se le revolvió el desayuno. El asesino parecía haberle extraído algunos órganos internos, entre ellos el corazón. La postura del cuerpo era grotesca, todos los cadáveres que Gallagher había visto a lo largo de años y años de servicio le habían parecido igualmente grotescos: la última broma de la vida. Coágulos de sangre del tamaño de canicas salpicaban los baldosines de la acera. Para colmo, el asesino se creía un vampiro o estaba enamorado de la víctima, ya que había dejado su firma en el cuello. Curioso: aquello era justo lo que le hubiera gustado hacerle al norteamericano que se había liado con su ex-mujer.

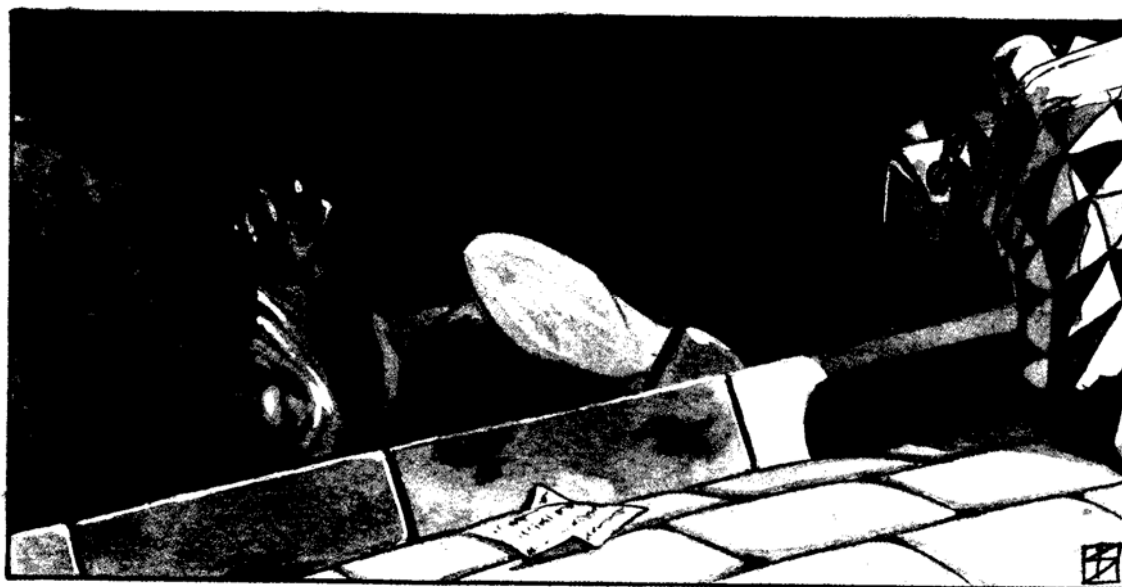
«SONO LA PRIMERA TROMPETA»

666

Esto era lo que pudo leer el teniente Gallagher. El asesino lo había escrito con la sangre del cadáver. Estaba claro que se trataba de uno

de esos chiflados que se dedicaban a castigar a los pecadores y todo eso. Lo cierto es que no había mucho por donde empezar, a excepción de la saliva que se había encontrado en una de las heridas del cuello, y un pequeño misal. Trabajo para el forense. Otro psicópata. ¿Formaba aquello parte de la cultura británica?. A veces lo había pensado en las largas noches de beber café del termo en un coche patrulla. Los americanos matan en masa: una hamburguesería, un fusil de asalto, pum, pum. Los franceses matan con sutileza: veneno en el desayuno, zas. Los ingleses matan con meticulosidad y en serie. Jack el Destripador. El Estrangulador de Yorkshire. ¿El Maníaco de la Primera Trompeta?. Trabajo para las navidades, en cualquier caso. Trabajo para las sucias navidades de los cuarentones divorciados.

Pero mientras el teniente Gallagher se disponía a iniciar la investigación, alguien estaba planeando hacerle una visita.



Corría por el bosque, cubierto por un manto negro. Surgió de las entrañas de la niebla. Su sed de sangre, inagotable. Se acercó a la doncella sin ser visto y gruñó. El sueño de un demonio que corría por el bosque cubierto por un manto negro como la noche, se volvió pronto vigilia. Buscaba carne con carne blandida al viento. Satisfecho abandonó la presa sin parar siquiera su paso. Oculta de la mirada, se acercó a la choza y llorando gimió ante la vieja. Ten el alma quieta y no cuentes a nadie lo sucedido. Llegó la noche esperada y en el tálamo nupcial se entregó de cuerpo y alma al Jefe del Clan. Oculto bajo la saya degolló al pajarillo. Sangre de primeras nupcias, sangre de buen augurio.

La encontró a la sombra de un viejo roble solitario. La forzó dicen entre gritos de violenta lujuria, y fue tal su alegría que descuidó en su afán cuidarse la espalda. No fue aquella su primera hembra, pero sí la más jugosa. Pronto se acabó la alegría, desde atrás y asiendo una recia rama la leal Alice golpeó la cabeza del hombre con tal fuerza que si no fuera por la resistencia de los Urquhart, del mismo habría salido a descansar sobre la hierba. Los que le oyeron dicen que gritó como una mala bestia y no como hombre, y que salió para perderse en el bosque, y retornar más violento y afanoso si cabe. Buscando a Adam Munro sin encontrarle.

Pasados nueve meses parió al primogénito Urquhart. Temióle siempre como le dijo la vieja y llegado a los catorce años le buyó. Perdida en el bosque jamás volvió, y dicen algunos que fue testigo su hijo, pero no viven. Extraño a todos y amigo de nadie siguió creciendo al amparo del averno. Sin conocer hembra aún, se enfrentó al padre y retando al que fuera su jefe partióle el corazón en dos. Ya gritan las bues de vítores de gloria por el nuevo Jefe, y corren bravías al encuentro de los Munro, a saciar de sangre el apetito. Armado con las ropas del Clan, su corazón vestido de noche profunda, de ciénagas y muerte buscó la herida más fácil, atacando en retaguardia. Años de viles hazañas forjaron la fama de Urquhart, haciendo de él el más temible de los enemigos.

Masacrada su gente y su honra sin saberlo, Adam Munro busca venganza. Sabido de cierto que el joven Urquhart es invencible, la venganza es teñida por lóbregos sentimientos. Apelado Dios contesta y le ordena que forje una Cruz con forma de espada. Faltándole un ingrediente apareció el monje MacDougall, y vertiendo éste su sangre la convirtió en lo que Dios quería. Atacan los Munro a los Urquhart. El monje es un Mago Divino que les ayuda en tamaña hazaña. Encuentra Adam a Urquhart en lo alto del castillo y tras brutal pelea le hiere de muerte, enviándole al Abismo al cortarle la cabeza.

No se acabaron los Urquhart. La esposa Munro parió al poco a una niña de nombre Sarah. El tiempo diría después de quién era hija.

Las gentes de Munro huían hacia el páramo gentil, tierra de padres y abrigo siempre de desventuras.

Leyenda tradicional escocesa

SARAH

Sarah es un módulo de Ragnarok pensado para cuatro personajes no demasiado fogueados. Uno de ellos será un tanto especial: deberá apellidarse Dingwall y su hermano aparecerá en la aventura. Más adelante te daremos información sobre ambos personajes.

Como de costumbre, si quieres jugar este módulo como jugador no sigas leyendo: no te pases de listo y espera a que el D.J. te llame para jugar.

Nuestra historia comienza cuando se acerca la Navidad, en Edimburgo. Pavel Klodzinski llamará a los P.J. a la sede de Merrick House Inc. para pedirles que investiguen unos acontecimientos producidos en Londres que han llamado su atención. Primero, un sacerdote aparece muerto de un disparo (todo parece indicar que se trata de un suicidio) en un cementerio de Londres. Poco después su cadáver desaparece del depósito. A continuación, aparece muerto un contrabandista de obras de arte. Su cuerpo ha sido horriblemente mutilado y el teniente Gallagher, encargado del caso, ha tenido que ser internado en un manicomio por razones desconocidas.

Una vez reunidos con Pavel Klodzinski, éste les hará entrega de unos recortes de periódico en los que se habla de ambas muertes, y les pide que investiguen sobre lo que le sucedió a Gallagher. Parece ser que en su celda se han producido fenómenos... *extraños*.

Movidos por la curiosidad científica, los P.J. viajan hasta el sanatorio. Allí se topan de lleno con algunos de los fenómenos de los que hablaba Klodzinski, siendo además testigos de la huida del ex-policía, quien aparentemente había muerto y presenta todos los síntomas de una infección vampírica.

Tras varias investigaciones, llega un paréntesis: el 24, Nochebuena, llega a Londres Brian Dingwall, hermano de uno de los P.J.. Este personaje muestra un carácter un tanto peculiar. Reservado y desconfiado, anuncia a los P.J. que ha alquilado una casa en la que podrán pasar las Navidades. Esa misma noche, Brian aparece muerto en medio de un charco de sangre. La muerte es similar en algunos detalles a las que aparecen en los recortes de periódico que les entregó Klodzinski. El único legado de Brian es una carta con membrete de un hotel de Edimburgo, junto con una enorme y antigua

cruz. La carta, fechada el día 15 de diciembre, ha sido escrita por una persona que firma con un extraño nombre: "Urchudan". Edimburgo, justo el lugar donde el desafortunado hermano quería ser enterrado.

Movidos por el deseo de Brian y por la pista que ofrece la carta, los P.J. se trasladan a la capital escocesa, concretamente al hotel Pompadour, lugar en el que fue escrita la misteriosa carta. Allí tendrán la oportunidad de conocer a curiosos personajes. En primer lugar, se encuentra un sacerdote un tanto paranoide y hermano de Pietro Bellini, sacerdote como él, cuyo cadáver desapareció del periódico tras, aparentemente, haberse suicidado. Allí se encuentran además Christopher Wolf y su hija Ann, dos parapsicólogos que afirman haber conocido a Brian y que andan tras la pista de Mòrag Urchudan. Conocerán también a un joven de siniestro aspecto: Kevin MacDougall. No conoció a Brian pero también conoce a Mòrag Urchudan; es más, fueron amigos. Su objetivo es... eliminarla.

Eliminarla, si, porque se trata de una mujer. Es en el mismo hotel donde averiguaran que Mòrag Urchudan no es si no la traducción al gaélico de Sarah Urquhart. En este lugar, se encuentra además Carter, el líder de una secta satánica que además es un vampiro. Metido en asuntos sucios, concretamente en el contrabando de obras de arte. Inició un negocio con Sarah que le llevó a relacionarse con Walter Mason, cuyo asesinato investigaba Gallagher. Sarah le ha encomendado una misión: debe eliminar a Christopher Wolf y a su hija Ann pues suponen un peligro para ella.

Lamentablemente para él, su misión fracasa gracias a la intervención de Kevin MacDougall, el sacerdote y los P.J.

A estas alturas, los P.J. han entablado amistad con todos ellos, y reúnen información suficiente como para dirigir sus investigaciones al condado de Inverness, concretamente al pueblo de Drumnadrochit, lugar donde descansan las ruinas del castillo del clan Urquhart.

El primer encuentro en este bonito lugar, se produce durante el camino hacia una cabaña de alquiler. El cadáver viviente del enterrador del pueblo se pasea por la carretera, sin ocultar sus intenciones de acabar con ellos. Afortunadamente, los P.J. poseen en Drumnadrochit la ayuda de una buena guía,

Marion Kerr, una mujer cuya característica más curiosa es llevar una enorme pistola, una escopeta de combate y un par de agallas para volarle la cabeza al enterrador.

Drumnadrochit está lleno de zombis. Desde hace un par de años no dejan de producirse desapariciones y no es lo que se dice el mejor lugar para pasar unas navidades. Además está Sarah Urquhart, que supuestamente es un vampiro, aunque aún hay algo más. Tras toparse con algún que otro muerto viviente, defenderse del asalto a una taberna, descubrir que uno de los habitantes del pueblo escondía a su mujer en el sótano y la alimentaba con carne robada del cementerio, conocer la leyenda del clan Urquhart y descubrir que Kevin MacDougall lleva más tiempo del que parece rondando por ahí, se produce el enfrentamiento final.

En este punto la aventura llega a su clímax. Todo dependerá de los P.J., que asistirán a la revelación del secreto que ha atormentado a Kevin MacDougall durante seis siglos, se enfrentarán a un demonio menor que dirigía la secta satánica de Carter y era el responsable directo de la población de muertos vivientes de Drumnadrochit y serán testigos de la lucha final entre Kevin y Sarah, desempeñando un papel fundamental en el gran teatro del destino.

Todo depende de ellos. de su velocidad mental, de su coraje y de su espíritu de lucha. ¿Acabarán con Sarah?. ¿Liberarán a Drumnadrochit de su maldición?. ¿Se resolverá el gran enigma de Sarah Urquhart?. Quien sabe.

A continuación encontrarás una breve biografía de los hermanos Dingwall, Brian y el P.J. Este último debería tener acceso a toda esta información antes de empezar la aventura para evitar que se produzcan situaciones absurdas.

SOBRE BRIAN DINGWALL

Brian Dingwall nació en 1953, en el condado del mismo nombre, situado al Sur de Escocia. Cuando tenía quince años, se trasladó con su familia a Edimburgo, donde poco tiempo más tarde inició sus estudios de periodismo. Mientras cursaba sus estudios, consiguió trabajos temporales en diversos periódicos, hasta que pocos meses después de terminar la carrera, una oferta del Times le obligó a trasladarse a Londres, donde inició una brillante y polémica carrera.

En 1978, cuando Brian contaba con apenas 25 años, fue publicado su primer libro, un informe sobre sectas dañinas, haciendo hincapié en las que incluían ritos de adoración al diablo. Sus investigaciones en este campo, ayudaron a la desarticulación de algunos de estos grupos y, por consiguiente, la detención de sus líderes.

Nota importantísima: *a primera vista, pudiera parecer que tuvo algo que ver con los Hijos de Satán, la secta dirigida por John Carter. No es así. Brian será eliminado por Sarah por una cuestión... personal. Si crees que las antiguas obras de Brian (quien, de hecho, hace años que no investiga sobre sectas y no sabe NADA DE NADA sobre los Hijos de Satán) pueden despistar demasiado a tus P.J., puedes omitir este dato.*

Pese a la gran cantidad de trabajo que poseía, Brian encontraba tiempo suficiente como para poder dedicarse a una de sus aficiones preferidas, el rugby. Sus aptitudes para este deporte quedaron ampliamente demostradas, hasta el punto de jugar en la selección nacional escocesa. Seleccionado para jugar como titular en el Torneo de las Cinco Naciones, una lesión de hombro le obligó a retirarse del mundo profesional.

En 1970, cuando Brian tenía 17 años y su hermano pequeño apenas cinco, su padre, Walter Dingwall, es asesinado supuestamente por un maniaco, aunque las causas de su muerte nunca estuvieron muy claras. Su madre fue testigo del crimen y murió de un paro cardíaco debido a la impresión producida por los hechos.

Debido a su trabajo, a Brian le fue imposible cuidar de su hermano pequeño, por lo que se ocupó de que fuese educado por sus tíos.

Nota: los tíos del P.J. vivían... en el lugar del mundo que más le apetezca al jugador que lo lleve. Generará un personaje de forma normal (salvo la limitación que le marca su edad y su apellido).

Brian Dingwall, consciente de que la muerte de sus padres se produjo en circunstancias extrañas, decidió hace unos pocos meses iniciar una investigación con el propósito de esclarecer los hechos. Poco tiempo más tarde, llegó a las siguientes conclusiones:

- Bajo su condición de anticuario, su padre Walter no tenía ningún enemigo, por lo menos ninguno que mereciera ser considerado como peligroso.

- Walter Dingwall había pasado varios años de su vida estudiando los antecedentes de su familia, comenzando por los clanes escoceses hasta la actualidad.

- Durante dos meses desapareció, con la intención de recabar en las Highlands la mayor información posible. Volvió enfermo y malherido, con una extraña cruz que guardó en una caja fuerte.

- Probablemente, el motivo de su muerte haya sido la posesión de esta cruz. Es casi seguro que alguien MUY INTERESADO en la obtención de este objeto haya llegado a amenazar a Walter Dingwall, terminando por cumplir con dichas amenazas.

Poco tiempo más tarde, Christopher Wolf se presenta a Brian. Ambos se conocen muy bien, pues este hombre fue como un segundo padre para él. Amigo íntimo de Walter Dingwall

y de su esposa, fue socio del padre de Brian en el negocio de las antigüedades, compaginando su trabajo con la Parapsicología.

El motivo de la visita de este hombre es claro. Al igual que Brian, pretende aclarar las causas de la muerte del matrimonio Dingwall, así como las circunstancias en las que ésta se produjo. Casualmente, ambos han esperado varios años antes de iniciar sus investigaciones.

Juntos buscaron en los archivos de su padre, obteniendo información suficiente como para dirigir sus investigaciones a Drumnadrochit, un pueblo del Condado de Inverness, a orillas del Lago Ness. Allí, conocieron la leyenda del Clan Urquhart, y se produjo un enfrentamiento con Sarah Urquhart en su castillo. El producto de este enfrentamiento fue lamentable: a Brian y Christopher se les había escapado un detalle. Cuando recopilaron los datos sobre la leyenda, pasaron por alto el hecho de que para acabar con Sarah Urquhart, era necesaria sangre divina que debía ser mezclada con el metal de la cruz. Así, se vieron forzados a huir, no sin un recuerdo para cada uno. Actualmente, ambos lucen cicatrices por todo el cuerpo, producto de las garras de Sarah. Viendo que les faltaba algo para poder acabar con ella, decidieron esperar un tiempo, y recopilar la información que ignoran.



SOBRE EL HERMANO DE BRIAN DINGWALL

Bajo tu condición de hermano de Brian Dingwall, la información sobre éste, y sobre tí mismo es la siguiente:

Naciste en el condado de Dingwall, al sur de Escocia, hace 25 años. Tu padre era anticuario y tu madre maestra de escuela: ambos murieron poco tiempo después de que os trasladarais a Edimburgo. Una noche caminaban por las calles de esta ciudad cuando un hombre les salió al paso: según los informes de la policía, se trataba de un atracador. Tu padre se negó a darle lo que pedía, por lo que recibió numerosos navajazos por todo el cuerpo. Tu madre, que sufría problemas de corazón, no pudo soportar la visión de tu padre siendo brutalmente apuñalado. Tenías cinco años y no te acuerdas demasiado bien de todo aquello.

A tu único hermano, Brian, le era totalmente imposible cuidar de tí, ya que por aquel entonces era muy joven. Apenas tenía 17 años y estudiaba en un internado. Por esto, te envió con tus tíos, que vivían en otro país. Te criaste con ellos hasta que tuviste la edad suficiente para iniciar tus estudios; fue entonces cuando viajaste de nuevo a Edimburgo, donde te instalaste definitivamente, encontrándote con viejos amigos de la infancia, tuyos y de Brian. En esta ciudad entraste en contacto con la Merrick House Inc. Mientras tanto, Brian abandonaba su pasión por el rugby debido a una lesión de hombro, volcándose definitivamente sobre el periodismo.

Puesto que tu hermano Brian viajaba mucho, la única forma de estar en contacto con él era el correo. Mantuvisteis correspondencia regular durante varios años. Hace un par de meses, dejó de escribirte, hasta que la semana pasada recibiste una carta en la que Brian te comunicaba su llegada a Londres, con la intención de pasar las Navidades contigo y vuestros amigos comunes. Para tal efecto, ha alquilado una casa en las afueras de esta ciudad.

Tu relación con Brian nunca ha sido mala. Él era tu héroe, tu hermano mayor. El que tenía éxito en casi todo lo que hacía. No le conoces demasiado bien porque habéis pasado muchos años separados... pero sigue siendo tu hermano mayor. El pariente vivo más cercano que te queda.

Capítulo 1

NAVIDAD, NAVIDAD.

DULCE, NAVIDAD.

Lo primero es lo primero (nota para el DJ.): Antes de nada, elige a un jugador mediante una tirada de dado para cada uno (quien obtenga un resultado mayor será el elegido). El P.J. afortunado, deberá, sin remisión alguna, apellidarse Dingwall y ser de nacionalidad escocesa, aunque ya no reside en su país (no tengas piedad por mucho que llore; la vida es dura). A continuación, explícale a él y al resto de los jugadores lo siguiente:

Todos los P.J.s son viejos amigos de Brian Dingwall, aunque ninguno de ellos debe residir en Edimburgo (para dar mayor credibilidad, podrías inventar alguna anécdota que hayan podido compartir con él, quizás una travesura hecha años atrás, etc. Además, puedes ofrecerles cierta información sobre este P.N.J., la cual aparece más adelante, siempre que les ocultes datos de la aventura que no deban conocer si no es por ellos mismos).

El P.J. que haya sido elegido mediante la tirada anterior, no es ni más ni menos que su hermano/a. Tras dos años de separación, durante los cuales mantenían correspondencia regular (aunque al final, ésta se vio bruscamente interrumpida por motivos que no vienen al caso), Brian ha decidido encontrarse con su hermano/a y con sus amigos, con el fin de pasar juntos las Navidades. Según lo acordado, los jugadores deben recogerle en el aeropuerto de Londres (Heathrow), la víspera de Nochebuena a las seis de la tarde aproximadamente, hora de Londres. Desde allí pueden dirigirse a una pequeña casa alquilada por Brian, situada en las afueras de Londres.

Continuemos

Faltan tan sólo cinco días para la Nochebuena. Los últimos partes meteorológicos han anunciado un fuerte descenso de las temperaturas. Por lo que parece, estas van a ser unas Navidades muy frías, quizá las más frías que se puedan recordar en los últimos siete años. En el momento de comenzar esta historia, cae una fuerte nevada sobre Edimburgo. Parece que la noche se ha anticipado: pese a que son sólo las cuatro de la tarde, la ciudad se encuentra en una penumbra espectral. Las luces de los comercios han sido encendidas una hora antes de lo habitual.

Afortunadamente, el sistema de calefacción de la Merrick House Inc. es excelente, por lo que aquel resulta un lugar más que habitable. Pese a su aspecto siniestro, uno podría decir que parece un lugar acogedor.



En una confortable habitación se encuentran los P.J., mientras esperan la llegada de Pavel Klodzinski, el actual director de la Merrick. Los P.J. han sido citados con la intención de tratar un asunto de posible interés para ampliar los datos de la editorial. El carillón de la estancia indica que son poco más de las cuatro de la tarde. Klodzinski entra en la habitación.

Tras su pipa, aparece un rostro serio pero benévolo. El trabajo es el siguiente:

«Buenas tardes, caballeros. El motivo por el cual les he hecho venir es el siguiente». Deja caer suavemente sobre la mesa tres ejemplares del Times pertenecientes a los tres días anteriores. Las noticias de interés están marcadas por un círculo rojo.

«Supongo que en principio esta noticia no les dirá nada; me parece muy lógico. Aparte de la brutalidad del asesinato y del mal gusto del asesino, lo cual queda demostrado gracias a la curiosa pintada de la pared, no parece tratarse de un caso apropiado para la Merrick. Lo que realmente nos debe atraer de todo esto, es cierta información que todavía no he compartido con ustedes. Con su permiso, me dispongo a exponerles el caso:»

«Su nombre es Richard Gallagher. Tiene unos cuarenta y cinco años, aunque actualmente aparenta unos cuantos más. Era el detective encargado de la investigación del asesinato del periódico. Su expediente es prácticamente intachable, y nunca ha dado muestras de inestabilidad mental: esta mañana ha sido ingresado en el hospital psiquiátrico «Residencia John Mathews» en Londres. Las razones por las que ha sido internado en dicho centro no son lo suficientemente claras como para explicárselas con detalle. Sin embargo, cierta información ha llegado hasta nosotros, concretamente por parte de su ex-mujer, Sonia Donaldson, quien ha realizado una visita al teniente. Esta mujer asegura que su ex-marido se encuentra en un estado lamentable, si me permiten la expresión. El hecho de que Gallagher haya o no perdido el juicio no es de nuestra incumbencia, pero sí los extraños sonidos guturales que proceden de su garganta, por no hablar de el viento que en determinados momentos asola la habitación en la que se encuentra recluido. El caso nos recuerda a varios de los que aparecen descritos en las obras de la biblioteca XIII.»

«Como ya se habrán imaginado, en ese lugar ocurre algo que acapara la atención de la Merrick, por lo que creo necesaria su intervención. Richard Hamblin les recibirá: es el director del centro y procurará ayudarles en todo lo posible. Por supuesto, el equipo que consideren necesario para la investigación estará a su entera disposición.»

«Si lo desean o lo consideran conveniente, también pueden hablar con Gerald Ross, el policía que actualmente se encarga del caso en el que estaba trabajando Gallagher. El se habrá adaptado al nuevo caso de forma eficiente, incluso es posible que acceda a colaborar con ustedes. En cuanto al asunto del padre Bellini... podría estar relacionados, aunque sólo es una corazonada. Nada más caballeros, que tengan una feliz Navidad.»

RESIDENCIA JOHN MATHEWS, UN REMANSO DE PAZ...

Día 21 de Diciembre. Los P.J., siguiendo las instrucciones de el señor Klodzinski, se han dirigido a Londres. Tras el viaje (en avión, por supuesto), pueden formalizar ciertos asuntos como pueden ser encontrar un hotel, alquilar un vehículo (si han decidido llevar equipos de investigación como cámaras, micrófonos, etc. lo más recomendable es una furgoneta) y, por supuesto, averiguar cómo se llega a la residencia.

Para llegar a la residencia John Mathews, los P.J. deben salir de Londres en dirección Sureste, por la M2, que se dirige a Canterbury. Una vez allí... bueno, es mejor que lo expliquemos paso por paso:

Vista desde fuera, la residencia aparece como un gran edificio de estilo casi futurista. Amplios jardines rodean todas las instalaciones: en ellos puede verse mayor actividad de la que se puede esperar de un lugar como este. Ancianos sentados en bancos, jóvenes paseando, en definitiva, resulta difícil creer que todos son desequilibrados. Por supuesto, no todos lo «huéspedes» están locos de atar, es más, la mayoría son personas completamente normales a las que su médico les ha recomendado una temporada de reposo. Tras pasar a lo que podríamos llamar recepción, serán atendidos por una amable enfermera. Los P.J. no tienen más que mencionar el nombre del director, esto es Richard Hamblin, y la encantadora enfermera les conducirá hasta su despacho.



Sacerdote católico hallado muerto

POR STEWART JENKINS,
SUCESOS

PIETRO BELLINI, sacerdote católico de cuarenta y dos años, ha sido hallado muerto con un impacto de bala en la cabeza en la madrugada de ayer en el Highgate Cemetery. El cadáver, en el momento del macabro hallazgo, se encontraba apoyado sobre una lápida y en su mano derecha portaba un revólver. Según el departamento de balística de Scotland Yard, la bala que acabó con la vida del padre Bellini fue disparada por esa misma arma. A falta de confirmación oficial, todo hace suponer que se trata de un suicidio. El padre Bellini residía en Gran Bretaña desde hacía cuatro años. Durante ese tiempo había ocupado cargos de cierta importancia en diversos obispados.

17 de diciembre

Estos son los recortes de periódico que Pavel Klodzinski mostrará a los P.J.. Les pedirá que dediquen toda su atención a la muerte de Walter Mason, pero tiene la corazonada de que el asunto Bellini puede tener algo que ver. Por si acaso, también ha recopilado algunas noticias sobre el suceso.

Misterioso asesinato de un contrabandista

POR DAVINIA SHERIDAN,
SUCESOS

WALTER MASON, de treinta y cuatro años y conocido en círculos policiales por sus actividades ilegales de contrabando, ha sido hallado anoche en las inmediaciones de Smithfields, el antiguo mercado de la carne. Al cadáver, horriblemente mutilado y lleno de desgarros, le faltaban porciones de diversos órganos.

Mason, con antecedentes penales por delitos de diversa índole, había sido detenido por última vez hace seis meses y se encontraba en libertad condicional bajo fianza a la espera de juicio por tráfico de obras de arte. Según el teniente Gallagher, encargado de la investigación: *"se trata de un crimen que sugiere más la obra de un enfermo mental que un ajuste de cuentas. Por el momento no se descarta ninguna hipótesis, pero de todas las que barajamos en estos momentos la más probable es la de una especie de asesinato ritual."*

El hecho de que junto al cadáver se encontrase una inscripción escrita con la propia sangre de la víctima con el texto: *"Sonó la primera trompeta. 666"* parece avalar esa hipótesis. Scotland Yard esperará los resultados de la autopsia antes de hacer público el informe oficial.

19 de diciembre

more for a morning, which nowadays than you do for abusing a child."

The judge said he was

among with it because they thought it was right.

"Little girls are not there for you to indulge your sexual

out off the not benefit.

Client advised ed under the girl was also treatment lens and Justice

defence an immi got, and service by not

sexual ac The v how in child had tried to be offered when in the girl's children mother.

The ju "You were as opposed which en tential so took in guilty pie girl did evidence.

The rec inquest part" in than a diagnosis of A spoke Forensic not expect struck me so much as that case.

Ladrones en el depósito de cadáveres

POR STEWART JENKINS, SUCESOS

EL CADAVER de Pietro Bellini, sacerdote italiano de cuarenta y dos años que, como informábamos en nuestra edición de ayer, apareció muerto en el Highgate Cemetery ha desaparecido. El suceso, sin precedentes en los últimos cien años, ha conmocionado al personal del depósito de cadáveres. Cuando los enfermeros se disponían esta mañana a conducir el cuerpo sin vida de Bellini a la sala de autopsias, encontraron vacía la cámara frigorífica, lo que hace suponer que el extraño hurto se produjo por la noche. Lord Bookman, director del Real Instituto de Investigaciones Anatómico-Forenses, no podía ocultar su desasosiego ante tan desagradable suceso: *"resulta inconcebible la idea de un ladrón de cadáveres en los tiempos que corren. Hace siglos no era una práctica tan poco*

frecuente, pero... está claro que hoy en día los vivos no quieren entrar aquí y es evidente que los muertos no pueden salir por su propio pie".

Como informamos ayer, Pietro Bellini apareció muerto con un arma en la mano y un disparo en la cabeza. En espera de la autopsia, Scotland Yard daba prácticamente por seguro que se trataba de un suicidio.

