LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP



La llamada de CTHULHU®

EDGE

Por fin las estrellas casi están en la posición correcta. Pronto los planes de Nyarlathotep darán fruto, y el mundo cambiará de forma irrevocable... pero aún no. Un grupo de molestos investigadores humanos ha averiguado demasiadas cosas. Ahora deben sobrevivir lo suficiente como para encontrar sentido a lo que saben y actuar de forma resuelta.

Las máscaras de Nyarlathotep, un clásico del rol, se compone de una serie de aventuras enlazadas, que forman una campaña larga e inolvidable. Hechos terroríficos y peligrosas hechicerías acechan a quienes intentan desentrañar el destino de la Expedición Carlyle. El carácter no lineal de la narrativa mantiene a los jugadores perplejos y en ascuas. "Acción" es la palabra clave, mientras los personajes se baten contra sectarios, magia, dementes y los terribles poderes de los dioses exteriores (o intentan esquivarlos).

"¡ÉL cabalga sobre la montaña,
al igual que cabalga
sobre el mundo!
¡Nyar shthan, Nyar gashanna!"

La llamada de Cthulhu es un juego de rol basado en la obra de H. P. Lovecraft, en el que personas corrientes se enfrentan a las espantosas fuerzas de los Mitos de Cthulhu. Todo lo que necesitas para jugar es el manual básico, unos dados y a tus amigos.

EAN 13
9 788415 334224
Las máscaras de Nyarlathotep EDGCH03
ISBN: 978-84-15334-22-4

EDGE

Call of Cthulhu es © Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *Call of Cthulhu* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados.

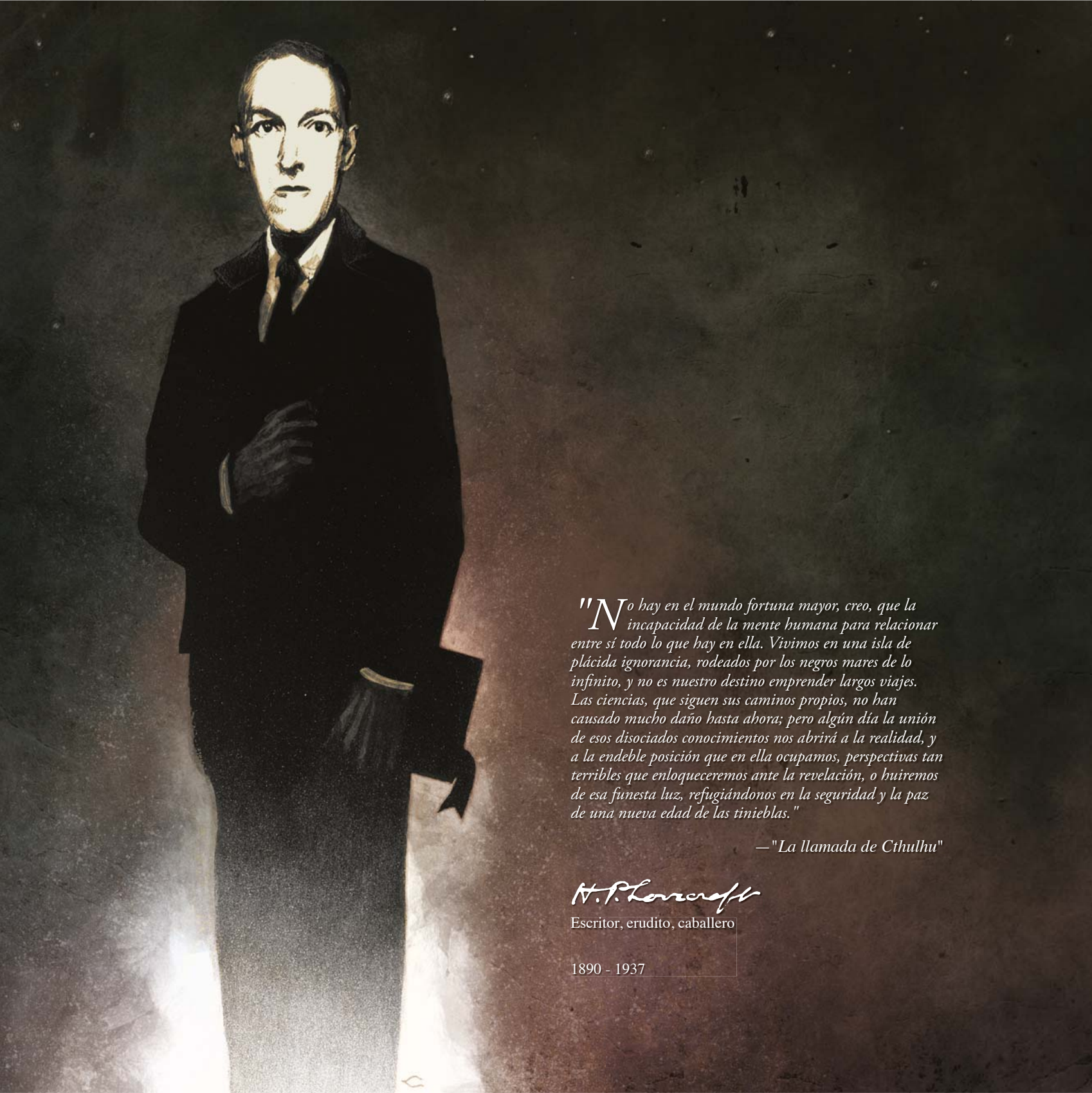
CHAOSIUM INC.

Las máscaras de Nyarlathotep

Arriesgadas aventuras para frustrar los planes del Dios Oscuro

LA LLAMADA DE CTHULHU

2012



"No hay en el mundo fortuna mayor, creo, que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que hay en ella. Vivimos en una isla de plácida ignorancia, rodeados por los negros mares de lo infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiremos de esa funesta luz, refugiándonos en la seguridad y la paz de una nueva edad de las tinieblas."

—"*La llamada de Cthulhu*"

H. P. Lovecraft

Escritor, erudito, caballero

1890 - 1937

LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP

Créditos

Larry DiTillio

y

Lynn Willis

Proyecto y Edición: **Lynn Willis**

con

Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney, Michael MacDonald, Sandy Petersen y Penelope Love

Chaosium

Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie, William Jones, Meghan McLean, Nick Nacario y Andy Dawson

Créditos de la edición en castellano

UNA PRODUCCIÓN NO EUCLIDIANA DE

EDGE ENTERTAINMENT

Traducción y corrección de las versiones en castellano (1992 y 2012): **Jordi Zamarreño**

Edición: **Darío Aguilar Pereira**

Edge Studio

Dirección de arte y diseño gráfico: **David Ardila**

Ilustraciones adicionales: **Antonio Maínez Venegas, Cristina Vela y David Ardila**

Maquetación y textos adicionales: **Luis E. Sánchez-Mateos Murat**

Editor

Jose M. Rey

CHAOSIUM INC.

EDGEENT.COM

EDGE



Aclaración a los créditos

Larry DiTillio escribió el primer borrador de los capítulos uno a seis, excepto donde se indica más abajo. La concepción, la trama y la ejecución esenciales son suyos, y siguen siendo un clásico del rol. Lynn Willis reescribió los sucesivos borradores, creando el trasfondo histórico, introduciendo la raza como tema, insertando o ajustando ciertos personajes, escribiendo el capítulo de introducción y la mayoría de los consejos, apartes, bromas, etc. y, como idea de último momento, añadió el apéndice relativo a cómo pasar el tiempo a bordo. En el capítulo de introducción, Michael MacDonald escribió la versión original de la barra lateral relativa a los tiempos y costes de los viajes en barco. Thomas W. Pinney creó la cronología de fondo de la campaña, y la apariencia de la mayoría de las ayudas de juego de la versión original. En el capítulo de El Cairo, Kevin A. Ross escribió el episodio de Bastet. Geoff Gillan escribió el episodio del pabellón de caza en Kenia, el del fantasma de Buckley en Australia, y el del demonio y el señor Lung en Shanghái.

Un agradecimiento especial para Alan Glover, Mike Lay, Jeff McSpadden, John B. (Ben) Monroe, y Ian Starcher por llevar a cabo diversos comentarios importantes u otras contribuciones, ahora invisibles.

Créditos de las ilustraciones de la edición original

Las ilustración de Lovecraft de la pág. 2, es de Paul Carrick. La ilustración de las págs. 14, 60, 146-147 (paisaje), 262 son de Nick Smith. Las ilustraciones de las págs. 16-17 y 267 y los dibujos de los planos originales de las págs. 160, 165, 218, 221 y 228, son de Tom Sullivan. Los seres con cabeza diversa de la pág. 146, pertenecen a Paolo Parente. La ilustración de la pág. 294 es de Lee Gibbons. La ilustración de la pág. 306 es de Luca Rossi. Excepto en esta publicación y la publicidad asociada a ella, o a no ser que se acuerde de otro modo, las ilustraciones originales para "*Las máscaras de Nyarlathotep*" continúan siendo propiedad de sus creadores particulares y les pertenecen bajo sus copyright particulares.

La cuarta edición de ***Las máscaras de Nyarlathotep*** es una publicación de Edge Entertainment bajo licencia de Chaosium Inc.

La cuarta edición de ***Las máscaras de Nyarlathotep*** es copyright © de Chaosium Inc. 1984, 1989, 1996, 2001, 2006, 2010; quedan reservados todos los derechos.

La llamada de Cthulhu® es una marca registrada de Chaosium Inc.

Todo parecido de cualquier personaje de ***Las máscaras de Nyarlathotep*** con cualquier persona viva o muerta es mera coincidencia.

La obra de H. P. Lovecraft citada en el texto es copyright © 1963, 1964, 1965 de August Derleth y se cita con propósito ilustrativo. Todo el material relativo a Shudde-M'ell y los chthonians, así como las demás creaciones de Brian Lumley, tal y como se mencionan en sus libros, y específicamente en *Los que acechan en el abismo*, se utilizan con su amable autorización.

Excepto en esta publicación y en la publicidad relacionada con ella, todas las ilustraciones originales de ***Las máscaras de Nyarlathotep*** siguen perteneciendo a sus respectivos artistas, y están protegidos por sus respectivos derechos de autor.

David Ardila y Luis E. Sánchez-Mateos Murat, quieren agradecer a todo el equipo de Edge por su incondicional apoyo y comprensión en el desarrollo de este proyecto. Estos son, por orden alfabético:

Brant McFarland, Cédric Delobelle, Curro Marín, Darío Aguilar, Ignacio Muñíz, José Gil, José Luis Herrera, Moisés Busanya y en especial a Jose M. Rey por no lanzarnos al vacío y tirar de la gran cadena cósmica.

Tampoco queremos olvidarnos de Paula Juliá Pozuelo y Juan Pedro Pérez (sí Juanpe, tú también sales), por su ayuda en la difícil tarea de buscar mapas "viejunos". Agradecer también a Gus Díaz por estar dispuesto

Créditos de las ilustraciones originales de la presente edición

La ilustración de la cubierta y págs. 5-6, 105, 114-115, 162-163, 231, 234, 248-249, 263, 286-287, 289; la ayuda para los jugadores nºs 14, 18 y 33/43 son de David Ardila.

Las ilustraciones de todos los retratos de los personajes, las págs. 42-43, 62-63, 70-71, 106-107, 116-117, 154-155, 166, 182-183, 194-195, 200-201, 202, 204-205, 232, 242-243, 251, 254, 272-273 y 292-293, son de Antonio Maínez Venegas.

Todos los mapas hechos a mano (basados en los originales) a excepción de los mapas de las págs. 160, 165, 218, 221 y 228; las ilustraciones de las páginas 8-9, 18-19, 24-25, 18-19, 58, 95, 104, 131, 139, 144, 187, 208, 218 y 279; los inicios de capítulo de Nueva York, Londres, El Cairo, Kenia y Shanghái, son de Cristina Vela.

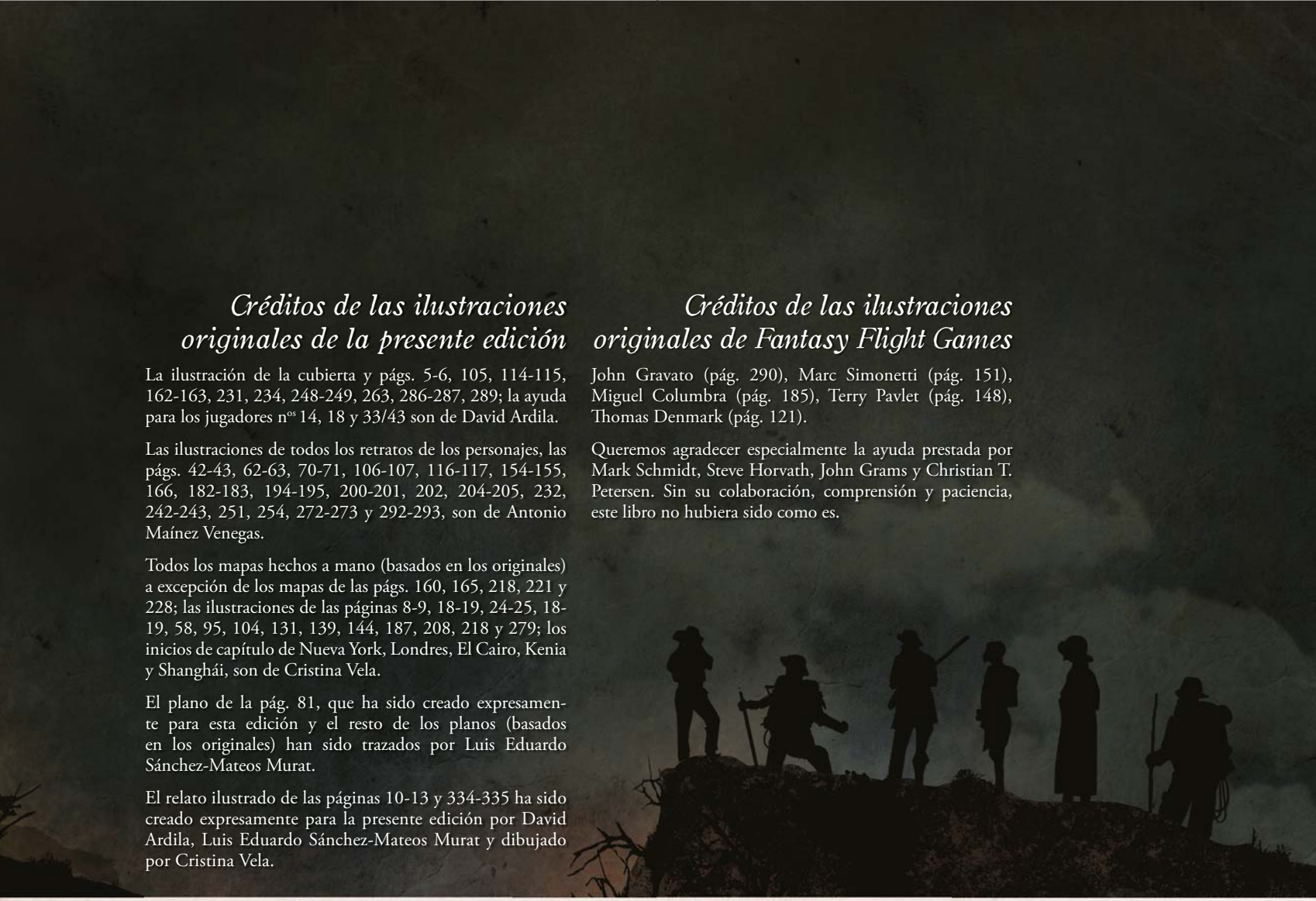
El plano de la pág. 81, que ha sido creado expresamente para esta edición y el resto de los planos (basados en los originales) han sido trazados por Luis Eduardo Sánchez-Mateos Murat.

El relato ilustrado de las páginas 10-13 y 334-335 ha sido creado expresamente para la presente edición por David Ardila, Luis Eduardo Sánchez-Mateos Murat y dibujado por Cristina Vela.

Créditos de las ilustraciones originales de Fantasy Flight Games

John Gravato (pág. 290), Marc Simonetti (pág. 151), Miguel Columbra (pág. 185), Terry Pavlet (pág. 148), Thomas Denmark (pág. 121).

Queremos agradecer especialmente la ayuda prestada por Mark Schmidt, Steve Horvath, John Grams y Christian T. Petersen. Sin su colaboración, comprensión y paciencia, este libro no hubiera sido como es.



siempre a usar su magia arcana para Contactar con los dioses exteriores.

Especial agradecimiento a Antonio y Cristina, que tan duramente se han esforzado para ayudarnos en este proyecto.

Gracias a Hugo González por sus generosas aportaciones al proceso de reimpresión.

Se prohíbe la reproducción de este libro, ya sea para uso personal o corporativo, por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro método de almacenamiento y recuperación.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar de la página 296 a la 327.

ISBN: 978-84-15334-22-4

Publicado en 2012 por Edge Entertainment.