Al cierre de esta edición, representantes del Partido Laborista no descartaban emprender algún tipo de acción contra Lord Bookman. Como se recordará, su elección como director del Real Instituto de Investigaciones Anatómico-Forenses desató una fuerte polémica. Según los laboristas, su nombramiento se había debido más a sus contactos que a sus habilidades médicas

18 de diciembre

20 de diciembre

.....37-39 16 6 22 14 36 15 15 17 22 43	Croat inhabitants. Boban said in a letter to	Mr Smith branded them a "shabby and unseemly affair	reason to dismiss him. Mr Major said he was	
For 65: Canada Cyprus C11 00: nd MRK 15 00: DM 4 00: Holland G1 Italy L 3 300: elms Esc 275: 00, Norway Kr pain Pes 250: and 5 Pcs 3 80: 0.	Crimen de Smithfields: Sigue el misterio			
23	STEWART JENKINS EN LA MAÑANA de ayer, Scotland Yard hizo público el informe oficial sobre el crimen de Smithfields. Como recordará el lector, en las inmediaciones del lugar fue hallado el cadáver mutilado de Walter Mason, contrabandista especializado en obras de arte. En una rueda de prensa celebrada en el Real Instituto de Investigaciones Anatómico-Forenses, Lord Bookman, director de la institución, Alan Redhorn, forense encargado de la autopsia y varios representantes de la policía, informaron sobre los resultados de los análisis del cadáver de Mason, aunque ninguna de las conclusiones parece aportar luz alguna sobre el caso. Tampoco se confirmaron ni desmintieron oficialmente los rumores sobre las pasadas colaboraciones de Mason con la policía como confidente. Los periodistas presentes en la rueda de prensa, no dejaron pasar la ocasión y no dejaron de formular preguntas a Lord Bookman sobre la desaparición de un cadáver que se produjo en el Real Instituto el día 17. Según Lord Bookman, se trata de un intento de sabotaje por parte de algún empleado descontento. Los representantes de Scotland Yard salieron al paso de las veladas acusaciones de negligencia por parte de los representantes de algunos medios de comunicación y aseguraron que la seguridad de la institución era excelente "y más teniendo en cuenta lo poco probable que es el robo de un cadáver". No obstante, las explicaciones oficiales no parecen haber dejado satisfechos a los laboristas. Peter Hampton, diputado por esta formación política y uno de los miembros de la comisión de control de la sanidad fue tajante en sus afirmaciones ante este periodista: <i>"esta no es más que una muestra más del legado Thatcher perpetuado por el señor Major. Los puestos clave de la sanidad están ocupados en su casi totalidad por advenedizos sin la más mínima formación profesional que sólo sirven para frustrar día tras día el trabajo de los verdaderos profesionales de la sanidad. Si Lord Bookman no dimite ante una negligencia tan escandalosa, no acierto a imaginar qué es lo que debería suceder para que se apartase por voluntad propia de tan jugoso puesto, porque es evidente que los conservadores están dispuestos a respaldar todo lo que este individuo quiera hacer".</i> Jud free JUDGE Ian QC, 71, was centre of a freeing a m have sex wit old girl whi sitting. The judge ting Karl Gar because he was no ange girl's mother had implied led Gambrell Outside W Court she sai say that a mi an eight-year more for a			

Ellen Russell: Una joven enfermera (aparenta unos 26 años), amable, servicial. No está directamente implicada en el desarrollo de la aventura. Si alguno de los P.J. intenta relacionarse especialmente con ella, deberá realizar una tirada de seducción (Nivel Muy Difícil), pero esto no hará que ella se vea envuelta en la historia que van a protagonizar los P.J.. Si sospecha que está ocurriendo algo extraño, enseguida dará muestras de temor, negándose a ver a cualquier P.J.

Sabe: Más bien poco. Lo único de lo que tiene conocimiento es que el teniente Gallagher presenta síntomas de esquizofrenia. Los detalles escabrosos le han sido ocultados.

Richard Hamblin: Un tipo tan normal como lo puede ser el director de un sanatorio. Pelo cano, ojos un tanto hundidos y una sonrisa llena de reparaciones. Se mostrará jovial, extrovertido y algo amanerado, pero no es peligroso (en ningún sentido). Su papel en esta historia no es decisivo ni mucho menos. Simplemente se limitará a satisfacer las necesidades de los P.J. en la medida de lo posible. No soporta (es decir, le llena de furia) que las personas supuestamente cuerdas llamen a los pacientes «locos»: si por algún casual alguno de los P.J. da muestras de escaso tacto en este sentido, Hamblin se limitará a corregir a dicho P.J., dejando notar su enfado. Preferiría que todo este asunto quedara resuelto para el día siguiente, ya que por la tarde, recibirá la visita de un periodista con la intención de realizar un reportaje para un programa científico. Si se observara algún fenómeno extraño, esto repercutiría en la imagen de la que hasta ahora ha disfrutado la residencia.

Sabe: Que Gallagher presenta síntomas idénticos a los de un desdoblamiento de la personalidad (ha leído «El Exorcista», pero desde el punto de vista psiquiátrico, la posesión no existe). Su voz y su carácter cambian repentinamente, parece poseer mayor fuerza de la que aparenta, etc. Además, hay un hecho que le preocupa; Gallagher no ha comido nada desde que se encuentra recluido en el sanatorio. Bien es cierto que lleva ingresado poco tiempo (desde el día 19) pero desde entonces ha rechazado todo tipo de comida. Sabe también que el primer celador que vigilaba a Gallagher, Michael Dorset, es ahora paciente del doctor William Sanders, un prestigioso psiquiatra afincado en Edimburgo. Curiosamente, comenzaba a presentar los mismos síntomas que el teniente Gallagher. Interesante, muy interesante. Tratará de restar im-

portancia a ese asunto ante los P.J. «*ya saben, en este trabajo las tensiones son enormes y hay quien no las soporta demasiado bien...*». Por último, Sabe también que Conrad Walters, el celador que vigila a Gallagher por la noche, ha visto cosas «extrañas», aunque no ha tenido la oportunidad de hablar con él de este tema.

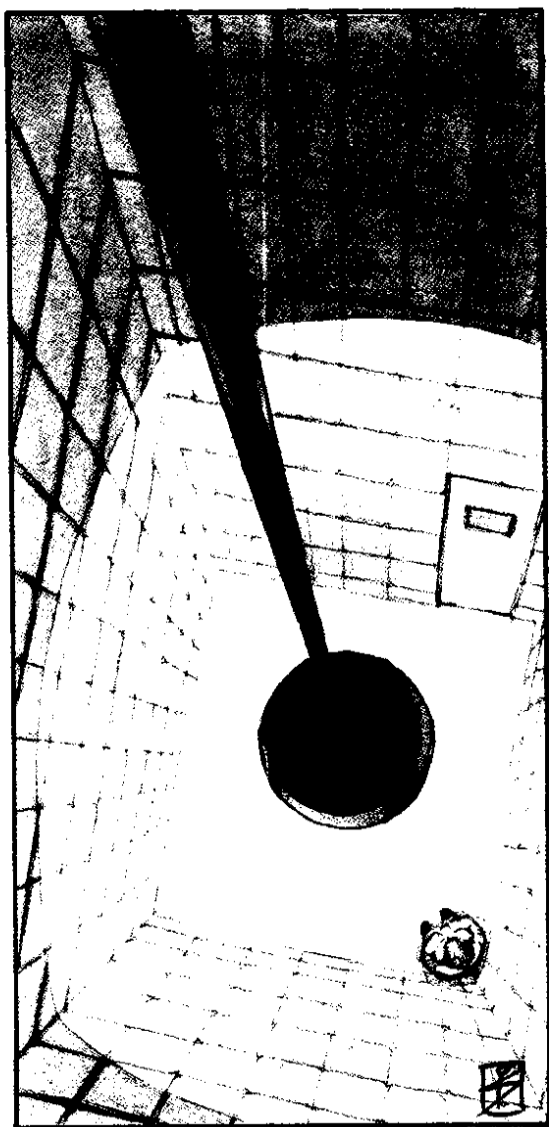
Por otra parte, Richard Hamblin puede revelar a los P.J. que por el momento se está administrando a Gallagher un medicamento llamado Haloperidol, el cuál le mantiene consciente, aunque sumamente relajado. Como dato, podrá añadir que han sido necesarias dosis muy elevadas para conseguir el efecto necesario.

Es de suponer, que lo que más urge a los P.J. es hacer una visita al otrora teniente Gallagher, con el fin de realizar un diagnóstico preliminar. Hecho. Totalmente de acuerdo, Hamblin les conducirá hasta la celda donde está recluido. El paisaje que podrán observar durante el camino no es muy alentador. Tras acceder al tercer piso, un largo y bien iluminado pasillo se extiende ante ellos. A cada lado hay seis puertas, acolchadas todas ellas. «*Todas están vacías*» (comentará Hamblin) «*a excepción de la que ocupa Gallagher, y una mujer de cuarenta años que asegura escuchar voces que le ordenan que se suicide*». Efectivamente, al otro lado de la celda número cinco (situada al lado derecho según se sale del ascensor), pueden escucharse golpes en la puerta y lamentos que ponen la carne de gallina.

La celda en la que está recluido Gallagher, la número 12, es un tanto especial. La puerta conduce a un pequeño pasillo: en el lado derecho de éste, hay un cristal a través del cual se observa el interior de la auténtica celda que ocupa Gallagher. Al final del pasillo hay otra puerta que conduce directamente a la estancia. En el pequeño corredor, hay espacio suficiente para una mesa y una silla. Sentado en ella hay un celador viendo un concurso en una televisión portátil. Si es de día, el celador no tendrá ninguna importancia, pero si es por la noche, el celador será Conrad Walters, el cual tiene algunas cosas que decir.

Conrad Walters: Vigila a Gallagher en el turno de noche, aunque si es necesario, puede ser despertado (duerme en la propia residencia, más que nada por ahorrarse unas libras) para hacerle algunas preguntas. Hombre bien parecido, aparenta unos 24 años. Preferiría trabajar en otra cosa, pero tiene que pagar su carrera de





medicina. Es un tipo simpático, aunque bastante reservado; cuando habla, es posible detectar cierto temor a decir algo inapropiado. Con una tirada exitosa de intuición (nivel difícil), podría deducirse que sin duda alguna, el bueno de Conrad está pasando por un mal momento, es más, parece asustado.

Sabe: Que está sustituyendo a un compañero, ya que al parecer éste se encuentra enfermo. Tiene la total certeza de que ahí dentro (en la celda de Gallagher), está pasando algo que escapa a su entendimiento. Ha sido testigo de cómo durante la noche, cuando apagan las luces de todas las celdas, dos lucecillas rojas brillaban al otro lado del cristal. Incluso parecía que se acercaban hasta pegarse a él. Conrad está aterrado: también se ha percatado de dos pequeños orificios situados en el lado izquierdo del cuello de Gallagher. Pero esto no es lo único extraño que ha visto. Juraría por la tumba de su tía Rose

(al parecer significaba mucho para él), que mientras vigilaba a Gallagher, alrededor de la una de la madrugada, una figura vestida de negro caminaba hacia él desde el principio del pasillo grande (esto es, el que comienza en el ascensor y a cuyos lados están las doce puertas). A medida que la figura se iba acercando, pudo darse cuenta de que aquella figura llevaba puesta una sotana. A unos cinco metros de él, la figura se desvaneció y él perdió el sentido. Únicamente revelará esta información a quien obtenga éxito en una tirada de carisma (nivel muy difícil), y lo hará siempre que Richard Hamblin no pueda oírle, ya que teme además que le despidan.

No sabe: Que el compañero al que está sustituyendo, Michael Dorset, es ahora paciente del doctor William Sanders, el prestigioso psiquiatra afincado en Edimburgo. A su vez ignora que el otrora teniente Gallagher, en estos momentos se encuentra camino del Paraíso, es decir, muerto.

Dadas las circunstancias, lo más probable es que los P.J. se pongan manos a la obra, lo cual significa montar el equipo (repito, si es que han traído alguno). En este caso, será necesario conectar los aparatos que funcionen con electricidad en el exterior de la celda, ya que ésta está desprovista de enchufes (motivos de seguridad). También es muy posible que decidan permanecer observando al pobre teniente Gallagher, el cual yace en la cama, preso de una camisa de fuerza.

En caso de que todavía no haya anochecido:

No habrá mucho que ver, ya que éste se encontrará aparentemente dormido (en realidad está muerto, pero eso no será posible averiguarlo si nadie lo comprueba). En caso de que alguno de los P.J. decida comprobar el estado de Gallagher, las conclusiones no serán muy alentadoras. Su aspecto externo es el de una persona sana: sus pupilas reaccionan ante la luz, sus mejillas están sonrosadas, etc. Lo único que podría hacer sospechar a alguien es que la temperatura corporal es muy baja, sospechosamente baja, por no hablar de sus caninos, que ahora son de un tamaño aproximado de dos centímetros. Lo único que pueden hacer los P.J. es poner en práctica los «métodos de exterminio de vampiros menores» lo cual hará que Gallagher se convierta en un montón de cenizas.

En caso de que ya haya anochecido: En este caso, la situación será diferente. Conrad Walters acompaña a los P.J.. Gallagher sigue aparente-

mente dormido (recuerdo al lector que está muerto). A los pocos minutos de haber instalado el equipo, la temperatura de la estancia habrá bajado considerablemente.

Nota: Si entre el equipo de investigación figura una cámara de video especialmente equipada (esto es, con un motor que la hace enfocar a las zonas donde se registren cambios de temperatura, emisión de ondas, etc.), ésta comenzará a moverse, hasta enfocar al teniente Gallagher, cuyos brazos han comenzado a agitarse en un loco frenesí, hasta que en una especie de arranque de furia, las correas de la camisa de fuerza saltan por los aires. Si los P.J. suponían a Gallagher muerto, deberán realizar una tirada de estrés (-5/x3).

Además de esto, en la celda comienza a soplar una suave pero gélida brisa. Gallagher tiene ahora los ojos abiertos: unos horribles ojos cuya pupila ha desaparecido; el globo ocular es de color «rojo sangre». Sus enormes dientes amarillentos, aparecen producto de una mueca de burla.

LA RESURRECCION DEL TENIENTE GALLAGHER

Sea como sea, unos instantes después de que los P.J. entren en su celda, el teniente Gallagher resucitará. Ante sí, los jugadores tendrán a un Gallagher totalmente incorporado, mirando hacia arriba en una horrible mueca de dolor. La piel de su rostro está amoratada, las venas de su cuello se han inflamado tanto que parecen a punto de estallar. Gallagher grita, pero su voz aparece distorsionada, siendo similar al rugido de un animal. Los P.J. deberán realizar una tirada de estrés antes de poder actuar (-4/x3). La brisa ahora se convierte en viento. Gallagher salta de la cama con sorprendente agilidad, intentando alcanzar a cualquier persona que esté cerca. La única intención de Gallagher será la de morder a alguien con la intención de obtener sangre; su comportamiento será el de un vampiro menor normal. Lo único que queda por hacer, visto el lamentable estado de Gallagher, es emplear los «métodos de exterminio de vampiros menores», haciendo que se convierta en cenizas.

Atención: En este último caso, es decir, cuando Gallagher se encuentre totalmente activo, su única intención será la de escapar de la residencia. Como D.J. ocúpate de que esto se cumpla, ya que el hecho de que un vampiro como Gallagher esté rondando por las calles puede suponer una buena ayuda para los P.J., si llegan

a un punto en el que no sepan hacia dónde encaminar sus investigaciones. Más adelante te ofrecemos la información que pueden obtener de Gallagher si es necesario un encuentro con él.

¿Qué oculta el bueno de Gallagher?: Pese a ser considerado un paciente potencialmente peligroso (de ahí que fuera encerrado en una habitación con muebles y paredes acolchadas), se le permitían ciertas distracciones, las cuales calmaban considerablemente su hostilidad. Gallagher llevaba muy poco tiempo en la residencia John Mathews, pero tuvo tiempo de distraerse dedicándose a escribir. Tirada por el suelo, hay una carpeta que permite entrever algunas hojas en blanco. Únicamente hay una que está escrita, aunque el mensaje no parece demasiado coherente:

«Un hombre santo... un mensajero de Dios... que me ha dado la vida eterna»

En el mismo papel, parece haber un par de gotas de sangre seca, la cual corresponde a Gallagher.

Nota: La información sobre el resto del personal de la residencia John Mathews aparece al final de la aventura, bajo los nombres de «celadores», «enfermeros-as» y «doctores». Debido a que su papel en esta historia es nulo, haz que estos P.N.J. se comporten de forma normal, de manera que no entorpezcan la investigación de los P.J., pero que tampoco la faciliten demasiado.

Suponiendo que los P.J. hayan terminado con el feo asunto de la residencia John Mathews, no quedará de momento nada más por hacer, a no ser que alguno de los P.J. sea policía y tenga acceso a cierta información. Aún quedan algunos interrogantes que resolver, como por ejemplo, ¿quién pudo contagiar a Gallagher?, ¿quién es el hombre santo? y ¿corresponden a la misma persona el misal y el ADN de la saliva encontrada en el cuello de la primera víctima?. Son puntos desde los que los P.J. pueden iniciar la investigación.

22 DE DICIEMBRE Dónde investigar:

1) El forense: Su nombre es Alan Redhorn. Tiene cincuenta años, veinte de los cuales ha dedicado a su profesión. Con una tirada de carisma de nivel muy difícil o difícil, si quien pretende obtener la información es policía, médico forense, etc.. Redhorn proporcionará a los P.J. una copia del informe de la autopsia





Real Instituto De Investigaciones Anatómico - Forenses

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE: Mason, Walter

EDAD: 34

SEXO: Masculino

RAZA: Caucásica

Adulto de 34 años, cabello rubio, ojos grises. Constitución atlética con miembros proporcionados. No muestra tatuajes a nivel cutáneo o subcutáneo. Empastes en el segundo molar inferior izquierdo, primer molar inferior derecho y primer molar superior derecho. Cordales extraídos.

En el momento del hallazgo, se observan áreas térmicas en la región temporoccipital. Traumatizaciones en la región ungular como consecuencia de la rotura de las uñas pertenecientes a los dedos II, III y IV, encontrándose restos de algodón brillante (el mismo tipo que el de las sotanas). Resto N.A.

En la porción lateral derecha del cuello se observan dos orificios incisivos hacia la vena yugular externa. Resto N.A.

Señales de violencia por golpe traumático en región precordial con rotura de costillas de 4ª a 10ª, y hundimiento de 11ª y flotante. Todo esto unido a un arrancamiento de vísceras internas supradiafragmáticas, principalmente corazón, no encontrándose éste en el momento del hallazgo.

En las regiones abdominal y pélvica, se observa una gran herida profunda que cursa con desgarramiento total de músculos recto, transverso, oblicuo derecho, y zona paraumbilical

NIVEL INTERNO

Se observa un arrancamiento en garra del epíplon mayor y porciones del intestino delgado, sobre todo la porción distal del ileon, válvula ileocecal, colon ascendente hasta el ángulo hepático y dos tercios proximales del colon transverso junto con el lóbulo derecho del hígado.

Los 3/4 distales del yeyuno y porción proximal del ileon, presentan mordeduras y desgarramientos. Se aprecia a su vez un evidente efecto de succión. Resto N.A.

HIPÓTESIS

Basándonos en el área térmica a nivel temporoccipital, la muerte debió producirse entre las tres y cuarto de la mañana. La causa de la muerte fue una hemorragia masiva a nivel pélvico y abdominal, observándose necrosis en porciones de tejido epitelial y desequilibrados niveles de:

Hormonas alteradas

- Adrenalina
- Noradrenalina
- Adenocorticotropa

Enzimas alteradas:

- M.A.O. (Mono Amino Oxidasa)
- C.O.M.T. (Cotecoil Ortometil Transferasa)

Las glándulas sudoríparas se encontraban al máximo de su funcionamiento.

De todo esto se deduce que la víctima estuvo sometida a altos niveles de estrés.

Los orificios incisivos antes mencionados se encontraban tumefactados por un agente de composición y estructura similares a la Lidocaína.

Se aprecia una carestía sanguínea en la corteza cerebral externa, de lo cual se deduce que la extracción de sangre se realizó a través de los mencionados orificios, los cuales fueron producidos por los caninos de un animal del tamaño aproximado de un lobo.

No se halla contenido en el aparato digestivo medio e inferior, por lo tanto la víctima no había comido nada sólido en las seis horas anteriores, aunque sí se observa la presencia de alcohol etílico.

OBSERVACIONES:

Huellas dactilares humanas en el cuerpo, restos de uñas afiladas como las de un animal. Posiblemente, fueron las que produjeron los cortes.

Según el mapa cromosómico (adjunto en la página siguiente), la saliva pertenece a un ser humano, con grupo sanguíneo Rh +.

(entrégale una fotocopia de ese informe a los P.J. y, si tienen alguna duda, tratará de explicar lo que contiene su informe en términos que puedan entender. En cualquier caso, su estilo será farragoso: no está acostumbrado a hablar de estas cosas con profanos en la materia. Los P.J. deberían tener claro tras hablar con él que...

- El sujeto se encontraba, aparentemente, en buen estado físico antes de la agresión. Según los datos facilitados por Scotland Yard, se trataba de un hombre dedicado a la venta de estupefacientes, obras de arte, y cualquier otro artículo lucrativo de circulación ilegal.

- Lo primero que le hicieron a la víctima fue romperle las piernas, aunque no se sabe cuál fue el objeto que se utilizó para ello. La víctima falleció alrededor de la una de la madrugada, a causa de una hemorragia producida por dos pinchazos en el cuello que alcanzaron la yugular. Tras esto, se procedió a la rotura del cuello y a la extracción del corazón, además de porciones de otros órganos internos, como treinta centímetros de intestino delgado y la mitad del hígado.

- En las uñas de los dedos índice y corazón de la mano izquierda, se ha encontrado una pequeñísima pero útil porción de un tejido negro.

-«Agárrense caballeros, el tejido procede sin duda alguna de una sotana de sacerdote. Lo he comprobado varias veces, y no nos cabe ninguna duda.»

2) Teniente Gerald Ross: Se trata del policía al que han asignado el caso en el que trabajaba Gallagher, así como la investigación de su muerte. Ha conseguido cierta información sobre el individuo encontrado en Smithfields.

Sabe: Que Walter Mason era un intermediario entre contrabandistas de cualquier cosa que aportara una cantidad de dinero considerable. La policía le vigilaba, incluso en algunas ocasiones habían trabajado juntos con el propósito de encerrar a algún que otro contrabandista. Según los datos de Scotland Yard, permaneció dos meses en Edimburgo. A su vuelta, contactó con la policía ofreciendo sus servicios como confidente. Al parecer, había conocido a un tipo con el que estaba a punto de cerrar un negocio. La noche anterior al hallazgo de su cadáver, Walter Mason ultimaba detalles con su cliente, acordando la hora, el lugar y el precio de la entrega. Lamentablemente, lo único que se pudo averi-

guar sobre su cliente es que se llamaba John Carter, y que era una especie de guía espiritual de una secta. Pese a haber sido presionado para que revelara el nombre de aquella persona a la que representaba, no cedió.

No sabe: Que John Carter se encuentra camino de Edimburgo, con la intención de entrar en contacto con la persona a la que Walter Mason representaba. Obtuvo esta información durante el cierre del trato, apuntando bajo la mesa a «Wally» con un arma.

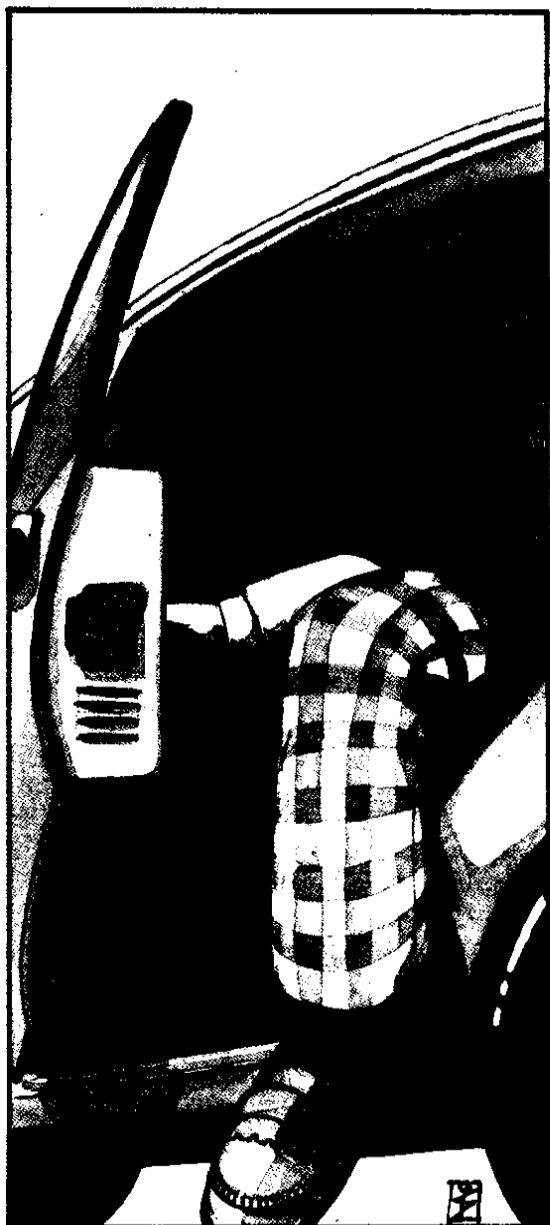
Por el momento, esta es toda la información que pueden obtener. Si la partida transcurre de tal manera que queden huecos en blanco, hasta que llegue Brian Dingwall el 23 por la noche, los P.J. siempre pueden dedicarse a la busca y captura del amigo Gallagher.

24 DE DICIEMBRE VOLVIENDO A CASA POR NAVIDAD

De acuerdo con lo previsto, los P.J. pueden interrumpir sus investigaciones durante unas horas para recoger a Brian Dingwall.

Heathrow: El aeropuerto de Londres. Aproximadamente, las diez y media de la noche. Como de costumbre, las enormes instalaciones del aeropuerto se encuentran abarrotadas de personas que van y vienen de un lado a otro. Una voz femenina anuncia los vuelos a través de el sistema de megafonía, incómodas sillas de plástico, guardias de seguridad, controles, ajeteo, etc. En definitiva, el típico ambiente del aeropuerto de una ciudad tan importante como es Londres.

Tras unos minutos de espera, si es que los P.J. han decidido presentarse allí con tiempo, la voz femenina anuncia la llegada del vuelo en el que viaja Brian. Cae una suave nevada sobre la ciudad, aunque no es tan importante como para cerrar las pistas y por supuesto, no será problemático para aterrizar. Al cabo de diez minutos, las puertas automáticas que dan acceso a la zona de espera se abren; una avalancha de gente irrumpe en el aeropuerto. Por su parte, y desde el interior, una marabunta de familiares se disponen a saludar a los recién llegados. Besos y abrazos. Muy bonito: es lógico, estamos en Navidad. Parece que Brian no aparece, aunque sería difícil distinguirlo entre tantas personas. Una señora se lamenta de haber perdido de vista a su hijito, pero no parece importarle a nadie; si,



estamos en Navidad, pero parece que algunas cosas nunca cambian. Unos miembros de Hare Krishna se abalanzan sobre los P.J.:

«Un donativo, hermanos, paz y amor».

Por fin, una figura parece familiar. Entre la multitud, un hombre de traje oscuro alza la mano dirigiendo la mirada a su hermano: viste un elegante traje oscuro. En el brazo lleva una gabardina gris y sujeta un maletín. Sin duda alguna, se trata de Brian Dingwall, el amigo de toda la vida, el ex-jugador de rugby, el afamado periodista, el que casi siempre bromeaba y contaba historias de terror en las noches de acampada.

Brian, aparece ahora un poco ojoso, con aspecto de no haber dormido bien durante un par de días. Incluso alguna cana ha aparecido en su oscuro pelo.

Brian Dingwall: Alto (un metro y noventa centímetros), de complexión fuerte y bien parecido. Trabajó como corresponsal en Nueva York para el Times durante cinco años. Incansable buscador de sucesos extraños, ha publicado varios libros sobre satanismo y otros temas siempre desde un punto de vista objetivo y científico. Una lesión de hombro le impidió continuar en el rugby, estando a punto de participar en el Torneo de las Cinco Naciones. En diciembre de 1991 desaparece de la vida social y regresa a su tierra natal (Escocia) para elaborar un nuevo libro de contenido desconocido. En realidad, éste no es más que un motivo para descubrir la verdadera causa de la muerte de sus padres (y los de el P.J., por supuesto, quien los daba por muertos debido a un paro cardíaco en el caso de su madre, y a las heridas producidas por un ladrón maniaco en el caso de su padre. En cualquier caso, la policía nunca facilitó demasiados datos a la familia Dingwall). Su comportamiento será un tanto extraño: siempre procurará permanecer en lugares concurridos, aunque intentará no levantar demasiadas sospechas.

Sabe: Tras varios meses de investigación, Brian Dingwall ha podido averiguar lo siguiente respecto a la muerte de sus padres: Walter Dingwall, su padre, murió asesinado delante de su mujer, Jane, cuyo débil corazón no pudo soportar alguna visión de la que Brian no piensa hablar. Sabe también que su padre, de profesión anticuario, era buscado por un objeto que poseía. Actualmente, dicho objeto se halla en posesión de Brian, aunque no se lo hará saber a los P.J.. Por supuesto, pudo averiguar quién es el asesino de sus padres, aunque para no alarmar a su hermano y al resto de los P.J., no hará saber a nadie que le están siguiendo. Lo cierto es que estuvo a punto de matar al asesino. Este, por lo tanto, tiene ahora dos motivos para perseguirle: conseguir el objeto, y vengarse.

Brian ha alquilado una casa en las afueras de Londres con la intención de pasar allí la Nochebuena con su hermano (y los amigos de éste). Hay habitaciones para todos. Se trata de una casa antigua de dos plantas, aunque se encuentra en muy buen estado y resulta acogedora. Está rodeada casi en su totalidad por un frondoso bosque. Como ya hemos dicho, Brian les propondrá pasar allí la Nochebuena y, aunque será amable en todo momento, no admitirá un no por respuesta.

24 DE DICIEMBRE ESTA NOCHE ES NOCHEBUENA...

Efectivamente, ha llegado la Nochebuena. Sin duda alguna, se trata de una celebración muy especial, en la que las familias y los amigos se reúnen para tal efecto. Durante esta noche todos somos mejores, nos queremos mucho y nos llevamos de maravilla; resulta impresionante el cambio que sufrimos las personas ante una buena cena y unos alegres villancicos. Por supuesto, cuando pasen estas fiestas todo volverá a la normalidad, pues seguiremos odiando a los vecinos, ignoraremos a los necesitados, y para colmo tendremos menos dinero. Pero todo esto no se tiene en cuenta en la casa en la que se encuentran los P.J... y además ese será tema para otro módulo.

Brian está muy cansado y dedicará toda la mañana y tarde del 24 a dormir en su habitación. Pese a que se trata de una estancia corta, es probable que los P.J. hayan llevado algún equipaje o comprado comida para la cena de Nochebuena. Viendo esto, es también probable que los P.J. pasen bastante tiempo deshaciendo maletas y cocinando, aunque si algún P.J. ha llevado a su novia seguro que delega en ella esta función. Por lo demás tienen el día libre.

Tras la cena

Una vez que los P.J. hayan terminado de cenar, podrán preguntar a Brian sobre sus actividades, aunque a este respecto, él siempre se mostrará esquivo. Al cabo de unos minutos y alegando tener una fuerte jaqueca, Brian se despedirá de los P.J. pues necesita descansar.

Cuando todos o la mayoría de los P.J. estén acostados, deberán realizar una tirada de percepción (nivel normal). A lo lejos parece que un lobo está aullando. Además, la temperatura de toda la casa ha descendido notablemente y, si algún P.J. mira por la ventana, observará que una espesa niebla impide ver el exterior. Con otra tirada de percepción (nivel difícil), podrán escuchar los lamentos de Brian, quien parece ser víctima de una horrible pesadilla. Lamentablemente, Brian habla en voz muy baja pero agitada y no resulta fácil entender los que dice. Sería conveniente ir a su habitación. Mientras los P.J. se dirigen hacia la estancia, escucharán el estruendo producido por unos cristales rotos.