Depósito legal: SE 3569-2012

Contenidos

Introducción

Acontecimientos de trasfondo . . 16

Las sectas de Nyarlathotep 26

Dramatis personae 28

I. Nueva York

Conexiones importantes de este capítulo 37

Cómo empezar la partida 38

- Información disponible en la hab. 410 . 40
- La Secta de la Lengua Sangrienta . . 42

Investigaciones preliminares . . . 44

Los miembros principales de la Expedición Carlyle 52

Horror en La Casa del Ju-ju . . . 55

- En las profundidades 56
- Los seres de *La Casa del Ju-ju* 60
- El desenlace 62

II. Londres

Conexiones importantes de este capítulo 67

- La Hermandad del Faraón Negro . . 70

La Fundación Penhew 72

- El edificio de la Fundación Penhew . 73

Una serpiente en el Soho 77

- La casa de las caballerizas de Holbein 78

El monstruo del condado de Derby 82

- Lesser-Edale 83

Masacre en el Soho 90

- El Espejo de Gal 95

Otras pistas 96

Los ritos de la Hermandad . . . 100

- La mansión 101
- Los dos cetros 104
- El rito de la muerte 105
- El rito sexual 106

III. El Cairo

Conexiones importantes de este capítulo 111

- La Hermandad del Faraón Negro . . 116

Personalidades egipcias 118

- Faraz Najir 118
- Omar Shakti 120
- Warren Besart 123
- Nigel Wassif 124
- El doctor Alí Kafour 126

El gato negro 128

- Los *Ritos negros de Luveh-Keraph* . . 131
- La Expedición Clive 133

Los horrores de las profundidades 138

- Encuentros bajo la Esfinge 141
- Nitocris en El Cairo 147

Maquinaciones de la Hermandad 149

- Nyiti, de El Wasta 153

En el santuario 154

- La pirámide acodada 154
- La Exp. Carlyle y las pirámides . . . 156

IV. Kenia

Conexiones importantes de este capítulo 161
- La Secta de la Lengua Sangrienta . . 162

Nairobi 167
- *La Estrella de Nairobi* 168
- Otros contactos en Nairobi 170
- Tandoor Singh 175

El pabellón de caza 178
- El pabellón 180
- Ecología de los pequeños gules . . . 183

El viejo Bundari 184
- Tres hechizos de magia tribal 185

La montaña del Viento negro . . 188
- El poblado de Ndovu 188
- La montaña del Viento negro 189
- Agentes del mal en la montaña . . . 193

V. Australia

Conexiones importantes de este capítulo 199
- La Secta del Murciélago de la Arena 200
- Visitando cinco ciudades 204
- El artilugio de varillas, ruedas y espejos 208

El fantasma de Buckley 213

El Gran desierto arenoso 217
- Encuentros en el desierto 219
- El campamento de la muerte 220
- La emboscada 224

La ciudad bajo la arena 225
- En el interior de la ciudad 227
- El arma lanzarrayos: modelo B . . . 231
- El Padre de Todos los Murciélagos . 234

VI. Shanghái

Conexiones importantes de este capítulo 247
- La Orden de la Mujer Abotargada . . 248

Ho Fong 255

La mansión de Ho Fong 258
- El *tyuk* 263

Independientes 264

El gabinete demoníaco del señor Lung 270

Aliados 274
- *Los siete libros crípticos de Hsan* . . 279

La isla del Dragón gris 280
- Desembarcando 282
- El shoggoth-twsha. 287
- La Mujer Abotargada 289

VII. Los papeles de Nyarlathotep

Índice de las ayudas de juego . . 295

Índice

Apéndice 332

Prefacio

Las máscaras de Nyarlathotep o… Más te vale no pifiar tu tirada de COR

¡Felicidades, guardián! Tienes en tus manos la cuarta edición de *Las máscaras de Nyarlathotep*. Ya hace bastantes años de la aparición en el mercado de este título, y estoy más que contento de que vuelva a estar disponible para una nueva generación de jugadores de *La llamada de Cthulhu* (LdC).

La saga de las "Máscaras" empezó a principios de los 80 con una llamada telefónica de Steve Perrin, preguntándome si quería escribir un escenario para el nuevo juego de rol de Chaosium La llamada de Cthulhu, basado en la obra de H. P. Lovecraft. Al principio tuve dudas; había leído a Lovecraft pero no me gustaba particularmente su obra. Stephen me respondió que me enviaría el juego y que, si estaba interesado, seguiríamos adelante. Cuando llegó no sólo quede interesado, sino atónito. LdC era TOTALMENTE diferente de cualquier otro juego de rol del mercado en ese momento. Para cuando llegué al capítulo de Cordura, estaba totalmente enganchado. Era una oportunidad que no podía perderme.

Llamé a Steve y, después de hablar efusivamente durante unos minutos acerca del ingenio deliciosamente retorcido de Sandy Petersen, accedí a escribir un escenario. Steve tenía sin embargo una petición que hacer. Desde el inicio de LdC habían recibido docenas de escenarios de aficionados al juego, pero casi todos ellos tenían lugar en la nueva Inglaterra de los Años 20, y tenían que ver con casas "encantadas". Chaosium buscaba algo nuevo.

En aquel momento de mi vida me encontraba "entre trabajos", habiendo acabado tres guiones audiovisuales para un programa de televisión llamado *Against the odds* (*Contra toda posibilidad*), un espacio de biografías de media hora para chavales. Uno de dichos guiones estaba dedicado a la vida de Jomo Kenyatta, el fundador de la nación de Kenia (vuestros personajes pueden encontrarse con él cuando viajen a Kenia). Así que mientras consideraba cómo hacer algo nuevo me cayó del cielo la inspiración. ¿Qué podría ser más diferente de Nueva Inglaterra que África? Sólo con imaginarme a los investigadores habituales de LdC husmeando por esos lugares se me hacía la boca agua. Así nació "La Expedición Carlyle" mi título provisional. Sabrás más del tema cuando empieces a dirigir el juego, por lo que te ahorraré más explicaciones.

Lo que quiero decir es que mis planes eran modestos. Todo lo que quería era llevar a los investigadores desde América hasta África, y conducirles por último al ritual que rodeaba el nacimiento de la semilla de Nyarlathotep. Un escenario fácil, quizá de entre 1 y 3 sesiones, en el que la mayoría de personajes acabarían muertos, mutilados o locos. ¡Auténtica perfección cthulhoidea! Envié una propuesta a Chaosium, ellos me devolvieron un contrato, y yo empecé a escribir. Ahí es donde empezaron los problemas.

Situé el primer capítulo en Nueva York: el punto de partida más lógico para viajar al extranjero. Pero después de investigar un poco me di cuenta de que no existía forma alguna de viajar a Kenia directamente desde Nueva York en los Años 20. La forma más fácil parecía ser en vapor desde Londres. Desde allí el grupo podía viajar en tren, automóvil o barco hasta su destino final. Así que asumí el reto y añadí Londres al escenario. Pero conforme trazaba un mapa mental del viaje me di cuenta de que había demasiadas cosas buenas entre Londres y Kenia como para dejarlas pasar.

"¡Como El Cairo!", por ejemplo. De repente, dos capítulos se convirtieron en cuatro, y yo empezaba a volverme men-

talmente inestable, igual que un personaje en un relato de Lovecraft. Tan mal estaba, que añadí Shanghái a la lista de posibles destinos, simplemente para meter en el ajo al aspecto de Nyarlathotep conocido como la Mujer Abotargada. Había visto mucho, y sin embargo tenía ganas de más. Astutamente corrompido por las diabólicas maquinaciones de Sandy Petersen y el viejo H. P., empecé a trazar un mapa de una pequeña parte de la ciudad de la gran raza, incluyendo así Australia en la partida. ¡Estaba claro que había pifiado mi tirada de Cordura!

El manuscrito original de las máscaras tenía más de 400 páginas de largo, y tardé ocho meses en completarlo. Lo escribí en una IBM Selectric que se fundió la primera vez que mencioné a Hastur en el texto. Tenía que haber sido más sensato, pero la hice arreglar y la locura continuó. Cuando la envié, los de Chaosium respondieron con un enorme entusiasmo y una consternación aún mayor. Por una parte tenían entre manos una campaña global para LdC muy larga y compleja, muy diferente a cualquier cosa que hubieran publicado antes. Por otra, tenían una obra descomunal que nunca encajaría en un solo libro, tal y como habían previsto. La solución fue eliminar el capítulo australiano y editar el resto en formato caja, con un librito por capítulo. Eso fue como clavarme una daga en el corazón, porque el capítulo australiano me gustaba particularmente, pero acabé accediendo.

Las "Máscaras" se publicaron por primera vez en 1984 y la tirada se agotó. En 1987, Chaosium incluyó el capítulo australiano en *Terror Austral*, una colección de relatos de LdC situados en las antípodas. En 1989, las "Máscaras" se volvieron a publicar, esta vez en formato libro, aunque Australia seguía quedándose fuera. La tirada se volvió a agotar. Después, en 1996, Chaosium publicó *Las máscaras de Nyarlathotep* completas añadiendo Australia. La tirada también se agotó, y ganó un premio Origins como mejor aventura de rol del año, ¡y ahora ha vuelto!

La pregunta es: como guardián, ¿qué debes esperar de este ejercicio monumental de rol cthulhoideo?

Como siempre en las aventuras de LdC, espérate montones de pérdidas de Cordura, y montones de muertes macabras. No hay muchos investigadores que sobrevivan a esta campaña, y tendrás que andar listo para encontrar sustitutos para investigadores que hayan sido tragados por shoggoths, o se encuentren al borde del colapso mental. Una pista que te puedo dar es que cuando haga falta utilices algunos de los personajes no jugadores más benignos de la aventura como sustitutos. Por ejemplo, cuando los jugadores se encuentren con Jack "Brass" Brady, podría convencérsele fácilmente de que se una a sus investigaciones reemplazando a un camarada caído.

Ayuda bastante pensar en las "Máscaras" como si de una película de Indiana Jones o de James Bond se tratara, esto es, interpretando al máximo todos los lugares y personajes exóticos disponibles. Mi coautor Lynn Willis hace que esto sea muy fácil con toda la información real que añadió a mi ficción. ¡Muchas gracias señor W!

Ten en cuenta que las "Máscaras" tiene un estilo más libre que otras campañas de LdC. No hay un orden fijo (aparte empezar en Nueva York) para que los investigadores vayan o vengan. Depende de las pistas que encuentren, y de cómo decidan seguirlas. No intentes imponerles estas pistas (después de todo, su trabajo es encontrarlas), pero tampoco dudes en dejarles caer sutiles indicaciones si se atascan. Lo que no deberías hacer es permitir que los personajes vayan a la vez a dos países distintos. Esa es una receta para el desastre.

Luego está el tiempo. Los investigadores tienen un año para pelar las diversas capas de cebolla de esta aventura y frustrar la abertura del portal, y calculo que un grupo que se reúne una o dos veces al mes debería invertir más o menos ese tiempo (un año) para completarla, quizá un poco menos si el grupo se reúne semanalmente, pero no cuentes con ello. Las "Máscaras" está atiborrada de cosas que hacer, y dudo que ningún grupo de juego pueda investigarlas todas, aunque sin duda se divertirán haciéndolo. ¡Muchas gracias!

Por último, pero no menos importante, quiero dar las gracias a Chaosium, por demostrar que se pueden hacer juegos de rol para adultos, y por más de 26 años de amistad y diversión.

—Larry DiTillio

Los Angeles, California

TOM, *TOM,* *TOM,* TOM

TOM, TOM, **TOM…**

La danza era ***macabra y obscena***, y sin embargo, no era más que un anticipo anodino de lo que

ESTABA POR LLEGAR.



LA MUJER, que no paraba de

agitarse

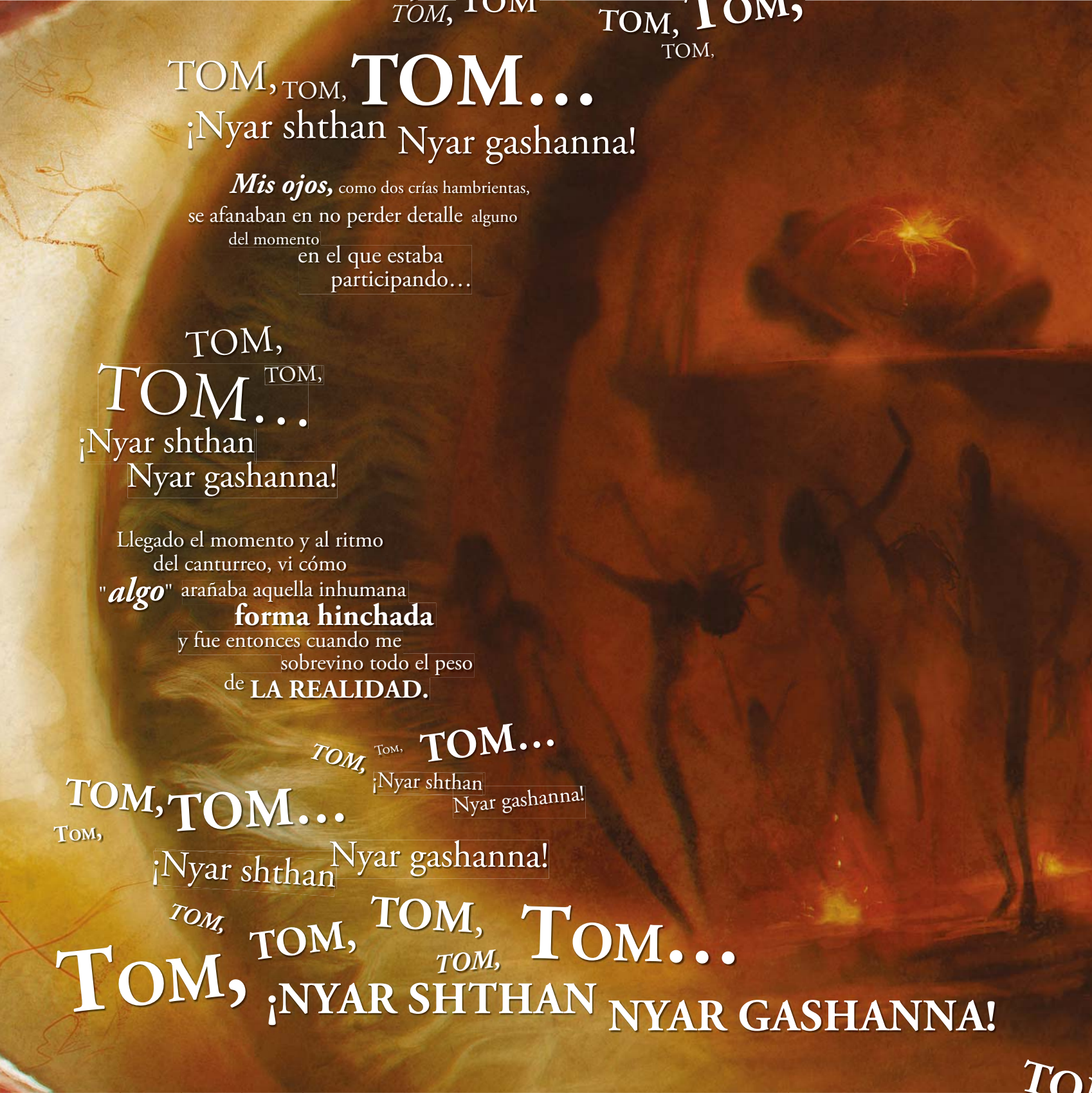
de manera displicente, comenzó a entonar un cántico perverso que hacía aumentar ***EL FRENESÍ*** de los presentes.

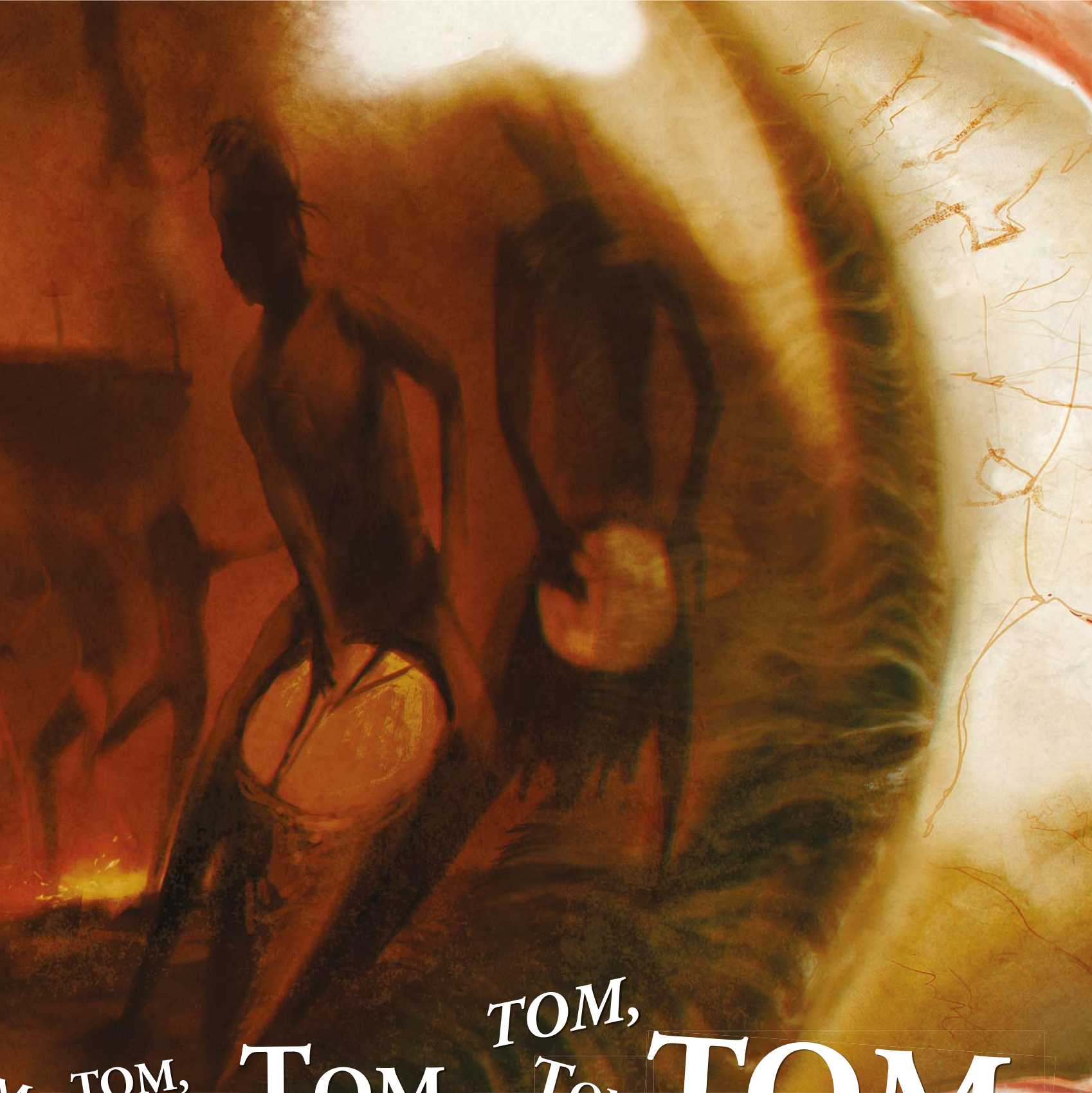
TOM, TOM, **TOM,**

TOM, ***TOM,*** *TOM,*

TOM, TOM


TOM, TOM,
¡Nyar shthan Nyar gashanna!
TOM...


TOM, TOM,
TOM, TOM,
TOM, TOM, TOM…
¡Nyar shthan Nyar gashanna!
Mis ojos, como dos crías hambrientas,
se afanaban en no perder detalle alguno
del momento
en el que estaba
participando…
TOM,
TOM, TOM…
¡Nyar shthan
Nyar gashanna!
Llegado el momento y al ritmo
del canturreo, vi cómo
"algo" arañaba aquella inhumana
forma hinchada
y fue entonces cuando me
sobrevino todo el peso
de LA REALIDAD.
TOM, Tom, TOM…
¡Nyar shthan
Nyar gashanna!
TOM, TOM…
Tom,
¡Nyar shthan Nyar gashanna!
TOM, TOM, TOM, TOM…
Tom, ¡NYAR SHTHAN NYAR GASHANNA!


TOM,
TOM,
TOM,
TOM


New York Pu
5 de abril · 1919 · EDI
VOL. XXIII
A EXPEDICI
IBARCA PAR
por el
a cabo investiga-
ciones en Londres
bajo los auspicios
Fundación
antes
lebrar su mayor
de edad. De
de entonces
escándalos y
comportamie
poco delicad
convertid
r/Riposte
RNA
3 CENTAV
N CARLYL
GLATERRA
El Dr. Robert
Huston, un psicó-
logo freudiano muy
de moda acompa-
ñará a la expedición
a llevar a cabo
los paralelos
criptogramas
El señor Jack
Brady, amigo
personal del Sr.
Carlyle, acompaña
al grupo en calidad
de factótum.
Es posible que en
Londres se incor-
poren al grupo
miembros adicio-
nales.
TEATRO WINTER GARDEN
BROADWAY
EL HOMBRE DE LAS
MIL CARAS
Otros
miembros
de la
expedición
1919

"Hablaba acerca de terribles citas en lugares solitarios, de ruinas ciclópeas... bajo las cuales vastas escalinatas descendían hacia abismos de oscuros secretos y de ángulos complejos que llevaban, a través de muros invisibles, a otras regiones del tiempo y del espacio…"

—"*El ser en el umbral*", por **H. P. Lovecraft.**

Introducción

Donde se examina por vez primera el grandioso plan de Nyarlathotep y se conoce a los miembros de la funesta Expedición Carlyle.

Las máscaras de Nyarlathotep es un ejercicio lovecraftiano de horror y misterio, que transcurre en 1925, con aventuras que empiezan en Nueva York para trasladarse después a Inglaterra, Egipto, la colonia de Kenia, Shanghái y Australia occidental. Tan extenso periplo requiere ingenio y buena planificación por parte de los jugadores. Sus investigadores requerirán una economía saneada, buenas habilidades idiomáticas, y una perseverancia a prueba de interferencias gubernamentales y de hostigamientos por parte de los sectarios. El guardián, por su parte, deberá describir de forma colorista lugares exóticos, así como las sensibilidades de otras culturas, debiendo equilibrar PNJs amigos y enemigos para que cada investigador pueda encontrar su propio destino, ya sea el triunfo final o, quizás, la locura y la muerte en una lenta agonía.

Resumen de los acontecimientos

En 1916, unos sectarios de Kenia realizan un obsceno ritual dedicado al Secta de la Lengua Sangrienta. Una bella mujer de la etnia kikuyu llamada M'Weru, sacerdotisa de la secta desde que tenía 14 años, preside un ritual que nunca hasta entonces había tenido resultado, pero esta vez es diferente.

"*Mientras la sacerdotisa danzaba alrededor del círculo iluminado por la luz de la fogata, recitando el cántico de un antiguo hechizo, los verdugos de la secta se afanaban con sus indefensas víctimas. Al brotar la sangre empezó a levantarse un viento frío y tuve miedo. El viento se había hecho visible y era un vapor negro que se recortaba contra la luna gibosa y lasciva, mientras yo notaba cómo lentamente me invadía el pánico al comprender qué monstruosidad estaba tomando forma. Su corrosivo hedor apuntaba a una vileza más allá del mal, y cuando vi el gran apéndice rojo que por sí solo constituía el rostro de ese ser, mi valor se desvaneció y eché a correr ciegamente hacia la noche.*"

—"*Las sectas oscuras de África*", por **Nigel Blackwell.**

Blackwell nunca llega a saber que la aparición es uno de los aspectos de Nyarlathotep.

Por voluntad del Dios Oscuro, M'Weru es enviada a Nueva York con la mente mágicamente imbuida de conocimientos del lugar y del tiempo presentes. Su belleza y magnetismo hechizan al millonario y *playboy* Roger Carlyle; ella utiliza el hechizo Enviar sueños para alinear la mente de Carlyle con las órdenes de Nyarlathotep.

Animado por M'Weru, Carlyle financia una expedición arqueológica en concordancia con los sueños que recibe. La gente a quien Nyarlathotep quiere reunir en este asunto es superior en habilidades y clase social, pero su carácter tiene serios defectos: tres personas tienen ansias de escapar (Carlyle de sus fracasos personales, Hypatia de su aborto, y Huston del escandaloso suicidio de una amante); una cuarta, sir Aubrey Penhew, quiere convertirse en faraón, ansia que sólo un dios puede satisfacer. Ni siquiera Nyarlathotep es tan poderoso como para cambiar la naturaleza humana, y por ello escoge a aquéllos que son susceptibles a sus regalos.

En un momento de lucidez, Carlyle casi consigue redimirse incluyendo en el grupo a Jack Brady, su guardaespaldas y confidente, quien demuestra ser inasequible a la voluntad de Nyarlathotep y a los encantos de M'Weru, así como a las trampas mortales de los fanáticos sectarios. ¿Tendrá algo que ver con ello un regalo críptico que le hiciera su madre?

En Egipto, la expedición desentraña secretos que previamente habían estado ocultos para Nyarlathotep. Omar Shakti, tan envidioso como poderoso, proporciona alguna ayuda pero no demasiada, y no sin exigir algo a cambio. Habiendo roto el sello de la pirámide roja, la expedición se encuentra con Nyarlathotep y su portal en el tiempo, retrocediendo hasta el Egipto dinástico para ser allí tentados, entrenados y seducidos.

La exhibición de poder encandila a la expedición: ahora Hypatia lleva en su seno a una nueva criatura, sir Aubrey puede convertirse en un antiguo faraón, Huston puede (como futuro amo del mundo) mandar sin pensar en los demás, y Carlyle encontrar sentido a su vida a través de su pasión por su futura esposa M'Weru.

Por supuesto que Nyarlathotep tiene intención de mantener sus promesas: sus planes son que Hypatia engendre a un hijo suyo, pero que su tremenda gestación y nacimiento la destruyan; que sir Aubrey mande en el antiguo Egipto pero como un aterrorizado esbirro del Faraón Negro; que Huston sea el amo del mundo, pero una vez retornen los dioses que tanto la Humanidad como él se extingan rápidamente; que, casado, Carlyle se convierta en un abyecto juguete de M'Weru quien, tras una semana de excesos, se canse de llevarle atado con una correa, y le arroje a un pozo que contiene enormes ratas hambrientas.

Abandonando Egipto, los miembros de la Expedición Carlyle llegan a Nairobi. Jack Brady está impresionado por las tremendas pesadillas de Carlyle y por el poder de sir Aubrey sobre el joven. En la confusión de la partida hacia el interior de Kenia, Brady droga a Carlyle y se lo lleva a la costa. Mientras éste alterna entre la normalidad y el delirio, los dos navegan hacia Durban en un dhow árabe. Utilizando disfraces, Brady consigue llegar con Carlyle hasta un vapor que se dirige a Perth, primera etapa de un viaje a Shanghái, donde cuenta con amigos y recursos. Sin embargo, tanto la salud como la cordura de Carlyle fallan, y Brady se ve obliga-

Acontecimientos de trasfondo en Las máscaras de Nyarlathotep

(1918-1926)

Aunque algunas de las fechas mencionadas a continuación son, o bien una conjetura, o bien aproximadas, la secuencia de acontecimientos es la correcta. Las fechas se proporcionan en el formato dd-mm-aaaa.



11-01-1918 Roger Carlyle se visita con el doctor Huston por vez primera; Carlyle ha estado teniendo "sueños egipcios".

16-03-1918 Suicidio de Imelda Bosch.

18-09-1918 Carlyle se obsesiona con la bella M'Weru.

03-2-1918 Carlyle presiona a Huston para que acompañe a la expedición, amenazándole con dejarle al descubierto.

03-01-1919 Faraz Najir escribe a Carlyle.

05-04-1919 La Expedición Carlyle parte de Nueva York con rumbo a Inglaterra.

20-04-1919 La Expedición Carlyle llega a Londres.

28-04-1919 La Expedición Carlyle parte de Londres con rumbo a El Cairo.

04-05-1919 La Expedición Carlyle llega a El Cairo.

11-05-1919 Empiezan las excavaciones cerca de Guiza (acaban el 21 de mayo).

23-05-1919 Empiezan las excavaciones en Saqqara (acaban el 31 de mayo).

01-06-1919 Empiezan las excavaciones en Dahshur. Carlyle rompe el sello de la pirámide roja.

30-06-1919 Sacrificio en la pirámide acodada, con Jack Brady y Warren Besart como testigos.

30-06-1919 Acaban las excavaciones en Dahshur.

03-07-1919 La Expedición Carlyle prepara unas "vacaciones" en Kenia.

18-07-1919 La Expedición Carlyle parte de Egipto con rumbo a Kenia.

24-07-1919 La Expedición llega a Mombasa.

03-08-1919 La Expedición parte de Nairobi para tomar parte en un "safari fotográfico". Esa noche, Brady y Carlyle huyen en secreto.

04-08-1919 Brady y Carlyle llegan a Mombasa, y a continuación zarpan con destino a Perth, planeando continuar hasta Shanghái donde Brady tiene amigos.

15-09-1919 Brady y Carlyle llegan a Hong Kong.

do a internarle en un sanatorio de Hong Kong bajo el seudónimo "Randolph Carter".

Mientras tanto, los porteadores de la expedición son sacrificados a la lengua sangrienta, Huston y Penhew aprenden nuevos hechizos, y la embarazada Hypatia Masters es puesta a salvo en la montaña del Viento negro, donde en los años siguientes empieza a hincharse, sufre una metamorfosis, y pierde la razón de forma permanente.

Mientras sus agentes rastrean el globo en busca de Brady y Carlyle, sir Aubrey Penhew y el doctor Huston pasan varios años trazando planes, recaudando fondos y discípulos, y llevando a cabo tareas específicas para su dios en preparación para el esfuerzo de abrir el Gran Portal que permita a nuevos primigenios acceder a la Tierra: sir Aubrey localiza y rompe el sello que protegía la isla del Dragón gris, mientras que Huston se convierte en un agente de alto rango de Nyarlathotep, y recorre el globo infinidad de veces.

Gavigan y la fundación Penhew, Shakti y sus sectarios, Ho Fong y sus esbirros, y muchos otros colaboran en el empeño. En 1924 el cohete de sir Aubrey ha sido ya diseñado y se encargan diversos componentes del mismo a firmas inocentes en Europa, Japón y Norteamérica; la ojiva del cohete es el último empujón necesario para abrir la puerta.

Excepto Penhew, Nyarlathotep ha escogido a foráneos para abrir el portal, en parte a causa de su dinero, inteligencia y habilidades técnicas; en parte también porque son maleables a las promesas que pocos excepto Nyarlathotep podrían cumplir, y en parte porque Gavigan, M'Weru, Shakti y Fong son muy útiles a Nyarlathotep vivos mientras que, si el ritual falla, los que lo lleven a cabo quedarán destruidos por el tremendo desencadenamiento de energía.

El 14 de enero de 1926, a la misma hora exacta, Penhew, Huston y la semilla de Nyarlathotep empiezan a entonar un gran ritual que les enseñó Nyarlathotep y que dura 8 horas, y todos los sectarios que pueden se dirigen al lugar indicado en Australia, China o África para cantar y añadir puntos de magia al hechizo. Tienen lugar diversos sacrificios en masa, y una gran variedad de desastres naturales (tifones, terremotos, maremotos, tornados, erupciones volcánicas, tormentas de fuego, etc.) aíslan los puntos focales de los hechizos con murallas de terrible poder. Los continentes se vuelven a alinear sutilmente para crear una imagen más propicia, y los grandes movimientos de las masas tectónicas agitan a criaturas de los Mitos que viven en las profundidades del planeta. Fuerzas misteriosas agitan el mundo.

Mientras un eclipse de sol oscurece el océano Índico, un observador casual podría ver primero en el cielo la explosión del cohete, seguida de las ondas azuladas que se producen en el cielo a consecuencia de la misma, para después ver aparecer un agujero de color negro en medio del firmamento; una negrura interestelar en la que flota una estrella pulsante de color rojo. Al abrirse el Gran Portal de par

17-09-1919 La locura de Carlyle se agrava. Brady le esconde en un manicomio de Hong Kong bajo el seudónimo "Randolph Carter".

11-03-1920 Erica Carlyle llega a Kenia en busca de rastros de la expedición.

24-05-1920 Aparecen restos mutilados de la Expedición Carlyle.

19-06-1920 Cinco nativos nandi son ejecutados tras una parodia de juicio.

¿?-05-1921 Se publica el libro de Jackson Elias *El poder negro.*

13-06-1921 Sir Aubrey Penhew llega a China para iniciar su labor.

30-08-1921 Sir Aubrey recibe de manos de Huston los planos del cohete.

07-09-1921 Empiezan los envíos a la isla del Dragón gris; los profundos prestan su ayuda.

13-03-1923 En Hong Kong, Jack Brady se encuentra con "Nails" Nelson.

04-10-1923 Sir Aubrey interrumpe su trabajo sobre el sistema de guía, esperando el trabajo de Huston.

19-01-1924 Sir Aubrey reanuda el trabajo.

25-06-1924 Jackson Elias parte de Nueva York con rumbo a Nairobi.

23-07-1924 Elias llega a Nairobi.

08-08-1924 Desde Nairobi, Jackson Elias escribe a Jonah Kensington.

16-08-1924 Jackson Elias abandona Kenia (Mombasa) con rumbo a China.

17-09-1924 Elias llega a Hong Kong.

19-09-1924 Desde Hong Kong, Elias telegrafía a Jonah Kensington pidiéndole dinero.

29-09-1924 Sir Aubrey completa el proyectil, aunque la ojiva sigue sin estar a punto. Ho Fong le avisa de que sus planes son conocidos, probablemente por Jackson Elias.

04-10-1924 Jackson Elias abandona Shanghái.

07-11-1924 Miriam Atwright responde a la carta de Jackson Elias.

07-11-1924 Elias llega a El Cairo.

13-11-1924 Elias abandona El Cairo con destino a Londres.

25-11-1924 Elias llega a Londres.

16-12-1924 Aún en Londres, Elias telegrafía a Jonah Kensington.

17-12-1924 Elias adquiere pasaje en un carguero con rumbo a Nueva York.

13-01-1925 Elias llega a Nueva York.

15-01-1925 Los investigadores tienen que reunirse con Elias, pero cuando llegan acaba de ser asesinado.