La habitación de Brian

Cuando los P.J. entren en la habitación, sentirán una gélida brisa. La ventana ha saltado en pedazos y por lo que parece ha sido rota desde dentro. Sobre un escritorio, hay una carta escrita en un papel amarillento, manchada por dos gotas de sangre fresca. Junto a la cama, está el maletín de Brian: ha sido abierto. Por cierto, ¿qué es de Brian?. Como los P.J. habrán podido imaginar, no le ha ocurrido nada agradable. Si echan un vistazo al exterior, deberán realizar una tirada de estrés (según indican las reglas en el juego básico para la visión de cadáveres de seres queridos), pues podrán contemplar una forma semienterrada en la nieve; junto a ella, un charco de sangre cuyo tamaño va en aumento. El cuerpo todavía tiene convulsiones. Al igual que el cadáver encontrado en el mercado de la carne, la cabeza está dada la vuelta; el vientre ha sido desgarrado y, sin duda alguna, también le han arrancado el corazón. En el cuello no existen marcas de ningún tipo: gracias a Dios, no parece que Brian haya sido mordido. En la mano derecha, el cadáver de Brian sujeta con fuerza una extraña cruz de tamaño considerable (unos setenta centímetros de alto).

A lo lejos, lo único audible es el lastimero bramar del viento invernal. En la nieve no hay huella alguna, ni rastros de sangre a excepción del charco que rodea el cuerpo de Brian. Lo único que queda por hacer es avisar a las autoridades y llamar a una ambulancia para que retiren el cadáver. Después de formalizar ciertos asuntos como la toma de declaración de cada uno de los P.J., podrán retirarse a descansar.

La carta

El contenido de la carta es el siguiente:

-Estimado Brian:

Lamentablemente, hace mucho tiempo que no nos vemos, por lo que he decidido enviarte esta carta, con la intención de felicitarte las Navidades, ya que imagino que se trata de una fecha muy especial para tí. Espero que no me juzgues mal por lo ocurrido en nuestro primer y último encuentro. A fin de cuentas, fui yo quien cometió el error de dejarnos con vida a tí y a tu amigo. Pese a ser como soy (o como crees que soy), también a veces cometo errores, por eso se me olvidó aquel pequeño detalle que hizo que a estas alturas puedas leer mi carta.



Hotel Pompey

since 1897

Edinburgh

10 de Diciembre de 1993.

Estimado Ben,

lamentablemente, los últimos tiempos que no
nos vemos, por lo que te he decidido enviarte
esta carta, con la intención de felicitarte por
tu cumpleaños, ya que imagino que es una
fecha muy especial para ti. Espero que
no me perdone por no haberlo hecho antes,
sinceramente; a fin de cuentas, ¿qué
quiere comerte? Por eso te lo dejo con
sido a ti y a tu familia. Pero a ver cómo
voy lo como creo que voy a lo se todo,
por eso decidí agitarlo un poco de todo que
hizo que a estas alturas quedas leer mi
carta.

Ben, como a ti digo que como
te voy a mandar que las cosas van
que se van. Quizá hubiéramos podido
como lo suficiente como para estar
un poco de ayuda. Hay tantas cosas que me
gustaría que supieras de mí!

Como que es lo que me gustaría de ti,
aunque no por mucho tiempo, ¿verdad?

Te amo mis amor amor mth

P.D.: Voy a por ti.

Minto Street, 14-Edinburgh EH9 1RQ - Telephone 031-667 55 45

Brian, creeme si te digo que lamento profundamente que las cosas tengan que ser así. Quizá hubieramos podido conocernos lo suficiente como para entablar una amistad profunda. ¡Hay tantas cosas que me gustaría que supieras de mí...!

Creo que es hora de despedirme de tí, aunque no por mucho tiempo, recuérdalo.

Do a mis águas airson math
Urchudan

P.D.: Voy a por tí.

El papel en el que está escrita la carta, lleva membrete del hotel Pompadour de Edimburgo.

La cruz

Se trata de una cruz muy antigua. Un especialista afirmaría que data del s. XIV. Inscritos el círculo que rodea y sujeta los dos brazos, hay unos extraños símbolos de procedencia desconocida, probablemente se trate de algún lenguaje de tipo mágico. En el extremo inferior del brazo vertical, puede apreciarse una formación similar al filo de una daga, aunque existe una clara diferencia: este filo no sólo perfora, sino que además corta, estando por cierto muy afilado.

Para poder tocar, y por lo tanto llevar en la mano la cruz, es necesario realizar una tirada de esencia (nivel difícil). Si la tirada no tiene éxito, la temperatura de la cruz aumentará hasta quemar a la persona que haya intentado tocarla. Este curioso objeto, tiene además alguna que otra propiedad:

-En un radio de cincuenta metros detecta a todas las criaturas de las tinieblas, irradiando un fantasmal fulgor azulado y emitiendo un zumbido grave..

-El portador de la cruz recibe la mitad del daño que se le produzca.

Estas cualidades no deben ser anunciadas en el momento de la obtención de la cruz. Es más, respecto a la primera cualidad, como D.J. debes hacer que los P.J. realicen una tirada de estrés cuando presencien el fulgor (-4/x3). Cuando el P.J. portador de la cruz reciba un impacto, lleva en secreto la cuenta de los daños reales que recibe, de manera que cuando él piense que ha llegado la hora de su muerte, no sea así en realidad.

Brian ha sido asesinado, presumiblemente por la misma persona que acabó con la vida de Walter Mason. La carta encontrada en el escritorio indica que la persona que la mandó reside o, residía en Edimburgo, ya que el remitente mencionaba su estancia en el hotel Pompadour. Recalca este dato: es muy importante para el desarrollo de la aventura.

NOTICIAS

Apenas unos segundos después de que la policía haya abandonado la casa (faltará poco para que amanezca), Klodzinski les llamará por teléfono. En primer lugar, les dará el pésame por la muerte de Brian (no es que sea adivino: simplemente tiene muy buenos contactos en Scotland Yard); así mismo, les recomendará que tengan todo el cuidado posible. Además, tiene varias noticias: ha sido una Nochebuena muy, muy agitada.

En un almacén abandonado, en las afueras de Edimburgo, ha aparecido el cadáver de Carter, el líder de la secta satánica. Parece haber sido asesinado de la misma forma que Walter Mason y Brian (salvo que éste último no fue mordido). Por otra parte, testigos dignos de todo crédito afirman haber visto al ex-teniente Gallagher deambulando por las zonas más *chic* de Edimburgo. Pavel Klodzinski les recomendará que vuelvan a Edimburgo y se despedirá deseándoles suerte y recordándoles que tengan mucho precaución. Gracias a sus influencias, ha conseguido que la autopsia de Brian se realice inmediatamente y su cadáver pueda ser enterrado al día siguiente.

OTROS CAMINOS

Hasta ahora hemos visto una de las líneas posibles de investigación: la que lleva hacia el resto de la aventura por el camino más corto (bueno, en realidad el más corto sería pasar de Klodzinsky y esperar a Brian). Investigar la secta de John Carter no lleva a ningún lugar «interesante», ni centrarse en el estudio de lo que realmente le sucedió a Pietro Bellini (de una forma u otra acabarán encontrándose con su hermano en Edimburgo. No obstante, la información que sigue te permitirá dirigir el curso de esas posibles investigaciones que se producirán casi con toda certeza: al fin y al cabo los P.J. no tendrán mucho que hacer entre el 22 de diciembre y Nochebuena. En cualquier caso, Brian llegará en el momento previsto y a partir de ese punto la aventura seguirá por los caminos descritos en el capítulo dos.

PIETRO BELLINI

Como pudieron ver los P.J. en los recortes de periódico, el cadáver de Pietro Bellini apareció en el Highgate Cemetery la noche del 16 de diciembre. Aparentemente, se había suicidado de un disparo en la cabeza. El caso no merecería atención especial si no fuese porque su cadáver desapareció del depósito de cadáveres antes de poder efectuarse la autopsia.

A poco que investiguen, podrán averiguar que Bellini era un sacerdote empleado en puestos de tipo «burocrático». Llevaba cuatro años en el país y nunca había tenido problemas dignos de mención. El catolicismo es muy minoritario en el Reino Unido (y mucho más aún en Inglaterra) y el trabajo que desempeñaba Bellini era más bien gris, nada de evangelización o historias por el estilo. Nadie sabe qué pudo llevarle al suicidio; lo más probable es que padeciese una simple depresión.

Si contactan con Stewart Jenkins (el reportero que cubrió la noticia de su muerte y de la desaparición del cadáver) podrá decirles lo siguiente:

-Investigó el caso de forma rutinaria y sin prestarle demasiada atención. Suicidas aparecen en Londres a todas horas, y aunque el caso parecía tener un morbo especial (el cuerpo apareció en un cementerio, apoyado en una lápida), la línea de su periódico no es nada amarillista y no suelen preocuparse por esas cuestiones. Apenas sabe nada interesante y lo cierto es que está seguro de que Bellini se suicidó a causa de algún tipo de depresión profunda. El es anglicano convencido, militante y ligeramente anticatólico. En su opinión, el problema de Bellini era el típico de todos esos curas papistas: no llevaba demasiado bien el celibato y eso acaba con los nervios de cualquiera.

-De Gallagher recuerda que era el clásico policía británico. Le notó un tanto nervioso aquella noche, pero nada fuera de lo común... bueno, ahora que lo piensa... un hombre que lleva tantos años en homicidios no se pone enfermo sólo por ver un cadáver más ¿no?

-Respecto a la desaparición del cadáver. Está convencido de que se trata de un sabotaje político para echar de su puesto a Lord Bookman, director del Real Instituto de Investigaciones Anatómico-Forenses. Sus contactos en el Partido Conservador le llevaron a ocupar ese cómodo puesto y los laboristas no se lo han permitido.

Está convencido de que el interés del suceso es puramente político. El hecho de que fuese robado precisamente el cadáver del Pietro Bellini podría deberse sólo al hecho de que se tratase de un muerto un tanto especial: sacerdote católico suicida... la prensa sensacionalista podría encontrar un filón que ayudase a segar la hierba bajo los pies de Lord Bookman. Por el momento, parece que el asunto no ha ido más allá y los laboristas tendrán que esperar otra ocasión para librarse de Bookman, quien, por cierto, se encuentra en estos momentos pasando las navidades en las Bermudas, tomando el sol plácidamente y esperando a que termine de amainar el temporal en Londres.

Alan Redhorn

El forense que hizo la autopsia de Walter Mason, iba a ser el encargado de la del padre Bellini. Todo el asunto de la desaparición del cadáver le resulta muy desagradable; en veinte años de ejercicio profesional nunca se había enfrentado a nada parecido. Está absolutamente convencido de que todo es un montaje de algún sindicalista militante del Partido Laborista para obligar a Bookman a dimitir. Desde luego, en la rueda de prensa que dieron sobre el crimen de Smithfields (la muerte de Walter Mason), parte de los periodistas les acibillaron a base de preguntas incómodas: está claro que un sector de la prensa fue allí a cortar cabezas. El es fiel a su director, aunque reconoce que lo suyo es más la burocracia que la investigación. A él no le importa: su jefe le deja hacer el trabajo y no le molesta demasiado y eso es todo lo que le interesa. Aunque no pudo examinar el cadáver con toda la profundidad que hubiese querido, un reconocimiento superficial que le hizo cuando llegó al depósito la bastó para estar seguro de que era un caso vulgar. La posición del cadáver, las quemaduras de pólvora junto a la sien, el rictus de lo que quedaba de su cara... está claro que el pobre hombre se voló la tapa de los sesos. ¿Porqué? Ni lo sabe ni le importa demasiado. Eso lo deja para sus compañeros de profesión especializados en psiquiatría.

LOS HIJOS DE SATAN

El teniente Gerald Ross, sustituto de Gallagher en el caso Walter Mason ha recogido alguna información sobre los Hijos de Satán. Si consultan otras fuentes podrán formarse un cuadro muy similar a este:

Los Hijos de Satán es una secta no demasiado grande (unos cuarenta miembros repartidos entre Edimburgo y Londres) fundada

a finales de los setenta por un empresario interesado en lo esotérico y místico. En un principio se trataba de un grupo de investigación, que evolucionó hacia posturas mucho más radicales (el responsable directo de ello es el demonio que acompaña a Sarah Urquhart, pero evidentemente este dato no es público ni mucho menos). A mediados de los ochenta y tras haber dejado sus propiedades en herencia a la secta, murió de forma misteriosa. (En realidad, John Carter acabó con él para hacerse con el liderazgo: él era más útil para el servidor del averno que les dirigía).

No se sabe mucho acerca de sus actividades actuales, pero en general se les considera una banda de chalados inofensivos, como tantos otros de los que pululan por las calles de las grandes ciudades de Gran Bretaña. Ocupan dos naves industriales que pertenecieron a su fundador, una en Londres y otra en Edimburgo. El teniente Gerald Ross ha recibido órdenes de sus superiores para que no meta sus narices en los asuntos de la Secta. Oficialmente, se trata de respetar la libertad de culto, pero él está convencido de que el juez que dirige la investigación está relacionado con ellos de alguna manera y les protege. Si los P.J. quieren visitar la «sede» londinense de los Hijos de Satán, el no les podrá acompañar de forma oficial (desde luego, las posibles pruebas que encontrasen de algún hecho delictivo no servirían en un juicio) pero se le puede convencer de que les acompañe. El es un funcionario disciplinado... pero Gallagher era un buen amigo suyo y eso está por encima de todo lo demás.

Si así lo deseas, puedes introducir la siguiente escena, pero ten en cuenta que no es vital para el transcurso de la aventura y sólo servirá para que los P.J. tengan una oportunidad más para meterse en líos y gastar pólvora, algo que el guión de Sarah no necesita.

La llegada: En el momento de llegar los P.J., la verja que da acceso a la fábrica (cuyo espacio principal es un enorme pabellón vacío), están cerradas. Por lo tanto, tendrán dos opciones para entrar. Saltar cinco metros de verja, o hacer saltar en pedazos el candado que las mantiene cerradas. Una vez hayan hecho cualquiera de las dos cosas, se toparán con un camino asfaltado a cuyos lados pueden verse dos extensiones de césped descuidado hace tiempo.

Al final del camino, está el pabellón principal. Para acceder a su interior, deberán abrir una puerta metálica similar a la de un garage, cerrada con llave. Desde el exterior, y a través de los tragaluces situados a los lados, puede percibirse una luz amarillenta y mortecina. Si cualquiera de los P.J. mira al interior desde fuera, lo que verá será lo siguiente:

1. El P.J. averiguará al momento cuál es la fuente de la extraña luz. Cientos de velas encendidas han sido dispuestas cubriendo una amplia zona del pabellón. Alrededor de unas veinte personas cogidas de la mano y formando un círculo, entonan un canto, cuya letra debe pertenecer a un idioma extranjero, pues para el profano, no resulta más que una sarta de sonidos guturales. Los asistentes, parecen sumidos en un trance muy profundo, sin duda alguna, han sido drogados con algún alucinógeno.

En el centro de el círculo formado por los asistentes, hay otro, pero éste formado por más velas encendidas, rodeando a una joven que ha sido desnudada y atada. Indudablemente se encuentra muy asustada y sus gritos se confunden con el cántico de los sectarios.

Al cabo de unos segundos, surge de la penumbra un hombre desnudo. Lleva en la cabeza una máscara, simulando la cabeza de un macho cabrío; además, porta en la mano derecha una daga. Lentamente, se acercará a la joven, y pondrá su mano izquierda sobre el vientre de la chica; al mismo tiempo, elevará el cuchillo y...

Y para entonces es de esperar que los P.J. hayan entrado en el pabellón con el fin de evitar el sacrificio, o ¿es que van a quedarse contemplando el espectáculo?

2. La actitud de los sectarios (veinte personas) será un tanto extraña. En el momento en que cualquier P.J. entre al pabellón, comenzarán a gritar y moverse de forma frenética y compulsiva, señalándole. Se acercarán a ellos lentamente, como si fueran zombis, pero mucho más activos de lo que parecían al principio. Arañarán, darán cabezazos, puñetazos, patadas, cualquier cosa será válida con tal de impedir que toquen a su líder (el hombre de la máscara). Los sectarios, a no ser que sean acribillados a balazos, no cejarán en su empeño mientras no queden inconscientes.

Por su parte, el hombre de la máscara se olvidará de la chica y emprenderá la huida. Cualquiera de los P.J. podrá cogerle en una carrera, aunque su papel no es esencial. No tiene nada que ver con el asunto que están tratando los P.J., ni siquiera sabe qué ha sido de Carter. Únicamente alegrará haber recibido un mensaje de su amo, en el que le comunicaba que el día del apocalipsis y de la victoria se acercaba. La forma de celebrarlo, era procediendo al sacrificio de una joven, mostrando así mismo su agradecimiento.

El resto de los sectarios están demasiado trastornados como para saber nada de este mundo.

La chica que iba a ser sacrificada, tampoco tiene un papel importante en esta aventura. Llegó hasta la fábrica secuestrada por un taxista, que dio un rodeo por toda la ciudad hasta conducirla al lugar. El taxista es uno de los sectarios, cualquiera de ellos.

Nota: Si los P.J. entran en el pabellón nada más llegar a la fábrica, la acción se desarrollará desde el punto 2. Si, por el contrario prefieren echar un vistazo, la escena se desarrollará desde el punto 1.





Capítulo 2

EDIMBURGO

Parece que ha llegado el momento de viajar a la capital de Escocia. Lo mas recomendable es viajar en avión. A disposición de los P.J. se encuentran las siguientes líneas aéreas: British Caledonian, British Midland, British Airways, Dan Air y Air U.K.. El viaje dura poco menos de una hora, ya que Edimburgo se encuentra a unos 650 kilómetros de Londres.

A su llegada a la ciudad, se encontrarán en pocos minutos en pleno corazón de la ciudad, Princess Street, una de las vías públicas más visitadas de Europa. Desde este punto, podrán observar gran cantidad de edificios de diferentes estilos arquitectónicos. Dependiendo de la hora a la que hayan llegado, habrá más o menos movimiento, aunque en cualquier caso la ciudad estará más activa de lo acostumbrado.

EL ENTIERRO DE BRIAN

Según los deseos de Brian, su cuerpo debía ser enterrado en Edimburgo, ciudad de la que guardaba innumerables buenos recuerdos. Es de suponer por lo tanto, que los P.J., como buenos amigos de Brian que eran, harán llegar el cadáver hasta la capital escocesa, y asistirán al entierro. El lugar elegido es el cementerio de Canongate Kirk, una hermosa iglesia construida en el siglo XVII. Este lugar fue frecuentado por Brian durante los dos últimos años.

La ceremonia se celebra a las 18.00 p.m., en una tarde-noche muy fría. Algunos copos de nieve comienzan a caer. Lo cierto es que no son muchos los asistentes a la ceremonia. En realidad, únicamente se han presentado los P.J. y, por supuesto, el párroco. Los enterradores, impecablemente vestidos, esperan en las inmediaciones. Al igual que éstos, dos personas presencian el acto, aunque a una distancia excesivamente prudencial. A pesar de ello pueden distinguirse sus formas: se trata de un hombre mayor y una mujer bastante más joven que él. Ambos visten de negro. Unos minutos antes de terminar la ceremonia, estos dos personajes se marcharán en un automóvil.

Es prácticamente seguro que los P.J. intenten averiguar algo sobre estos dos personajes. Si es así, tendrán que darse prisa, ya que ambos abandonarán el entierro tan pronto como el acto finalice. Si deciden hablar con ellos, se mostrarán amables aunque un tanto desconfiados. Sus nombres son Christopher Wolf y su hija Ann. La única información que ofrecerán por el momento será que conocían a Brian debido a un encuentro casual en esta ciudad, donde él estaba elaborando un libro. Añadirá que no se conocían demasiado, aunque le parecía descortés no acudir a su entierro. ¿Que cómo han averiguado lo de su muerte? Bueno, esto es más que evidente, ya que cuando se produce una muerte de estas características, es casi inevitable que aparezca en los periódicos (además, es de suponer que los P.J. hayan colocado una esquila en el periódico). No se entretendrán más, aunque reconocen que les gustaría pasar más tiempo charlando: lamentablemente, tienen asuntos que atender.

- "Muy buenas noches. Encantado de haberles conocido."

¿Los P.J. tienen la esperanza de encontrar al supuesto asesino de Brian en el hotel Pompadour? Perfecto. Se trata de un hotel muy recomendable, confortable y formalista, así como su restaurante, el Caledonian. Allí podrán degustar desde la cocina tradicional escocesa, hasta la nueva cocina francesa. Serán correctamente atendidos, y no habrá ningún problema... por el momento. Las habitaciones asignadas serán la 303, 304, 305, etc.

Si los P.J. han decidido pasarse por la Merrick House con la intención de informar de sus progresos, la propia Merrick pagará la estancia en el hotel.

HOTEL POMPADOUR

Otro remanso de paz...

¡Qué hermosa parece la Navidad cuando se entra en un hotel de lujo! Cuando los P.J. lleguen al hotel Pompadour, se encontrarán con el típico ajetreo de un hotel en Navidad; hay botones caminando de un lado a otro de la recepción. Una alfombra de color granate les recibe, los adornos navideños cuelgan de las columnas de color marfil y dorado. Ramos de flores por todas partes, un árbol de navidad enorme situado en el centro del inmenso hall, etc.

El hotel tiene cuatro plantas, tres de las cuales son ocupadas por los huéspedes. En la cuarta residen algunos de los empleados. En este piso se encuentran además varios despachos utilizados por el director del hotel (Roger Thorn), además de los agentes de seguridad, secretarías, etc.

Roger Thorn: Se trata del director del hotel. Apareta unos cuarenta años, aunque muy probablemente tiene más. No suele salir de su despacho a no ser que la ocasión lo requiera. Resulta un tipo amable, aunque un tanto incompetente a la hora de resolver problemas de cierta gravedad. Su papel en la aventura no es especialmente relevante, por lo que al final de este módulo aparecen sus características incluidas en el grupo «empleados del hotel».

Lo más probable es que pregunten en recepción por una persona apellidada Urchudan. Lamentablemente, ésta abandonó el hotel un día antes de la llegada de los P.J., y por supuesto, nadie sabe su nuevo paradero. En cuanto a su nombre de pila, NADIE en el hotel recuerda haberlo oído. Incluso el conserje está convencido de haberlo apuntado, como es natural, pero... el nombre de pila no aparece en ninguna parte. En el libro de registros, sólo aparece una firma en la que se puede leer «Urchudan».

Una vez que los P.J. se hayan acomodado en sus habitaciones, tendrán todo el tiempo del mundo para curiosear por donde quieran. La habitación que ocupaba «Urchudan», era la 323. Actualmente está ocupada por una persona de la que el conserje no puede dar ningún tipo de información, a no ser que el teniente Gerald Ross haya acompañado a los P.J., y tras mostrar su placa consiga convencerle. Respecto a esto...

Sabe: Que actualmente, la habitación está ocupada por un sacerdote, el padre Vincenzo Bellini (si, se apellida igual que el sacerdote asesinado y cuyo cuerpo desapareció del depósito unas horas más tarde, tal y como informaban los recortes de periódico que entregaste a tus jugadores al principio del módulo). Llegó el día anterior, un par de horas más tarde de que «Urchudan» abandonara el hotel. Por cierto, a su llegada, formuló prácticamente las mismas preguntas que los P.J., ¿acaso les debe dinero ESA tal «Urchudan»? Si, en efecto, «Urchudan» es una mujer, y si desean una descripción física, el recepcionista, así como cualquier otro empleado del hotel que haya podido tener contacto con ella, no encontrará palabras suficientes para



describirla. Si, claro, se trata sin duda de una mujer bellísima: muy alta, cabello negro (muy muy negro) y ojos claros (aunque no sabría concretar su color). La mujer marchó en una limusina negra, aunque no debía desplazarse a un lugar muy lejano, ya que no pidió ningún billete de avión o tren.

En cualquier momento en que los P.J. se encuentren en la recepción, podrán ver cómo una figura vestida totalmente de negro se dirige hacia la conserjería. Se trata de un sacerdote. Alto, delgado y de aspecto bastante siniestro, lleva consigo un portafolios. Tras un breve intercambio de palabras con el conserje, ambos desaparecen durante unos instantes: se han dirigido a las cajas de seguridad donde los huéspedes dejan sus joyas y objetos de valor. Al cabo de unos minutos ambos reaparecen y el sacerdote se dirige hacia la habitación 323, la cual ocupa.

Vincenzo Bellini: Se trata de un sacerdote de unos cuarenta y cinco años. Teólogo, psicólogo e investigador de fenómenos extraños, se especializó en satanismo, siendo en la actualidad uno de los exorcistas de mayor prestigio dentro de los círculos dedicados a estos asuntos en su Italia natal. Ha llegado a Edimburgo como producto de una serie de confusiones a la hora de tomar los aviones, los trenes y cualquier otro medio de transporte (son su verdadera pesadilla), por lo que el hecho de que se encuentre en el Pompadour es producto del azar (o de la mano de Dios). Su actitud hacia los P.J. será siempre correcta y amable.

Pese a dedicarse a tratar e investigar temas ocultos, suele preferir mostrarse un tanto escéptico cuando se le presenta un caso de posible interés. Hermano de Pietro Bellini, el sacerdote asesinado, viajó desde Roma con el fin de descubrir al asesino, aunque algo le hace pensar que no se trata de alguien que utilice procedimientos «normales». Por cierto, el padre Bellini tiene la «manía» de practicar exorcismos sobre cualquier persona o cosa que no le inspire demasiada confianza; éste es el caso de Kevin MacDougall, personaje del que hablaremos más adelante. En el momento de encontrar a los P.J. en recepción, se disponía a practicar un exorcismo a la habitación que ocupaba «Urchudan». Sus útiles (entre los que figuran varias estacas) se encuentran protegidos en una caja de seguridad del hotel y es por eso por lo que previamente se había dirigido al conserje. Por cierto, pese a que sólo la utiliza contra criaturas de las Tinieblas,

lleva consigo una Beretta 92 F cargada y dispuesta para ser prestada a un P.J., si no queda otra salida que utilizarla contra una criatura. Si alguien le pregunta acerca de cómo la ha conseguido, será mejor que se olvide de obtener una respuesta.

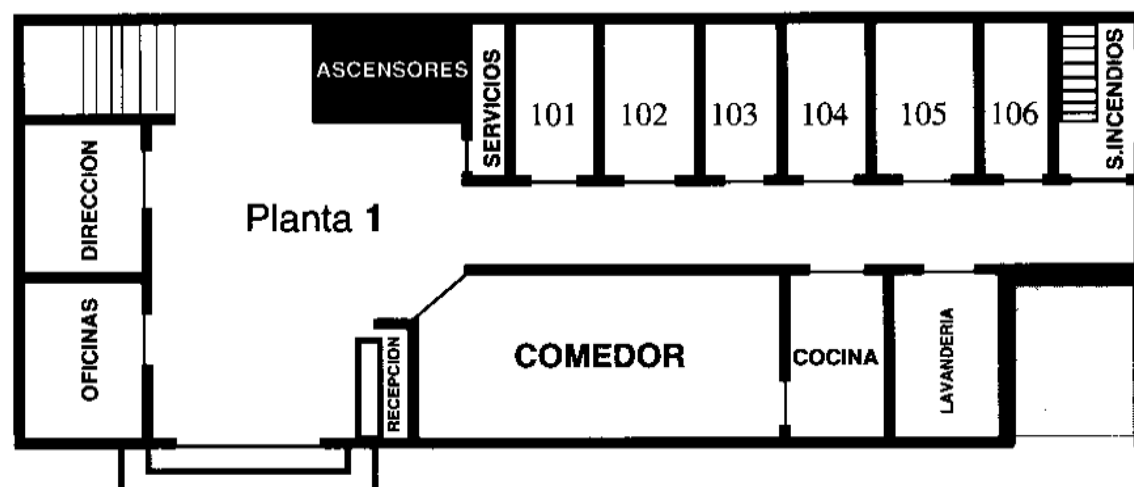
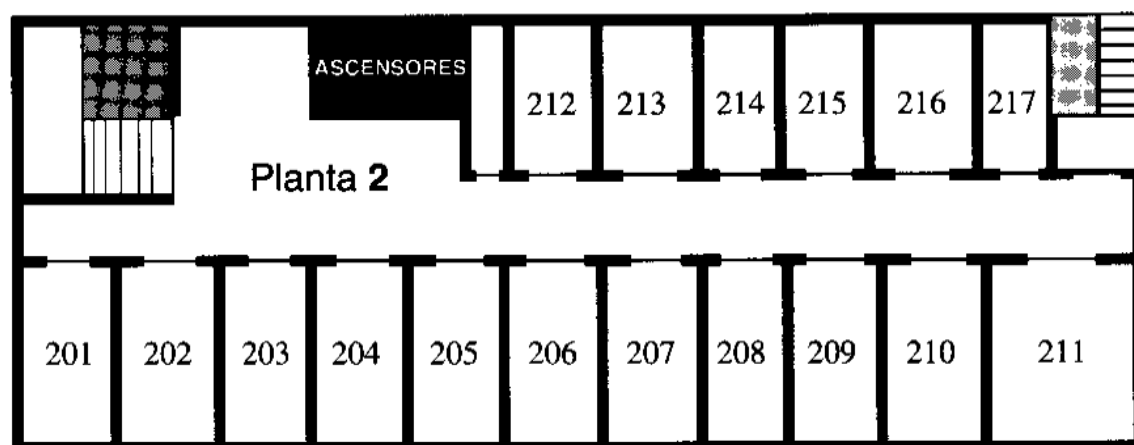
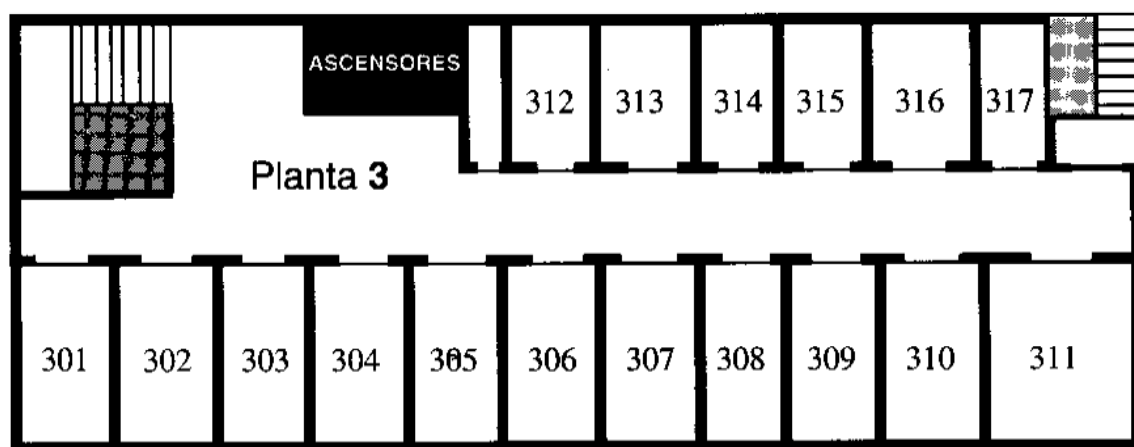
Sabe: Que en Edimburgo andan sueltos algunos vampiros y está dispuesto a terminar con ellos. Su hermano Pietro se le apareció la noche de su llegada al hotel. Pretendía entrar, claro, pero él le impidió el acceso a la habitación mostrándole el crucifijo que lleva SIEMPRE colgado al cuello. Por cierto, este crucifijo es un tanto extraño, ya que los extremos de los mástiles acaban en una afilada punta. Después de esto, desapareció entre una gruesa capa de niebla. El nombre William Sanders le es familiar, aunque no sabría decir por qué, quizá su hermano en el momento de aparecerse le mencionó algo. Lo de la aparición de su hermano no lo contará a menos que esté seguro de que los P.J. no vayan a pensar que está loco de atar (es evidente que no lo van a pensar, pero él debe estar seguro...)

No sabe: Que su hermano se encuentra actualmente en una población llamada Drumnadrochit, situada en el condado de Inverness (pero eso ya lo veremos más adelante).