11-02-1925 Sir Aubrey finaliza su trabajo. El cohete, la ojiva y el sistema de guía están a punto. Tan sólo quedan por llevar a cabo trabajos de mantenimiento, las preparaciones del lanzamiento, y la cuenta atrás.

14-01-1926 Tiene lugar un eclipse total de sol. El portal dimensional se puede abrir.





LUGARES IMPORTANTES
DE LA CAMPAÑA



"LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP"

en par, se precipitan a su través esferas de luz; los viajeros vuelven. Aldebarán y Fomalhaut envían a sus retoños: los sicarios de Hastur, Cthugha y Shub-Niggurath se unen a los de Cthulhu y los otros primigenios para dar otra vuelta a la rueda y permitir que estos vuelvan a ascender a los tronos de la Tierra. Los barcos se hunden, arden las granjas y las ciudades, y caen meteoritos por doquier, mientras los amos de los Mitos reafirman su dominio sobre la Tierra, y la risa de Nyarlathotep resuena con fuerza.

Pero, al iniciarse la campaña, el portal está cerrado y aún permanecerá así durante un año.

Situación de los miembros principales de la Expedición Carlyle en enero de 1925

JACK BRADY, el único hombre cuerdo que conoce los planes del Caos Reptante, está en Shanghái. Ha intentado seguir el rastro de Penhew y Huston repetidas veces, lo que le ha puesto a menudo en peligro durante los cinco años transcurridos desde la masacre de la expedición. Brady reclutó a Jackson Elias quien, a su vez, introducirá a los investigadores a la campaña.

ROGER CARLYLE se encuentra en un sanatorio mental en Hong Kong, con locura permanente, supervisando Brady desde lejos su estado de salud. También conoce los planes de Nyarlathotep, pero está demasiado trastornado como para contárselos a nadie.

EL DR. ROBERT HUSTON y su banda de sectarios no tienen ubicación fija, pero han conseguido localizar con éxito la ciudad de la gran raza en el desierto occidental australiano, donde llevan a cabo investigaciones importantes, pero episódicas.

M'WERU volvió a Kenia para esperar a la Expedición Carlyle, y ha permanecido allí, dirigiendo la Secta de la Lengua Sangrienta.

SIR AUBREY PENHEW vive al este de Shanghái, en el mar de la China, en la isla del Dragón gris, donde dirige la rama local de la Orden de la Mujer Abotargada, y se afana en desarrollar el cohete y la ojiva que debilitará el espacio-tiempo abriendo paso al Gran Portal. Está loco de atar, pero puede actuar sin que lo parezca.

HYPATIA MASTERS es un mero cascarón, totalmente desequilibrada por el ser al que pronto debe dar a luz, y languidece en la montaña del Viento negro, perdida para el mundo y para sí misma.

Respecto a la trama

CÓMO BLOQUEAR EL PORTAL: el Gran Portal puede quedar inutilizado por varias razones. La más probable es que los investigadores consigan averiguar el secreto del Ojo de luz y de oscuridad y lo utilicen para guardar uno de los tres puntos del triángulo desde los que puede abrirse el portal. Desgraciadamente, Nyarlathotep conoce ya el secreto de las protecciones, y él o sus sirvientes podrían romper los sellos, antes invencibles, en unos pocos meses o años. La semilla podría ser destruida pero en último extremo M'Weru, Nitocris o Shakti pueden llevar a cabo el ritual. En el capítulo de Shanghái, destruir el cohete hace que el hechizo de apertura del portal sea más difícil, pero la única manera eficaz de frustrar los planes de los sectarios es detener o eliminar a Ho Fong y a sir Aubrey Penhew.

Si los investigadores consiguen detener la apertura del Gran Portal, cada uno de ellos gana 1D20 puntos de COR y otro 1D20 si consiguen comprender los elementos principales de la conspiración. Por supuesto que en aventuras futuras, cuando se acerquen nuevos eclipses totales de sol, Nyarlathotep puede volver a intentarlo.

QUÉ SUCEDE SI SE ABRE EL PORTAL: en las obras de H. P. Lovecraft se experimenta un brote repentino de actividad relacionada con los Mitos entre 1927 y 1934; la hipótesis básica de esta campaña es que algo sucede en 1925 que provoca o promueve tal erupción de mal. El poder astrológico del eclipse total de sol de 1926 es el acontecimiento que altera el tejido de la realidad, y el que cerrará la campaña.

Si el portal se abre, los acontecimientos transcurren como lo hicieron históricamente: la Gran depresión, tremendas inundaciones y hambrunas en Asia, establecimiento de regímenes totalitarios en todo el mundo, erosión de las libertades personales, incrementos meteóricos de la población (carnaza para el retorno de los dioses), terrorismo, brutalidad, militarismo y explotación económica. En el mundo que hoy conocemos, la caída ya ha tenido lugar, aunque nadie se dé por enterado. Si los investigadores consiguen evitar la apertura del portal, la historia del mundo no tiene por qué cambiar, basta con que el guardián declare con firmeza que las cosas podrían haber ido aún peor si el plan hubiera tenido éxito.

EL DOCTOR ROBERT HUSTON: es la fuerza móvil de reserva del guardián. Huston, acompañado de un reducido grupo de sectarios, tal y como se presenta en el capítulo de Australia, recorre el mundo llevando a cabo gran cantidad de tareas despreciables para Nyarlathotep, y puede seguir haciéndolo. Según precise el guardián, puede empezar a seguir a los investigadores y a averiguar cosas sobre ellos (pero nunca en Nueva York, el capítulo inicial). Una vez introducida dicha oposición, el guardián puede aumentar la gravedad de sus interrupciones y ataques como considere más lógico y divertido. Consulta el capítulo de Australia en la pág. 200, para la descripción completa de Robert Huston y los sectarios del Murciélago de la Arena.

Dichos ataques no son en absoluto obligatorios. Tal y como está escrita, esta campaña ya es letal por sí misma, y notoria en cuanto a generación de cadáveres de investigadores. *Las máscaras de Nyarlathotep* ofrece muchas muertes más pintorescas y memorables que a manos de la pistola, el garrote o el cuchillo de un matón. Si el guardián utiliza a Huston de esta forma, en compensación podría permitir que cada ataque proporcionara una probabilidad considerable de dejar caer una pista u otra información relativa a las operaciones de Huston en la ciudad de la gran raza en Australia. Una vez los investigadores se dirijan a Australia, Huston y sus agentes deberían siempre correr hacia allí, de forma que los acontecimientos en dicho continente tengan lugar tal y como están escritos.

Cómo empezar

Las máscaras de Nyarlathotep requiere bastantes sesiones de juego y, aunque los jugadores deduzcan que lo primordial es frustrar los planes del Caos Reptante, el guardián no debería empujarles a hacerlo. Si el plan de Nyarlathotep tiene éxito, se pueden crear aventuras suplementarias para afrontar las consecuencias, y si son los investigadores quienes triunfan finalmente, aquél querrá sin duda vengarse, lo que llevará aproximadamente al mismo resultado.

Jack Brady es la clave. Dirigiendo hacia él a los investigadores en el momento óptimo, el guardián puede asegurarse de que los designios de Nyarlathotep son conocidos bastante antes de que tenga lugar el ritual de apertura.

La construcción de los escenarios es tal que importa bien poco dónde se dirijan los jugadores en primer lugar. La fecha del eclipse marca el final de la campaña pero un guardián estudioso puede siempre descubrir "otro" eclipse total de sol en el mismo año pero algo después.

Cuando un investigador muere o enloquece, el jugador debe tener la libertad de reemplazarlo, si bien los nuevos investigadores deberían estar conectados al lugar donde se incorporan al juego, o bien se debería tener en cuenta el tiempo que tardarán en llegar hasta allí desde su residencia por tren o por barco. Si un investigador muere en Egipto, quien le reemplace puede ser un egipcio, un británico que ya esté en relación con el grupo, o algún otro personaje que lógicamente pueda estarlo. Si el jugador lo desea, arqueólogos, periodistas o profesores de universidad del país que desee pueden hallarse en Egipto por negocios o por estudios, pero se previene al guardián del pobre efecto que puede tener que Nairobi esté de repente lleno de investigadores privados norteamericanos, o que en Shanghái haya docenas de contables también norteamericanos.

Es aconsejable empezar siempre en el capítulo de Nueva York, puesto que contiene las pistas iniciales. Los investigadores pueden perderse o no el encuentro con el *chakota*, pero deberán encontrar razones sobradas para viajar al extranjero.

Eclipses totales de sol adicionales

Si los investigadores consiguen frustrar los planes de Nyarlathotep para el eclipse total de sol de principios de 1926, el Caos Reptante puede intentarlo de nuevo en otro eclipse. En todo el mundo sólo suele haber uno o dos eclipses totales de sol al año, aunque es bastante raro que el fenómeno tenga lugar en un solo lugar.

A continuación indicamos la fecha de los eclipses del resto de la década, señalando además dónde fueron totales.

- **29 de junio de 1927:** *Gran Bretaña, Escandinavia, noreste de Siberia e Islas Aleutianas.*
- **8-9 de mayo de 1928:** *sudeste asiático, Filipinas, Pacífico central, Atlántico sur.*
- **19 de mayo de 1928:** *Atlántico sur.*
- **28 de abril de 1930:** *norte de California, Oregón, Idaho, Nevada, oeste de Utah (se inicia a las 10:49, hora del Pacífico).*
- **21-22 de octubre de 1930:** *Pacífico sur.*

Si el guardián desea ajustar el argumento, debería llevar notas por escrito de los cambios realizados para que el ovillo de la trama pueda desenmarañarse. En Nueva York los personajes deberían por lo menos llegar a discernir lo siguiente:

- Que Jackson Elias fue asesinado por algún tipo de secta.
- Que dicha secta puede haber sido responsable, o haber tenido relación, con la infame masacre de la Expedición Carlyle.
- Que los miembros principales de la expedición pueden no haber muerto, puesto que no se halló cadáver alguno de raza blanca.
- Que Kenia y Egipto son puntos clave, como Londres y Shanghái, y que algún lugar de Australia puede ser importante.

Una vez se haya jugado el primer capítulo, los investigadores pueden ir a cualquier otro de los escenarios, en el orden que deseen. El orden establecido en este libro indica tan solo una ruta económica, pero cualquiera puede ir bien. Pueden ir primero a Shanghái, o a Kenia, o saltarse Londres por completo. El guardián deberá ser flexible, y no tiene que forzarles a ir donde no quieren ir. Si se omite algún capítulo de la campaña, una pista estratégica colocada más tarde puede atraer allí a los investigadores. Además, el capítulo sin usar, debidamente reformado, puede convertirse en varias aventuras cortas para partidas posteriores.

Los capítulos primero a quinto contienen toda la información general necesaria. Se ha intentado que sea lo más exacta posible en términos históricos, pero ello no quiere decir que los mapas representen exactamente Nairobi o Shanghái. El guardián puede trazar un mapa sencillo en el que indique dónde está el río, dónde amarra el barco de los investigadores, dónde se encuentra el hotel, etc. Así se pueden añadir localizaciones específicas conforme avancen los acontecimientos, pero hay que evitar por todos los medios estar atado a nombres precisos de calles, distancias exactas, y majaderías geográficas innecesarias. Lo importante es la partida.

Duraciones y costes de viajes oceánicos

Las máscaras de Nyarlathotep es una aventura larga, que lleva a los investigadores desde las calles envueltas en niebla de Londres y el borde del desierto del Sáhara, a la exótica Shanghái y las tierras salvajes de Australia.

Si la campaña tiene lugar en la era moderna, un avión puede trasladar a los investigadores a la otra mitad del mundo en un solo día. Si transcurre en los Años 20, tal y como está escrita, el tiempo de viaje aumenta considerablemente, porque solamente los navíos a vapor cruzan los mares de forma fiable.

Duraciones de viajes en navíos a vapor

Como quiera que el tiempo necesario para frustrar los planes de Nyarlathotep puede presentarse a los jugadores como limitado, puede revestir importancia el tiempo necesario para llegar desde el punto A hasta el punto B. Los guardianes que deseen llevar la cuenta del tiempo transcurrido encontrarán de ayuda la tabla que hay más abajo.

La tabla correlaciona los seis puertos importantes en Las máscaras de Nyarlathotep. La columna vertical contiene los puertos de salida, y los de llegada se encuentran en la banda horizontal de la parte superior. Cruzar ambas proporciona el tiempo de viaje en días (de 24 horas) entre ambos puertos. La tabla supone que se dan las condiciones más favorables y las conexiones más directas. Se ignoran escalas potenciales para reabastecerse de combustible o de comida, reparaciones, o conexiones con otros navíos. Los guardianes interesados en este nivel de detalle pueden suponer que se pierden tres días en cada escala (por ejemplo, una navegación directa desde Southampton hasta Mombasa sería bastante rara; es mucho más probable una conexión en Port Said o en Adén).

TIEMPO DE VIAJE EN DÍAS DE JUEGO NOMINALES

	NY	SOU	PS	MOM	DAR	SH
Nueva York (NY)	—	4	8	12	21	25
Southampton (SOU)	4	—	3	7	16	20
Port Said (PS)	8	3	—	3	12	16
Mombasa (MOM)	12	7	3	—	8	12
Darwin (DAR)	21	16	12	8	—	3
Shanghái (SH)	25	20	16	12	3	—

Notas: los puertos de desembarque para Londres son, o bien Liverpool, o bien Southampton; desde allí se toma un tren expreso para Londres. Darwin se puede sustituir por Port Hedland sin cambiar los valores de la tabla.

Estos tiempos de viaje son necesariamente aproximados, y suponen un navío de una línea respetable, una velocidad superior a 21 nudos (39 km/h) y buenas condiciones de navegación. Una fuerte tormenta podría añadir días al tiempo de viaje. Por ejemplo, desde marzo hasta junio los monzones son comunes en el océano Índico y las Indias orientales (Indonesia), mientras que las galernas invernales pueden afectar gravemente el tráfico a través del Atlántico o el Pacífico norte. Si los investigadores deben abordar un carguero o un vapor de línea no regular (quizá huyendo de un puerto en mitad de la noche), pueden contar con que su tiempo de viaje se alargará varios días o semanas.

Coste de los viajes en buque

El precio de un billete es variable. La mayoría de los factores son demasiado aleatorios para poderse aplicar a una campaña de rol. Para lo que nos ocupa, una simple fórmula determina el precio del billete.

- *Coste de un billete de primera, sólo ida, en un transatlántico: multiplica los días viajados por 30 $. El trayecto de Nueva York a Londres cuesta 120 $, de Londres a El Cairo 90 $, y así sucesivamente.*
- *Coste del billete más barato (bodega), sólo ida, en un transatlántico: multiplica los días viajados por 9 $. El trayecto de Nueva York a Londres cuesta 36 $, de Londres a El Cairo 27 $, y así sucesivamente.*
- *Interpola precios para billetes de clase turista o tercera. Los transatlánticos se solían diseñar para que acomodaran diversas clases. Los cargueros y los vapores de línea no regular tendían a ofrecer una sola clase, si es que aceptaban pasajeros. Algunos buques de carga podrían aceptar también pasajeros de bodega o de cubierta, pero las líneas transatlánticas más lujosas no lo harán.*

Cargueros y vapores de línea no regular

Si los jugadores optan por el carguero o el vapor no regular, mucho más lentos, sus investigadores pueden esperar tener que pagar mucho menos que el precio de un billete de transatlántico. El coste exacto queda a discreción del guardián y de una tirada de **Regatear** por parte de los jugadores, pero como regla general, el capitán de un carguero podría pedir entre la tercera parte y la mitad del precio de un billete de transatlántico, y luego **Regatear** el precio final. El capitán de un vapor no regular podría empezar al mismo nivel, pero luego regatear hacia abajo con mucha mayor flexibilidad. Algunos podrían estar dispuestos incuso a contratar personal extra que estuviera dispuesto a trabajar duro a cambio de pasaje.

Una distancia que un transatlántico podría cubrir en unos pocos días, y que un carguero de 8 nudos *(15 km/h)* podría cubrir en un par de semanas, puede requerir seis semanas, dos meses o más en un vapor no regular. Un carguero de línea regular tiene una fecha de salida fija, de forma que los consignatarios de la carga pueden saber cuándo zarpa hacia su siguiente puerto de destino. Un vapor no regular cobra menos por la misma carga, pero zarpa a conveniencia de su capitán/propietario. Uno de estos navíos puede desviarse, retrasarse o detenerse sin avisar en cualquier parte entre los puertos de origen y de destino, en busca de puertos secundarios que puedan proporcionarle carga, aceptando cargamentos extraños, animales vivos, y productos químicos letales, guiado tan solo por la fuerza, la sutileza y la intuición de su capitán. Si un vapor no regular llega a puerto y no puede encontrar una carga adecuada para seguir viaje, podría despedir a oficiales y tripulación, permaneciendo amarrado hasta llenar sus bodegas, tarde lo que tarde.