El Caledonian

Este es el nombre del restaurante del hotel. Como lugar concurrido que es pese a ser Navidad, se trata del lugar idóneo para intentar relacionarse con ciertas personas. Si los P.J. no hacen acto de presencia en este lugar en horario de desayunos, comidas y cenas no podrán encontrar a más personas que los empleados, que estarán ocupados colocando y preparando las mesas. Los empleados del Caledonian no representan un papel importante en el transcurso de la aventura, por lo que todos ellos poseen las mismas habilidades y características. Además, ninguno posee información aprovechable. En el restaurante hay espacio suficiente para unos cincuenta o sesenta comensales sin que estos se encuentren incómodos.

Saben: Que hasta el día anterior hubo una clienta que sin duda poseía mucho dinero. Pedía siempre platos caros y bebidas de precio elevado. Siempre se mostraba educada y amable, y dejaba muy buenas propinas.



El Hotel Pompadour



LA CENA

La gente que disfruta del servicio del Caledonian es casi siempre la misma. Pese a tratarse de un restaurante de lujo, no parece que haya ninguna celebridad del mundo del espectáculo, aunque algunos clientes parecen realmente interesantes.

1. Un joven que aparenta unos 25 años. Muy moreno, ojos verde esmeralda. Vestido con traje oscuro (que curiosamente recuerda mucho al que vestía Brian), cena sin prestar atención aparente a su alrededor. De vez en cuando, eleva la mirada y rastrea el restaurante como si intentara cerciorarse de que pasa desapercibido. Para tratarse de un joven ataviado de tal manera, resulta un tanto chocante el hecho de que de su oreja izquierda cuelgue un extraño pendiente, cuya forma puede resultar familiar a los P.J. si se acercan lo suficiente. En el momento de ser visto, se encuentra degustando un espléndido «Pato a la Mounet-Sully». Si es preguntado, revelará que su nombre es Kevin MacDougall. Nació en Edimburgo, aunque se ha criado por todo el mundo, debido a que su padre era trasladado con frecuencia (era piloto de la R.A.F.). Está en la ciudad buscando a cierta persona: cree que las víctimas que aparecen en los periódicos son producto del mismo asesino y parece estar seguro de conocerlo.

Su actitud hacia los P.J. será siempre amable. Si alguno de ellos poseyese algún tipo de poder mental, podrá realizar una tirada de esencia (nivel muy difícil). Si obtiene éxito, notará algo extraño en Kevin aunque no podrá determinar qué es lo anormal. En cuanto a su pendiente, se trata de un pentáculo dorado sobre fondo rojo, aunque no resultará familiar a ningún P.J.. En realidad se trata de un talismán que hace las veces de depósito de puntos de esencia y que únicamente funciona con su dueño. Si es robado, sus efectos desaparecen. El papel de Kevin MacDougall puede resultar importante en la aventura por diversos motivos, por lo que es conveniente que se lleve bien con los P.J.

Kevin posee potencialmente los tres primeros niveles de Magia Divina (cristiana). Nunca ha fallado a Dios, aunque guarda un oscuro secreto, que únicamente revelará a quien supere una tirada de carisma o seducción (nivel imposible). Su habitación es la 106, y por cierto, no utilizará su poder más que en caso de extrema necesidad.

Sabe: Que el nombre de la señora «Urchudan» es «Mòrag», aunque si no se lo preguntan no

revelará este dato. La conoció hace cuatro años, cuando él era «normal», durante una acampada con sus amigos. Perdido en un frondoso bosque de un lugar que no recuerda, tuvo un encuentro con ella y fraguaron una profunda amistad. Debido a que Kevin descubrió ciertos aspectos de su vida privada, al cabo de dos meses Mòrag acabó mordiéndole, despreocupándose por completo (de ser necesario, sólo les contará esta versión, absolutamente falsa, por cierto). Actualmente, Kevin busca a Mòrag para acabar con ella, no como venganza, sino como un acto de misericordia, pues considera que su alma debe descansar. Kevin no se transformó totalmente en un vampiro, ya que se produjo una extraña reacción al haber sido a su vez elegido por Dios, aunque únicamente puede poner en práctica los dos primeros niveles de Magia Divina. También sabe que Pietro Bellini fue hallado muerto.

Nota: Si los P.J. se enteran de que Kevin es un vampiro (aunque aún no lo sea del todo), lo más seguro es que intenten MASACRARLO vilmente. Es muy importante que logres que tus P.J. se den cuenta de que él es un buen tipo (de hecho, es un Elegido) y que matarlo no estaría nada bien. Incluso el padre Bellini, la paranoia hecha sotana, confía ciegamente en él.

Aparte de todo esto, conoció al padre Pietro Bellini cuando éste se encontraba buscando a Mòrag, aunque al cabo de unos meses se separaron y prosiguieron la búsqueda por separado.

Nota: Esto no es totalmente cierto. Kevin conoció a Mòrag hace muchos años más de los que dice, en Escocia. Desde entonces no ha envejecido: esto es producto de algunas de las características de los vampiros que le han afectado. Sin embargo, no necesita beber sangre humana, aunque nota que con el paso del tiempo acabará siendo un ser igual que Mòrag. Esta es otra de las razones por las que debe matarla. Si muere Mòrag, él volverá a la «normalidad». Esta información no la revelará si ningún P.J. supera una tirada de carisma a nivel **milagroso**. Su habitación es la 202.

No sabe: Que Mòrag conoce sus intenciones y le espera en Drumnadrochit. Tampoco sabe que debido al mordisco de Mòrag, desde hace unos pocos meses sólo puede poner en práctica los dos primeros niveles de Magia Divina, aunque ha empezado a sospechar algo. Así mismo desconoce cuánto tiempo le queda para transformarse en un vampiro; en los momentos de tensión sus

ojos brillan en tonos azulados, como cualquier otro elegido, pero también pasan a ser amarillos.

2. El padre Vincenzo Bellini. De él ya hemos hablado. En el momento de ser visto en el restaurante, está cenando unos aparentemente deliciosos «Tallarines a la Alsaciana». Vigila descaradamente a Kevin. Nota algo extraño en él, aunque no sabe de qué se trata. Invitará a los P.J. a acompañarle a la mesa.

3. Una hermosa joven acompañada de un hombre de aproximadamente sesenta años. Se encuentran degustando unas succulentas «Berenjenas a la Egipcia», y ambos parecen bastante nerviosos; la joven, vigila a todos los comensales mientras que su acompañante, cabello blanco abundante y muy bien vestido procura concentrarse en su cena.

Se trata de Ann y Christopher Wolf (padre e hija, puede que ya se hayan presentado en el cementerio). Ambos se dedican a la parapsicología, aunque en el caso de Christopher Wolf, ya sólo se trata de una afición debido a su edad, la cual limita cualquier tipo de actividad potencialmente peligrosa. Continuando con sus estudios, su hija Ann ha dedicado varios años de su vida a éste y otros campos como el de la arqueología, realizando excavaciones en numerosos emplazamientos. Ambos están huyendo de alguien que quiere acabar con la vida de el señor Wolf, y creen estar a salvo en el Pompadour (nada más lejos de la realidad).

3.1 Ann Wolf: Tiene 26 años. Cabello negro largo y muy rizado, ojos grises. A los catorce años, estuvo (supuestamente) poseída por el espíritu de una mujer condenada a la hoguera (aunque esto es otra historia); en cualquier caso, este es un tema del que no hablará **ABSOLUTAMENTE CON NADIE**. Cursó estudios de arqueología y psicología en Londres. La parapsicología no fue más que una afición hasta los 24 años, aunque terminó por convertirse en su profesión. Su actitud para con los P.J. será un tanto distante en los primeros momentos. No se fía de nadie, tan sólo de su padre y de su Colt Python, por lo que será muy difícil que se presente un idilio o cualquier otra relación de tipo afectuoso entre ella y cualquier P.J., a no ser que quede totalmente convencida de que dicho P.J. no es un vampiro.

Sabe: Conoció a Brian Dingwall a través de su padre. Sabe que ambos mantuvieron contacto con Mòrag Urchudan, y que estuvo a punto de

terminar con sus vidas. En la actualidad está convencida de que tras haber terminado con la vida de Brian (para ella es un hecho perfectamente conocido), Mòrag intentará acabar de igual manera con su padre.

No sabe: Que su padre padece una enfermedad del corazón que probablemente provocará su muerte en pocos meses (tal vez semanas o días). Su padre le ha ocultado este hecho con el fin de no preocuparla demasiado, pues esto repercutiría seriamente en las investigaciones que Ann lleva a cabo respecto a Mòrag Urchudan.

3.2. Christopher Wolf: Tiene 62 años, cabello blanco abundante, ojos grises. Cursó estudios de psicología en Londres, además de arqueología y egiptología. Fue socio de Walter Dingwall (el padre de Brian y uno de los P.J.) en el negocio de las antigüedades. Debido a esto se forjó una gran amistad, por lo que tras la muerte en extrañas circunstancias de Walter y su esposa, decidió hallar la causa y contactó con Brian años después. Algunas pistas les llevaron hasta Mòrag Urchudan, la cual estuvo a punto de acabar con ellos en Londres varios meses atrás. Torna pastillas para el corazón, aunque su hija cree que no se trata más que de vitaminas. Su actitud para con los P.J. será amable pero desconfiada. Antes de emitir ningún juicio sobre cualquier P.J. dejará que su hija le asesore en este aspecto. Una vez se haya convencido de que no corre ningún peligro (por el momento), no tendrá ningún problema en revelar la poca información que posee.

Sabe: Curiosamente, conoce menos detalles de los que cabe esperar. Opina que Mòrag Urchudan es un vampiro, respecto a eso no le cabe ninguna duda, aunque está también convencido de que no se trata de un vampiro normal. Ha podido observarla a plena luz del día, incluso bronceada. Juraría a su vez que ha podido observar un crucifijo (seguramente de extraordinaria antigüedad) que pende de su cuello. El apellido «Urchudan» le resulta familiar, quizá se trate de una antigua familia escocesa, aunque desconoce detalles a este respecto. Sabe también que sus días están más que contados, pues si no fallece a causa de su enfermedad, Mòrag se encargará de él.

Ambos, Ann Wolf y su padre, se retirarán a sus habitaciones prácticamente en cuanto terminen su cena. Sus habitaciones son la 311 y 312 respectivamente. Por cierto, ellos eran las dos personas que presenciaban el entierro de

Brian desde lejos, por si los P.J. no contactaron entonces con ellos.

Nota: *Christopher Wolf, acostumbra a tomar una copa de Brandy antes de acostarse, por lo tanto, pedirá al servicio de habitaciones que le suban una, aunque si algún P.J. está con él, Ann le acompañará (con el fin de protegerle), y esperará a estar completamente a solas para degustar la bebida.*

4. Dos caballeros: El primero es un sujeto un tanto extraño. Cena un «Pollo salteado al Champaña», aunque no parece que este plato le agrade excesivamente. Vigila con cierto descaro a todo el mundo, incluidos los camareros y los P.J., y parece muy nervioso. Va bien vestido, aunque de forma un tanto... *inapropiada* para una cena. Con una tirada de percepción (nivel muy difícil), los P.J. podrán percatarse de una protuberancia que sobresale bajo su axila, y abulta su chaqueta. Se trata de una Colt Delta 10 mm. Su nombre es (o dice que es) Martin Reynolds, aunque su verdadero nombre es Paul Halley. Se dedica ciertos asuntos un tanto extraños. Miembro de la secta «Hijos de Satán», lleva a sus espaldas más de catorce sacrificios humanos. Por explicarlo de alguna manera, podría tratarse de quien hace los trabajos sucios, es decir, elimina a quien se interpone en los asuntos de su «hermandad».

Sabe: Absolutamente nada. Para él este es un encargo como otro cualquiera de los que ha realizado anteriormente. Por supuesto ha notado algo raro en su jefe, como por ejemplo que ya no sale por el día. También le extraña el hecho de que ya no se convoquen reuniones (lo cierto es que echa de menos aquellos bonitos sacrificios).

4. 1. Junto a este curioso caballero, cena otro sujeto no menos extraño. Se trata de un hombre de unos cuarenta años. Con la cabeza completamente afeitada, degusta unas «Alcachofas salteadas», y tampoco parece que le entusiasmen. Se trata ni más ni menos de John Carter!

Si el teniente Gerald Ross está con los P.J. no le reconocerá, ya que John Carter posee una cualidad que nadie conoce: se trata de su poder de transfiguración, por lo tanto, su rostro real no es el que los P.J. (y por consiguiente el resto del mundo) están viendo. Su poder no le permite mantener su apariencia ficticia demasiado tiempo: en este caso hasta la mitad de la cena, aproximadamente. Llegado este momento, se levantará

de la mesa y se dirigirá a los aseos, donde reanudará su transformación. La actitud de Carter es más sospechosa todavía que la de su acompañante Paul Halley: no para de hablar, aún a sabiendas de que Halley no le está haciendo el más mínimo caso. De todas formas no parece importarle demasiado. Su actitud para con los P.J. no será precisamente muy agradable, es más, intentará cortar la conversación (si es que comienza alguna) de la forma más rápida y por consiguiente tosca que pueda. Sus habitaciones son la 108 y 109 respectivamente.

Sus intenciones son: terminar con la vida de Christopher Wolf mediante Paul Halley. Para Ann Wolf tiene reservado algo... especial. ¿Por qué tanto interés en esto? La razón es imaginable. John Carter entabló contacto con Mòrag Urchudan, descubriendo por casualidad ciertos aspectos de su vida privada que provocaron la furia de esta mujer. A consecuencia de esto, Carter es ahora un vampiro a las órdenes de Mòrag con la misión de exterminar a quien pueda suponer un peligro para ella. A su vez, Paul Halley es un «empleado» de Carter. Por cierto, pese a poseer el poder de Transfiguración, no ha conseguido que desaparezca un pequeño tatuaje (aparentemente ha sido grabado a fuego) que le apareció en el cuello. Se trata del dibujo de una mujer desnuda, sujetando en la mano derecha una espada, y en la izquierda un árbol. Con una tirada de percepción (nivel muy difícil), los P.J. podrán percatarse de esto. Si alguno de los P.J. tiene acceso a información de los clanes escoceses, podrá averiguar, más adelante, que se trata del escudo del clan Urquhart.

Sabe: Más bien poco, o al menos disimula muy bien. No tiene la más mínima idea del paradero de Mòrag. Pese a tener el cerebro «lavado», ha podido conservar su poder de transfiguración, pero esto no le ayuda a razonar demasiado bien.

No sabe: Que si no tiene éxito en la misión que le han encomendado, no sólo morirá él de forma definitiva, sino que todos los componentes de su querida secta... desaparecerán de la escena, aunque es bastante probable (casi seguro) que Mòrag acabe matándole de todas formas, tenga éxito o no.

Ambos personajes seguirán a Christopher y Ann Wolf a sus habitaciones. Primero se encargarán de el padre y después de su hija.



TRAS LA CENA

Este es el momento en el que la gente después de una buena cena, se dispone a charlar ante una copa o una taza de café. Por lo tanto, aún habrá alguna persona en el restaurante, aunque allí ya no quedará ningún personaje de los mencionados anteriormente.

Estén o no los P.J. en sus habitaciones, podrán percatarse del revuelo que se está formando en los pasillos del hotel. Un camarero ha informado a los servicios de seguridad del hotel del hallazgo del cadáver del señor Wolf en su habitación. Según parece, había pedido una copa de Brandy. El camarero llamó a la puerta, y al no contestar nadie, la abrió (estaba ya abierta) con la intención de dejar la bandeja con la bebida sobre una mesita. El cadáver de Christopher Wolf yacía sobre un butacón. No hay señales de lucha. Aparentemente ha fallecido a causa de un paro cardíaco.

Hay un par de agentes de seguridad ordenando a todos los huéspedes que permanezcan en sus habitaciones. Nadie podrá salir del hotel hasta nuevo aviso.

Nota: Es importante llevar la cuenta del número de guardias de seguridad que están en este momento en el hotel, ya que a partir de ahora, los sucesos barán que empiecen a caer como moscas. Hay un total de ocho agentes.

1. Por su parte, Ann Wolf no se encuentra en su habitación. Nadie sabe dónde está.

2. Por otro lado, Kevin MacDougall también ha desaparecido y no ha dejado rastro alguno.

En realidad, se encuentra en el aparcamiento del hotel con Ann Wolf. Como ser especial que es, detectó en los asesinos de el señor Wolf «ciertas vibraciones» que le impulsaron a seguirles. Pudo salvar a Ann, pero le fue imposible evitar la muerte de su padre. Por el momento se encuentran a la espera de que los asesinos cejen en su empeño, para poder salir cuando todo esté en calma.

3. John Carter y Paul Halley (los asesinos que, por cierto, se han separado), están registrando el hotel palmo por palmo. Incluso pasarán por las habitaciones de los P.J., intentando matarles si se interponen en su camino. Nada les impedirá matar a quien se cruce con ellos en los pasillos, bien sea a tiros o a zarpazos (John Carter aparece ahora con su aspecto real aunque un tanto deformado. Por supuesto, sus colmillos han crecido bastante, al igual que sus uñas; sus ojos son amarillos).

4. El padre Bellini ha hecho caso omiso de las órdenes de los empleados del servicio de seguridad. Ha salido de su habitación (si es que se encontraba allí) y al igual que Carter y Halley, está registrando todas las habitaciones, incluidas

las de los P.J. Al encontrarse con éstos, preguntará en un tono un tanto despreocupado:

«Disculpenme caballeros, ¿alguno de ustedes ha visto a un vampiro acompañado de un hombre con una pistola?».

Si los P.J. responden afirmativamente y le revelan que ellos también le buscan, el padre Bellini les invitará a que le acompañen.

5. Una espesa niebla ha hecho aparición por todo el hotel dificultando notablemente la visión (las tiradas de percepción se realizan a nivel muy difícil).

6. La policía ha sido avisada, aunque llegará en el último momento.

Los P.J. pueden seguirles el rastro. Sólo hay que fijarse en los cadáveres y escuchar los gritos de todo el que los ve. También se escuchan disparos, y después más gritos. Los guardias de seguridad caen como moscas. ¿Nadie lleva una cruz, una estaca y una pistola encima?. Puede que los P.J. no estén equipados como es debido. Desde luego, el padre Bellini sí que lo está.

Los pocos miembros del servicio de seguridad del hotel que quedan con vida no permitirán a nadie que se acerque a los asesinos en caso de que se produzca un encuentro cara a cara, y algún encargado de seguridad se encuentre delante. Procurarán por todos los medios realizar su trabajo ellos solos para evitar que nadie más salga herido. En caso de que a los P.J. les sea especialmente difícil dar con los asesinos (los cuales se han citado casualmente en el aparcamiento del hotel para huir lo más rápido posible), Kevin MacDougall esconderá a Ann Wolf en la garita del vigilante, dándole órdenes de hacer saltar la alarma de incendios si aparecen Carter y Halley. Tras esto saldrá en su búsqueda, uniéndose a los P.J. si estos están demasiado despistados.

El recorrido que hacen los asesinos es el siguiente:

Paul Halley: Se dirigirá hasta el restaurante (el Caledonian), con la intención de salir por su puerta trasera y acceder al aparcamiento también por el exterior.

John Carter: Subirá hasta la azotea del hotel, para descender por la escalera de incendios y

entrar en el aparcamiento como si se tratara de un cliente normal que se dispone a recoger su automóvil. El vigilante aparecerá muerto debido a una rotura de cuello. Si por alguna causa le resulta difícil acceder al aparcamiento por este método, utilizará los ascensores. Si aún así caben posibilidades de ser alcanzado, bajará hasta el restaurante al igual que Paul Halley.

Teniendo esto en cuenta, resulta fácil imaginar por donde se ha dirigido cada uno, ya que Paul Halley se dedica a eliminar a la gente a tiros y John Carter utiliza sus garras. Además, debido a que ambos se están dedicando a registrar las habitaciones del Pompadour mientras se dirigen al aparcamiento, no será difícil que se produzca un encuentro con cualquiera de los dos, si los P.J. se mueven con rapidez.

En cualquier caso, John Carter no es ningún estúpido. Si recibe un disparo, se dejará caer al suelo simulando estar muerto, aunque si algún P.J. se acerca para rematarlo, intentará atacarle, huyendo hacia el aparcamiento.

EL APARCAMIENTO

En el aparcamiento la niebla también ha hecho aparición, flotando a un metro de altura aproximadamente. Ante la llegada de los P.J., Ann Wolf saldrá de la garita con aire muy desconfiado y dispuesta a utilizar su arma aunque no la lleva en la mano.

Si John Carter llega antes que los P.J. al aparcamiento, Ann Wolf hará que se ponga en funcionamiento el sistema contra-incendios, compuesto por una serie de conductos situados en el techo, que al detectar humo o un aumento de la temperatura a un nivel determinado, liberan gran cantidad de agua pulverizada, haciendo sonar además la sirena de alarma. Esto puede ser de gran ayuda, ya que es posible averiguar el lugar del supuesto incendio por una serie de paneles que hay repartidos por todo el hotel. En dichos paneles aparece una lista de las plantas del edificio, iluminándose en rojo el lugar desde donde se ha activado la alarma.

Los P.J. (después de localizar el lugar del «incendio» y guiados por Kevin si es necesario), llegarán con el tiempo suficiente como para impedir la muerte de Ann Wolf, que se encuentra en el suelo gateando todo lo deprisa que puede. Tras ella se encuentra John Carter, que avanza con paso tranquilo pero decidido.



El padre Vincenzo Bellini llega al aparcamiento en ese mismo instante (si no se ha unido a los P.J.), con su cruz en una mano y una estaca en la otra, gritando cualquier tipo de advertencia a Carter.

¿Alguien se atreve con Carter? Si no es así, el padre Bellini o el mismo Kevin se encargarán de él. Una vez todo halla concluido...

El silencio de una noche de invierno. A lo lejos, se escuchan las sirenas de la policía que llega demasiado tarde. Este sonido se mezcla con un lejano villancico cantado por unos niños. La niebla poco a poco va desapareciendo. El suelo está empapado y los P.J. también. Kevin se aleja del lugar, pero antes dirige una mirada al grupo que ahora permanece rodeando el cadáver de Carter, cuyo rostro comienza a adquirir su aspecto real. Era moreno.

Los ojos de Kevin centellean por un instante con una luz azulada, aunque al momento cambian al amarillo, el mismo amarillo de los ojos de Gallagher. Segundos después, comienza a desvanecerse:

«Volveremos a vernos...algún día»

En ese momento, cuando los P.J. contemplan el extraño fenómeno: la mano derecha de Carter, empapada por la sangre se aferra todavía con fuerza al hombro del P.J. más próximo. Parece que intenta decir algo:

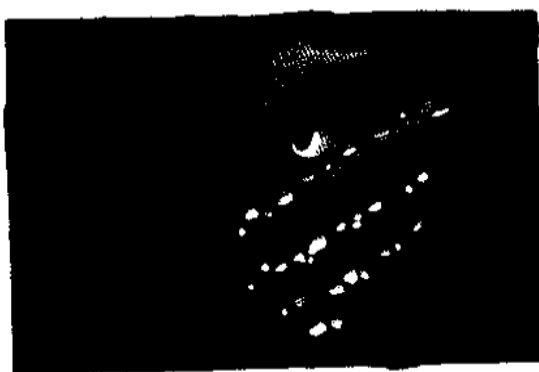
«Ur...Ur...qubart...»

Expira. El padre Bellini invita a los presentes a rezar una oración por el alma de Carter en un tono un tanto irónico.

¿QUE HACER AHORA?

Lo primero de todo es abandonar el hotel, o al menos es lo que sugieren tanto el padre Bellini como Ann Wolf. Sería demasiado complicado dar ciertas explicaciones a Scotland Yard y, sobre todo, resultaría un tanto difícil convencerles de que acaban de terminar con un vampiro. Teniendo esto en cuenta, lo mejor es marcharse, pero ¿a dónde?, quizá a otro hotel o a cualquier otro lugar donde puedan descansar.

Por el momento, queda aún al menos un cabo suelto en Edimburgo: se trata de Michael Dorset, el primer celador al cargo del teniente Gallagher, que se encuentra bajo tratamiento del doctor William Sanders. Los P.J. podrían hacer



una visita a estos personajes: pueden encontrar la dirección de la consulta de Sanders (vive allí, está en su propio domicilio) en una guía de teléfonos. En cualquier caso será mejor esperar a la mañana siguiente.

26 DE DICIEMBRE

William Sanders: Tal y como habrá supuesto (muy sagazmente desde luego) el amable lector, se trata de un prestigioso psiquiatra afincado en Edimburgo. Conocido por la heterodoxia de sus métodos (combina la psiquiatría tradicional con técnicas psicoanalíticas de todo tipo), cualquier P.J. psicólogo de profesión habrá oído hablar de él. De cabello moreno, largo y barba del mismo estilo, se presenta ante los jugadores en bata y zapatillas; su aspecto es bastante descuidado, y luce unas profundas ojeras. Su actitud con respecto a los P.J. será muy desconfiada; tan desconfiada como que si los P.J. le visitan por la noche, abrirá la puerta con la cadenilla puesta y únicamente asomará los ojos, negándose en redondo a dejarles pasar si antes no queda convencido de que los P.J. son...*«normales»*. También es fácil que les deje pasar si el padre Bellini toma la palabra.

William Sanders está divorciado desde 1990, suceso que le dejó profundamente marcado, deteriorando seriamente su comportamiento y capacidad de razonar con fluidez. Pese a esto, ejerce su profesión de forma eficiente aunque de vez en cuando cae en profundas depresiones que le obligan a cancelar sus citas durante semanas. Por lo demás, su vida es perfectamente común.

Los P.J., si son bien recibidos, serán conducidos a la consulta de Sanders. Allí podrán



tomar asiento y degustar una taza de café o una copa de brandy (bebe alcohol, y se confiesa adicto a la cafeína). La consulta está amueblada con melancólica elegancia, siendo un ordenador personal y una impresora de «chorro de tinta» los únicos elementos que se salen del ambiente antiguo con el que está decorada la estancia.

La información que posee Sanders se halla almacenada en diskettes de 3.5" y, por supuesto, es **ABSOLUTAMENTE CONFIDENCIAL** a fin de proteger la intimidad de los pacientes. Dicha información está compuesta por numerosas fichas en las que figuran los datos personales del paciente, sus síntomas, diagnósticos previos y finales, tratamiento seguido y duración del mismo hasta la fecha de la supuesta recuperación. Así mismo, pueden hallarse comentarios sobre la reintegración del paciente en el medio en el que se desenvuelve, dificultad de dicha reintegración, etc. Como puede verse, si los P.J. acceden de alguna manera a la ficha que contiene la información sobre el celador de la Residencia John Mathews, obtendrán gran número de datos técnicos y generales. Lamentablemente, como ya hemos dicho, Sanders no proporcionará esta información absolutamente a NADIE, tan sólo podrá comentar algunos aspectos a algún colega de profesión, y siempre que estén colaborando en el caso.

Si algún P.J. comete la torpeza de hacer alguna pregunta directa sobre Michael Dorset, Sanders dejará ver su enfado e invitará a los P.J. a que se marchen, sin revelar siquiera el paradero de su paciente.

En vista de las circunstancias y si los P.J. consideran que la información sobre Michael Dorset es lo suficientemente importante como para decidirse a entrar en la consulta por la noche, adelante. Lo que deberán hacer será:

- Forzar la puerta de su casa. (Abrir cerraduras a nivel normal).
- Entrar en la consulta y buscar el lugar donde se encuentran los diskettes (que por cierto están guardados bajo llave en el primer cajón derecho de la mesa de Sanders). El dormitorio de Sanders está en el piso superior.
- Forzar la cerradura del cajón (nivel normal). Los diskettes están ordenados por orden alfabético, por lo que el que contiene la información sobre Dorset estará en la letra «D».
- ¿Encender el ordenador y sacar la información por la impresora a riesgo de ser descubiertos? (Tirada de informática. Nivel normal).

-Abandonar el lugar con la discreción habitual en los P.J.

Nota: Los P.J. no lo saben, pero Sanders se encuentra en su habitación completamente borracho, a causa de una profunda depresión debido a que es Navidad, y no ha podido evitar acordarse de su ahora ex-mujer.

La información que encuentran sobre Michael Dorset es la siguiente:

NOMBRE: Dorset, Michael.

NACIDO EN: Londres.

EDAD: 31

ESTADO CIVIL: Soltero.

SINTOMAS: El paciente se presenta físicamente desmejorado. Probablemente debido a la tensión acumulada durante un período de tiempo que queda sin concretar. Afirma no encontrarse en disposición de llevar a cabo actividad alguna, haciendo hincapié en su trabajo, realizado en la Residencia John Mathews. Tras una entrevista previa con el paciente, su aspecto físico empeora considerablemente. Al ser preguntado sobre la posible causa de su presunta depresión, y su malestar físico, afirma no recordar ningún hecho que pueda ser causa de tales efectos.

TERAPIA: En primer lugar, se lleva a cabo una sesión de hipnosis, tras la cual se obtienen los siguientes datos:

El paciente se ve profundamente afectado por una serie de recuerdos traumáticos producidos por un hecho grabado en su subconsciente. Sin duda alguna, una idea obsesiva pero inconsciente produce en el paciente cierta apatía, que obviamente repercute en sus hábitos, tanto alimenticios como de cuidado personal. Bajo estado hipnótico, repite exactamente diecisiete veces la frase:

«Sus ojos, no puedo mirar sus ojos».

Al ser preguntado (todavía bajo trance hipnótico) sobre esos «ojos», aumenta su pulso y se produce una hipersudoración siendo ésta producto de la tensión. Queda interrumpida la sesión. Se aconseja al paciente que procure llevar una vida lo más tranquila posible, y que evite viajar en la medida de lo posible. El paciente afirma verse obligado (por alguna razón que todavía desconozco) a viajar al condado de Inverness. Es citado de nuevo al cabo de quince días. Tras este período, el paciente no



se presenta en la consulta. Debido a esto, el tratamiento queda interrumpido por un tiempo indefinido.

Supuestamente, el paciente se encuentra en el condado antes mencionado. No hay diagnóstico previo.

EN CUANTO A...

En cuanto a la secta «los Hijos de Satán», queda poco por decir:

Alguien se habrá encargado de dinamitar toda una fábrica abandonada en las afueras de Edimburgo, lugar en el que se practicaban las ceremonias. Curiosamente, alrededor de 25 personas yacen enterradas bajo toneladas de escombros; ningún superviviente. Supuestamente ya no se llevaban a cabo ceremonias desde la desaparición del líder de la secta, John Carter, por lo tanto, ¿qué hacían esas 25 personas en el lugar de reuniones? La respuesta es bastante sencilla. Como secta satánica que ERA, alguien tomó el mando alegando haber recibido un mensaje de Satán, comunicándole que debía ponerse al mando para continuar con sus propósitos. Una pena.

Nota: Esta noticia aparecerá en los periódicos del día siguiente.

Si a estas alturas ningún P.J. ha decidido hacer algún tipo de investigación sobre la historia de el clan Urquhart (en una biblioteca encontrarán lo que buscan), pueden acceder a ella de forma casual. Por ejemplo, cualquiera de sus nuevos amigos (Ann Wolf o el padre Bellini) pueden portar un libro sobre clanes consigo.

URCHUDAN, URCHUDAN...