Es posible que los guardianes se sientan más cómodos dirigiendo la partida en estos lugares si leen antes en una buena enciclopedia o una guía de viajes la descripción de Londres, Shanghái o Nueva York. Incluso los mapas, novelas y guías de ferrocarriles actuales pueden ser de utilidad puesto que, si bien muchas cosas han cambiado desde 1925, la mayoría no lo ha hecho. Ver una foto del Museo Británico o de la Esfinge de Guiza permite al guardián realizar descripciones con sus propias palabras, que siempre serán más convincentes que el mejor escrito de los escenarios.

Las localizaciones exóticas son divertidas. No estaría de más buscar en los archivos sonoros música de la danza del vientre para *La Pirámide Azul* o El Cairo; la música folklórica del país respectivo sería utilísima para ambientar el viaje al interior de Kenia, o los paseos por las callejuelas de Shanghái.

Debería ser obvio, pero no siempre lo es: hay que leerse a fondo el contenido de este libro antes de empezar a dirigir la campaña. Los jugadores tienen derecho a exigir que el guardián sepa qué está pasando. Comprendiendo el texto y la trama, el guardián sabe qué debe enfatizar, qué debe saltarse, qué apuntar, qué despreciar, con qué amenazar, qué texto parafrasear delicadamente y qué otro soltar groseramente; hay que conocer el significado exacto de cada pista para que cuando los jugadores hagan preguntas, las puedas contestar sin titubeos. Los guardianes que saben lo que se llevan entre manos tienen contentos a los jugadores y, aunque la mayor parte del contenido de los Mitos de Cthulhu es mejor que quede ignoto, esta advertencia no se aplica al contenido de esta campaña.

Si no las ha leído, deberías leer de forma casi obligatoria las obras de Lovecraft *La sombra más allá del tiempo, Preso con los faraones, El que acecha en la oscuridad*, y los otros grandes relatos de los que emana esta campaña. La especial visión y el enfoque narrativo de H. P. Lovecraft tienen que conocerse de primera mano antes de que uno pueda presentar correctamente una aventura de *La llamada de Cthulhu*.

Expectativas de los jugadores

A veces esta campaña puede frustrar a los jugadores, a la vez que deja perplejos a sus investigadores. Las pistas abundan y el mal está por todas partes. En Nueva York los investigadores no saben qué buscar o por qué buscarlo; en Inglaterra, El Cairo, Kenia, Australia y Shanghái, hay peligrosas aventuras secundarias que carecen de conexión con la trama principal. En El Cairo, la resurrección de Nitocris es periférica a la apertura del Gran Portal, y así sucesivamente. El guardián no debe dudar en ajustar las pistas, o en motivar a los sectarios para que la aventura sea entretenida. Los investigadores acabarán por encontrarse con sus adversarios, y la acción resultante será el contrapeso a las búsquedas y la especulación que tanto se dan en *La llamada de Cthulhu*. Sin embargo no hay por qué arrojar sectarios dementes contra los investigadores sólo para complacer los instintos asesinos de algún que otro jugador. Los sectarios como los del grupo de Huston pueden mover a los investigadores en direcciones específicas, pero no demasiado a menudo. Procediendo lógicamente, sin prisas, se consigue mantener intactos la integridad y el placer del juego.

Recordatorios

A mediados de los Años 20 no hay líneas aéreas intercontinentales y si un aeroplano se atreve a atravesar el Atlántico norte es noticia de portada. Incluso las llamadas telefónicas locales han de llevarse a cabo mediante una operadora. Una conexión para una llamada telefónica de larga distancia puede tardar horas en establecerse; la operadora llamará cuando lo consiga. No hay líneas telefónicas intercontinentales. El ritmo de las entregas postales es a menudo excelente en las ciudades, pero más lento en distancias largas. Los investigadores deberán utilizar el telegrama para comunicarse rápidamente. Los recorridos terrestres dependen del tren, puesto que sólo partes de Europa occidental y el este de Norteamérica disponen de redes de carreteras adecuadas para llevar a cabo viajes largos en automóvil.

No se puede pagar mediante cheques o tarjetas de crédito. Sólo se acepta metálico y en moneda local, aunque una carta de crédito de un banco puede permitir reponer el efectivo. Si los investigadores se olvidan de las precauciones más elementales, el guardián es libre de dejarles tirados en cualquier parte. Se sabe de algunos guardianes que ponen a disposición de los personajes casas de empeño dirigidas por avaros sin escrúpulos. La libra esterlina (£) es lo más parecido a una moneda universalmente aceptada, pero puede no resultar fácilmente convertible en tiendas particulares, incluso en Egipto, Australia o Shanghái, salvo en Kenia, que hasta 1920 fue conocida como el Protectorado británico del África occidental. El papel moneda está sujeto a fuertes comisiones de cambio por parte de las tiendas y bancos locales mientras que, por el contrario, las monedas de oro o de plata serán fácilmente aceptadas, y a veces incluso a tasas de cambio notablemente favorables para sus poseedores.

Los investigadores sólo podrán llevar consigo aquello con lo que puedan cargar, así que debes obligar a los jugadores a ser previsores. El ejemplar del *Necronomicón* no puede estar a la vez seguro en Boston y a mano en Mombasa. La hipotética Mano de Ormolu (100% efectiva contra los vampiros de fuego), que pesa 8 toneladas, no cabe en el compartimento de equipajes del tren. Si los investigadores se dejan los abrigos en Londres, es lícito obligarles a hacer tiradas para no estornudar por la noche en el condado de Derby. Si los investigadores deben huir de un país sin su equipaje, el guardián deberá negociar con los jugadores qué se han podido llevar y qué han dejado atrás.

Así como los libros antiguos y los abrigos difícilmente llamarán la atención de los aduaneros, los artefactos antiguos, los objetos de valor artístico obvio, las gemas y metales preciosos, las drogas, y las armas de fuego o de cualquier otro tipo, atraen su interés de inmediato. Los investigadores deben plegarse a las exigencias del estado o bien ingeniárselas para evitar el poder de éste. El guardián no deberá tolerar en absoluto actividades ilegales. Si los investigadores son expulsados de un país o condenados allí, su mala reputación puede precederles a la hora de cruzar otra frontera.

¡Que los investigadores se balanceen en el filo de la locura!, ¡que tiemblen tus jugadores cuando tiras los dados! ¡Buena caza!





Rama de la Hermandad del Faraón Negro: una rama británica de la secta egipcia que adora un aspecto de Nyarlathotep.

Rama de la Secta de la Lengua Sangrienta: una secta keniata que adora otro aspecto de Nyarlathotep.

Las sectas de Nyarlathotep

Nyarlathotep tiene un millar de aspectos diferentes. Los investigadores se encuentran con cuatro sectas diferentes dedicadas a él a lo largo de la campaña, y los ropajes, ritos y nombres para su dios de estas sectas también difieren. Los investigadores deben llegar a comprender esto para poder desentrañar el eje central de la campaña. Al inicio de cada capítulo se resumen las actividades de la nueva secta, sus principales dirigentes, las armas específicas de cada una y sus peculiaridades, así como la descripción de un sectario varón típico. Estas descripciones se incluyen para que puedas generar más miembros de la secta, tomando esas cifras como referencia, cuando sea necesario.

En los lugares de culto de las sectas pueden encontrarse objetos de importancia mágica, incluyendo libros de los Mitos. Todos los sacerdotes (o hechiceros) de las diversas sectas conocen el hechizo Contactar con Nyarlathotep así como otro de Convocación. Si se utiliza el primero, Nyarlathotep aparece con la apariencia apropiada a la secta (por ejemplo, el Murciélago de la Arena en Australia). Algún individuo en concreto puede conocer otros hechizos, incluyendo alguno que no tenga que ver con los Mitos.

Los miembros de las sectas suelen ser primitivos y degenerados, si bien están controlados por sacerdotes inteligentes y sofisticados. Se trata de estereotipos que representan respectivamente los ataques físicos y mágicos que pueden llevar a cabo. Los sectarios tratarán en general de hacer picadillo a los investigadores y, si eso falla, los sacerdotes exhalarán un suspiro y recurrirán a sus poderes arcanos. El guardián puede intentar caracterizaciones más logradas, pero eso requiere tiempo.

Excepto por lo que se refiere a las que han sido trasplantados a Nueva York y Londres, todas las sectas son de origen antiguo, y son muy conocidas en sus respectivos países.

La Orden de la Mujer Abotargada: una secta china que adora otro aspecto de Nyarlathotep.



La Hermandad del Faraón Negro: una secta egipcia que adora un aspecto de Nyarlathotep. También se encuentra en Londres.





La Secta de la Lengua Sangrienta: una secta keniata que adora otro aspecto de Nyarlathotep. Tiene una rama en Nueva York.



La Secta del Murciélago de la Arena: una secta australiana que adora otro aspecto de Nyarlathotep.

Dramatis



Al-Sayed, Tewfik

Regenta una pequeña tienda de especias, sobre la que se encuentra su vivienda, cerca del Soho. Es sumo sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro y uno de sus líderes en Londres. Es inteligente, peligroso y absolutamente demente.



Atwright, Miriam

Bibliotecaria e investigadora de Harvard, que en el pasado admiró las investigaciones de Jackson Elias y ayudó en ellas, y que también puede ayudar a los investigadores, si estos se lo piden.



Baines, Reggie

Un británico típico con cierta afición por el vino de Oporto. Propietario y director desde antes de la Gran Guerra de Hampton House, mejor hotel de Nairobi. Allí se alojó la Expedición Carlyle.



Barrington, inspector James

Un metódico inspector de Scotland Yard de poco más de 50 años, que hace casi un año que investiga los llamados "asesinatos egipcios" por cuenta de la CID de Londres, y que se entrevistó con Jackson Elias.



Besart, Warren

Actuó como agente de compras para Roger Carlyle en El Cairo, donde aún se encuentra. Lo que vio durante su etapa en la Expedición Carlyle le convirtió en un adicto al hachís, casi demente.



Blackwell, Nigel

Sin identificar. Inaccesible autor del libro *Sectas oscuras de África*, que examina la Secta de la Lengua Sangrienta, entre otras organizaciones, y en el que se describe la aparición de uno de los aspectos de Nyarlathotep.



Brady, Jack "Brass"

Guardaespaldas de Roger Carlyle. Siempre fiel a Carlyle desde que éste le salvó de una condena por asesinato. Se encuentra en Shanghái entre la muerte de Elias y la fecha de la abertura del portal.



Broadmoor, Agatha

Miembro de la Expedición Clive. Una médium contratada para contactar con Nitocris, y ayudar inconscientemente a su resurrección. A veces chochea un poco; no tiene conocimiento alguno de los Mitos ni de la Hermandad.



Buckley, Bill

Fue asesinado hace 10 años por la banda de Slattery, y su fantasma todavía ronda el área alrededor de las cataratas del Dingo, no lejos de Cuncudgerie, en cuyo fondo aún yacen sus huesos.



Bumption, sargento Leonard

Excelente mentiroso y testigo inepto del lugar de la masacre de la Expedición Carlyle. Lideró uno de los grupos de búsqueda en la zona durante casi dos semanas antes de hacer su macabro hallazgo.



Bundari

Un mago tribal africano de gran poder y pequeña estatura que podría prestar su ayuda, si se visita la montaña del Viento negro. Bundari tiene un ayudante llamado Okomu, por cuyo escrutinio deberán pasar los investigadores.



Burraglong, Billy

Tiene 29 años y es el único trabajador que le queda a la Naviera Randolph, aparte de su propietario. Es acólito secreto del Murciélago de la Arena y es capaz de realizar varios hechizos.



Carlyle, Erica

Única heredera de la fortuna Carlyle, una vez declarado muerto su hermano Roger. Viajó a Kenia en busca de la expedición y está dispuesta a reabrir la investigación, a fin de averiguar la verdad acerca de su muerte.



Carlyle, Expedición

Expedición financiada por Roger Carlyle e inspirada por Nyarlathotep, con el fin último de abrir el Gran Portal. Sus miembros principales fueron Roger Carlyle, el doctor Robert Huston, Hypatia Masters, sir Aubrey Penhew y Jack Brady.



Carlyle, Roger

Líder de la Expedición Carlyle, *playboy* y millonario, que fue seducido por M'Weru para ayudar a Nyarlathotep. Aunque fue dado por muerto, en realidad languidece, demente, en un manicomio de Hong Kong donde le internó Jack Brady.



Chabout, Punji

Criminal y propietario de un almacén en Londres, ocupado principalmente por género de origen ilegal. No pertenece a la Hermandad del Faraón Negro, pero acepta el dinero que le pagan por mantener sus tratos en secreto.

Éstos son los personajes que podrás encontrar en la

Personae



Choi, Meiling

Amante de Jack Brady. Intentó ocultarlo y está dispuesta a dar su vida para protegerlo. Es secuestrada e interrogada durante días por el hechicero Carl Stanford, aunque los investigadores tendrán oportunidad de rescatarla.



Chu Min

Amigo de Jack Brady y Mu Hsien en Shanghái. Líder de Acción Firme, una organización parapolicial secreta, que supone el ala más violenta y mejor armada de la liga patriótica conocida como "Nueva China".



Clive, doctor Henry

Líder de la Expedición Clive. Tiene 58 años, es un excelente arqueólogo y su apariencia afable esconde el hecho de que hace 35 años que es miembro de la Hermandad del Faraón Negro.



Clive, Expedición

Financiada por Fundación Penhew, actúa en secreto en Egipto en beneficio de Nyarlathotep, buscando la momia de la reina Nitocris. Sus miembros principales son H. Clive, A. Broadmoor, J. Gardner, J. Sprech y M. Winfield.



Corey, Joe

El guardaespaldas de Erica Carlyle es un hombre enorme que lleva siempre una automática del calibre 45 y unos nudillos de metal. En público permanece siempre cerca de ella, para apartarle a oportunistas y seductores. Un tipo duro.



Corydon, Roger

Es el subsecretario colonial de Interior, y un contacto a la vez útil e ingenioso. Fue quien supervisó la investigación de la masacre Carlyle y le parece que no hace falta investigación adicional alguna sobre la expedición.



Cowles, Ewa

La inteligente y bella hija de 20 años de Anthony Cowles, de quien también es alumna de Antropología. Ha decidido independizarse en cuanto cumpla los 21, aceptando cualquier puesto docente que le ofrezcan fuera de Sídney.



Cowles, profesor Anthony

Profesor de Antropología de la Universidad de Sídney, actualmente en Miskatonic, y padre de Ewa Cowles. Ha visto unas extraordinarias fotos de unas ruinas de la Australia occidental que fueron tomadas por Arthur MacWhirr.



Crompton, Montgomery

A principios del siglo XIX escribió un diario conocido desde entonces como *La vida como un dios*, en el que relataba su adoración de Nyarlathotep y revelaba muchos secretos relativos a la Hermandad del Faraón Negro.



Dodge, doctor David

Joven profesor de Arqueología en la Universidad de Sídney y buen conocedor de Australia occidental. Se ocupa de la casa de Anthony Cowles en su ausencia, y podría ser de utilidad durante una expedición al desierto.



Elias, Jackson

Escritor especializado en sectas criminales y organizaciones extrañas. Descubre el plan de Nyarlathotep, pero los sectarios consiguen matarle. Afortunadamente, deja un rastro de pistas para los investigadores.



Emerson, Arthur

El inocente propietario de I*mportaciones Emerson*, en Nueva York. Como importador y exportador puede proporcionar la dirección de *La Casa del Ju-ju*, que Jackson Elias pretendía visitar, y el nombre de su dueño.



Efti, Nessim

A sus 90 años, es el portador de la Espada de Akmallah, en la mezquita de Ibn Tulun, y jefe de los guardas que protegen el Cinturón de Nitocris de la Hermandad del Faraón Negro.



Endicott, coronel Harry

Gran cazador blanco (al menos en su opinión) y guía para turistas ricos y crédulos. Dirige un pabellón de caza no lejos de Nairobi y acabará luchando contra unos nuevos residentes de la zona.



Gardner, James

Arqueólogo de la Expedición Clive que cree en la existencia de un laberinto bajo la Esfinge. No es miembro de la Hermandad, aunque ha percibido la tremenda amenaza de los Mitos. Aliado potencial de los investigadores.



Gavigan, Edward

Director de la Fundación Penhew en Londres, y sumo sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro. Es un hombre de unos 50 años de edad, inteligente, cultivado y demente. Es un formidable y peligroso hechicero.

Dramatis



Grey, Brady

Consejero legal y principal confidente de la rica heredera Erica Carlyle. Es miembro del bufete de abogados Dunstan, Whittleby y Grey en Nueva York. Puede organizar una entrevista de los investigadores con la Srta. Carlyle.



Grogan, Jeremy

Antiguo minero y desequilibrado superviviente de un ataque de la secta en un desierto de Australia. Está protegido por una manada de perros, que ha traído de otro mundo gracias a sus involuntarios poderes oníricos.



Hakim

Un ladrón ordinario de El Cairo que se presenta como guía y después roba a sus patrones junto a tres compinches. Tiene unos 20 años, es fuerte y de aspecto tranquilo, y habla un inglés pasable.



Hetep

Salvaje gato demoníaco que protege a Omar Shakti. Nunca se aparta de su dueño y puede conversar con él. Aunque tiene un aire inusualmente despierto, aparenta ser un gato persa blanco de pelaje largo normal.