A estas alturas de la aventura, los P.J. ya deberían saber que Mòrag Urchudan no es sino la traducción gaélica de Sarah Urquhart. Si ninguno de los P.J. consigue esta información por sus propios medios, quizá se conveniente que Kevin se lo comunique antes de marcharse. Por el contrario, si ya es demasiado tarde para esto, o los P.J. han decidió buscar información en alguna biblioteca o en el mismo libro de clanes de el padre Bellini y Ann Wolf, tan solo tendrán que realizar una tirada de percepción (nivel difícil si sólo echan un vistazo por encima, o nivel normal si buscan con más detenimiento).

POR FIN EL CLAN URQUHART

Este clan debe su nombre al distrito de Urquhart, situado en el antiguo distrito de Cromarty y, pese a no ser un clan de excesiva importancia, se trata de una de las familias escocesas de mayor antigüedad. El famoso Sir Thomas Urquhart recopiló la genealogía de su propia familia, y se situó a sí mismo en el lugar 143º en directa descendencia de Adán y Eva.

William Urquhart, Sheriff de Cromarty a comienzos del s. XIV, casó a su hijo Adam con una de las hijas de Hugh, Conde de Ross, aumentando considerablemente las posesiones de la familia. Sir Thomas Urquhart de Cromarty, quien se caso con Helen, hija de Lord Abernethy, es supuestamente el padre de 25 hijos, siete de los cuales fueron asesinados en la batalla de Pinkie en 1547. El hijo mayor, Alexander recibió en 1532 un título de la mano de James V, concediéndole tierra en Ross-shire e Inverness-shire. El hijo de Alexander John, de Craigfintry y Culbo, fue tutor de su re-sobrino Sir Thomas, y a su vez Tutor de Cromarty, nombrado en el Registro de la Propiedad, 1587. Sir Thomas Urquhart de Cromarty, famoso escritor y caballero del s. XVII, destacó principalmente por su traducción de «Rabelais» y por sus epigramas.

El coronel James Urquhart, quien murió en 1741, fue el último de la línea masculina.

El liderazgo pasó a manos de los Urquhart de Meldrum, que son descendientes de John, el Tutor de Cromarty, quien obtuvo las tierras de Meldrum mediante su matrimonio con Elizabeth Seton. El liderazgo de las tierras quedó inactivo en 1898.

¿SE HABIAN OLVIDADO DE GALLAGHER?

En efecto, los P.J., con tanto ajetreo no se han acordado demasiado de este intrépido detective, que al comienzo de los hechos se encontraba investigando la muerte de Walter Mason, el intermediario entre John Carter (el sectario vampirizado) y Urchudan. Este personaje puede serles de cierta ayuda, si los P.J. llegan a un punto desde el que no saben a dónde dirigir sus próximas investigaciones. Empleó la Nochebuena en viajar a Edimburgo (su destino final es Drumnadrochit), y se ha detenido allí temporalmente para «reponer fuerzas»: en este caso un ligero pisolabis de plasma sanguíneo.



Naturalmente, a estas alturas de la aventura, los P.J. no tendrán demasiadas ganas de pasarlo bien, es decir, de conocer ciertos lugares como pubs, bares y otros antros, estos últimos de dudosa fibra moral. En cualquier caso, el otrora teniente Gallagher necesita procurarse alimento como cualquier otro vampiro; es por esto por lo que frecuenta lugares similares a los que hemos mencionado antes. En concreto, su local de moda preferido para ciertos menesteres es «Abbotsford», uno de los mejores y más bonitos pubs de George Street, la que antiguamente poseía 22 locales de este tipo. Una tradición que todavía se mantiene es la de que los aficionados al rugby (incluidos los jugadores), beban medio litro de cerveza en cada uno de los locales siempre que su equipo juegue un partido importante. Lamentablemente, algunos de los antiguos pubs han sido sustituidos por boutiques, pero todavía quedan algunos; en concreto once.

Lo más característico de estos locales suele ser sus grandes barras de madera de roble, que por lo general está labrada a mano, tal y como mandan los cánones. Por otro lado está el consabido ambiente, dado por los aficionados al rugby, que forman la inmensa mayoría de la clientela.

Quizá se de el caso de que algún frío y calculador P.J. decida tomarse un respiro antes de continuar con sus investigaciones. El lugar idóneo para este tipo de actividades es cualquiera de los pubs antes mencionados. Si por el contrario deciden marcharse a su nuevo hotel o continuar con la búsqueda, una noticia aparecerá en los periódicos del día siguiente.

ABBOTSFORD

Abbotsford, tal y como ya se ha mencionado antes, es sin duda uno de los locales de mayor categoría de Edimburgo. Su amplísima barra de madera de roble, labrada a mano por supuesto, contribuye a dar al local un ambiente inconfundible, propio únicamente de este país. Según se accede al interior los P.J. pueden toparse con innumerables trofeos de competiciones de rugby ganados por el equipo local. A la izquierda está la gran barra, llena de surtidores de las mejores cervezas del país y en el lado derecho se encuentran las mesas, ordenadamente dispuestas. Al fondo del local hay un pequeño escenario en el que se interpretan piezas de música tradicional

En una de las mesas, la más apartada de todas, está el teniente Gallagher degustando una «Douglas» (una deliciosa cerveza negra). Su actitud es todo lo extraña que cabía esperar. Sin duda alguna está vigilando a la clientela (evidentemente, está seleccionando a futuras víctimas). En un momento cualquiera, y siempre que los P.J. no hayan contactado con él, su mirada se posará en una joven que se encuentra a solas. Tras vigilarla durante unos instantes, se dirigirá a ella, luciendo una amplia sonrisa (no, no se le ven los colmillos). Parece que está teniendo suerte: le ha caído bien a la joven y ella le da conversación. Quizá sea el momento de actuar.

Gallagher, en el momento de reconocer a los P.J. saldrá corriendo en dirección a la puerta trasera.

- Primero, tendrá que pasar al otro lado de la barra (apartando mesas y empujando a la gente si es necesario).

- Una vez al otro lado de la barra, deberá cruzar una cocina, en la que se encuentra un cocinero y dos pinches. En este lugar hay unas escaleras ascendentes.

- Tras esto, subirá por las escaleras, las cuales conducen a un almacén, cuya pequeña ventana lleva directamente a la calle. Las intenciones de Gallagher son saltar por la ventana (no hay mucha altura), y escapar en dirección a cualquier parte.

Si por el contrario los P.J. prefieren esperar a ver cómo se las arregla Gallagher para acabar con su víctima, no habrá nada más sencillo: simplemente pasarán un buen rato charlando (cerca de 45 minutos), hasta que decidan dirigirse a otro pub. Aprovechando las numerosas callejuelas de la zona, Gallagher conducirá a su víctima a través de oscuros callejones, hasta que en uno de ellos... proceda con lo previsto. Si los P.J. le pierden la vista, únicamente escucharán un grito ahogado. Por el contrario, si pretenden impedir la muerte de la joven, Gallagher se dará a la fuga, procurando que los P.J. no le pierdan de vista, ya que intención más inmediata será intentar convencerles de que no se trata de un vampiro normal.

Información nueva que posee Gallagher : Lo cierto es que sabe muy poco, pero cualquier cosa es buena si así consigue que le dejen en



paz. Primero, ofrecerá a los P.J. cierta información a cambio de que le dejen con vida. A pesar de ser un vampiro, apenas sabe nada sobre lo que implica su nueva forma de no-vida: sólo que una energía irresistible le impulsa hacia el norte, en dirección a Inverness.

A todo esto, si el padre Bellini se encuentra con los P.J. en el momento de hablar con Gallagher, intentará por todos los medios acabar con él o, cuando menos, exorcizarle.

Tras esto, lo que hagan los P.J. con Gallagher, no es asunto de nadie, aunque siempre se preguntarán si obraron bien o mal.

Nota importante: Si los P.J. se dirigen a *Abbotsford* después de que se haya publicado la noticia en la que se menciona la muerte de una joven, el local estará cerrado aunque quizá consigan entrar (si se halla con ellos el teniente Gerald Ross; queda aquí demostrada la importancia de conservar a los buenos amigos). Si no es así, hasta el día siguiente no se abrirá el pub, y si se deciden a entrar, se llevará a cabo la escena antes descrita, eso sí, convenientemente aderezada con la presencia de algunos policías que, al igual que los P.J., están buscando al asesino. Recuerda, además, que esta escena no es absolutamente necesaria, ya que Gallagher no posee información vital sino que tan sólo puede suponer una ayuda a los P.J. en caso de no saber a dónde dirigir sus investigaciones. Aún así, si crees que sería conveniente introducirla en la aventura, adelante.

RECAPITULEMOS

Llegado este punto de la aventura, es posible que los P.J. padezcan un despiste considerable. Para resolver este pequeño inconveniente, es necesario recapitular.

- Aparece el cadáver de un sacerdote en un cementerio de Londres. Apparentemente se ha suicidado.

- Desaparece del depósito de cadáveres el cuerpo del sacerdote.

- Aparece el cadáver de Walter Mason, un tipo metido en asuntos sucios.

- Enviados por la Merrick House, los P.J. se dirigen a la residencia para enfermos mentales «John Mathews». Allí, contactan con el teniente Gallagher, el policía encargado de la investigación del asesinato de Walter Mason, un inter-

mediario de poca monta en asuntos de contrabando. Allí, descubren que Gallagher es un personaje un tanto... extraño. Descubren además, que el celador que vigilaba a Gallagher, se encuentra ahora bajo tratamiento psiquiátrico en Edimburgo. Por si esto fuera poco, Gallagher muere, resucita y escapa velozmente.

- Tal y como había sido acordado, los P.J. recogen a Brian Dingwall, hermano de uno de ellos, con la intención de pasar juntos las Navidades. Lamentablemente, alguien se encarga de quitar de en medio a este personaje, portador de una antigua cruz y una inquietante carta.

- Debido a que en la carta se habla de un hotel en Edimburgo, y que en esta ciudad se ha encontrado el cadáver de John Carter, el hombre con quien cerró un trato Walter Mason, los P.J. se dirigen hacia la capital escocesa.

- Una vez allí, se alojan en el hotel Pompadour, algunos de cuyos huéspedes resultan un tanto extraños. Primero conocen a un sacerdote, Vincenzo Bellini, cuya principal manía es exorcizar todo aquello que le hace sospechar. Este sacerdote, es el hermano de Pietro Bellini, la primera víctima de esta aventura. Más adelante, conocen a Kevin MacDougall, un joven del que únicamente han averiguado que le brillan los ojos. Fue amigo del remitente de la carta dirigida a Brian.

- Conocen también a Christopher Wolf y su hija Ann, quienes huyen de alguien que pretende acabar con sus vidas, debido a que hace tiempo Christopher Wolf, junto a Brian Dingwall, estuvo a punto de eliminar a Morag Urchudan. Creyendo encontrarse a salvo, se alojan en el hotel, ignorando que quienes les persiguen, también son huéspedes del Pompadour.

- Aquellos quienes intentan terminar con la vida de Christopher y Ann Wolf, no son sino John Carter (ahora vampirizado) y Paul Halley, mano derecha de Carter en lo que se refiere a la secta «Los Hijos de Satán». Intentan llevar a cabo el doble asesinato, pero resulta un fracaso. Christopher Wolf muere, pero a causa de un paro cardíaco. Mientras esto ocurre, Ann Wolf es escondida por Kevin MacDougall en el aparcamiento. Los P.J., junto a Vincenzo Bellini y quizá Kevin MacDougall, andan por todo el hotel tras la pista de los asesinos, terminando finalmente con cada uno de ellos. Abandonan el hotel.

-Una vez han encontrado un nuevo alojamiento, los P.J., contactan con William Sanders, el psiquiatra que lleva el caso del primer celador vigilante de Gallagher. En su consulta no sólo se dan cuenta de que el celador ha desaparecido, sino que su actitud era muy extraña, según el informe robado a Sanders. Según dicho informe, los P.J. suponen que Michael Dorset, el antiguo celador, se encuentra en el condado de Inverness.

-Los P.J. tienen acceso a información sobre el clan Urquhart. Según lo consultado, dicho clan puede encontrarse en el condado antes mencionado.

-Además de todo esto, el otrora teniente Gallagher, al ser descubierto en Abbotsford, uno de los más lujosos pubs de George Street, revela los P.J. que una extraña energía le obliga a viajar en dirección a Inverness.

DIA 27.

AL FIN INVERNESS

A este viaje se han apuntado Ann Wolf y el padre Bellini, si los P.J. no se oponen. Este último, se entretendrá por el camino pelando una gruesa rama, para ser utilizada como estaca: una vez echo esto, rezará varios rosarios durante el resto del viaje e invitará a los demás a que le acompañen.

Cómo llegar

Suponiendo que los P.J. se dirijan a este condado en automóvil, no tienen más que seguir la M9. Se encuentra a unos 350 kilómetros de Edimburgo.

Inverness es un condado de Gran Bretaña, situado al oeste de Escocia. Se extiende desde el Mar del Norte hasta el Océano Atlántico y comprende parte de las Hébridas. Es una zona montañosa, situada en las Highlands (a veces se la denomina «capital de las Highlands»), ubicada en el Great Glen, un gigantesco valle que abarca desde la costa este a la oeste. En este lugar, se encuentra la montaña de mayor altitud de Gran Bretaña, el «Ben Nevis». Lo más famoso de este condado es quizá el lago más grande de Escocia, el Loch Ness. Su capital es Inverness.

Inverness Capital

Es a esta ciudad donde llegan los jugadores desde Edimburgo. Por supuesto, pueden optar por acomodarse en cualquier otro lugar. Probablemente acabarán haciéndolo, ya que seguramente preguntarán en alguna parte algo referente al clan Urquhart (de esto hablaremos más adelante). Inverness capital, es una ciudad-puerto, a orillas del Fith Moray y del río Ness un emisario del Loch Ness. Esta ciudad no tiene mucho de interesante; bueno, lo cierto es que no tiene nada de interesante, aparte de un par de destilerías de whisky

Como ya hemos dicho, los P.J. pueden optar por alojarse en la capital del condado, aunque si han llegado hasta aquí, pueden recorrer unos pocos kilómetros más hasta llegar a Drumadrochit, una pequeña población a orillas del Loch Ness. Junto a este lago, se alza el castillo de Urquhart.

Acerca de la supuesta presencia del Dr. Merrick en Reno

Ha llegado a nuestro conocimiento, con desagrado, que circula una información, que dada como cierta podría equivocâr al lector acerca de la personalidad del Dr. Merrick.

Tal información ha suscitado la natural alarma en el seno de la Editorial, ya que desvirtua considerablemente la imagen real de nuestro mentor.

Si bien es cierto que el Dr. Merrick ofreció algunas conferencias, éstas fueron en todo momento relativas a su actividad al frente del Centro de Investigaciones de Stoneville, por supuesto bajo la tutela del Departamento de Defensa, y siempre bajo el mayor de los secretos. Esta es la razón fundamental que invalida la pretendida conferencia en la Universidad de Reno.

La segunda razón se concreta en la distorsión de la personalidad del Dr. Merrick planteada a través del texto. El exhibicionismo dialéctico que en el se expresa, es en nada parecido al carácter comedido y respetuoso del Dr. Merrick, tanto para lo que era el fundamento de sus estudios como para la entidad pública que le tenía a su cargo.

El Sr. Klodzinski me ha rogado encarecidamente que haga llegar a nuestros lectores la unánime repulsa hacia este tipo de informaciones, y haga constar el desmentido oficial que esta editorial suscribe.

Catalina Hastings. Merrick House Inc.
Edimburgo 24 de Junio de 1.993.



Capítulo 3

DRUMNADROCHIT



Estamos en pleno corazón de las Highlands. No sólo hace mucho frío, sino que en el momento de llegar a este lugar, comienza a caer una fuerte nevada. En Drumnadrochit ya está nevado a la hora de llegar, pero la nevada que cae provoca (¿casualidad?) el aislamiento de la población. Las gentes de este bonito lugar, trabajan en su mayoría en las fábricas de Inverness capital, por lo que hasta el atardecer no suele haber demasiada gente. Los pocos habitantes que quedan son pescadores que no salen a faenar, debido al temporal que asola la zona.

UNA PEQUEÑA POBLACION LLAMADA DRUMNADROCHIT

Algo rudos pero de buen carácter, los habitantes de Drumnadrochit se caracterizan por su gran amabilidad y buen humor, hasta en los peores momentos. Amigos de los chistes macabros y del buen whisky, recibirán a los P.J. de forma jovial. Si preguntan por el castillo de los Urquhart, cualquiera podrá decirles dónde se encuentra, a apenas kilómetro y medio, a orillas del lago Ness. Allí hay mucho que ver... pero no en este momento: todo lo que queda del antiguo castillo Urquhart son unas cuantas piedras, restos de unas murallas que en la actualidad tienen unos 40 centímetros de altura y una torre (un cartel advierte a los visitantes ocasionales del peligro de derrumbamientos), en cuya parte superior anidan unos pocos grajos. Lo que antes era el interior del castillo, ahora está cubierto de hierba y apenas queda un trazo allí donde había paredes interiores. Por mucho que insistan allí no hay nada más. Sarah habita aún la mansión de sus antepasados, a unos pocos metros de profundidad bajo las ruinas, pero será necesaria la ayuda de Kevin para acceder a ese lugar.

Lo primero de todo, por supuesto, es buscar alojamiento. Como importante zona turística que es, Drumnadrochit posee acogedoras casas de alquiler; tendrán que darse prisa si no quieren acabar congelados.

Por cierto, curiosamente, si los P.J. llegan al anochecer, comprobarán que Drumnadrochit parece una escasa población; bueno en realidad parece que no hay nadie deambulando por ahí. Los únicos locales que encontrarán abiertos serán los pubs (de eso sí hay bastantes). Si preguntan, las amables (aunque un tanto introvertidas) gentes del lugar, les indicarán la dirección de unas oficinas encargadas de alquilar casas. Para colmo, (si aún están en el interior de algún pub) podrán escuchar los comentarios de algunos clientes, los cuales les harán saber que se han quedado aislados. Cualquiera de los habituales del pub en el que se encuentren les animará a apresurarse a la hora de encontrar alojamiento sin preocuparse demasiado por la nevada:

-No pasa nada, amigos, todos los inviernos nos quedamos aislados.

Este hombre dará a los P.J. todas las explicaciones necesarias para que los P.J. encuentren la oficina con facilidad y, sobre todo, para que no le pidan que les acompañe. En realidad, el local no tiene pérdida.

Por cierto, con una buena tirada de intuición (nivel normal), los P.J. podrán darse cuenta de lo siguiente:

- El buen hombre está un tanto nervioso. Ha intentado animar a los P.J., aunque él sí parece un tanto preocupado, aunque la causa no parece ser la nevada. Seguramente, él y los demás clientes del pub, prefieren no salir del local si no es para dirigirse a sus casas directamente.

Inverness-shire IV3 6UX. «Achmony Holiday Chalets»

Esto es lo que se puede leer en un azulado y humeante letrero de neón, que preside la entrada de las oficinas. El local, perfectamente climatizado, presenta un aspecto muy acogedor debido a la madera de sus paredes. A la derecha, tras una mesa, una joven pelirroja ojea una revista de moda. Al percatarse de la llegada de los P.J., la joven guardará la revista en un cajón y ofrecerá su ayuda a los P.J.

- ¿Una casa?, ¡Claro!, en esta época tenemos muchas libres. Si desean echar un vistazo a este catálogo (extrae uno de un cajón)...

Todas las casas en alquiler son atractivas. Junto a una pequeña foto, hay una lista de los servicios que ofrece la vivienda. No hay muchos problemas a la hora de elegir; cualquiera que les convenza estará libre. En realidad, en estas fechas lo están todas.

Debido a que los P.J. desconocen el camino que conduce a la casa escogida, lo más recomendable será que la joven les acompañe. Su nombre es Marion Kerr (por si le interesa a alguien); no le hace demasiada gracia acompañar a los P.J. pero comprende que no le queda otro remedio. Antes de salir, recogerá «algo» de uno de los cajones de su mesa, y lo introducirá en un bolso; con una tirada de percepción (nivel difícil), los P.J. se darán cuenta de que se trata de un revólver, concretamente, un .44 Magnum de cañón corto. Ante la posible pregunta de uno de los P.J., ella contestará:

- «Bueno, en invierno escasea el alimento en las montañas, los lobos a veces bajan al pueblo, pero no suelen acercarse demasiado, ya saben.»

Marion cierra la oficina, y se dispone a acompañar a los P.J., cerciorándose primero de que en el coche de los P.J. hay espacio suficiente. Aunque si lo haya, se disculpará un momento; al cabo de unos segundos aparecerá tras ellos un vehículo todoterreno, concretamente Mitsubishi Montero Corto TDI GLS. Por supuesto, Marion Kerr va en su interior. Si los P.J. van muy apretados en su coche, ella se ofrecerá a llevar a alguno, aunque SIEMPRE conducirá ella.

Los P.J. deben seguir a Marion; ésta les recomienda a quién vaya a conducir que no se despiste y que no se aleje demasiado de su coche. De camino a la casa alquilada, la nieve dejará de caer, aunque ahora empezará a aparecer una espesa niebla, (muy similar a la del hotel Pompadour, en Edimburgo). Si alguno de los P.J. viaja con Marion, podrá darse cuenta de que la radio del todoterreno es un tanto peculiar: con una tirada de inteligencia (nivel difícil) o de electrónica (muy fácil), comprenderá que se trata de un emisor, similar a los de la policía, aunque de menor potencia. Con él (aunque no mencionará nada si no es preguntada), se comunica con los guardabosques.

- Por si alguien se pierde, ya sabe.»

Al cabo de un par de minutos, la niebla hará casi imposible la visibilidad. Marion encenderá los focos del exterior de su todoterreno. Por su cara, parece que se esperaba algo así. Con la intención de hablar con los P.J., apartará su coche a un lado de la carretera y esperará haciéndoles señales para que se detengan. Su rostro muestra un evidente nerviosismo. Algo la preocupa si duda.

-¿Traen armas?

Si alguno de los P.J. no lleva arma, Marion le prestará la suya (en su todo terreno, y cubierta por una manta, hay una escopeta modelo Striker 12, con abundante munición).

Una vez más advertirá a los P.J. que no se separen de su coche y si por algún motivo se ven obligados a salir, que...

-*NO SE SEPAREN UNOS DE OTROS, ¿de acuerdo?*

El enterrador se presenta

De nuevo en camino, lo que Marion esperaba hace acto de presencia. No muy a lo lejos, se escucha el aullido de un lobo. Es un buen momento para que, si te apetece, los P.J. hagan una tirada de frialdad (nivel difícil). El aullido es más sobrecogedor de lo que cabía esperar; para colmo, esa maldita niebla no deja ver casi nada. Hace frío, mucho frío. Con una tirada de constitución (nivel difícil), los P.J. podrán soportar el olor a *¿azufre?*. Sí, es azufre, y resulta tan penetrante que quien no pase la tirada llenará de vómito el piso del automóvil.

El aullido parece escucharse ahora a menor distancia. Si algún P.J. viaja con Marion, deberá hacer una tirada de percepción (nivel difícil). Si supera la tirada, podrá ver a lo lejos una figura que se recorta entre la niebla; a medida que se van acercando, no sólo verá su rostro sonriente (es un hombre y no le es familiar), sino que se percatará de que se encuentra en medio de la carretera y están a punto de atropellarle. Por su parte, Marion no hará nada por esquivar al sujeto, que saldrá despedido unos pocos metros (la carretera no permite conducir a demasiada velocidad): Marion no detendrá el todoterreno. Quizá los P.J. del otro coche sí que lo hagan al ver que están a punto de pasar por encima de una persona. En caso de que esto ocurra, Marion asomará la cabeza por la ventanilla y les apre-



miará a que dejen el cuerpo donde está y continúen su camino. Marion, por su parte, conectará la radio y se pondrá en contacto con alguien:

- *¿John?, soy Marion Kerr. He atropellado al enterrador. Tened cuidado por ahí abajo. Llegará en unos diez minutos. Sí, de nada.*

Nota: *Marion Kerr ha avisado al puesto de guardabosques. Este puesto se encuentra muy cerca del pueblo y el vigilante en esos momentos es John Rose.*

Si los P.J. continúan con el trayecto, John Rose se encargará del sujeto atropellado. Si por el contrario, se detienen con la intención de socorrerle, será mejor que comiencen por hacer una tirada de estrés (-6/x4), ya que no sólo podrán contemplar lo que parece un cadáver ensangrentado, sino que en cuanto se acerque alguno de los P.J. (Marion se quedará junto a su coche con la escopeta o el revólver, si la ha prestado en la mano), el cadáver abrirá los ojos e intentará agarrar la pierna del P.J. más próximo (debe realizar una tirada de destreza a nivel difícil; si no lo consigue, «el Enterrador» acercará su boca con la intención de morder tan delicioso manjar).

Bien, parece que los P.J. se han topado con un sujeto un tanto extraño. Se trata de Mathew Goodman (informará Marion), el enterador. Mathew, se incorporará poco a poco, produciendo algún sonido tan incomprensible como gutural. De su boca surge una secreción pastosa de color granate: sin duda alguna, se trata de un zombi. Lo único que pueden hacer es:

- Bien volarle la cabeza (como el lector sabrá es uno de los pocos métodos efectivos para acabar con ellos).

- O bien preguntarle qué tal se encuentra (suponiendo que los P.J. todavía no se hayan dado cuenta de que se trata de un asqueroso muerto viviente, lo cual puede acarrearles algún que otro problemilla). Si eligen esta opción, será Marion quien se acerque al zombi, aconsejando a los P.J. que se aparten. Una vez hecho esto, disparará, haciendo saltar por los aires unos cuantos gramos de materia gris (como D.J. haz una tirada para cada jugador; aquél que obtenga menor resultado, será alcanzado por los sesos de Mathew Goodman, y deberá realizar una tirada de estrés -3/x2).

Por cierto: Antes de que acaben con el zombi, el padre Bellini se acercará al cadáver, portando consigo su cruz y arrojando al aire gotitas de agua bendita. A su vez, pronunciará en voz alta (y en un tono un tanto enfurecido), palabras que harían temblar a cualquier criatura de las tinieblas que se le acercara: el contenido de este discurso-exorcismo, será apocalíptico y hará mención al fin del mundo, el diablo, etc..

Una vez haya concluido todo, Marion invitará a los P.J. a que suban al coche y le sigan. Ningún incidente hasta la llegada a la casa de alquiler.

Nota: *El incidente con el zombi, ocurrirá tanto si los P.J. han llegado a Drumnadrochit por la noche o por el día.*

La casa que han escogido los P.J. ofrece los siguientes servicios: Agua caliente (y fría, desde luego, aunque si lo prefieren tienen a su disposición TOOOOOOODA la del Loch Ness). Teléfono, televisión, servicio de planchado, zona de juego para los niños, jardín, ducha, W.C., cocina equipada...

Esta bonita casa, toda de madera, posee seis dormitorios y está rodeada de un hermoso

jardín. Desde este lugar, pueden observarse tanto el castillo de Urquhart con el lago a sus espaldas, como un enorme bosque, situado en dirección opuesta.

Por cierto, si durante la aventura los P.J. no reciben demasiados sustos, sorpréndelos con la factura: 350 libras por noche. Sin comentarios.

Aparte de todo esto, Marion les informará de que para comprar cualquier cosa, tendrán que bajar al pueblo, ya que las tiendas de la zona residencial en que están situadas las casas, cierran en invierno. No habrá ningún problema, serán bien atendidos, aunque si necesitan algo que de los que no dispongan en el pueblo, pueden desplazarse a Inverness capital

LA HORA DE LAS EXPLICACIONES

Antes de nada

Marion Kerr: Nacida en Inverness capital. De unos 25 años. Atractiva más que guapa (aunque para nada desdeñable); de cabello cobrizo y graciosas pecas, luce unos bonitos ojos grises que le dan un aire infantil. Nada más lejos de la realidad; cuando contaba con 14 años, su padre se suicidó. Al ser hija única, tuvo que madurar sin ningún tipo de ayuda a parte de la que le prestó su madre, y tuvo mucho éxito en este aspecto. Estudió periodismo, y trabajó en el Inverness Journal, aunque abandonó este trabajo al cabo de un tiempo. Actualmente es colaboradora de varios periódicos (de toda Gran Bretaña), y ha escrito un libro (pendiente de publicación) titulado «Notas y comentarios sobre el Ossian de James MacPherson». Compagina este trabajo con el que desempeña en la oficina de alquiler de cabañas, ya que asegura estar fascinada por las Highlands por su gran tranquilidad y no le viene mal el dinero extra (la literatura no da para vivir a los autores sin consagrar...). Su actitud para con los P.J. dependerá de la de estos, aunque procurará ser siempre amable, y no negará su ayuda en ningún momento. Nada de romances, ya que no se fía de nadie (por el momento): queda advertido.

Sabe: Durante el tiempo que lleva en Drumnadrochit (unos dos años), han desaparecido varias personas, aunque no lleva la cuenta. Al principio, una vez que alguien desaparecía, no volvía a dar señales de vida, pero de un tiempo a esta parte no sólo regresan a sus casas, sino que los pocos que regresan, lo hacen

en las mismas condiciones que el caballero que han encontrado por el camino, es decir el enterrador Mathew Goodman. Opina que el MAL que asola Drumnadrochit, procede de este mismo lugar, aunque «desconoce su naturaleza». Al principio, le resultará un tanto embarazoso hablar del enterrador y el encuentro en la carretera: tan pronto como vea que los P.J. están acostumbrados (más o menos) a los encuentros con Lo Sobrenatural, se relajará visiblemente.

Por cierto: Marion Kerr, vive sobre la oficina de alquiler de casas.

¿QUE SE PUEDE HACER EN ESTE PUEBLO?

Bueno, lo propio es dar una «vueltecilla» por Drumnadrochit, para familiarizarse con el lugar. A estas horas los quitanieves han avanzado bastante en su trabajo, haciendo posible que los habitantes de Drumnadrochit puedan ir a trabajar. Si los P.J. no son aficionados a los emplazamientos históricos, o no son amantes de las tradiciones, quizá se sientan un poco decepcionados. A pesar de esto, no se trata de un pueblo aburrido; hay muchas cosas que ver; por ejemplo, nunca está de más visitar los pubs (aunque no suelen abrir hasta el mediodía), las orillas del Loch Ness, los bosques, y por supuesto el castillo de Urquhart (ya hemos descrito lo que podrán ver allí). Durante el día, se respira mucha calma, únicamente interrumpida por los suaves sonidos que se desprenden del lago, provocados por el delicado oleaje.

Haciendo gala de la sutileza a la que los P.J. nos pueden tener acostumbrados, es muy probable que vayan por ahí, preguntando a las gentes sobre el castillo de Urquhart, su historia, si hay muchos vampiros por el pueblo, etc. Lamentablemente, si los P.J. se dedican a esta tarea por el día, será prácticamente imposible encontrar ningún tipo de información, ya que como hemos dicho antes, la mayoría de los habitantes trabaja en Inverness capital, y no regresan hasta el atardecer.

Viendo esto, lo más probable es que los P.J. estén un tanto aburridos; para evitarlo, casi no hay duda de lo que puedan hacer con tal romper con esta situación: desde esperar al mediodía para entrar en un pub y emborracharse, hasta buscar pelea en Drumnadrochit. No importa, un suceso ocurrido la noche anterior acabará con la paz en el lugar, y el rumor ha viajado por todo el pueblo, por lo que los P.J. podrán enterarse con facilidad allá donde estén.

Lisa Robertson: Este es el nombre de una joven de 16 años, hija de Will y Máiri, dos trabajadores de Inverness capital, la misma ciudad donde se encuentra la escuela estatal donde estudian la mayoría de los niños de Drumnadrochit incluida Lisa. Tal y como esperaban todos los habitantes del pueblo, ha desaparecido. Nadie quiere hablar de ello, a excepción de sus padres, quienes no han ido a trabajar ni lo harán en lo que quede de semana. Según la ley, hasta que no pasen 24 horas desde la desaparición de una persona, la policía no comenzará una investigación. Por esto, Will y Máiri deben haber obtenido un permiso para no asistir al trabajo hasta que aparezca su hija. Si los P.J. deciden investigar este asunto, cualquier persona del pueblo les recomendará que hablen con los padres de Lisa, bueno en realidad sólo podrán hablar con el padre, ya que hace bastantes días que no se ve a la madre (debe de encontrarse enferma) ya que ellos les informarán mejor, aunque si no siguen este consejo, cualquier habitante les dará la información.

Will y Máiri: Los padres de Lisa. Viven en una casa modesta, pero no pobre. Will Robertson abrirá la puerta cuando los P.J. llamen. Con voz amable, les invitará a que pasen, si su actitud para con él es amable. Por el contrario, si lo primero que preguntan es:

«¿Oiga...¿qué nos puede decir de su hija Lisa, la cual creemos que ha sido brutalmente vampirizada?»

En este caso, Will no mediará palabra y cerrará la puerta delante de sus narices. Si aún así continúan con los malos modales y la falta de delicadeza, Will sacará su escopeta de caza (la misma que suele utilizar para matar zombis), y les invitará a que abandonen sus propiedades.

Pero supongamos (aunque nos cueste) que los P.J. son buenos chicos y se presentan ante este hombre de forma correcta, alegando por ejemplo que ellos andan tras la pista de quién es la posible causa de todo esto. Entonces, tal y como hemos dicho, Will será todo amabilidad y les invitará a tomar asiento en un cómodo sofá. Les ofrecerá café, whisky (de excelente calidad por cierto; cualquier P.J. que beba un trago, deberá realizar una tirada de constitución a nivel muy difícil para no comenzar a toser). Se trata de un hombre de poco más de cuarenta años, de constitución fuerte, pelo castaño y ojos gris verdoso, luce una espléndida barriga de la que se siente muy orgulloso. Su mujer está

descansando, ya que ha pasado la mayor parte de la noche despierta, por lo que rogará a los P.J. que no la molesten.

Sabe: Su hija Lisa tiene 16 años. Siempre se ha caracterizado por su carácter despierto y alegre. Estudia (siempre hablará en presente, pues se niega a reconocer que puede estar muerta) en la escuela estatal de Inverness, y es considerada como una estudiante normal. No tenía problemas de ningún tipo, hasta que su novio, Mathew Campbell, murió hace cuatro días a causa de una especie de anemia, o al menos eso es lo que dijo el médico. Formaban una buena pareja. Mathew era un buen chico que estudiaba con ella, pero también trabajaba con su padre en una carpintería. A consecuencia de su desaparición, ocurrida hace cuatro días, Lisa se fue volviendo irascible y dejó de asistir a sus clases. Ayer, su madre creyó escuchar un grito que provenía de la habitación de Lisa. Cuando se levantó para ver si se encontraba bien, se encontró con la cama vacía y la ventana abierta.

Mathew Campbell, el novio de Lisa, fue enterrado por Mathew Goodman, el personaje al que la noche de su llegada volaron los sesos. Este hombre desapareció el mismo día del entierro.

Respecto a todo lo demás, Will Robertson sabe más bien poco. De la noche a la mañana, hará un par de años, la gente empezó a desaparecer. Al principio, se encontraban los cadáveres de algunos de los desaparecidos, horriblemente descuartizados. Después, los desaparecidos volvían a sus casas, con la intención de acabar con sus familias. Por esto, se organizan partidas de caza, para mantenerles alejados del pueblo (por cierto, los P.J. pueden unirse a una de estas partidas de caza).

¿QUE NOS OCULTA EL BUENO DE ROBERTSON?

Bien, el asunto no es fácil de explicar. Robertson ha comentado a los P.J. que su mujer ha pasado toda la noche despierta, por lo que no conviene molestarla. Esto no es del todo cierto; en realidad pasa mucho tiempo despierta. Digamos que sufre una extraña enfermedad que provoca en su cuerpo una descomposición acelerada, hasta el punto de que está muerta desde que desapareció Mathew Campbell, pero aún así deambula por el sótano donde la ha encerrado su marido. Efectivamente, se trata de un zombi.

¿Cómo ha llegado a tal estado?, Robertson no lo sabe a ciencia cierta, pero se hace una vaga idea. Su mujer, Máiri, nunca estuvo contenta con la unión de su hija con ese tal Mathew; quizá el muchacho haya tenido algo que ver. Por lo tanto, la versión que Will Robertson ha dado a los P.J. no es muy cierta. En realidad, cuando su Lisa desapareció, no fue Máiri la que se levantó para comprobar el estado de su hija, ya que ella estaba encerrada en el sótano. Fue él quien lo hizo, y de paso dio de comer a su mujer. La comida, la consiguió en el cementerio, como es natural. Lo cierto, es que para un zombi resulta más agradable de comer la carne humana fresca, es decir, según se arranca de la víctima, pero en momentos de necesidad, hasta un zombi tiene que apretarse el cinturón.

Nota: Mientras los P.J. se encuentren en la casa de los Robertson, no ocurrirá ningún hecho que pueda levantar sospechas, es decir, Máiri, la mujer de Will, no se escapará de el sótano.

MAS LUGARES PARA VISITAR

¿Qué más hay en Drumnadrochit que merezca la pena? Bien, lo mejor sería preguntar a Marion Kerr, si la visitan por la mañana, antes de las 9.30, aún la encontrarán en su casa. Marion trabaja desde las 10.00 a.m hasta las 13.30 p.m., y desde las 15.00 p.m., hasta 19.30 p.m. Después de su trabajo, pueden encontrarla tomando una copa en la taberna más famosa de Drumnadrochit, de la cuál hablaremos más adelante: «Ye Olde Woman's dance».

Los lugares más interesantes para visitar pueden ser:

La Iglesia

Se trata de una antigua y pequeña iglesia, que data de finales del siglo XIV. A pesar de los avatares de la historia, la población de Drumnadrochit es católica casi en su totalidad (herencia de los tiempos de los Estuardo). Está situada a unos doscientos metros de las últimas casas del pueblo. En una pequeña placa situada junto al pórtico, se puede leer una curiosa frase:

«THA SEO AITE VAMHASAN»*

Si alguno de los P.J. posee conocimientos de gaélico escocés o simplemente pregunta a cualquier habitante de Drumnadrochit (Marion Kerr, por ejemplo), podrá descubrir que el significado aproximado de esta frase es:

«ESTE ES UN LUGAR HORRIBLE»

***Nota:** «Vamhasan» puede ser traducido tanto como por «horrible» como por «terrible».

Vista desde el exterior, la imagen no resulta demasiado alentadora. Se trata de una construcción tosca, e incluso poco segura en caso de ser utilizada como refugio. Desde luego, no hace falta tener conocimientos especiales para llegar a la conclusión de que su fachada necesita «un buen lavado» y una restauración. El portón es de gruesa madera de roble: según los comentarios de algunas personas, ha sido sustituido en numerosas ocasiones, pero al cabo de unas pocas semanas, una extraña e indeleble mancha negra se extiende por la mayor parte de la superficie. El portón está abierto, por lo que los P.J. no tendrán ningún problema si tienen intención de entrar.

El interior de la vieja iglesia: Si existía algún silencio en el interior de este lugar, será corrompido por el grave chirriar del portón. Ante los P.J. se extienden dos hileras de diez bancos cada una. A ambos lados de estas filas, docenas de pequeñas velas, encendidas en recuerdo de los difuntos: hay demasiadas. El suelo, de piedra blanquecina, hace que los pasos de los P.J. se escuchen desde cualquier rincón con facilidad. Por supuesto, hay dos confesionarios y al fondo se alza tras el altar un Cristo crucificado, sin duda alguna de bastante antigüedad. Pese a esto, (el Cristo no ha sido sustituido, ni ha sido necesaria ninguna restauración) se encuentra en perfectas condiciones.

Con una tirada de percepción (nivel difícil), los P.J. podrán percatarse de un curioso detalle. En la base del altar hay unas curiosas manchas de color rojo oscuro. Por lo que parece, alguien ha intentado borrarlas sin obtener demasiado éxito. Con una tirada de percepción (nivel muy difícil), los P.J. podrán hacerse una ligera idea de lo que pudo haber sido escrito o dibujado:

«SONO LA SEGUNDA TROMPETA»

666

Por cierto, si el padre Bellini se encuentra en este lugar, al darse cuenta de la existencia de la inscripción, proferirá en gritos histéricos y apocalípticos y comenzará a derramar agua bendita sobre el altar, víctima de un extraño frenesí, mientras murmura:

«Aunque camine por el valle de la muerte nada temeré, aunque camine por el valle de la muerte nada temeré...»

En el momento de acercarse al altar los P.J. se verán sorprendidos por un portazo proveniente de su izquierda. Ante ellos, una figura vestida de negro parece contemplarles con aire misterioso. Dicha figura, se acercará lentamente a los P.J. Se trata de un hombre joven. Aparente unos 35 años y en su rostro, puede adivinarse cierta... ¿Bondad?

En tono amable y cortés, se presentará a los P.J., lanzando al padre Bellini una extraña mirada, mezcla de desconfianza y miedo. Preguntará a los visitantes por el motivo de su visita, afirmando que pese a tratarse de un lugar antiguo, no es usual encontrar personas dispuestas a visitarlo. Su nombre es:

Bruce Yorgest

Nacido en Drumnadrochit, no llegó párroco de la iglesia hasta hace dos años, ya que hasta la fecha estuvo completando sus estudios. Su actitud para con los P.J. será un tanto desconfiada, a no ser que éstos le den pruebas fehacientes de que son merecedores de su confianza. El padre Yorgest (así se le conoce), procura no pasar demasiado tiempo en la misma habitación; esto será evidente para los P.J., que si desean entablar conversación con él se verán obligados a seguirle por todas las dependencias de la iglesia. El único lugar donde pasa bastante tiempo es su habitación y únicamente lo hace para dormir. Por cierto, luce unas hermosas ojeras, producto de las dos últimas noches, en las que apenas ha conseguido conciliar el sueño. En cuanto a la información que posee:

Sabe: Que en Drumnadrochit está ocurriendo algo que escapa a todo entendimiento. No sólo están desapareciendo personas, sino que en el ambiente puede captarse cierto aire de maldad. Está completamente seguro de que algo o alguien, que ha llegado a Drumnadrochit, está directamente relacionado con los últimos acontecimientos. Los pescadores, por ejemplo, están desesperados: no sólo les resulta difícil salir a faenar debido a los temporales, sino que cuando el tiempo es bueno apenas hay pesca, es como si los peces se hubieran esfumado.

Unido a todo esto, en la iglesia han ocurrido también cosas extrañas. Como los P.J. han podido ver, alguien se ha dedicado a profanar el altar haciendo pintadas, que además



resultan muy difíciles de borrar. Además, el padre Yorgest asegura que los cirios se encienden y se apagan a su antojo; también hay momentos en los que un insoportable olor a azufre invade toda la iglesia. El no ha dicho nada a los feligreses con el fin de no asustarles, pero si las cosas siguen así, tarde o temprano tendrán que saberlo. Por si fuera poco, está el hecho de que una oscura mancha se extiende por la puerta. Aunque no parece peligrosa, se trata sin duda de un mal presagio.

Si los P.J. mencionan a los vampiros en algún momento de su conversación, el padre Yorgest hará poco menos que reírse a carcajadas. Está totalmente convencido de que esos seres no son sino producto de la imaginación popular. Para él, la única causa de todo puede ser la intervención directa del Maligno.

La Sacristía: Uno de los lugares a los que les conducirá el padre Yorgest (por cierto, parecerá encontrarse más tranquilo), será la sacristía. En este lugar, como todo el mundo sabe, se guardan los diferentes ornamentos de la iglesia. En este caso dichos ornamentos se encuentran bajo llave, en el interior de un armario empotrado de tamaño medio. Las dos portezuelas son doradas, quizá de oro, y están lujosamente labradas, representando imágenes de Cristo. En las cuatro paredes de la pequeña estancia pueden verse trípticos y algún que otro cuadro. Uno de estos en concreto, llamará la atención de los P.J.

El cuadro: Mide unos dos metros de largo por uno y medio de alto y está protegido por un cristal. Pintado al óleo, sus colores resultan deprimentes y siniestros. Para ser un cuadro de antigüedad (quizá pertenezca al siglo XVI), el estilo es un tanto anacrónico. En el lado izquierdo, puede verse un cielo completamente cubierto de nubes muy oscuras; sobre estas, y como si se tratara de un fantasma que se materializa, dos ojos de color verde esmeralda parecen contemplar el mundo con aire amenazador. Bajo el cielo, se alza un castillo de considerables dimensiones: tras él, un gigantesco lago. En el centro, un herrero semidesnudo, forja un extraño objeto. Si los P.J. se fijan lo suficiente, comprobarán que se trata de la cruz que portaba el fallecido Brian. Junto al herrero, puede verse a un monje que mientras eleva la mirada al cielo en un horrible gesto de dolor, corta su mano izquierda con un enorme cuchillo, dejando que las gotas de sangre caigan sobre la cruz aún al rojo vivo. Los P.J. pueden hacer una tirada de percepción (nivel muy difícil). Si el resultado no es exitoso, el rostro del monje les será familiar:

por el contrario, si la tirada es satisfactoria, no sólo les resultará familiar, sino que se percatarán de que el monje es...¿¡¡¡Kevin MacDougall!!!?

Efectivamente, se trata de Kevin MacDougall y como recompensa a los P.J. ante tal vista, únicamente comparable a la del lince, deberán hacer una tirada de estrés. (-4/x3)

Aparte de todo esto, a la derecha del cuadro, pueden verse enormes extensiones de campo, asoladas quizá por una plaga, un temporal de granizo, etc.

Bueno, lo más lógico es que pregunten al padre Yorgest sobre este curioso cuadro y, sobre todo, si ha visto alguna vez a este hombre. Desde luego, responderá que nunca lo ha visto. Respecto al cuadro, cree recordar que se trata de la representación de una antigua leyenda, de la cual no conoce más que algunos trazos.

«Recuerdo, por ejemplo, que tiene que ver con un ser que supuestamente existió quinientos años antes, más o menos. Por lo que parece, se dedicaba secuestrar personas, para matarlas y devolverlas a la vida en forma de una especie de vampiros. Según parece, la única forma de matarla era con una cruz, la cuál poseía un gran filo en su extremo inferior. ¿Qué tontería, verdad?»

Lamentablemente, el padre Yorgest no recuerda nada más.

EL CEMENTERIO

El cementerio de Drumnadrochit, a un kilómetro del pueblo siguiendo el camino que lleva a la iglesia, está rodeado por un grueso y alto muro de piedra, como si la gente del pueblo intentara impedir que los muertos salieran del recinto. La entrada, está presidida por una verja de tres metros de alto, sobre la cual se alza la leyenda:

«AITE DORCHA»

Con una tirada de gaélico escocés (nivel normal), los P.J. podrán saber que estas palabras significan: «Lugar oscuro».

Como lugar en el que descansan los restos de los difuntos, se trata de un sitio que produce ciertos escalofríos. Cualquier P.J. que posea algún tipo de poder (es decir, poderes psíquicos, sea un Elegido, o practique la Magia Aurea), podrá detectar, sin que sea necesaria ninguna tirada, ciertas vibraciones. En principio, esto no

se debe a nada en especial; bueno, en realidad sí se debe a algo en especial, algo tan simple como el hecho de que cientos de personas han sido enterradas en el lugar y sus energías persisten.

El lugar atemoriza sin duda alguna; sea la hora que sea, una espesa bruma flotará a medio metro de altura, haciendo difícil la lectura de las lápidas. Unido a esta dificultad, está el hecho de que no se trata de un cementerio demasiado bien cuidado, es decir, la maleza ha crecido por todas partes, cubriendo las lápidas. Los cipreses no parecen encontrarse en muy buen estado, es más, parecen haber sido extraídos de una novela de terror. Varios caminos rodean las tumbas y panteones familiares. Al fondo, pueden verse las fosas comunes. Justo en la entrada, hay una garita en la que debería encontrarse el guarda. Lamentablemente, no está cumpliendo con su cometido, por los que si los P.J. tienen la intención de encontrar alguna tumba en particular, tienen tres opciones:

1- Entrar en la garita y echar un vistazo a los listados, en los que aparecen los nombres de los «huéspedes», junto a la zona que les ha sido asignada.

2- Buscar la/las tumbas deseadas una por una, sin mirar los listados.

3- Buscar al guardián del cementerio, que en estos momentos (y en todo momento desde que empezaron a pasar cosas raras en Drumnadrochit), se encuentra totalmente borracho y durmiendo la mona en una sepultura recién abierta y que aún espera a su inquilino.

Como los más probable es que los P.J. decidan entrar en la garita y echar un vistazo a los listados, deberán hacer una tirada de percepción (nivel muy difícil si únicamente miran por encima, o nivel difícil si los examinan con más detenimiento). En cualquier caso, si lo que buscan es la tumba de Sarah Urquhart (o también Mòrag Urchudan), será mejor que se vayan olvidando, pues no se encuentra en el cementerio.

Las únicas tumbas de posible interés para los P.J. son las siguientes:

1. Mathew Campbell: 1976-1993. Su lápida está en buen estado, debido a que lleva muy poco tiempo en el lugar. Hay un ramo de flores silvestres frescas colocadas al pie de ésta.

El único hecho un tanto desconcertante puede ser el gran hoyo que se extiende ante ella. Efectivamente, según el testimonio de Will Robertson, el guardián del camposanto, Mathew Goodman, no tuvo mucho tiempo para enterrar al joven Mathew Campbell antes de que éste se encargara de él. En el interior del hoyo está el ataúd del muchacho, completamente vacío, aunque puede verse en su interior... ¿nieve roja?. Evidentemente se trata de sangre, y como es de suponer, el propietario de tan preciado fluido no era otro que el enterrador.

2. Mathew Goodman: 1950-1993. Su tumba está vacía. No hay nada que ver.

3. Una extraña y muy antigua lápida en la que puede leerse:

**Tapadh leat
Kevin MacDhùghaill
1349-1374
Buaidh no bàs**

Las sospechas de los P.J. pueden empezar a hacerse ciertas. El nombre del fallecido lo deja bien claro. Se trata de Kevin MacDougall y, por lo que parece, lleva rondando por ahí mucho más tiempo de lo que parece. En cuanto a la frase situada bajo las fechas de nacimiento y muerte, será necesaria una tirada de gaélico escocés (nivel difícil), para averiguar que significa: «Vencer o Morir». Cualquier habitante de Drumnadrochit podrá informarles de que se trata del «lema» del clan. La misma tirada será necesaria para averiguar que «Tapadh leat» significa «gracias». Al descubrir esta tumba, los P.J. deberán realizar una tirada de estrés (-3/x3).

Por supuesto, los esfuerzos por parte de los P.J. para encontrar algo en la tumba serán infructuosos, ya que la sepultura de Kevin, evidentemente, está vacía.

4. Junto a la tumba de Kevin: Aparece una lápida tan antigua como la anterior, en la que puede leerse:

**Tapadh leat
Adhamh Munro
1338- 1374
Dread God**

Evidentemente, se trata de la tumba de alguien llamado Adam Munro. La frase inferior está en inglés, y significa «Dios del Terror» y, por lo que parece, la gente de aquellos tiempos también tuvo algo que agradecerle.

Nota: *Marion Kerr puede ser la persona idónea para responder a algunas preguntas, como por ejemplo la zona en la que vivían los miembros del clan Munro.*

Marion Kerr, de nuevo: Lo que sabe sobre esto, es que el clan Munro vivía al unos pocos kilómetros al sur de Inverness, concretamente en el condado de Dingwall.

«Por cierto, (dirá mirando al P.J. hermano de Brian) uno de vosotros se apellida Dingwall ¿no?, bien, pues entonces ya sabrás que la sangre de este clan circula por tus venas».

Esto se debe a que en muchos casos, el apellido no coincidía necesariamente con el nombre del clan: es como el nombre de un equipo de rugby, más o menos.

Respecto a la historia de este clan no sabe nada, pero aconsejará a los P.J. que pregunten a la gente del pueblo.

Bien, con tanto husmear por ahí, lo más probable es que a los P.J. se les halla hecho tarde. Quizá decidan visitar algunas tabernas, ya que al atardecer, los trabajadores de Inverness ya habrán vuelto a Drumnadrochit.

Ye Olde Woman's Dance

Este es el nombre de la taberna más famosa de Drumnadrochit. Su prestigio se debe a la excelente comida que sirven, toda ella tradicional aunque muy variada. En este lugar puede degustarse desde el famoso salmón escocés, hasta el típico haggis, aunque no es muy recomendable pedir este plato si no se quiere parecer un vulgar turista. Desde luego, no habrá ningún problema a la hora de servirlo, aunque los P.J. no podrán evitar las miradas de los habituales del local. Además es muy probable que el tabernero les gaste alguna broma, alegando que los haggis son una especie en extinción, por lo que no conviene comer demasiados.

Bien, aparte de todas estas notas generales, «Ye olde woman's dance» es un lugar tranquilo (a ratos), donde se puede degustar una excelente comida, y escuchar de vez en cuando la MA-RAVILLOSA música tradicional escocesa. Los

músicos preparados para tal efecto, no siempre aparecen, ya que en algunas ocasiones beben... Más de lo discreto, por lo que su contrato es libre.

Esta taberna, está construida toda ella en madera oscura. Según se accede al interior, en el lado derecho se encuentra una enorme barra de roble, tras la que se encuentra el tabernero, cuyo nombre es Roger Kilton. En el lado izquierdo hay mesas, mesas y más mesas. Al fondo, un pequeño escenario junto a una puerta que conduce a las cocinas, la cual se encuentra a su vez bajo unas escaleras que conducen a los W.C. Para los P.J. paranoicos (y para los que no lo son), hay una tirada de percepción (nivel normal), mediante la cual podrán percatarse de la existencia de enormes ristras de ajo colgadas sobre la gran barra. Bueno, en principio, esto no tiene por qué ser una señal de sospecha, pero...

Tirada de percepción (nivel difícil). Al fondo, en el hueco de las escaleras que conducen a los W.C., hay un extraño símbolo pintado en la pared con dos cirios a sus pies. El símbolo resulta extrañamente similar al pentáculo de Kevin MacDougall. Con una tirada de Ciencias Ocultas (nivel difícil), los P.J. podrán averiguar que el símbolo de la pared tiene una utilidad un tanto peculiar, pues sirve para: **AHUYENTAR A LOS LICANTROPOS.**

Aparte de estos ínfimos detalles, la taberna pretende ser un lugar ¿normal?

Roger Kilton

Poco cabello; el que le queda está blanco. Alto, de complexión fuerte, aunque de mirada amistosa y serena. Aparenta unos cincuenta y tantos años. Su actitud para con los P.J. será impresionante: se volverá loco por complacerles, aunque en ningún momento resultará pesado. Esto se debe principalmente a que a los habitantes de las Highlands les encanta recibir visitantes. Está soltero, hecho del cual presume, y motivo éste de muchas envidias por parte de sus amigos ya casados.

Sabe: La información que aparece a continuación únicamente será revelada si los P.J. realizan una tirada de carisma (nivel normal). Sabe, o está prácticamente convencido, de que en Drumnadrochit hay vampiros, por eso ha puesto los ajos. Aunque a él todavía no le han molestado, sabe de algunas personas a quien han matado, por ejemplo Lisa, la hija de los Robertson, o mismamente su novio. Por otro lado cree que,

aparte de vampiros, debe haber alguna otra cosa extraña, porque según tiene entendido, los vampiros no «crean» a los zombis. Sabe también que de cuando en cuando, anda deambulando por ahí un joven del que no sabe nada, tan sólo el hecho de que parece vigilar el castillo (se refiere al castillo de Urquhart, naturalmente), y que se llama Kevin.

Respecto a la leyenda

Antes de nada, Roger Kilton llevará a los P.J. a una mesa apartada. Una vez hecho esto, volverá con unas jarras de cerveza (invita él) y comenzará su relato.

«Bien, esta historia me la contó mi abuelo, cuando yo era un chaval. Por lo que parece, comenzó hace mucho tiempo, cuando los clanes de toda Escocia sostenían batallas, unos contra otros. Aquí, en el condado de Inverness se encontraba el clan Urquhart, una de las familias más antiguas del país. El señor del clan se llamaba William Urquhart, y era además sheriff de Cromarty. De este hombre se desconocen muchas cosas; una de ellas era por ejemplo que practicaba la magia, pero no se trataba de una magia... normal, sino que estaba totalmente relacionada con el diablo. De una forma o de otra, William Urquhart terminó por convertirse en un ser peculiar. Se cree que únicamente se le podía ver por la noche, incluso se decía que bebía sangre humana. Bueno, nosotros ahora lo llamamos vampiro, pero en aquella época se le tenía por el mismo Satanás. Como ya os he dicho antes, mientras unos clanes se unían a otros para obtener beneficio mutuo, otros se dedicaban a luchar entre sí. Este es el caso de el clan Urquhart y el Munro.

William Urquhart acostumbraba a menospreciar a sus enemigos, por lo que siempre procuraba divertirse al máximo, provocando a su contrincante la mayor de las furias. La última fechoría que se le ocurrió para provocar la ira de Robert Munro, fue la de secuestrar a su mujer, Malai, una joven muy hermosa cuya belleza parecía residir en su oscuro pelo y sus extraños ojos. Por supuesto, la respuesta de Robert Munro no se hizo esperar, pero en lugar de entablar una batalla cara a cara, recibió un «mensaje divino» mediante el cual se le proporcionó la manera de acabar con William Urquhart para siempre, pues, aunque todavía no os lo he dicho, hay quien asegura que no existía forma alguna de herirle.

Por lo que parece, debería forjar una cruz a la que daría forma de «espada», y en el momento de ser templada, la sangre divina de un Elegido de Dios tendría que mezclarse con el metal. Sólo así sería efectiva. Robert Munro estaba desesperado, pues nadie de los que conocía parecía haber sido elegido por Dios, por lo que toda esperanza había desaparecido.

Bueno, amigos, no conozco el final de la historia, aunque quizá pueda ayudaros el viejo Padre Drummond...»

Ronald Drummond

Se trata de un sacerdote de unos setenta años. Debido a una enfermedad del corazón no ejerce el sacerdocio, por lo que dedica la mayoría de su tiempo a la oración y a la bebida. Sabe que Drumnadrochit está infestado de vampiros y otros seres de similar calaña. Por lo que parece, se trata del justo castigo que tarde o temprano tenía que caer sobre el lugar, por tanto pecado como allí se comete. Pese a que en un primer momento puede mostrarse duro y antipático, en realidad está muerto de miedo, pues piensa que, casi sin ninguna duda, ese castigo tan merecido le caerá a él primero. En el momento de ser preguntado, estará en un rincón de la taberna completamente borracho (al menos es lo que parece), con la frente apoyada en la mesa y musitando unas palabras incomprensibles. Por lo que dice el tabernero, se trata de un buen tipo, aunque cuando está borracho se vuelve terco y poco tratable. La única forma de caerle bien es invitándole a una copa o asegurándole que se es religioso.

Es posible que los P.J. le pongan la mano sobre el hombro con el fin de hacerle reaccionar. Bien, en ese caso, el padre Drummond se levantará mucho más rápido de lo que cabe esperar en una persona de su edad y, crucifijo en mano, retrocederá unos pasos mientras con el rostro lleno de ira (¿y temor?), pronunciará unas cuantas frases (sin sentido alguno) en una mezcolanza de gaélico escocés y latín, todo ello convenientemente aderezado con el «peculiar» acento que adquiere aquella persona que ha bebido más de lo discreto. Ante esta demostración de destreza y equilibrio, el tabernero se acercará a él pronunciando unas palabras tranquilizadoras, mientras presenta a los P.J. como unos buenos amigos que tan sólo quieren charlar con él.

En estos momentos no sabe gran cosa, tan sólo que está a punto de vomitar. Bien, aparte de esta reacción fisiológica...

«¿Son religiosos?», preguntará en un grave tono de desconfianza.

Es de suponer que los P.J. habrán seguido el sabio consejo del tabernero, por lo que no habrá ningún problema. Si alguno de los P.J. admite que no es religioso, el padre Drummond se dará la vuelta y le ignorará a no ser, claro esta, que le inviten a una copa.

Sabe: Ultimamente ha tenido unos sueños un tanto extraños que empiezan a preocuparle. Sabe quién y qué es Sarah Urquhart, aunque en sus sueños ve a alguien más. Por desgracia, la figura del segundo personaje aparece un tanto difusa, por lo que únicamente sabe que se trata de un hombre. En sus sueños, siente una maldad extrema, aunque no proviene directamente de Sarah, sino del hombre que la acompaña. El padre Drummond sabe que Sarah es un ser malvado, pero opina que no lo es más que cualquier ser humano que se vea acosado por todo lo que le rodea. No se trata de defenderla, pero en sus sueños, juraría que en algún momento Sarah le ha proporcionado cierta sensación de bienestar, paz, incluso amor, aunque esta sensación se convierte rápidamente en odio ira y maldad, pero no porque ella quiera, sino por mediación del hombre que la acompaña. Aún así, aconsejará a los jugadores que no se fíen de ella. No es tan malvada como parece, aunque sí lo suficiente como para acabar con todo Drumdrochit. ELLA no es la encarnación del Diablo, pero él... quizá.

Respecto a la leyenda:

«Bien, amigos (empezará el padre Drummond), el comienzo de esta historia se remonta a principios del siglo XIV. Supongo que a estas alturas ya os habrán hablado de William Urquhart, algo así como el fundador del Clan. Pese a que la historia de este hombre puede parecer normal a simple vista, muchos son los detalles de su vida que han escapado del conocimiento popular. Por ejemplo, se desconoce el hecho de que con dieciséis años mató a su padre partiéndole el corazón en dos, utilizando su propia espada. Dos años antes, su madre había huido, víctima del pánico que le producía la visión de su propio hijo.»

TRAGO DE WHISKY

«Hay quien asegura que su madre fue salvajemente violada por un vampiro, o un ser de similares características. Pese a que en un principio esto puede resultar disparatado, no lo es tanto si tenemos en cuenta que este suceso se repetía años más tarde. En efecto, William Urquhart era también una criatura infernal, un ser cuyo aliento pestilente era el hedor del mismo Satanás, el mismo que asola este pueblo. Así pues, William Urquhart era una bestia salvaje cuyo único afán era la obtención de sangre humana.»

TRAGO DE WHISKY

«Junto a este condado, Inverness, se encuentra el condado de Dingwall, uno de los asentamientos del Clan Munro, el cual se había dispersado por toda Escocia. Hay quien dice que John Munro, el jefe del Clan, era un hombre mayor para la época, pero extremadamente fuerte y valeroso. Su mujer, Elizabeth, era admirada sobre todo por su belleza y esa característica no tardó en llegar a oídos de William Urquhart. Este, motivado quizá por una furia incontrolable, o simplemente por el ansia de saciar su infernal lujuria, unió a su ejército, con el que partió hacia el condado de Dingwall.»