Ho Fong

Acaudalado importador y exportador de Shanghái de apariencia y trato amistoso, actual sumo sacerdote secreto de la Orden de la Mujer Abotargada. El hechicero Carl Stanford reside en su casa. Es el padre de Ho Tzuhsi.



Ho Tzuhsi

Una bonita joven, hija única de Ho Fong, aquejada de una locura permanente, tras ver a su madre sacrificada en uno de los obscenos rituales de su padre. Nunca sale de su habitación.



Huston, doctor Robert

En Nueva York, un afamado analista mental seguidor de Jung que se convirtió en un siervo entusiasta de Nyarlathotep, y que ahora dirige a sus sectarios en Australia, donde ha revivido la Secta del Murciélago de la Arena.



Isoge Taro

Un capitán de la marina imperial japonesa que investiga unos rumores que conectan una superarma con Jack Brady y con los comunistas chinos. Podría unir esfuerzos con los investigadores.



Jermyn, Neville

Excéntrico abogado que quiere conducir a los investigadores a un largo viaje en busca de la Ciudad Blanca, convencido de que la masacre de la Expedición Carlyle fue realizada por la Secta del Gorila Blanco.



Joe el Silencioso

Un callado y taciturno nativo, único miembro del personal del coronel Endicott que no ha huido de su pabellón de caza en Nairobi. Si se le trata con respeto y amabilidad, podría ayudar a los investigadores.



Kafour, doctor Alí

El experto residente del Museo Egipcio de El Cairo en Ocultismo y Arqueología. Es un lingüista de renombre, que puede también ayudar a los investigadores con la burocracia local o suavizar algún pequeño problema con la policía.



Kakakatak

Un miembro de la gran raza a quien Huston ha trasladado físicamente al presente. Éste ser puede superar fácilmente a Huston con su inteligencia, pero sólo si los investigadores consiguen atraer toda su atención.



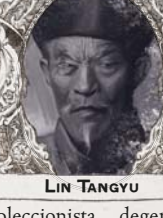
Kensington, Jonah

Propietario y editor en jefe de Prospero House, una pequeña editorial de Nueva York, especializada en fantasía y ocultismo. Además de un buen amigo, es el editor de Jackson Elias y conserva algunas de sus notas.



Kenyatta, Johnstone

Conocido por Sam Mariga, Kenyatta es un líder negro local que lleva a los investigadores ante el viejo Bundari. Es un personaje real, más tarde conocido como Jomo Kenyatta, considerado fundador de la nación de Kenia.



Lin Tangyu

Un coleccionista degenerado e implacable de Shanghái, determinado a obtener *Los siete libros crípticos de Hsan* por razones estéticas. Es conocedor de los Mitos y su amenaza, pero no hace nada para oponerse a ellos.



Li Wencheng

Un joven intelectual cristiano que puede servir a los investigadores como experto guía de Shanghái. Trabaja en la Universidad Metodista, donde se le conoce como una persona amigable, inteligente, trabajadora y leal.

Éstos son los personajes que podrás encontrar en la

Personae



Lung Yun

Astrólogo y practicante de magia china de Shanghái, que se ha metido en problemas con los poderes celestiales, y que confunde a los investigadores con unos demonios de la Corte Celestial.



M'Dari, Mukunga

Aunque de día trabaja en los muelles, y vive en una paupérrima habitación, es el sumo sacerdote de la Lengua Sangrienta en Nueva York. Su templo ocupa el sótano de *La Casa del Ju-ju*.



M'Weru

Suma sacerdotisa de la Secta de la Lengua Sangrienta desde los 14 años, que seduce a Roger Carlyle por voluntad del Dios Oscuro para que emprenda su expedición arqueológica. Es una poderosa hechicera.



Mackenzie, Robert B. F.

Residente en Port Hedland y persona de confianza de Arthur y Emma MacWhirr, que envió fotos de ruinas en el Gran desierto arenoso a Anthony Cowles. Puede ayudar a los investigadores en su viaje al desierto australiano.



Mahmud

Huérfano callejero de El Cairo, de 11 años, rápido, de aspecto vivo, que habla pasablemente el inglés. Es un guía experto, que servirá fiel y acertadamente a los investigadores, aunque le encante gastarse su dinero.



Mahoney, Mickey

Amigo de Jackson Elias y editor de *The Scoop*, un semanario sensacionalista que se especializa en asesinatos sanguinarios, escándalos sexuales y sucesos extraños. Puede ser una útil fuente de información para los investigadores en Londres.



Mariga, Sam

Un nacionalista de Nairobi, que puede dirigir a los investigadores hacia Johnstone Kenyatta y la montaña del Viento negro. Avisó a las autoridades de la ubicación de los restos de la masacre de la Expedición Carlyle.



Masters, Hypatia

Joven de la alta sociedad de Nueva York, miembro de la Expedición Carlyle, donde se encarga de la parte fotográfica. En la campaña se ve condenada a ser la incubadora viviente de la semilla de Nyarlathotep.



McChum

Su nombre real es Fergus Chum, y es el propietario mitad chino mitad escocés del bar *El Tigre Tambaleante* en Shanghái. Conoce el paradero aproximado de Jack Brady, la importancia de Ho Fong y mucho más.



Montgomery, capitán

Capitán de los Fusileros Reales de Nairobi. Puede ofrecer a los investigadores acceso a todos los archivos oficiales relacionados con la Expedición Carlyle y también ayudarles a seguir su rastro.



Mu Hsien

Ayudante del conservador del museo de Shanghái, con muchos conocimientos y muchos contactos, entre los cuales se cuenta Chu Min. Jack Brady vive en una pequeña habitación secreta en el modesto hogar de Mu.



N'Kwane, Silas

El inteligente, perceptivo y demente propietario de *La Casa del Ju-ju*, una tienda que vende parafernalia tribal africana en Nueva York, y que sirve como cuartel general de la Secta de la Lengua Sangrienta.



Najir, Faraz

Tratante de antigüedades de El Cairo, conocido de Roger Carlyle y Warren Besart, y corresponsal de Jackson Elias. Un ataque de la Hermandad del Faraón Negro le dejó horriblemente quemado y atemorizado por la secta.



Nawisha, Abdul

Gordo y taciturno propietario del club nocturno *La Pirámide Azul* en el Soho de Londres. No pertenece a la Hermandad del Faraón Negro, pero sabe de su existencia y no hará nada para enemistarse con ella.



Nelson, Bertram "Nails"

Un irresponsable y borrachuzo soldado de fortuna en Nairobi que afirma haber visto a Jack Brady de la Expedición Carlyle en 1923, años después de la supuesta masacre. Le encantaría trabajar para los investigadores.



Neris

Una criatura de belleza y poder ultraterrenos, que protege un pequeño templo dedicado a Bastet en El Cairo. Busca, a cualquier precio, la devolución de unos pergaminos que han sido sustraídos del templo.

RAMATIS



Nitocris

Una reina maligna del Egipto dinástico. La Hermandad del Faraón Negro intenta resucitarla, con ayuda de su Collar, su Corona y su Cinturón, para que pueda empezar a crear una organización de alcance mundial.



Nyarlathotep

Uno de los grandes dioses exteriores, poderoso y astuto. Ha trazado un grandioso plan para que nazca una de sus semillas y abrir el Gran Portal que permita a los primigenios acceder a la Tierra de nuevo.



Nyiti

Aunque fue trágicamente mutilada debido a ataques de los Mitos, ella y su hijo Unba han conservado un fragmento del símbolo protector que remataba la pirámide roja. Viven en El Wasta, un pueblo del Nilo.



Okomu

Ayudante del mago Bundari, en Nairobi. Conoce a la Lengua Sangrienta y sabe que es responsable de la masacre de la Expedición Carlyle; puede trazarles a los investigadores un mapa hasta la montaña del Viento negro.



Penhew, sir Aubrey

Antiguo director de la Fundación Penhew de Londres que ahora trabaja fervorosamente para Nyarlathotep, con la intención de convertirse en faraón. Dirige la rama de la Orden de la Mujer Abotargada en Shanghái.



Poole, teniente Martin

Veterano policía del departamento de homicidios en Nueva York, encargado de investigar del asesinato de Jackson Elias. Sabe que en los dos últimos años otras ocho personas, sin aparente relación, han sido asesinadas de forma similar.



Randolph, Toddy

Un hombre obeso y brutal, que siempre está de mal humor. Propietario de la Naviera Randolph de Darwin y/o Port Hedland, que importa y exporta objetos significativos para Huston en la ciudad de la gran raza.



Savoyard, Jules

Francés de aspecto gomoso y degenerado que pertenece a la Orden de la Mujer Abotargada en Shanghái. Es capitán del yate de sir Aubrey, *Ama oscura*, tripulado por seis híbridos de humanos y profundos.



Shakti, Omar

Terrateniente egipcio y sumo sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro, bajo los consejos directos de Nyarlathotep. Nunca está lejos de su gato Hetep. Es rico, culto, y un poderoso hechicero.



Shipley, Bertha

Aunque tenga el mismo aspecto que la madre de Miles Shipley y se haga pasar por ella, en realidad es Ssathasaa, un sumo sacerdote de los hombres serpiente, que devoró a la auténtica señora Shipley.



Shipley, Miles

Joven y demente artista que colabora con Ssathasaa, un hombre serpiente. Su mente ha quedado destrozada tras viajar hasta la época en que los hombres serpientes eran poderosos y pintar escenas de estos viajes.



Singh, Ahja

Un importador y exportador de Mombasa de arte africano, que coopera por mero interés económico en el transporte de artefactos y equipo de la Lengua Sangrienta. Pariente de Tandoor Singh, que vive en Nairobi.



Singh, Tandoor

Vendedor de té y agente de la Lengua Sangrienta que dirige a los agentes de la secta en Nairobi. Orquesta diversos ataques mágicos contra los investigadores. Pariente de Ahja Singh, que vive en Mombasa.



Slattery, Vern, Frank, y Jacko

Padre y dos hijos, cada uno al parecer más maligno que el anterior. Sobreviven cerca de Cuncudgerie buscando oro y robando a los viajeros. Asesinaron a Bill Buckley y su fantasma les sigue acechando.



Smythe-Forbes, Nathalie

Editora y redactora jefe del periódico *La Estrella de Nairobi*, que conoció a los miembros de la Expedición Carlyle. Es vigorosa, de carácter amable y tiene casi 50 años. Practica el espiritismo en secreto.



Sprech, Johannes

Arqueólogo de la Expedición Clive, experto en jeroglíficos y códigos y miembro entusiasta del partido nazi. Es un ocultista de cierta reputación, siempre en busca de artefactos mágicos con los que salvar Alemania.

Éstos son los personajes que podrás encontrar en la

Dramatis Personae



Ssathasaa

Hombre serpiente que ha adquirido la apariencia de Berta Shipley, la madre de Miles Shipley. Se hace pasar por ella mientras mantiene una dieta de una o dos comidas de carne humana a la semana.



Stanford, Carl

Es un experto hechicero, que lleva siglos sirviendo al mal y que ha sido enviado por Cthulhu a adquirir *Los siete libros crípticos de Hsan*. Actualmente reside en Shanghái, en casa de Ho Fong.



Starret, doctor Horace

Cirujano local y párroco anglicano de Nairobi que suministró medicinas a la Expedición Carlyle, a cambio de una generosa donación, y que participó después en la autopsia de los cuerpos hallados tras la masacre.



Stratton, reverendo Jeremy

Vicario de la iglesia en Lesser-Edale y amigo de sir Arthur Vane. Vio brevemente al monstruo del condado de Derby y está traduciendo un antiguo diario que habla de la maldición de la familia Vane.



Torvak, Lars

Un noruego borracho de 43 años, propietario y capitán del *Viento de marfil*, un vapor de línea no regular que transporta objetos de los Mitos y maquinaria para los sectarios por el Lejano oriente.



Tumwell, agente Hubert

Compone la totalidad de la policía de Lesser-Edale, y se enfrentó a la bestia del condado de Derby. Es un hombre de aspecto seguro aunque no demasiado competente, y piensa que la bestia es un perro salvaje.



Vane, Eloise

Una joven de 21 años y de trato agradable, hija de sir Arthur Vane y hermana de Lawrence. Sin saberlo, ha heredado la maldición de los Vane, y sufre de licantropía las noches de luna llena.



Vane, Lawrence

Heredero varón del título y de las propiedades de la noble familia Vane, hijo de sir Arthur y hermano de Eloise. Varios vecinos de Lesser-Edale sospechan que él es en realidad la bestia del condado.



Vane, sir Arthur

Su castillo se encuentra en las alturas que dominan Lesser-Edale en el condado de Derby. Es un caballero del reino, padre de Lawrence y de Eloise, y amigo del reverendo local, Jeremy Stratton.



Vanheuvelen, Janwillem

Arqueólogo que trabajó en la Expedición Carlyle y ha quedado varado en El Cairo. Ha robado un texto de la secta de Bastet, irritando a la diosa y a su sacerdotisa, que le buscará sin descanso hasta recuperarlo.



Wassif, Nigel

Agente secreto del rey Jorge V en Egipto y editor anglófilo del *Boletín de El Cairo*, un semanario en cuyos números atrasados puede hallarse lo más importante acerca de la Expedición Carlyle en su etapa egipcia.



Winfield, Martin

Arqueólogo, miembro de la Expedición Clive y de la Hermandad del Faraón Negro. Es insufriblemente creído y malicioso, así como sádico. Ayuda a Janwillem Vanheuvelen a encontrar los *Ritos negros*.



Wu

Un gato demoníaco, sirviente cruel y eterno de los poderes celestiales, que ha sido enviado por ellos a Shanghái para castigar al astrólogo y mago Lung Yun por su indiscreción y escasos modales.



Wycroft, Mortimer

Tiene una tienda de herramientas en Cuncudgerie, Australia. Es agente del Murciélago de la Arena, pero no un sectario. El sueño de su vida es intercambiar su mente con la de un miembro de la gran raza.



Yalesha

Bailarina del vientre en el club nocturno *La Pirámide Azul* de Londres. Le encanta el tacto de los billetes de 5 libras sobre la piel. Su novio fue asesinado por la Hermandad del Faraón Negro.



Zehavi, Achmed

Nazir de la mezquita de Ibn Tulun, protector del Cinturón de Nitocris. Es una persona paciente, educada y devota, pero tiene mucho trabajo y muy poco interés en recibir a turistas cristianos extranjeros.


NUEVA YORK
lencia
as para
Viajeros!

"Entre mis pocos compañeros de juego, yo era muy impopular, ya que insistía en jugar a hechos de la historia, o a actuar con un argumento coherente… a los niños a los que yo conocía no les gustaban [y sus] correteos y gritos me dejaban perplejo. Odiaba limitarme a jugar y danzar, en mis esparcimientos siempre deseaba que hubiera trama."

—De una carta de **H. P. Lovecraft.**

Nueva York

Capítulo uno, donde un viejo amigo pide ayuda. Su muerte lanza a los valientes investigadores a una larga y peligrosa búsqueda a través de cuatro continentes.

La Expedición Carlyle zarpó de Nueva York en 1919 bajo la dirección de Roger Carlyle, de 24 años de edad, millonario y *playboy* quien, inexplicablemente, se apartó de su vida de vagancia para financiar y dirigir una expedición arqueológica a Egipto. Los principales miembros de la expedición eran sir Aubrey Penhew, de 54 años, notable egiptólogo, rico y miembro de la nobleza británica; Hypatia Masters, de 27 años, una bella muchacha perteneciente a la clase alta, además de ser una reconocida lingüista y fotógrafa; Jack "Brass" Brady, de 36 años, mercenario, experto en armas, confidente y guardaespaldas de Carlyle; y por último el doctor Robert Huston, de 52 años, psicoanalista de moda e intérprete de sueños.

La expedición abandonó Nueva York en dirección a Londres (donde ya se encontraba Penhew) y desde allí, al cabo de unas semanas, emprendieron camino hacia El Cairo. Utilizando esta ciudad como base, la expedición llevó a cabo una serie de excavaciones en el desierto, rumoreándose que consiguieron un importante hallazgo, pero negándose sus miembros a hacer declaraciones a la prensa. A continuación partieron hacia Mombasa, en Kenia, dirigiéndose después hacia Nairobi, en el interior.

En Nairobi, a principios de agosto, la expedición contrató a 20 porteadores nativos, internándose en las regiones menos habitadas. Al principio fueron vistos a menudo; sus últimas cartas llegaron a principios de septiembre, y después desaparecieron. En marzo de 1920, un nativo de la etnia kikuyu informó a las autoridades de Nairobi de que un grupo de hombres blancos se dirigía hacia la montaña del Viento negro, nombre local de uno de los picos más altos de Kenia. Más tarde circularon rumores de que la expedición había sido destruida por fuerzas inhumanas.