TRAGO DE WHISKY

«La noche era muy oscura (se escucha un trueno en la lejanía), la luna quedaba oculta por espesas nubes grises, que sin duda alguna traerían la tormenta. El Clan Munro, descansaba en su castillo tras una dura jornada de trabajo, caza y otras actividades de la época. William Urquhart dirigió su Clan hacia la parte trasera del castillo, la zona menos protegida. Aquella noche no había nadie vigilando los cobertizos: y los guardianes estaban borrachos, celebrando la llegada del verano (esa era una antigua costumbre celta, que nosotros y, sobre todo los irlandeses, hemos conservado). El acceso al interior fue por lo tanto muy sencillo. Por supuesto, no pasó demasiado tiempo antes de que su presencia fuera advertida por las gentes del Clan Munro. Cundió el pánico, mientras las mujeres huían los hombres se disponían para la lucha. Una de las mujeres que escapó fue Elizabeth Munro, la esposa del jefe del Clan. Por desgracia para ella, cuando llegó a la altura de un descampado próximo al castillo, el joven William Urquhart se abalanzó sobre ella y desgarró sus vestiduras con sus garras. Fue entonces cuando la tomó por la fuerza y sus gritos de horror abogaron los de su marido, que caía al suelo



víctima de una herida fatal en su vientre. Mientras su sangre aún estaba caliente, Elizabeth yacía en el suelo sollozando por la humillación y el dolor. »

TRAGO DE WHISKY

«Elizabeth fue recogida por Adam Munro, uno de los supervivientes, quien además ocupaba el segundo lugar en la línea jerárquica del Clan. Por lo tanto, ahora era él el jefe, aunque William Urquhart reclamó para sí este cargo.

Pasaron los meses y el Clan Munro buscaba venganza. Lamentablemente, si los rumores que corrían sobre William eran ciertos, no habría forma humana de acabar con él. Adam Munro estaba desesperado. Por mucho que pensaba, no hallaba ninguna solución para vengarse y librar al mundo de la amenaza que suponía el joven demonio. Fue entonces cuando tuvo un extraño sueño. En él, escuchaba una voz tan potente como un trueno, que aparentemente le proporcionaba una solución.»

- Forjarás una cruz, toda ella de plata. Medirá dos codos de largo. En el momento de ser templada vertirás en el metal candente la sangre de un hombre de mi propia sangre. Tras esto, grabarás en ella los símbolos que ahora te muestro.

«A continuación, aparecieron ante Adam Munro una serie de símbolos extraños de significado desconocido, que a duras penas pudo memorizar. Pese a esto, su desesperación iba en aumento. Si la voz del sueño pertenecía al mismo Dios, ¿cómo encontraría un hombre que llevara sangre divina? »

«Pasaron las semanas, y en este tiempo Adam se dedicó a pensar en cuál sería la forma exacta de la cruz y a rezar con devoción. Fue entonces cuando llegó un extraño al asentamiento del Clan. Se hacía llamar Kevin MacDhùghaill (MacDougall, en inglés), e iba embozado en oscuras vestiduras de monje. En el mismo momento de su llegada, Adam Munro le reconoció como la ayuda enviada por Dios, a la vez que como su amigo. Entonces ambos trabajaron juntos en la elaboración de la cruz, pues no hizo falta que a Kevin le explicaran nada sobre lo que estaba sucediendo. Llegado el momento de templarla, Kevin sacó un puñal y se hizo un profundo corte a lo largo del brazo derecho, dejando caer su sangre sobre el metal. Dos días más tarde la cruz estaba terminada.»

«La forma de la cruz era poco habitual. El extremo del brazo vertical terminaba en forma de punta de flecha, afilada por ambos lados. Era del tamaño justo para ser utilizada a modo de espada.»

«Decidieron entonces atacar a William Urquhart, que vivía todavía en su castillo. Atacaron por la noche, pero lo hicieron por la parte delantera, como los hombres auténticos y no como los bandidos. El Clan Munro accedió al interior con facilidad, aunque sostuvieron una dura lucha hasta encontrar al joven vampiro. Kevin se separó de Adam Munro una vez que encontraron a la bestia.»

TRAGO DE WHISKY

«Llegó entonces el gran enfrentamiento. William luchó con sus enormes garras, y Adam se defendió con la gran cruz. Pese a esto recibió numerosas heridas, que parecían cicatrizar casi al momento. Fue entonces cuando por fin alcanzó el vientre del vampiro, que entre gritos de furia cayó al suelo; aún seguía vivo, pero no halló fuerzas para repeler el ataque final de Adam, que cortó de un tajo la cabeza de su enemigo.»

«La cabeza de William Urquhart voló por los aires varios metros, mientras el cuerpo de William se convulsionaba y se convertía en cenizas. Cuando todo hubo concluido, Adam buscó a Kevin, que se encontraba rodeado de cadáveres y cubierto de la sangre de éstos. El, apenas había sido rozado.»

«Unos meses más tarde, cuando la paz había llegado al Clan Munro, una niña nació del vientre de Elizabeth. Tenía el cabello muy oscuro, y unos hermosos ojos verde esmeralda, al igual que su madre, quien la condujo a la pila bautismal con el nombre de Sarah.»

«Elizabeth observó que el comportamiento de su hija era normal, aunque pudo apreciar en ella algo extraño. En cierto modo sabía que la sangre maldita de William Urquhart circulaba por sus venas. El amor que sentía por su hija le impidió terminar con su vida, por lo que decidió escapar con ella a tierras lejanas y desconocidas.»

«Por su parte, Kevin desapareció tan misteriosamente como había llegado al emplazamiento Munro. Dándosele por muerto, se le construyó una tumba junto a la de Adam Munro ya fallecido, y en ambas lápidas se grabaron mensajes de agradecimiento.»



Nota: *Expresando su deseo de darse un baño, o poniendo cualquier otra disculpa, Ann Wolf se retrasará si es que ha sido invitada a hacer una visita a la taberna. Si no ha sido invitada, mejor que mejor, ya que habrá desaparecido. Si por el motivo que fuese ningún P.J. se separa de ella y como D.J. te ves obligado a permitir que le acompañen, haz que desaparezca al cabo de pocos minutos de entrar (una excusa válida sería que tiene que empolvase la nariz, cambiar el coche de sitio, sacar a pasear a su mapache, etc.). Gracias a su desaparición, a los P.J. les espera una sorpresa.*

APARTE

Seguramente los P.J. habrán estado tanto tiempo escuchando el relato del padre Drummond, que no se habrán percatado de que ya ha anochecido. Tampoco se habrán dado cuenta de que el tabernero ha cerrado las contraventanas, ha echado el cerrojo a la puerta y de que Marion Kerr ha terminado su trabajo y se está tomando una cerveza en una mesa. Cuando los P.J. hayan salido del «trance» en el que hayan podido estar durante el relato, una sensación un tanto extraña se apoderará de ellos. Aparentemente no ocurre nada malo, pero puede respirarse cierta tensión en el ambiente. Los habituales de «Ye Olde Woman's Dance» siguen sentados en sus mesas de siempre, pero ahora todos se miran de reojo, como si sospecharan unos de otros. Roger Kilton (el tabernero), se ha acercado al símbolo de protección contra licántropos y ha cambiado los cirios por unos nuevos. Quizá esta noche hagan falta.

Durante un momento todo quedará en silencio, incluyendo a los presentes en la taberna. Lo único que podrá escucharse será un fuerte viento azotando las ventanas y haciendo vibrar los cristales (¿pero no había cerrado el tabernero las contraventanas?; sí, lo había hecho, pero el viento es muy, pero que muy fuerte). En algún lugar de la taberna, a alguien se le cae la jarra de cerveza al suelo. Todo el mundo le mira durante un instante, para desviar más tarde la atención hacia la puerta, en la que suenan dos suaves golpes. Nadie parece reaccionar. Las miradas se dirigen ahora al tabernero, pues debería ser él quien reuniera el valor suficiente para abrir, sea quien sea. Dos nuevos golpes vuelen a escucharse; Roger Kilton reacciona por fin, y con paso inseguro se dirige a la puerta. A todo esto, el padre Drummond parece haber recuperado la sobriedad de forma instantánea, y comenta a los P.J. que no es común que la gente salga a la calle a esas horas, NADIE SE ATREVE.

Roger Kilton duda unos instantes y por fin abre la puerta. Al ocurrir esto, un fuerte viento invade la taberna y unos cuantos copos de nieve caen al suelo. Una figura embozada en un espeso anorak negro irrumpe en el lugar. Lleva la capota puesta de tal forma que únicamente es posible ver dos cristales redondos y negros. La figura avanza hasta la barra y se quita unos guantes de cuero. Tras esto, echa hacia atrás la capota.

La gente de la taberna dirige la mirada hacia el sujeto. Por lo que parece, comentará el padre Drummond, no se trata de uno de esos malditos vampiros. Además anda bien, por lo que no debe ser un zombi. Ni siquiera huele a podrido.

Como decíamos, el sujeto echa hacia atrás la capota, y lo primero que pueden ver los P.J. es... un pendiente con un curioso símbolo. Efectivamente, se trata de Kevin MacDougall, el extraño personaje del hotel de Edimburgo.

«Por favor, una Douglas».

Los presentes, vuelven a sus asuntos al comprobar que se trata de un tipo más o menos normal. ¿Cómo podría ser un vampiro si le gusta la Douglas?. Kevin MacDougall se retira a la mesa más apartada de la taberna, sin reparar en la presencia de los P.J.

De nuevo Kevin

¿Existe una forma de presentarse más discreta que la siguiente?:

«Kevin, no te bagas el listo, sabemos que llevas más de 600 años rondando por ahí. ¡Muere, maldito vampiro!»

Bien, si esta es la actitud que toman los P.J., será mejor que se olviden de obtener una respuesta positiva. Kevin puede poner en práctica un pequeño truco que utilizan los vampiros, aunque en algunas ocasiones sea de forma involuntaria. Simplemente, el P.J. «asesino», deberá realizar una tirada de esencia (nivel difícil). Si resulta exitosa, no ocurrirá nada (en este caso Kevin tendrá que inventarse otra cosa). Si, por el contrario, es fallida, un pánico sobrenatural le invadirá, provocando una tirada de estrés (-8/x2), con las consecuencias habituales.

Si la actitud de los P.J. es cordial (no importa que se muestren un tanto desconfiados, Kevin lo comprenderá), este personaje informa-

rá a los P.J. de que su intención es la de entrar esa misma noche en el castillo de Urquhart, con la intención de acabar con Sarah y cualquier otra cosa que allí se encuentre (sabe que los vampiros no crean a los zombis, por lo que debe haber alguien con capacidad para hacerlo). Si los P.J. le comentan que ya han estado en el antiguo castillo y no hay nada interesante en el lugar, sonreirá: *«como dijo un viejo amigo mío llamado William, hay más cosas en el cielo y en la tierra, amigo Horacio...»*

Por supuesto, también les contará la verdad sobre él. Si, efectivamente, él es el elegido de Dios de quién habla la leyenda. Lleva casi seis siglos vivo, pues fue vampirizado por Sarah Urquhart. Después de acabar con su padre, se dedicó a buscar a la última superviviente del clan. Desgraciadamente, ella le encontró antes a él. Desde entonces, ha recorrido el mundo entero huyendo de sí mismo, de su paradójica condición de ángel y demonio a la vez. Ha buscado la paz de un millón de formas en un millón de lugares, pero es imposible esconderse de Dios, de Satán, de uno mismo. Ya hace tiempo que decidió plantar cara a Sarah y librar al mundo de tan horrible ser. Ahora se siente seguro de sí mismo. Ahora puede enfrentarse a ella y lo hará.

Pero a Kevin se le termina el tiempo. Hasta ahora los efectos de Lo Maligno en su cuerpo y en su espíritu no se han manifestado totalmente porque él resiste con la fuerza de su fe y del poder mágico del que la Divinidad le hizo portador. Pero el Mal avanza desde hace una temporada, desde que decidió enfrentarse a Sarah, la Mòrag que él conoció cuando los tatarabuelos de los padres de los P.J. aún no habían nacido. La razón por la que no se ha quitado las gafas de sol es porque en algunos momentos, sus ojos se vuelven amarillos, y cuando esto no ocurre, emiten una fosforescencia azulada. Lo único que le impide ir directamente al castillo, es que necesita la cruz que, curiosamente, portan los P.J.. No se la pedirá a los P.J. directamente, sino que esperará a que éstos la mencionen y le ofrezcan su ayuda.

Bien, aparte de lo sucedido, por el momento todo parece estar en calma. En la taberna, no parece haber nadie que posea una información especial. Si los P.J. prefieren hablar con alguno de los habituales de «Ye Olde Woman's Dance», no obtendrán más que comentarios y opiniones personales. La mayoría, por cierto, opinan que todo esto está íntimamente relacionado con las

gentes del Sur, es decir, los ingleses, que ya no saben qué hacer para molestar. *«Si fuera posible contratar los servicios de un vampiro, ellos lo harían».*

Súbitamente, toda el local quedará otra vez en silencio. En alguna parte de la taberna se oirá el sonido de un vaso roto: el padre Drummond perderá la mirada en el infinito y en su rostro podrá adivinarse una enorme tristeza. Esta sensación será contagiada a todos los clientes de la taberna, que lentamente bajan la mirada. Parece que alguien ha comenzado a llorar. El tabernero, por su parte, se ha servido una jarra de cerveza y se ha sentado sobre un barril. En una de las mesas, dos hombres se miran repentinamente, como si ambos hubieran sentido lo mismo y fueran partícipes de la misma sensación de angustia y tristeza. A lo lejos, las campanas de la vieja iglesia, emiten mortecinos sonidos que no anuncian nada bueno. Para todos los clientes de la taberna, lo que ha ocurrido está muy claro: «ALGUIEN MAS ACABA DE MORIR», y así se lo harán saber a quien lo pregunte. Cada vez que se ha producido una desaparición, se ha dejado oír el lejano y mortecino tañir de esas campanas, aunque NADIE parece haberlas hecho sonar. Están tan sumamente aterrorizados que a nadie se le ocurrirá salir a buscar al desaparecido.

Esta vez se trata de Ann Wolf aunque los P.J. no lo sabrán inmediatamente. En el caso de que su excusa hubiera sido empolvarse la nariz (o cualquier otra cosa que le obligara a utilizar el lavabo de señoras), quien desee comprobar si se encuentra bien verá que la puerta está cerrada: si la echan abajo, verán que la ventana, que da al exterior, está hecha añicos.

ASALTO A UNA TABERNA

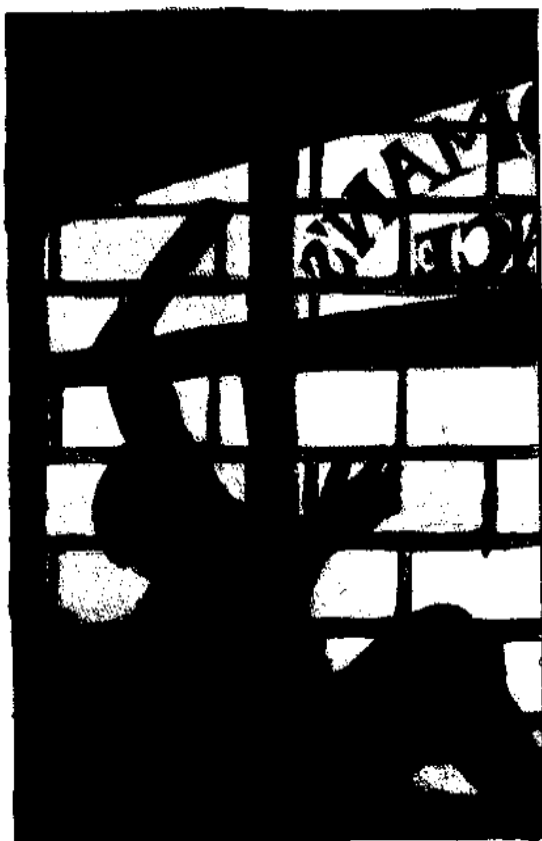
Si a nadie se le ocurre indagar sobre el paradero de Ann Wolf, puedes permitir que los P.J. pasen unos minutos de relax dejando que hablen con quien quieran, pero al cabo de un cuarto de hora, podrán escucharse los aullidos de un lobo. En caso contrario, la siguiente escena se producirá INMEDIATAMENTE y sin dejar tiempo a los P.J. para reaccionar (ni salir de la taberna...)

Al igual que en el momento de llegar Kevin, todos los clientes dejarán de hablar, pero esta vez no mirarán al tabernero. Sus rostros reflejarán un profundo temor, y alguno que otro hará ademán de dirigirse hacia la puerta, pero en el último momento decidirá que es más seguro

quedarse donde está. Un par de minutos más tarde, comenzarán a oírse golpes en las ventanas. Uno de los presentes (cualquiera), abrirá una contraventana, y al ver lo que hay al otro lado lanzará un grito de horror, el cuál se verá repentinamente ahogado por una mano podrida que rompiendo el cristal aferrará su cuello y estrellará su cabeza contra el marco de la ventana desparramando sus sesos. Todo el mundo se levantará a toda velocidad y se dirigirá a la barra, tras la cual el tabernero empieza a repartir armas de diferente calibre (desde pistolas hasta escopetas de caza). Sería una impertinencia preguntar de dónde las ha sacado, de modo que, por el momento, es más aconsejable ponerse a cubierto.

Unos segundos más tarde, todas las ventanas están hechas añicos, y un montón de zombis (22 en total) irrumpe en el local, avanzando con paso torpe hacia todo aquello que parezca vivo. Alguno de ellos lleva su propio intestino grueso en la mano, con la intención de estrangular a sus víctimas. Otro, porta su propia mandíbula para clavarla en los cuellos. La mayoría se encuentran en un estado bastante lamentable, pero pueden moverse con relativa facilidad. A lo lejos, sigue escuchándose el aullido del lobo, cada vez más cerca. Tirada de estrés (-10/x4)

Dependiendo de lo bien o lo mal que lo estén haciendo los P.J., haz como D.J. que aparezcan más o menos zombis, pero siempre los suficientes como para tenerles bien entretenidos durante un rato. Aparte de estos seres tan encantadores, aparecerán los lobos (son lobos normales, y hay un total de 12). Además, se han unido a la fiesta Lisa Robertson y Mathew Campbell (los dos jóvenes novios que desaparecieron hace días: ahora, aparte de ser novios, son zombies (y residentes en Drumnadrochit), por lo que habrá que utilizar algún método un tanto radical para acabar con ellos). La imagen es un tanto dantesca: cogidos de la mano, aparecen los dos jóvenes con los rostros totalmente pálidos. Lucen unas horribles ojeras y sus diabólicas sonrisas dejan entrever unos ennegrecidos dientes. Si ninguno de los P.J. se encarga de ellos, Will Robertson tendrá que ingeniárselas para escapar, a no ser que al D.J. le haga especial ilusión que muera. Al entrar, «la pareja feliz» se dirigirá directamente hacia Will Robertson. Tras ellos aparecerá Máiri Robertson (su mujer, que está un tanto descompuesta). Por cierto, te recordamos que nadie en el pueblo sabía que estuviera muerta, y mucho menos que



fuera un zombi, lo cual añadirá aún mas confusión entre los defensores de la taberna. Además, cuando los P.J. fueron a visitarles, William Robertson afirmó que su mujer se encontraba descansando, por lo que era mejor no molestarla.

NOTA SOBRE LAS REGLAS: Como podrás imaginar, hacer TODAS las tiradas de dados de esta escena puede obligaros a tí y a tus jugadores a pasar una tirada de estrés como las que sufren los personajes.

Los zombis atacarán a los P.J. de dos en dos (es decir, dos zombies por P.J.). Si un zombi de los dos sobrevive más de cuatro asaltos al ataque de los P.J., se colocará a distancia de ataque... y le atacará. Es decir, la pareja de zombis tarda cuatro asaltos en llegar a los P.J.. Si en ese tiempo se elimina a sólo uno de los dos, el otro atacará. Si el P.J. decidiese atacar a un zombi que atacase a un compañero e ignorase a los que vayan a por él mismo, esos zombis «ganarán» ese número de asaltos. Tan pronto como se elimine a una pareja de zombis, otra ocupará su puesto, y volverá a iniciarse la «cuenta atrás» de cuatro asaltos. El resto de los P.N.J. saben defenderse. No ayudarán a los P.J. y sólo morirán bebedores anónimos, ninguno de los personajes que se han descrito en detalle (aun-

que el padre Drummond padecerá una ligera arritmia cardíaca). No hace falta que calcules la cantidad de zombies que eliminan los P.N.J. (aunque deberás describir su situación con el mayor dramatismo posible). Cuando, entre todos los P.J., hayan eliminado a DOCE (si jugasen 5 ó más, 3 zombies por barba entre todos), los parroquianos habrán eliminado a los demás y la lucha habrá terminado.

Kevin, por su parte, no utilizará sus hechizos de Magia Divina (recordamos al D.J. que bajo su condición de semi-vampiro, únicamente puede utilizar los dos primeros niveles), aunque si su situación es demasiado delicada (es posible que haya recibido demasiados impactos), pondrá en práctica alguno que otro, pero siempre como último recurso.

Pasados unos segundos desde el final de la carnicería y cuando los presentes apenas empiezan a recuperarse del susto, un estruendo hará que la mayoría de las personas dirijan sus miradas a la puerta, la cuál ha saltado en pedazos. Lamentablemente, todos los presentes están demasiado ocupados como para darse cuenta de lo que acaba de ocurrir. Tras el estruendo, una imagen hará que los P.J. hagan una tirada de estrés (-1/x2), porque lo que están viendo, escapa a todo lo que tenían previsto.

Un lobo de considerables dimensiones ha irrumpido en la taberna. Cuando decimos «considerables dimensiones», queremos decir que puede medir unos dos metros desde la cola hasta el hocico. Su pelo es blanco, y luce unos preciosos ojos que dependiendo del ángulo desde el que se miren parecerán rojos o verdes. Sobra decir que dispone de una dentadura muy desarrollada, capaz probablemente de triturar huesos con extrema facilidad. Si alguno de los P.J. está familiarizado con los animales (bien porque es veterinario, bien porque cuando era pequeño se perdió en un tupido bosque y una manada de lobos le crió), podrá darse cuenta de que es una loba y que no se conoce ningún ejemplar que alcance estas medidas.

La actitud de este bello animal (en realidad, Sarah transformada), será un tanto extraña en relación con lo que se espera de él. Únicamente se dedicará a contemplar a la gente de la taberna, y en particular a los P.J.. Mientras estos deciden lo que pueden hacer (rezar nunca está de más), el gran lobo se limitará a observarles

mientras emite un fuerte gruñido. En el momento de ser atacado, se marchará por una ventana (aplastando a uno o dos clientes de la taberna). Si nadie ataca al lobo, se quedará tres asaltos y se marchará por donde ha venido. Sólo se le puede seguir en un vehículo y para cuando alguien pueda montar en uno, ya se habrá camuflado entre la nieve y no se le podrá localizar. En el caso de que fuese posible la persecución, la figura del lobo se dirigirá al castillo Urquhart y se desvanecerá a unos pocos metros de las ruinas.

Una vez todo haya concluido

Suponiendo que los P.J. hayan llevado a buen término su enfrentamiento con los zombies de la taberna, no les quedará otra opción que dirigirse al castillo de Urquhart, que se encuentra a poca distancia. Realmente en Drumnadrochit ya no hay nada que hacer. Como ya hemos dicho, Kevin se habrá ofrecido a acompañarles aunque si se niegan, ya les estará esperando, escondido entre unos matorrales junto al castillo. Para llegar a él, hay que tomar un camino vecinal que atraviesa los campos, y que llega directamente a un pequeño puente de unos tres metros de longitud.

La hora de la verdad

EL CASTILLO

DEL CLAN URQUHART

Al otro lado, y a orillas de lago Ness, descansan las ruinas del castillo de Urquhart, destruido en el s. XVII para que no pudieran utilizarlo los jacobitas. Durante el trayecto, una espesa niebla ha hecho aparición, dificultando la visibilidad en gran medida Kevin tomará la cruz que tenía Brian y ahora pertenece a los jugadores. Los aposentos de Sarah están protegidos por un halo de energía maligna y es imprescindible una breve ceremonia mágica para traspasarlo: se hará un corte en el brazo con la cruz y mezclará una gota de su sangre con la de alguien del clan Munro. Efectivamente, el P.J. hermano de Brian tendrá que ofrecerse voluntario.

En principio, esta ceremonia es imprescindible para seguir adelante, pero si ese personaje ya no se encuentra entre los vivos (o casualmente tenía algo mejor que hacer esa tarde que jugar una partida: él se lo pierde), Kevin tomará una gota de sangre de cada uno de los presentes. De

rodillas y con la cruz en alto, musitará unas frases en hebreo. En su rostro, gruesos goterones de sudor perlarán su frente. Las venas de su cuello parecen a punto de reventar. Al momento, una ligera brisa hará aparición, provocando el suave movimiento de la vegetación. A lo lejos, un ave nocturna ulula mortecinamente y echa a volar. Tras unos segundos de trance, un relámpago caerá de los cielos y un agujero se abrirá en la tierra. Huele a ozono y a tierra quemada. Unos escalones, contruidos en un material semejante al hielo, pero que no resbala, conducen a los aposentos de Sarah Urquhart. Antes de entrar, Kevin hace una última advertencia:

- "Yo me encargaré de Sarah. Vosotros permaneced atentos y cubridme las espaldas. Quién sabe lo que nos espera ahí abajo."

Ha llegado el momento del heroísmo y el sacrificio. Ha llegado el momento de la Aventura. Ha llegado el momento de consultar el mapa.

1- Esta entrada conduce directamente a lo que quinientos años antes pudo ser una especie de salón. Esta estancia tiene forma de cruz; según se entra, hay dos puertas, situadas a la derecha y a la izquierda. La estancia continua y se bifurca, conduciendo a otras dos puertas, y finalmente, el salón sigue y nos encontramos con otras dos. Huele a humedad, pero el lugar no está en unas condiciones tan pésimas como pudiera esperarse.

2- La puerta que se acaba de abrir conduce a una habitación que muy probablemente pudo ser utilizada como sala de armas. En una de las esquinas, hay una gran tela roja que parece envolver algo.

Efectivamente, está enrollada alrededor de cuatro espadas con el nombre del clan grabado en el filo. Actualmente pueden alcanzar un valor muy alto en el mercado de antigüedades, porque su utilidad mágica es nula. En otra de las esquinas puede verse un escudo, aunque está muy deteriorado por el paso de los años. Esta habitación (al igual que el resto), está más limpia de lo que cabía imaginar. Por lo que parece, hay alguien interesado en hacer que este lugar resulte más o menos habitable.

3- Esta habitación está completamente vacía.

4- En esta habitación, pueden verse dos enor-

mes cajones de madera sobre el suelo. Las tapas están clavadas y aseguradas con cadenas y candados, por lo que será necesaria una herramienta. Lamentablemente, no hay ninguna a mano, por lo que deberán improvisar algo. Suponiendo que hayan conseguido abrir los cajones (un buen tiro en los candados podría ser de ayuda), el resultado quizá sea un tanto decepcionante, aunque si entre los P.J. había algún escéptico, el hallazgo ayudará a que se convenza.

En el interior de ambos cajones, hay tierra. Húmeda y fría, la negra tierra de Drumnadrochit reposa en esta habitación. A título anecdótico, los P.J. pueden hacer una tirada de ciencias ocultas (nivel muy fácil), para averiguar que se trata de una costumbre-necesidad de todo vampiro de estirpe. Para poder descansar sobre su lecho, deben cubrir el fondo con tierra de su lugar de nacimiento. No hay nada escondido en los montones de tierra ni en el resto de la habitación.

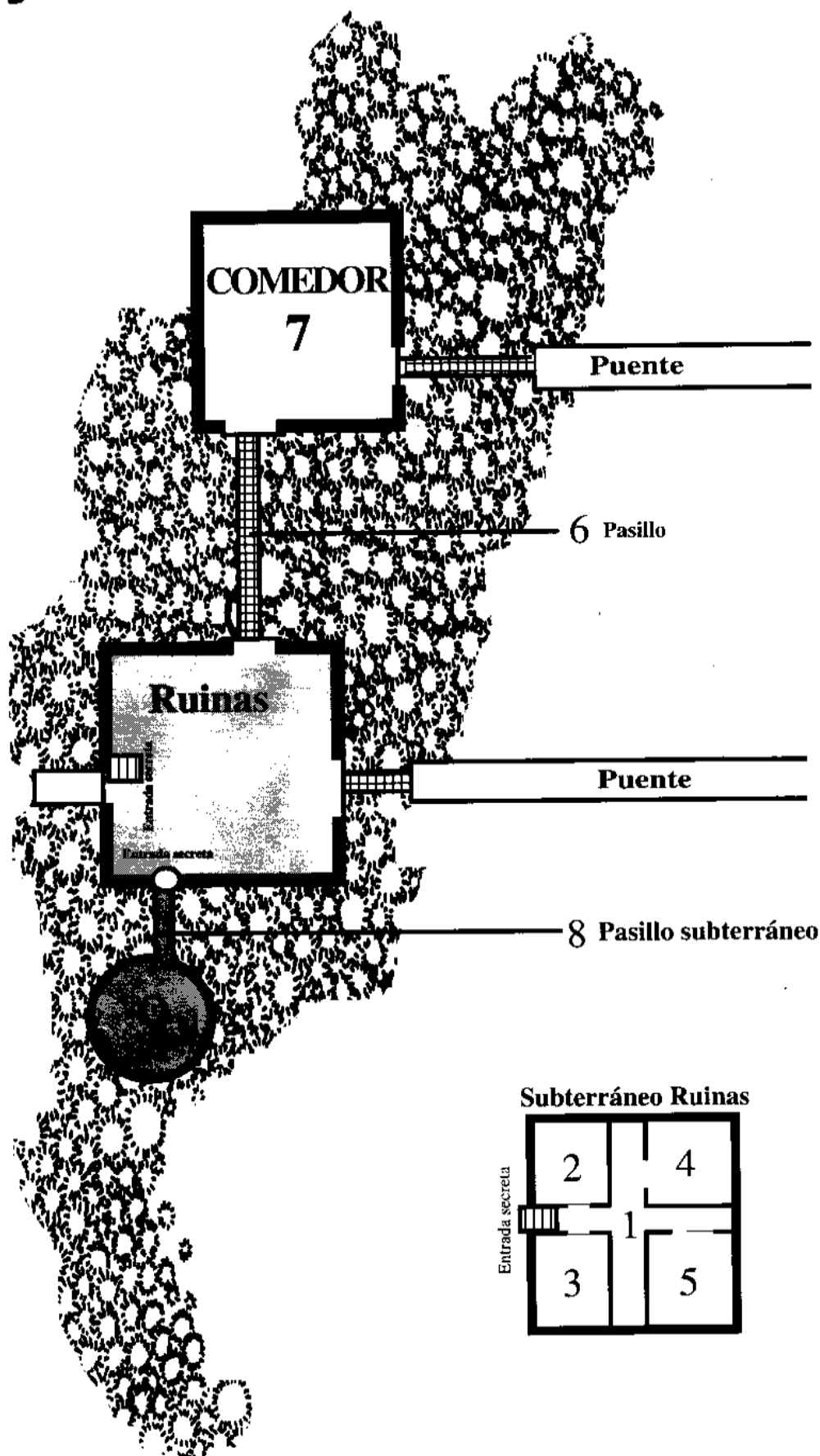
5- Una habitación completamente vacía.

6- Oscuro pasillo en el que únicamente se puede escuchar el corretear de las ratas.