Al cabo de diez semanas de esfuerzos, una expedición de rescate financiada por Erica, la hermana de Roger, encontró los restos de la expedición. Los cadáveres de los porteadores estaban extraordinariamente bien conservados, si bien parecían haber sido despedazados por animales aunque el informe del forense no mencionaba huellas de dientes en los huesos. Los porteadores habían sido horriblemente masacrados y despedazados y el campamento destruido por completo, a lo que colaboraron las lluvias estacionales y el crecimiento de la maleza en los meses que siguieron al desastre. No se encontró rastro alguno de los blancos que dirigían la expedición, hecho que quedó confirmado al


Bar de Mabel la Gorda
Casa del Ju-ju
Bufete de abogados
Centro médico
Biblioteca pública
Importaciones Emerson
Prospero House
Hotel Chelsea

CONEXIONES IMPORTANTES PARA ESTE CAPÍTULO

N / PISTA:	OBTENIDA DE:	CONDUCE A:
11 / Carta en la habitación de Elias	Habitación 410	El Cairo, Faraz Najir
12 / Tarjeta de la Fundación Penhew	Habitación 410	Londres, Edward Gavigan
13 / Caja de cerillas	Habitación 410	Shanghái, bar El Tigre Tambaleante
14 / Foto de un yate	Habitación 410	También se pueden ver juncos chinos
15 / Tarjeta de Importaciones Emerson	Habitación 410	Nueva York; "Silas N'Kwane" escrito al dorso
16 / Carta de M. Atwright	Habitación 410	El investigador de Elias en Harvard
17 / Factura a mano	Habitación 410	Profesor Cowles, Universidad Miskatonic, secta de la oscuridad
18 / Símbolo en la frente	Habitación 410	Secta de la Lengua Sangrienta
19 / La vida como un dios	Caja fuerte de Carlyle	El Cairo, Hermandad del Faraón Negro, la pirámide acodada, Nyarlathotep
-- / Inspector Barrington	J. Kensington	Londres
-- / Mickey Mahoney	J. Kensington	Londres
-- / Edward Gavigan	J. Kensington	Londres
20 / Carta de Jackson Elias	J. Kensington	Kenia, Expedición Carlyle
21 / Notas de Elias sobre Kenia	J. Kensington	Kenia, algunos contactos importantes
22 / Notas de Elias sobre Londres	J. Mensington	Mencionan una caja fuerte en la mansión Carlyle
23 / Resumen de una conferencia	Anthony Cowles	La Secta del Murciélago de la Arena, ruinas en Australia occidental, etc.
24 / Notas del caso Huston	Colegio de médicos	Sueños de Carlyle, M'Weru, etc.
-- / Existencia de La Casa del Ju-ju	Arthur Emerson	Secta de la Lengua Sangrienta



no encontrarse ningún cadáver con arreglos dentales. A pesar de algún informe que apuntaba a lo contrario, los cuerpos se hallaban esparcidos en campo abierto y no se había hecho esfuerzo alguno para ocultarlos.

El crimen se atribuyó a los nativos de la tribu nandi aunque algunas fuentes mencionaron que podría ser obra de una secta pagana (la Lengua Sangrienta), que tiene bastantes seguidores en la zona, pero las autoridades no dieron crédito a esa versión en el juicio posterior.

Algunos nandi fueron ahorcados, los miembros de la expedición desaparecidos fueron declarados muertos, y el incidente fue olvidado, como cualquier crimen.

Toda esta información está al alcance de los investigadores, con algún esfuerzo.

Cómo empezar la partida

A principios de enero de 1925 uno de los investigadores recibe un intrigante telegrama *(Los papeles de Nyarlathotep nº 1)* desde un barco en alta mar. El mensaje procede de Jackson Elias, un escritor con el que el investigador ha mantenido correspondencia durante algún tiempo. Como con todas las ayudas de juego, el guardián puede encontrar útil fotocopiar este material por anticipado, y entregar copias cuando sea necesario.


World-Wide Telegraph

El mundo en siete minutos

Recibido en: Calle y nº: Ciudad: Anterior:

TERMINAL DEL HUDSON, 30 CHURCH ST.
NUEVA YORK, EE. UU.
TENGO INFORMACION RELATIVA EXPEDICION CARLYLE STOP NECESITO EQUIPO INVESTIGADORES FIABLE STOP
LLEGO NUEVA YORK 15 ENERO STOP FIRMADO JACKSON ELIAS

Los papeles de Nyarlathotep nº 1, pág. 300

El investigador y Jackson se han hecho buenos amigos, aunque Elias no suele estar mucho tiempo en un sitio fijo. El guardián puede escoger al investigador que recibe el mensaje, que puede tener cualquier profesión. Elias es un conocido autor de estudios sobre sectas religiosas oscuras. Le fascina el ocultismo y lo sobrenatural, pero la vez es un escéptico. Le gusta escribir acerca de las sectas más extrañas y sanguinarias que puede encontrar. No se le asusta con facilidad y se aferra sólidamente a la realidad.

Al jugador que dirija el investigador elegido se le proporcionará una fotocopia de *Los Papeles de Nyarlathotep nº 2*, que contiene todo lo que el investigador sabe acerca de su amigo.


Lo que sabes acerca de tu amigo

Jackson Elias

JACKSON ELIAS tiene 38 años, y es de altura y corpulencia normales, con un tono de piel atezado. Tiene un aire siniestro y sórdido y desde su infancia como huérfano en Stratford (Connecticut), aprendió a abrirse camino por sí mismo en la vida. No tiene parientes vivos, al dirección fija.

A ti te cae bien y valoras su amistad, a pesar de que a veces transcurren meses e incluso años entre encuentros. Probablemente te sentirías muy molesto y buscarías venganza si algo le pasara. El mundo está mejor teniendo en él a Jackson.

Sus libros revelan y analizan a las sectas criminales. El más conocido es *Los hijos de la muerte*, que expone las criminales costumbres de los estranguladores (*thugs*) de la India moderna. Habla con facilidad varios idiomas y siempre está viajando. Es una persona sociable, y le gusta tomarse una copa de vez en cuando. Fuma en pipa. Es a la vez duro, cuerdo y extremadamente puntual, y no le amedrentan ni las peleas ni los funcionarios. Carece de una gran educación formal y sus ideas, siempre muy trabajadas, parecen tolejar experiencias personales. Es algo escéptico y nunca discute un proyecto hasta tener en la mano el texto definitivo.

TODOS sus libros ilustran la manera en que las sectas manipulan los temores de sus seguidores. Como buen escéptico, nunca ha hallado pruebas de poderes sobrenaturales, magia o dioses oscuros. La locura y los complejos de inferioridad caracterizan a los miembros de este tipo de sectas, complejos que compensan matando inocentes para sentirse poderosos o escogidos. Las sectas atraen a los débiles de carácter, aunque usualmente los dirigentes de las mismas suelen ser inteligentes y manipulativos. Cuando una secta deja de inspirar temor, desaparece.

- ***Calaveras junto al río (1910):*** expone las sectas de los jíbaros (*shuar*) en la cuenca del Amazonas.
- ***Amos de las artes negras (1912):*** una exploración de supuestas sectas mágicas a lo largo de la historia.
- ***El camino del terror (1913):*** analiza la sistematización del terror a través de las organizaciones sectarias; recibió buenas críticas por parte de George Sand.
- ***El corazón humeante (1915):*** la primera mitad discute sectas criminales de la historia mayo; la segunda mitad analiza sectas criminales actuales de Centroamérica.
- ***Hijos de la muerte (1918):*** los estranguladores de la época actual. Elias se sobrinó en la secta y escribió un libro acerca de ella.
- ***Brujería en Inglaterra (1920):*** analiza aquelarres en 9 condados diferentes de Inglaterra. Entrevista a algunas brujas inglesas en activo; Rebecca West opinó que parte del material no era de excesiva relevancia y estaba exagerado.
- ***El poder negro (1921):*** una ampliación de *El camino del terror*, incluye entrevistas con diversos líderes anónimos de sectas.

Todos estos libros han sido publicados por Prospero House de Nueva York, y editados por el propietario Jonah Kensington, que es un buen amigo de Jackson Elias y también te conoce a ti.

Los papeles de Nyarlathotep nº 2, pág. 296

Una vez alertado el investigador, éste deberá reunir al grupo, que no debería contar con menos de seis integrantes, y que el guardián debería procurar fueran adecuados a la oposición a la que se van a enfrentar. Vale la pena dedicar tiempo suficiente a esta fase previa al juego, y también dedicar tiempo de juego a la reunión del grupo de personajes. Si no viven todos en Nueva York, tendrán que dirigirse allí. Se pueden utilizar tanto a la editorial para la que escribe Elias (Prospero House) o al editor (Jonah Kensington) para recoger mensajes.

Todos los personajes recordarán que la expedición pereció hace algunos años en algún lugar de África. Este intervalo también permite a los investigadores investigar sobre la Expedición Carlyle; todas las ayudas de juego están marcadas como si procederán del rotativo neoyorquino *Pillar/Riposte*, pero todo periódico suscrito a Reuters tiene idéntica información en sus archivos. Consulta las ayudas de juego *Los papeles de Nyarlathotep nºs 3 a 10*, todas ellas en la sección de *Ayudas a los jugadores* en las páginas: 304, 297, 305, 304, 299, 305, 301 y 298, respectivamente, en busca de las noticias de prensa que comentan la formación, logros y (amargo) final de la Expedición Carlyle.

Erica Carlyle, la hermana de Roger, vive cerca de Nueva York. Puede proporcionar considerable información, que se discute más adelante en este capítulo, en la sección "Erica Carlyle".

Contacto

Elias llama a su amigo investigador el 15 de enero citándole en el hotel Chelsea, habitación 410, a las 20 horas. El investigador notará que Elias se muestra críptico y ansioso, quizá algo asustado, que es muy poco usual en él, como deja muy claro la información que de él se dispone. No proporcionará información alguna por teléfono, y colgará de inmediato si se le hacen demasiadas preguntas. Si alguien le llama al Chelsea a continuación, no contestará al teléfono puesto que ha vuelto a salir a la calle a buscar más información sobre la Secta de la Lengua Sangrienta. Hay excelentes oportunidades para crear tensión entre los investigadores señalando lo extraño que es este comportamiento en Elias, y por tanto provocar que los investigadores estén deseando saber por qué tan distinguido autor precisa a un grupo tan espléndido de investigadores.

La habitación 410

En el Chelsea los investigadores no consiguen que nadie les abra la puerta de la habitación. Jackson Elias se encuentra en su interior,

pero sus intestinos acaban de ser arrancados por tres asesinos de la Lengua Sangrienta que aún se encuentran en la habitación, uno de ellos al otro lado de la puerta para emboscar a cualquier importuno, mientras que los otros registran la habitación. Los tres van armados con prangas (el arma preferida para sus asesinatos rituales) y dos de ellos son keniatas, mientras que el tercero es un neoyorquino adicto a la cocaína, de habilidades poco menos que insignificantes; éste es el único de los tres que habla bien el inglés. Todos llevan el repulsivo gorro ceremonial de la secta, y visten andrajosamente.

Los investigadores tienen varias opciones:

- Si **Escuchan** tras la puerta antes de llamar hay la probabilidad normal de escuchar a los asesinos moviéndose por la habitación puesto que en ese caso no serán particularmente sigilosos.
- Si intentan abrir la puerta después de llamar, está cerrada con llave. Si **Escuchan** entonces no oirán nada, a menos que los asesinos fallen sus tiradas de **Discreción**.
- Si intentan echar la puerta abajo, pueden intentarlo dos a la vez, combinando su FUE en la Tabla de Resistencia. La puerta resiste con FUE 25.
- Si los investigadores entran en la habitación por cualquier medio antes de que transcurran 15 minutos de su llegada, los asesinos aún estarán en la habitación y les atacarán lo suficiente para tener tiempo de salir por la ventana y huir por la escalera de incendios. Si se captura a uno de los sectarios, seguirá luchando hasta que se le deje inconsciente o incapacitado, se le haga una **Presa**, o muera. Los sectarios que consigan escapar subirán a un turismo negro marca Hudson, modelo 1915, con matrícula de Nueva York NYL7 y huirán.
- Si entran entre 15 y 20 minutos de su llegada, los sectarios aún estarán bajando por la escalera de incendios, que es muy estrecha y sólo puede recorrerse de a uno. Cada uno de ellos tarda un minuto en llegar abajo, y empiezan a bajar a intervalos de un minuto. La escalera no puede soportar más de un TAM combinado de 30 en un momento dado. Si se excede el límite de peso, la escalera se precipitará al suelo y quienes estén en ella sufrirán 2D6 puntos de daño cada uno.
- Si los investigadores entran en la habitación entre los minutos 21 y 25 tras su llegada, podrán ver a los asesinos en la calle, corriendo hacia su coche. En ese caso, en la habitación habrá dos de las seis pistas (a elección del guardián). A esta distancia y con la poca luz, no hay probabilidad de acertar a los asesinos con pistolas.
- Si entran en la habitación pasados 25 minutos, encontrarán el cuerpo sin vida de Jackson Elias, su ropa y su equipaje. El guardián puede decidir si desea dejar dos de las seis pistas en la habitación.
- Si los investigadores deciden abandonar el hotel al no recibir respuesta a sus llamadas, al día siguiente se enterarán del asesinato por los periódicos. Al otro día tendrá lugar un funeral civil al que, aparte de algún periodista, sólo asistirá Jonah Kensington, que puede proporcionarles dos de las pistas.

Si tiene lugar una pelea o una persecución, dos de los asesinos llevan encima 1D3 pistas (ver *Información disponible en la habitación 410* en las páginas 40-41): el primer sectario tiene las pistas 11 a 13, el segundo tiene las pistas 14 a 16, y el tercero la restante, o las que el guardián estime oportunas. Todo objeto no recogido por los sectarios estará donde dice la lista. Los asesinos tratarán de llegar al coche tal y como se ha descrito antes.

Todos los periódicos del día siguiente hablan del crimen, y la mayoría indican que en los últimos años han tenido lugar otros parecidos.

SECTARIO 1, 23 AÑOS, MIEMBRO DE LA LENGUA SANGRIENTA

FUE 16	CON 15	TAM 14	INT 8	POD 10
DES 10	APA 6	EDU 3	COR 0	PV 15

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: *Pranga* 65%, daño 1D6 + 2 + 1D4.
  Puñetazo 50%, daño 1D3 + 1D4.
  Cabezazo 50%, daño 1D4 + 1D4.
  Patada 50%, daño 1D6 + 1D4.
- Habilidades: Discreción 65%, Escuchar 65%, Esquivar 50%, Mitos de Cthulhu 03%, Nadar 60%, Ocultar 50%, Ocultarse 50%, Regatear 25%, Saltar 90%, Seguir rastros 10%, Trepar 75%.
- Lenguas: inglés 10% (sólo hablar), kikuyu 50% (propia, sólo hablar), nandi 35% (sólo hablar), suajili 35% (sólo hablar).

SECTARIO 2, 24 AÑOS, MIEMBRO DE LA LENGUA SANGRIENTA

FUE 12	CON 12	TAM 12	INT 7	POD 8
DES 13	APA 7	EDU 13	COR 0	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3.
  Cabezazo 50%, daño 1D4.
  Patada 50%, daño 1D6.
  Pranga 35%, daño 1D6 + 2.
- Habilidades: Cerrajería 25%, Conducir automóvil 35%, Discreción 60%, Escuchar 75%, Esquivar 65%, Mitos de Cthulhu 04%, Nadar 30%, Ocultar 55%, Ocultarse 65%, Regatear 15%, Saltar 65%, Seguir rastros 15%, Trepar 60%.
- Lenguas: inglés 65% (propia), suajili 15% (sólo hablar).

SECTARIO 3, 26 AÑOS, MIEMBRO DE LA LENGUA SANGRIENTA

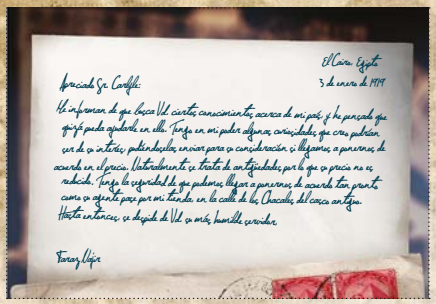
FUE 15	CON 13	TAM 12	INT 10	POD 8
DES 16	APA 4	EDU 3	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: *Pranga* 55%, daño 1D6 + 2 + 1D4.
  Puñetazo 50%, daño 1D3 + 1D4.
  Cabezazo 50%, daño 1D4 + 1D4.
  Patada 50%, daño 1D6 + 1D4.
- Habilidades: Discreción 55%, Escuchar 75%, Esquivar 65%, Mitos de Cthulhu 05%, Nadar 25%, Ocultar 60%, Ocultarse 55%, Regatear 25%, Saltar 55%, Seguir rastros 65%, Trepar 55%.
- Lenguas: inglés 01% (sólo hablar), kikuyu 60% (propia), nandi 25% (sólo hablar), suajili 40% (sólo hablar).

Información disponible en la habitación



DATO. Una carta dirigida a Roger Carlyle. El texto está escrito con una letra apenas legible *(Los papeles de Nyarlathotep nº 11)*.



Los papeles de Nyarlathotep nº 11, pág. 303

Relevancia de la información: Faraz Najir está vivo y se encuentra en El Cairo, aunque su tienda ya no se encuentra en la calle de los Chacales. El agente mencionado en la carta es un francés llamado Warren Besart que aún se encuentra en El Cairo. Esta última información también puede conseguirse mediante una entrevista con Erica Carlyle.

DATO. Una tarjeta de visita elegantemente impresa *(Los papeles de Nyarlathotep nº 12)*.



Los papeles de Nyarlathotep nº 12, pág. 302

Relevancia de la información: conduce a los investigadores a Londres, a la Fundación Penhew, y a Edward Gavigan.