7- En esta habitación los P.J. pueden ver lo que en tiempos pudo ser una especie de comedor, o al menos es lo que actualmente parece. En el centro, una gran mesa cubierta con un lujoso y antiguo mantel (tirada de historia de los objetos (nivel muy difícil o bien tirada de inteligencia nivel imposible; se trata de un mantel del siglo XVIII) parece esperarles. Sobre éste, tantos servicios como P.J. haya más el del anfitrión, habrán sido dispuestos de manera exquisita. Polvorientas botellas de vino (sin etiqueta), cubertería de plata, etc. En el centro de la mesa, junto a una patena cuya tapa oculta sin duda un exquisito plato, reposa un florero con una docena de rosas negras. En esta habitación hay chimenea, y además está encendida.

8- Oscuro, aunque más ancho pasillo en el que también puede escucharse el corretear de las ratas. Este pasillo no tiene salida. Con una tirada de percepción los P.J. podrán percatarse de que hay una zona del suelo sobre la que no pasan las ratas; es más, hay unas cuantas baldosas del suelo sobre las que pueden verse algunos de estos roedores muertos. Evidentemente, bajo las baldosas que están pisando hay algo, aunque no

El Viejo Castillo de los Urquhart



hay forma aparente de entrar, Buscando por las paredes, (buscar nivel muy difícil), podrán darse cuenta de que uno de los adoquines se mueve bastante. Tras él, puede verse un resorte sobre el que únicamente hay que presionar. Una vez hecho esto, un sonido similar al de vapor a presión invadirá la estancia. Si alguno de los P.J. se encuentra a menos de dos metros del final del pasillo, deberá realizar una tirada de destreza (nivel normal) para no caer por las escaleras que hay justo bajo la losa que está pisando y se acaba de abrir. Conduce directamente a la estancia número 9.

9- Gigantesca habitación en la que reposa Sarah Urquhart. Según se entra, situado en la izquierda puede observarse un gran mausoleo de curiosa forma. De piedra muy oscura, se trata de un bloque rectangular abierto en el centro como si le faltara una gran tapa. En el interior de este hueco, puede verse un ataúd lleno de tierra. En la base del mausoleo hay un bajorrelieve con la forma de la cruz que actualmente portan los P.J. Junto a esta forma, una inscripción en gaélico escocés:

Seo Breige Mòrag Urchudan

Con una tirada de gaélico escocés (nivel normal), los P.J. podrán averiguar que la inscripción significa:

Aquí yace Sarah Urquhart

Junto al mausoleo, y apartada unos pocos metros, hay una gran losa de la misma piedra, en la que aparece tallado el escudo del clan Urquhart: una mujer desnuda sujetando en la mano izquierda un árbol, y en la derecha una espada. Bajo el escudo, puede leerse el lema del clan:

«Mean Do, & Speak Weill»

O, lo que es lo mismo en inglés contemporáneo:

«Piensa, Obra y Habla bien»

En el lado derecho, hay un altar sobre el que descansa una cruz. A estas alturas, los P.J. ya deberían haberse dado cuenta de que Sarah es una vampiresa muy especial: ¿cómo si no podría ir con una cruz?

Repartidos por la habitación, hay baúles y cajones, todos ellos llenos de ropa y enseres de viaje. Cuando salgan de esta habitación, verán, al fondo del pasillo, dos lucecillas verdes, aunque en otros momentos parecen rojas. Al cabo de unos segundos, las luces desaparecen. Si esto no supone suficiente motivo para que los P.J. se introduzcan en el túnel, haz como D.J. que se escuche la voz de Ann Wolf pidiendo ayuda.

Con una tirada de percepción (nivel difícil), podrán darse cuenta de que los aullidos provienen ahora de una de las habitaciones del interior, concretamente de la número cinco, donde todo había sido dispuesto para una cena de lujo.

SARAH: AL FIN SARAH

Efectivamente, de pie junto a la chimenea hay una mujer que contempla el fuego. Debe medir alrededor de 1,85. Una larga y lisa melena negra (azabache) recorre su espalda hasta llegar a la cintura con precisión milimétrica. Lleva un vestido negro que deja ver sus hombros: por su aspecto, parece haber salido de un relato medieval. Miles de minúsculos destellos se desprenden del vestido, cuyo estilo sería difícil precisar. Su piel es más oscura de lo que cabía imaginar, incluso parece bronceada. Un segundo después de entrar los P.J., una voz suave les dará la bienvenida:

«Sed bienvenidos. Hola Kevin. Te he estado esperando. Sabía que volvería a verte.»

Tras esto se dará la vuelta, y lo primero que llamará la atención de los P.J. serán sus ojos. Grandes y de color verde esmeralda, parecen atravesar las almas. Lo segundo que resultará curioso será un crucifijo de plata que descansa sobre su pecho; aparentemente, se trata de una pieza muy antigua, quizá del siglo XII. Kevin está mortalmente pálido. Sus ojos brillan en un violento tono amarillo. Si alguno de los P.J. intenta un asalto directo, él le hará un gesto para que no haga tonterías: nada de estacas por el momento.



Sarah seguirá hablando. Kevin cada vez está más pálido.

«Es curioso, como el destino juega con todos nosotros. Por fin hemos vuelto a reunirnos. Como viejos amigos. Esta es una noche irrepetible, ¿no crees, Kevin? Pero, no tengamos prisa. De nada sirve tenerla cuando se espera lo inevitable. Permitidme que os invite a mi mesa».

Sarah esperará a que todos los presentes se sienten a la mesa. Hecho esto, se dispondrá a acomodarse en la antigua silla que la preside. Tras un instante de duda, comentará:

«Disculpadme. Creo que falta alguien».

Durante apenas un segundo, su mirada profunda se perderá en el infinito hasta que, alzando de nuevo la cabeza, dirija su vista hacia la puerta, que se abre lentamente. Una figura entrará en la habitación con paso vacilante. Tirada de estrés. Se trata de Ann Wolf. La que hace apenas unas horas fuera una joven agradable y llena de vida, aparece ahora con el rostro mortalmente pálido. Unas oscuras ojeras dan sombra a sus ojos que parecen enfocados a mil metros de distancia y no se posan en ninguna parte. Pese al tono de su rostro, sus labios se conservan rojos y brillantes. Tras mirar a todos y cada uno de los presentes, pero sin que ningún gesto haga suponer que llegó a conocerlos alguna vez, depositará en la mesa la bandeja que lleva en sus manos. A continuación, permanecerá de pie a la izquierda de Sarah y no pronunciará palabra.

Mientras los presentes (si es que tienen estómago para zamparse una cena en estas circunstancias) empiezan a servirse la langosta con trufas regada con Haut Montravel, Sarah hablará una vez más. Esta vez se dirige directamente a los P.J.:

«Supongo que Kevin os habrá contado nuestra historia, verdad».

Kevin parece temblar. Seguro que algún P.J. dice que sí.

«¿Sí? ¿Se lo has contado todo, Kevin? ¿Les has contado que yo, apenas una adolescente, conseguí apartarte de tu camino? ¿Qué fui más fuerte incluso que tu Fe? ¿Que yo te convertí en un vampiro?».

Kevin parece estar al límite de su resistencia. Sus ojos son ya completamente amarillos.

«Se lo has contado ya, Kevin? ¿Saben ya tus amigos que yo, Môrag Urchudan, FUI TU AMANTE?».

Esta revelación debería preocupar mucho a tus P.J.. Kevin MacDougall ha sido hasta este momento alguien en quien confiar, de hecho están en ese lugar gracias a él. Podría decirse que ahora mismo él es su seguro de vida. Sabiendo que fue amante de Sarah Urquhart... ¿será todavía digno de confianza? Por cierto, el Padre Bellini se santigua.

Kevin responde con voz vacilante.

«Eso fue hace mucho tiempo, Sarah. No esperes que tus viejas artimañas sirvan de nada ahora».

Sarah pone voz de niña traviesa.

«¿No? ¿Lo dices en serio Kevin?».

Y sonríe con toda la malignidad del mundo.

«Kevin, vuelve conmigo. Sabes que nunca fuiste tan feliz como en aquellos días. Sabes que sólo encontrarás lo que buscas a mi lado. Has tenido seis para encontrar tu camino. Seis largos siglos llenos de noches de angustia. ¿Y te ha servido de algo? ¿Has encontrado una meta a la que dedicar tu vida? Ven conmigo, Kevin. Vuelve.»

Kevin cierra sus puños con tanta fuerza que sus uñas hacen que brote una gota de sangre en sus palmas.

«No, Sarah. Jamás».

Y gira la cabeza intentando sostener la mirada de Sarah mientras murmura...

«Rabis Katerama, Rabis Katerama...»

Por supuesto, los P.J. podrán intervenir en la conversación, aunque los dos «protagonistas» no les harán demasiado caso. Si alguien trata de atacar a Sarah o de hacer cualquier cosa que les interrumpa, sufrirá el mismo destino que se describió en la escena del encuentro con Kevin en Ye Olde Woman's Dance pero con una ligera modificación: deberá hacer una tirada de esencia a dificultad milagrosa. Si la falla, un pánico sobrenatural le invadirá y deberá superar una tirada de estrés (-8/x2).



En esta situación, tus P.J. deben ser conscientes de que las circunstancias les desbordan, Sarah es mucho enemigo para ellos. Lo que sí pueden hacer es tratar de convencer a Kevin para que no haga caso a la vampiresa y acabe con ella de una maldita vez. Kevin lo acabará haciendo de una forma o de otra, pero tus P.J. **deben** estar seguros de que el Elegido está indeciso y sólo ellos pueden convencerle de que no se una a ella. De su «pico de oro» dependerá su futuro.

En ese momento otro personaje entra en escena. Se acerca desde la penumbra. Va vestido con una túnica negra y sus pasos son casi inaudibles. Si alguien mira al padre Bellini le

parecerá que está al borde del infarto. Murmurará... «Pietro, Pietro».

Efectivamente. El cuerpo es el de su hermano. El mismo cuerpo que desapareció en el depósito de cadáveres de Londres. Ahora está poseído por un demonio menor.

«Hola Kevin. ¿Me recuerdas?. Soy Francoise Ribodeau. Quizá te despiste este cuerpo que ocupo, pero sigo siendo yo. El mismo de siempre. ¿Imaginas el poder que puedo proporcionarte si te unes a Sarah?. ¿Lo imaginas?»

¿Quién ese este tío?. Buena pregunta. Bellini (el auténtico, el que está vivo-vivo) les

informará. Se trata de un demonio menor. A menudo, los vampiros se unen a uno de estos seres. El ha leído algo acerca de un tal Ribodeau, sin duda el mismo ser que ahora tienen frente a ellos. Y lo peor de todo es que lo leyó en un manuscrito del siglo XIV...

Kevin duda y duda. Su cuerpo muestra tal tensión que parece a punto de estallar. Pequeñas chispas azules y amarillas rodean su cuerpo formando una especie de aura. Sigue aferrándose a su plegaria:

*--Rabis Katerama, Rabis Katerama...**

Ahora las voces de Sarah y su demonio se mezclan en un torrente embriagador. Tus P.J. deberían estar ya pegando gritos encima de la mesa:

*--¡¡¡Kevin, pringao!!! ¡¡¡No les bagas caso, que todas las tías son iguales!!!**

Kevin se levanta de la mesa como un robot y se dirige hacia Sarah:

*--Ven aquí, Kevin. Toma mi mano y únete a mí por toda la eternidad...**

Por un instante, parece que Kevin va a besar la mano de Sarah. De pronto, pequeños destellos recorren su cuerpo. Son amarillos pero... van cambiando levemente al azul hasta que todo su cuerpo se envuelve en una nube eléctrica de ese color. Todo se detiene por un segundo. Kevin se incorpora como movido por un resorte y grita a pleno pulmón:

*--Luxem Dei Paradoxi ¡¡¡IN NOMINE PATRIS, ET FILII ET SPIRITUS SANCTI...!!!**

El sonido de una explosión hará que todo tiemble. Kevin esgrime la cruz. La misma con la que seiscientos años atrás acabó con los Urquhart, la misma que costó la vida a Brian Dingwall y a tantos otros antes que él. De un salto, se planta frente a Sarah. Evidentemente, ha tomado una decisión. Su destino está decidido. Ambos empiezan a elevarse en el aire mientras luchan a muerte.

De otro salto, el demonio menor se impondrá entre los jugadores y la lucha entre Sarah y Kevin.

*--¡¡¡DEJADLES Luchar!!!. ¡¡¡ES SU DESTINO Y SOLO LOS DIOS PUEDEN INTERFERIRLO!!!**



Evidentemente, el problema número uno de los P.J. es el demonio, así que habrá que concentrarse en él. Antes de que puedan hacer nada, él se deshará de su envoltura carnal mostrando su verdadera faz. Se convulsiona violentamente y pedazos de carne y vísceras vuelan por los aires en medio del sonido sordo de una explosión. Tirada de estrés. Parece humanoide, pero tiene cuernos, grandes ojos, su piel es de una tonalidad grisácea... y se abalanza sobre los P.J. lanzando zarpazos a diestro y siniestro. Por si esto fuera poco, un viento huracanado recorre la estancia lanzándolo todo por los aires. Alguno de los P.J. podría comerse un candelabro si se descuida.

El demonio lanzará un zarpazo por asalto y atacará a un P.J. diferente cada vez (siempre que no se produzcan situaciones absurdas: si cada uno escapa como puede no se dedicará a recorrer la estancia en plan «juguemos a las cuatro esquinitas»). Que sufran los P.J.. Entre asalto y asalto, describe el terrible combate que se desarrolla en las alturas entre Kevin y Sarah.

Cuando sientas que tus P.J. ya han sufrido lo suficiente (es decir, cuando te parezca que empiezan a sufrir *demasiado*), haz que uno de ellos quede indefenso en el suelo. El demonio va a acabar con él, no hay duda, tenemos un cadáver más que anotar en la lista... corta la

escena y describe a Kevin. Sarah está arrinconada. Kevin la va a machacar con la cruz... pero se detiene medio segundo, mira hacia abajo y llama a gritos al P.J. que esté a punto de morir...

-¡¡¡Toma la cruz!!!. ¡¡¡Es lo único que puede detenerle!!!-

Y le lanzará la cruz al P.J. para que la coja y acabe con el demonio. Tirada de destreza normal. Haz que el P.J. se asuste y piense que se le puede clavar y matarlo... pero no seas tan cruel. Si falla la tirada, que sufra el zarpazo (por esta vez, que sus P.V. no bajen de -4 y que sea otro P.J. quien recoja la cruz de Kevin). Una tirada de armas de cuerpo a cuerpo fácil... y el demonio morirá disolviéndose en una masa gris (tirada de estrés) mientras un insostenible olor a azufre llena la estancia. Tirada de constitución (muy fácil) para aguantarlo y no vomitar.

¿Y en las alturas? Ahora es Kevin quien está arrinconado. Sarah, frente a él, alza una mano. Un relámpago rojo toma forma entre sus dedos.

-Y ahora... ¡¡¡MUERE, KEVIN MACDUGHAILL!!!-

Evidentemente, Kevin se la ha jugado por ayudar a los P.J. Lo menos que pueden hacer es devolverle la cruz. No hace falta tirada. Basta con gritar ¡¡¡Kevin!!!, lanzarla, y él la cogerá. Con ella cargará contra Sarah aunque eso suponga recibir de lleno el impacto del conjuro de la vampiresa. Una horrible explosión. Los dos cuerpos se funden en un torbellino de fuego que de desploma sobre las baldosas de piedra de la estancia. Cuando el humo se disipa, podrán ver por un instante dos formas abrazadas. Rápidamente los dos cuerpos se transformarán en un montoncito de cenizas. Sobre ellas aparecen, como por encanto, tres objetos. La cruz, el pendiente de Kevin, y una rosa blanca. Una suave brisa aparece y las cenizas empiezan a dispersarse lentamente. Ann Wolf está en una esquina, aparentemente sigue insensible. Que hagan con ella lo que quieran, pero según el padre Bellini (si sigue vivo, claro) morirá si siente el aire libre. Está atada al lugar, Sarah la vampirizó para emplearla como «sirvienta» por toda la eternidad. Resulta lamentable, pero lo único que pueden hacer es clavarle una estaca en el pecho.

Ya no queda nada más por hacer. Si alguien coge el pendiente, la cruz o la rosa, de desharán en sus manos en un finísimo polvo dorado.

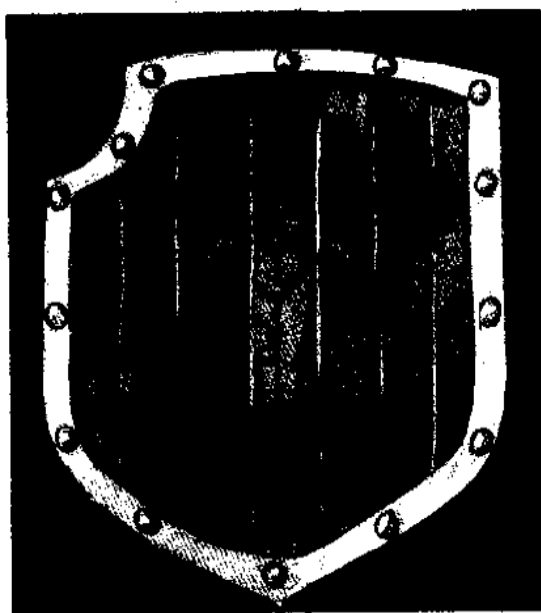
En el exterior, amanece. El cielo está despejado. El viento huracanado se ha transformado en una brisa extrañamente cálida y reconfortante que lleva hacia nuestros aventureros el olor de la nieve mezclado con el de la sangre. Por el hueco que abrió Kevin (la única salida) surge un cono de luz dorada. En ese momento, se formará un pequeño remolino que arrastra las cenizas junto con partículas de nieve. Ascende directo hacia el cielo.

En el interior del torbellino, pueden verse dos luces que resplandecen con una claridad pura y se elevan hacia el cielo del amanecer en las Highlands. El olor a sangre desaparece. Ahora sólo se percibe un aroma de perfume de mujer y el olor de un cigarrillo. El cono de luz asciende veloz hacia las alturas, el torbellino desaparece por completo. La abertura que conducía a los aposentos de Sarah Urquhart, de Mòrag Urchudan, se cierra y ninguna señal parece indicar que existiese nunca.

En la distancia suena el modesto trino de un gorrión. La campana de la iglesia tañe llamando a los fieles. El eco trae ese sonido alegre desde el pueblo. Todo ha terminado.

A lo lejos, por el sendero, se acerca un Land Rover. Lo conduce Pavel Klodzinski. Viene a buscar a los aventureros.

Trae café caliente y amistad sincera.



EL REPARTO

.....

BELLINI, PIETRO: Sacerdote que, mordido por Sarah Urquhart, se suicida para evitar un destino peor que la muerte y ni aún así lo evita.

BELLINI, VINCENZO: Hermano del anterior y algo así como el brazo armado del Concilio Vaticano Segundo. A los P.J. les viene bien su compañía.

CAMPBELL, MATHEW: El novio de Lisa Robertson y muerto de anemia perniciosa días antes de la llegada de los P.J. a Drumnadrochit. Posteriormente tiene un breve pero agradecido papel secundario caracterizado como zombi.

CARTER, JOHN: Líder y guía espiritual de los Hijos de Satán. No es un tipo tan interesante como parece: le matan.

DINGWALL, BRIAN: Hermano de uno de los P.J.. Periodista y aventurero, busca incansablemente al asesino de sus padres. Interesante sólo porque es hermano de quien es, porque la verdad es que se muere apenas aparece.

DORSET, MICHAEL: Primer vigilante del teniente Gallagher. A pesar de desempeñar cierto papel en nuestra pequeña aventura, no se le llega a ver el pelo por ninguna parte.

DRUMMOND, RONALD: Sacerdote jubilado residente en Drumnadrochit. Practicante del viejo deporte del levantamiento de vidrio en barra fija, le quedan todavía las suficientes neuronas sanas como para narrar a los P.J. una interesante historia. Además es un buen tipo, qué caramba.

GALLAGHER, TENIENTE: Policía encargado de investigar la muerte de Walter Mason. Fue mordido por Pietro Bellini después de que éste decidiera largarse del depósito de cadáveres.

GOODMAN, MATHEW: Enterrador de Drumnadrochit, convertido actualmente en zombi por otra de esas gracias del amigo Ribodeau.

HALLEY, PAUL: Secretario, hombre de confianza y matón principal de John Carter, el líder de los Hijos de Satán.

HAMBLIN, RICHARD: Director de la residencia John Mathews en la que está encerrado Gallagher.

JENKINS, STEWART: Periodista londinense que, por azares del destino, escribió artículos sobre la muerte de Pietro Bellini y Walter Mason.



KERR, MARION: Escritora semiamateur y encargada de la oficina de alquiler de cabañas en Drumnadrochit.

KILTON, ROGER: Tabernero del Ye Olde Woman's Dance, el local con más ambiente de todo Drumnadrochit.

McDOUGALL, KEVIN: Elegido de Dios, vampiro, ex-amante de Sarah Urquhart, aliado de los P.J.... demasiadas cosas a la vez para que funcione bien, y eso que lleva más de seis siglos vivo.

MASON, WALTER (a) "WALLY": Contrabandista de poca monta que pretende hacerse rico a costa de Sarah y acaba siendo asesinado por Pietro Bellini. La aventura empieza justo cuando él acaba de morir, así que es muy improbable que los P.J. lleguen a conocerle (al menos, en esta reencarnación).

REDHORN, ALAN: Forense encargado de la autopsia de Walter Mason y de la de Pietro Bellini, si este último se hubiese quedado tranquilo en su cámara frigorífica.

RIBODEAU, FRANCOISE: Demonio menor sirviente de Sarah Urquhart y que actualmente utiliza el cuerpo del Pietro Bellini.

ROBERTSON, LISA: Novia de Mathew Campbell, convertida en zombi por culpa de las malas artes de Ribodeau, un demonio menor muy amigo de Sarah Urquhart.

ROBERTSON, MAIRI: Madre de la anterior, convertida también en zombi y actualmente un tanto desmejorada.

ROBERTSON, WILL: Marido de la anterior y padre de la anterior a la anterior.

ROSS, GERALD: Policía de Scotland Yard a quien le ha sido encargado el caso que Gallagher abandonó.

RUSSELL, ELLEN: Enfermera-recepcionista de la residencia John Mathews.

SANDERS, WILLIAM: Prestigioso psiquiatra afincado en Edimburgo ¿o todavía no te has enterado?.

THORN, ROGER: Director del Caledonian en Edimburgo. Pinta más bien poco en la aventura pero, entendedlo, había que sacarlo.

WALTERS, CONRAD: Vigilante de Gallagher cuando llegan los P.J. a la residencia.

WOLF, CHRISTOPHER: Padre de Ann y antiguo amigo del padre de los Dingwall. Huye de Sarah Urquhart como alma que lleva el diablo.

YORGEST, BRUCE: Párroco de Drumnadrochit.



Teniente Gallagher
(como vampiro menor)

Características

FUE 10, DES 10, INT 9, CAR 7, CON 9, VOL 10, PER 9, ESE 10.

Habilidades

Armas de cuerpo a cuerpo 6, Armas de fuego 6, Combate sin armas 7, Conducir 5, Conocimiento de la vida 7, Criminología 6, Derecho 4, Lenguaje callejero 5.

Ellen Russell

Características

FUE 4, DES 6, INT 5, CAR 6, CON 4, VOL 6, PER 5, ESE 6

Habilidades

Archivos y bibliotecas 7, Conocimiento de la vida 4, Medicina 6, Primeros auxilios 6.

Richard Hamblin

Características

FUE 4, DES 5, INT 7, CAR 4, CON 5, VOL 6, PER 6, ESE 3

Habilidades

Archivos y bibliotecas 8, Convencer 6, Intuición 5, Primeros auxilios 4, Psicología 8

Conrad Walters

Características

FUE 7, DES 5, INT 6, CAR 5, CON 6, VOL 5, PER 5, ESE 3

Habilidades

Archivos y bibliotecas 6, Conocimiento de la vida 4, Medicina 6, Primeros auxilios 6, Intuición 4

Alan Redhorn

Características

FUE 5, DES 4, INT 7, CAR 5, CON 5, VOL 6, PER 7, ESE 5

Habilidades

Archivos y bibliotecas 7, Conocimiento de la vida 6, Intuición 6, Medicina 8, Primeros auxilios 6.

Brian Dingwall

Características

FUE 7, DES 6, INT 6, CAR 7, CON 7, VOL 6, PER 6, ESE 6

Habilidades

Archivos y bibliotecas 6, Audiovisuales 6, Conocimiento de la vida 5, Idioma extranjero/inglés 7, idioma extranjero/francés 6, idioma nativo/gaélico escocés 7. Fotografía 6, Mitología 7.

Vincenzo Bellini

Características

FUE 5, DES 5, INT 6, CAR 5, CON 6, VOL 8, PER 6, ESE 8

Habilidades

Archivos y bibliotecas 8, Charlatanería 7, Convencer 7, Idioma extranjero/latín 7, Mitología 6, Psicología 6, Teología 7

Kevin MacDougall

Características

FUE 10, DES 10, INT 9, CAR 9, CON 10, VOL 10, PER 10, ESE 12

Habilidades

Armas de fuego 7, Combate sin armas 7, Conducir 4, Idioma extranjero/inglés 8, idioma nativo/gaélico escocés 8, idioma extranjero/hebreo-latín 6, Lenguaje ca-



llejero 6, Parapsicología 6, Supervivencia 6, Intuición 6. Archivos y bibliotecas 7, Arqueología 6, Historia 7, Armas de cuerpo a cuerpo 7, Primeros auxilios 5.

Hechizos

Todos los pertenecientes a los niveles 1º y 2º de Magia Divina.

Puntos de Luz 42

Nota: *La Fue y Des de Kevin MacDougall son tales debido a que poco a poco se está transformando definitivamente en vampiro. En momentos de relax, el valor de estas dos características es 8 y 6 respectivamente.*

Ann Wolf

Características

FUE 4, DES 6, INT 7, CAR 7, CON 4, VOL 6, PER 6, ESE 6

Como vampiresa menor:

FUE 12, DES 10, CON 12, INT 9, CAR 10, VOL 10, PER 10, ESE 10

Habilidades

Archivos y bibliotecas 6, Convencer 6, Parapsicología 7, Idioma extranjero/latín 7, idioma extranjero/hebreo 6, Idioma nativo/inglés 7.

Christopher Wolf

Características

FUE 6, DES 5, INT 7, CAR 5, CON 5, VOL 7, PER 6, ESE 7

Habilidades

Archivos y bibliotecas 8, Convencer 7, Parapsicología 8, Idioma extranjero/latín 7, idioma extranjero/hebreo 8, idioma nativo/inglés 7.

Paul Halley

Características

FUE 7, DES 5, INT 2, CAR 3, CON 6, VOL 2, PER 5, ESE 3

Habilidades

Convencer 5, Charlataneía 3, Frialdad 6, Juegos de azar 4, Juegos de manos 6, Intuición 3, Teatro 4, Armas de fuego 6, combate sin armas 7.

John Carter

Características

FUE 10, DES 10, INT 9, CAR 6, CON 10, VOL 10, PER 10, ESE 10

Habilidades

Burocracia 6, Convencer 5, Charlataneía 6, Economía 7, Intuición 6, Regateo 7, Teatro 6, armas de fuego 4, combate sin armas 8.

Poder mental

Transfiguración

William Sanders

Características

FUE 5, DES 3, INT 7, CAR 4, CON 5, VOL 5, PER 4, ESE 5

Habilidades

Archivos y bibliotecas, 6, Convencer 6, Intuición 5, Primeros auxilios 5, Psicología 8



**Personal de la
Residencia John Mathews**

Características

FUE 6, DES 5, INT 5, CAR 5, VOL 7, PER 6, ESE 5

Habilidades

Archivos y bibliotecas 6, Conocimiento de la vida 6, Medicina 6, Primeros auxilios 7

**Personal del Hotel Pompadour y
Restaurante Caledonian**

Características

FUE 5, DES 6, INT 6, CAR 6, CON 6, VOL 5, PER 6, ESE 5

Habilidades

Armas improvisadas 5, Charlatanería 7, regatear 7, Teatro 6, Cocina general (en el caso de camareros y cocineros) 8.

**Personal de seguridad del
Pompadour y
sectarios de los Hijos de Satán**

Características

FUE 4, DES 3, INT 3, CAR 5, CON 6, VOL 3, PER 4, ESE 5

Habilidades

Combate sin armas 4, conducir coche 4, armas de fuego 4

Will Robertson

Características

FUE 7, DES 6, INT 5, CAR 5, CON 6, VOL 6, PER 6, ESE 7

Habilidades

Armas de fuego (escopeta) 7, Conducir coche 6, Conducir camión 6, Mitología 6, Mecánica 7.

**Lisa Robertson, Mathew Campbell y
zombis varios**

Características

FUE 7, DES 2, INT 1, CAR 1 VOL 1 PER 3, ESE 1

Habilidades

Combate sin armas 3

Padre Yorgest

Características

FUE 5, DES 5, INT 7, CAR 6, CON 5, VOL 8, PER 7, ESE 8

Habilidades

Archivos y bibliotecas 7, Charlatanería 7, Convencer 6, Idioma extranjero/latín 8, Mitología 6, Psicología 7, Teología 7.

Marion Kerr

Características

FUE 5, DES 7, INT 6, CAR 6, CON 4, VOL 6, PER 7, ESE 6

Habilidades

Armas improvisadas 5, Armas de fuego 7, Conducir coche 6, Convencer 5, Intuición 6, Orientación 7, Supervivencia 6, Regateo 7, Archivos y bibliotecas 7, Idioma nativo/gaélico 7, Idioma extranjero/inglés 7, Mitología 6

**Francoise Ribodeau
(demonio menor)**

Bajo forma humana

Características

FUE 7, DES 7, INT 8, CAR 4, CON 8, VOL 9, PER 8, ESE 15

Habilidades

Cualquiera a nivel 6 (incluido combate sin armas, que es lo que utilizará contra los P.J.)



Bajo su apariencia real

Características

FUE 25, DES 30, INT 30, CAR 0, CON 35,
VOL 20, PER 30, ESE 30

A destacar

A Francoise Ribodeau le afectan las armas normales, pero pierde la mitad de los P.V. que perdería un ser vivo normal. Sus garras tienen una POT de 10 (se siguen las reglas de combate normales, sus zarpazos serán tratados como puñetazos)

Sarah Urquhart

Características bajo forma humana

FUE 20, DES 20, INT 18, CAR 27, CON 30, VOL 30, PER 15, ESE 35

Habilidades

Todas las de los campos de inteligencia y destreza a nivel 10, las de fuerza a 11, las de carisma a 13, las de percepción y voluntad a 14.

Magia

Todos los del primer nivel de Magia Divina. En Magia Aurea:

Nivel uno: Curación, experiencia de vuelo

Nivel dos: Dardos, don de lenguas, conocimiento

Nivel tres: Invocar a los elementos

Posee 35 puntos de luz.

Ha perdido habilidad con la magia al utilizar más frecuentemente sus poderes vampíricos. Transformada en niebla, murciélago o lobo, posee las características que se dan en el juegos base.



Efectivamente, de pie junto a la chimenea hay una mujer que contempla el fuego. Debe de medir alrededor de 1,85. Una larga y lisa melena negra recorre su espalda hasta llegar a la cintura con precisión milimétrica. Lleva un vestido negro que deja ver sus hombros; por su aspecto, parece haber salido de un relato medieval. Miles de minúsculos destellos se desprenden del vestido, cuyo estilo sería difícil de precisar. Su piel es más oscura de lo que cabría imaginar, incluso parece bronceada. Un segundo después de entrar los P.J., una voz suave les dará la bienvenida.....

MERRICK  HOUSE inc.



9 788460 464365