DATO. Una caja de cerillas impresa, vacía *(Los papeles de Nyarlathotep nº 13)*.



Los papeles de Nyarlathotep nº 13, pág. 302

Relevancia de la información: este bar de Shanghái (China) es donde Elias conoció a Jack Brady.

DATO. Una foto borrosa y con poco detalle que muestra un yate bastante grande, propulsado por vapor o gasoil, rodeado de juncos chinos. Se pueden ver las tres primeras letras del nombre, que son AMA *(Los papeles de Nyarlathotep nº 14)*.



Los papeles de Nyarlathotep nº 14, pág. 302

Relevancia de la información: la foto se tomó junto al río Huangpu, en Shanghái y el yate, de bandera británica, es el *Ama oscura*, propiedad de un tal "Alfred Penhurst". Al fondo puede verse un edificio con una torre grande. Cualquier comerciante, banquero o agente, familiarizado con la China puede identificar la foto, así como un marinero avezado o un diplomático acreditado en algún consulado de Nueva York. También pueden utilizar los investigadores tiradas de **Buscar libros** con los números atrasados del National Geographic (como último recurso) para localizar el fondo de la fotografía.

DATO. Una tarjeta de visita impresa en papel corriente. Con la letra de Elias se ha añadido el nombre "Silas N'Kwane" en tinta en su parte posterior *(Los papeles de Nyarlathotep nº 15)*.

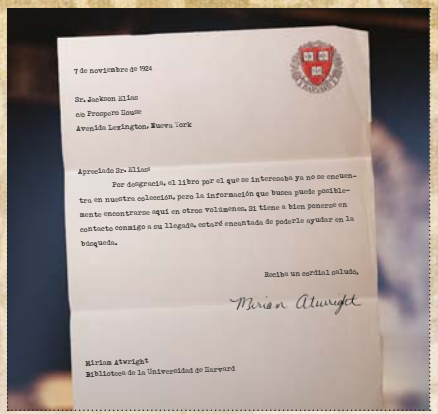


Los papeles de Nyarlathotep nº 15, pág. 303 y 304

Relevancia de la información: lleva a una casa de importaciones que suministra artefactos africanos para *La Casa del Ju-ju*, el cuartel general de la Lengua Sangrienta en Nueva York. El importador también conoce a quien realiza los envíos desde Mombasa.

El dorso de la tarjeta de Importaciones Emerson está escrito a mano con la letra de Elias.

DATO. Una carta escrita a máquina y sin sobre, escrita por Miriam Atwright, bibliotecaria de la Universidad de Harvard, enviada a su editor, a la atención de Elias *(Los papeles de Nyarlathotep nº 16).*


7 de noviembre de 1924

Sr. Jackson Elias
c/o Prospero House
Avenida Lexington, Nueva York

Apreciado Sr. Elias:

Por desgracia, el libro por el que se interesaba ya no se encuentra en nuestra colección, pero la información que busca puede posiblemente encontrarse aquí en otros volúmenes. Si tiene a bien ponerse en contacto conmigo a su llegada, estaré encantada de poderle ayudar en la búsqueda.

Reciba un cordial saludo,

Miriam Atwright

Miriam Atwright
Bibliotecaria de la Universidad de Harvard

Los papeles de Nyarlathotep nº 16, pág. 313

Relevancia de la información: la señorita Atwright, de Cambridge (Massachusetts) ha colaborado con Elias en investigaciones pasadas. Se le puede encontrar fácilmente para mantener una entrevista, llamarla por teléfono o escribirle a la universidad. Ver la sección correspondiente a Miriam Atwright de este capítulo.

DATO. Una octavilla, insertada en el segundo volumen de la obra de Andrew Dickson White *Historia de la guerra entre la Ciencia y la Teología en la Cristiandad*, marca el inicio del capítulo XIV, "Del fetiche a la higiene". Es una octavilla ordinaria, de las que se pegan públicamente en las paredes o se entregan a mano por la calle *(Los papeles de Nyarlathotep nº 17).*



Los papeles de Nyarlathotep nº 17, pág. 324

Relevancia de la información: la conferencia del profesor Cowles incluía unas cuantas placas sobreexpuestas de unos extraños monolitos de piedra fotografiados en el desierto australiano. Las fotos se tomaron a unos 20 km del cuartel general de Huston en la ciudad de la gran raza. Cowles aceptó una beca de un semestre en la Universidad Miskatonic, esperando en parte recaudar fondos para montar una expedición a dicho lugar a escala adecuada, pero de momento no lo ha conseguido. Aunque los investigadores se han perdido la conferencia del doctor Cowles, pueden telefonearle, escribirle o visitarle en Massachusetts.

DATO. La marca en la frente. Hay una última pista en la habitación, que sólo estará al alcance de los investigadores si examinan el cuerpo de Elias, en cuya frente ha sido grabadas marcas simétricas *(Los papeles de Nyarlathotep nº 18).*



Los papeles de Nyarlathotep nº 18, pág. 303

Relevancia de la información: los sectarios grabaron la runa de la Lengua Sangrienta en al frente de Elias. Todo investigador que invierta un día completo en la Biblioteca Pública de Nueva York, la Biblioteca del Congreso, Yale o algunas otras de la zona de Boston podrá identificar la marca como la runa de una secta que se supone procede de otra secta expulsada del Egipto dinástico. Una tirada de **Buscar libros** establece que se trata de la Lengua Sangrienta y que en los últimos tiempos la secta se ha centrado en Kenia. No existe mención alguna a Nyarlathotep, pero en los *Fragmentos de G'harne*, un libro de los Mitos de Cthulhu (ver el libro de reglas de LdC en la pág. 120) que posee la Fundación Penhew (entre otros) en Londres se menciona la conexión del dios con dicha secta.



La Secta de la Lengua Sangrienta (Nueva York)

Muchos de sus miembros son emigrantes ilegales keniatas que han falsificado documentos de ciudadanía americana. Sin embargo, en los últimos dos años, sus filas se han engrosado a partir de elementos degenerados de los barrios bajos neoyorquinos, y la raza ya no es un requisito previo importante para ser miembro. El nombre de la secta surge de uno de los aspectos de Nyarlathotep en el que ostenta un tentáculo color rojo sangre en lugar de cara. El cuartel general lo tienen en una tienda de Harlem que vende parafernalia tribal africana. Los ritos tienen lugar en el sótano, que ha sido convenientemente agrandado para dicho uso. La tienda está a cargo de Silas N'Kwane, mientras que el hechicero de la secta es Mukunga M'Dari. Los asesinos de la Lengua Sangrienta suelen utilizar el pranga (un machete largo africano) en sus ataques, aunque los miembros americanos han utilizado a veces pistolas. Los asesinos o verdugos de la secta llevan un gorro de aspecto terrorífico, con una tira de color rojo que cuelga de la frente.



Mukunga M'Dari



Silas N'Kwane

MUKUNGA M'DARI,
36 años, sumo sacerdote de la Secta de la Lengua Sangrienta (rama de Nueva York)

FUE 16	CON 20	TAM 15	INT 13	POD 17
DES 13	APA 17	EDU 0	COR 0	PV 18

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Puñetazo 85%, daño 1D3 + 1D4.

  Pranga 75%, daño 1D6 + 2 + 1D4.

  Garrote grande 75%, daño 1D8 + 1D4.

  Garras de león 75%, daño 1D4 + 1D4 por zarpa.

  Navaja automática 65%, daño 1D4 + 1D4 (la lleva siempre que va vestido a la europea).
- Hechizos: Absorción de poder, Atar a un Byakhee, Consunción, Contactar con Nyarlathotep, Convocar/Atar a un horrendo cazador, Crear zombi, Explosión mental, Garra de Nyogtha, Maldición de Azathoth.
- Habilidades: Cantar 55%, Ciencias ocultas 45%, Crédito 07%, Descubrir 55%, Discreción 75%, Escuchar 65%, Esquivar 85%, Historia natural 40%, Mitos de Cthulhu 70%, Ocultar 55%, Ocultarse 65%, Regatear 50%, Saltar 75%, Seguir rastros 20%, Trepar 70%.
- Lenguas: inglés 35% (sólo hablar), kikuyu 30% (sólo hablar), nandi 90% (propia).

MIEMBRO TÍPICO DE LA SECTA
(inmigrante ilegal keniata)

FUE 12	CON 15	TAM 11	INT 6	POD 10
DES 13	APA 4	EDU 1	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: *Pranga** 45%, daño 1D6 + 2.

  Cuchilla* 45%, daño 1D4.

  *Ninguna de las dos armas puede empalar.
- Habilidades: Ciencias ocultas 10%, Descubrir 35%, Discreción 60%, Escuchar 50%, Esquivar 35%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 60%, Saltar 55%, Seguir rastros 50%, Trepar 60%.
- Lenguas: inglés 35% (sólo hablar), kikuyu 60% (propia, sólo hablar), nandi 35% (sólo hablar), suajili 50% (sólo hablar).



Investigaciones preliminares

Donde los investigadores averiguan hechos nuevos acerca de la funesta Expedición Carlyle, y se dan cuenta de que podría haber más en la masacre de lo que aparentaba a primera vista.

Con sus decisiones a la puerta de la habitación 410, los investigadores han empezado a dirigir la campaña. Ahora es misión del guardián mantenerles en la pista. Hay que enfatizar el dolor que siente el investigador amigo de Elias por la pérdida, la extraña naturaleza del crimen, y la importancia que Elias daba a este tema. Una nueva versión de lo sucedido a la fatídica Expedición Carlyle valdría mucho dinero. Los indicios adicionales de este capítulo señalan al editor de Elias y a Erica Carlyle; la policía de Nueva York también tiene algunas informaciones. Los investigadores disponen de suficientes indicios como para empezar a moverse.

Presumiblemente serán lo bastante inteligentes como para seguir las pistas locales antes de abandonar los EEUU: si han encontrado la información pertinente, se pueden añadir a ellas lo relativo a Importaciones Emerson y a Miriam Atwright, así como quizá *La Casa del Ju-ju* y Ahja Singh. Si se investiga acerca de los miembros de la Expedición Carlyle, los resultados son interesantes pero incompletos, como más tarde quedará de manifiesto.

La policía de Nueva York

La utilidad de este aspecto de la investigación dependerá de las relaciones de los investigadores con el asesinato y con la policía. Si uno o más de los miembros del grupo conocen a miembros de la policía de Nueva York, y especialmente a algún detective de Homicidios, podrán obtener toda la información que sigue. Si no, se requerirán tiradas de **Charlatanería** para extraer parte de la información. Si los investigadores están presentes en la escena del crimen, hablan con la policía y consiguen una tirada de **Crédito**, obtendrán todo lo disponible. Si la policía ve a los investigadores abandonando la escena del crimen les buscará para interrogarles.

El detective a cargo del caso es el teniente Martin Poole, un veterano del departamento, quien puede informarles de que éste es el noveno crimen de estas características en los últimos dos años. Las víctimas no parecían tener relación alguna entre sí. Había gente pobre, rica, y de clase media, blancos y negros, y de diversas partes de la ciudad. Todas las víctimas tenían la misma marca en la frente, que ha sido posible relacionar con una secta criminal africana, acerca de la cual los habitantes de Harlem se niegan en redondo a hablar. Las sectas de vudú conocidas no parecen estar conectadas con el tema ni utilizan dicho símbolo (aunque aquí el guardián podría colocar una aventura de despiste para los investigadores). La policía utiliza los servicios de un experto en folclore africano, el doctor Mordecai Lemming, que vive en Manhattan y que, si bien es algo excéntrico, no sabe nada de ciencias ocultas.

A discreción del guardián, el teniente Poole puede mencionar que poco después de las 20 h, un viejo Hudson de color negro fue visto alejándose del lugar del crimen. El coche había sido robado a un tal Thomas Whiterspoon esa misma tarde cuando lo tenía aparcado en la Avenida Lenox.

Poole y sus hombres suponen que se trata de crímenes rituales de gente que, de alguna forma, había llegado a saber demasiado. Los investigadores encontrarán detalles sobre las víctimas en los archivos de los periódicos; incluso pueden querer entrevistarse con amigos o familiares de las víctimas. Si lo hacen, todo lo que sacarán en limpio es que los difuntos se habían mezclado con gente rara.

A discreción del guardián, la policía puede saber más.

Si parece útil que alguna de las víctimas tenga algo más de relevancia (quizás alguien rico, quizás algún amigo de Roger Carlyle) el guardián puede arreglarlo y así rellenar algún hueco que pudiera haber en las pistas.

Erica Carlyle

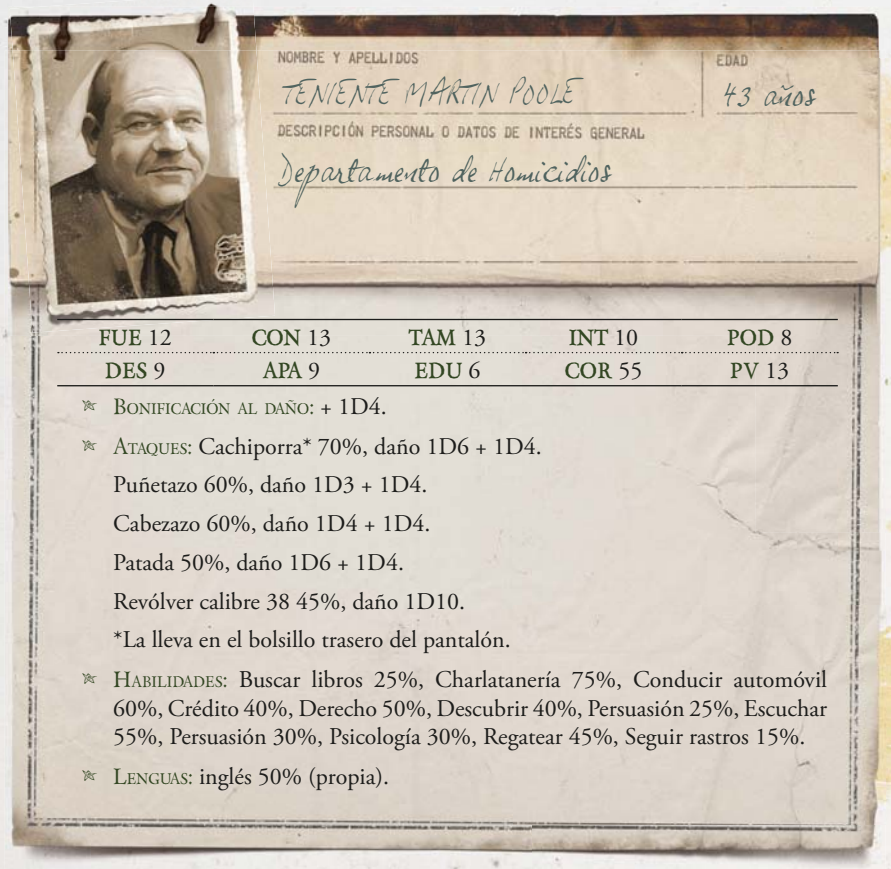
La señorita Carlyle se halla actualmente en su finca de Westchester, la mansión Carlyle, que los investigadores pueden localizar fácilmente a partir de la columna de ecos de sociedad de cualquier periódico local. A falta de ello se puede telefonear a cualquiera de las numerosas empresas Carlyle y llevar a cabo una tirada de **Charlatanería**, presentarse en una de ellas y llevar a cabo una de **Crédito**, hablando con algún periodista que conozca el tema, etc. Erica tiene 26 años de edad y es la única heredera de la fortuna Carlyle desde que los tribunales de Kenia declararon muerto a Roger, y los del Estado de Nueva York confirmaron dicha declaración.

No será fácil entrevistarse con Erica. Está muy ocupada, y la Expedición Carlyle no es uno de sus temas favoritos de conversación. Aunque nunca lo confesaría, detestaba los excesos de su hermano y cree que está mejor muerto. Ha llegado a decir en privado que incluso su muerte fue demasiado extraña para ser decente. En vida de Roger, éste casi consiguió arruinar los intereses Carlyle (transportes, municiones, importaciones y exportaciones) a base de sacar capital para sus gastos, haciendo caso omiso de las advertencias de Erica (a quien no dejaba intervenir en los asuntos del negocio) quien, como consecuencia, se empobrecía rápidamente. Desde que obtuvo el control, Erica ha dirigido bien los negocios y los intereses Carlyle prosperan. Tanto la gerencia como los accionistas están contentos de que Roger Carlyle ya no esté.

Los investigadores podrían atraer la atención de Erica dando a entender que Roger puede estar aún con vida (aunque a estas alturas no tienen razón alguna para pensar en ello). Si intentan escribir algún relato sobre la Expedición Carlyle, podrían atraer su atención o la de algún agente y provocar algún esfuerzo para impedir su publicación. También se les puede ocurrir colarse en una fiesta o en un acto benéfico de los que organiza, o alguno de los investigadores se puede hacer pasar por un hombre de negocios que desea cerrar un trato personalmente con ella. Otra alternativa sería intentar introducirse en el personal de la finca, o trabar amistad con los empleados de la misma. Vigilar la finca puede dar resultado, aunque a veces está una semana sin abandonarla, puesto que sus representantes y el teléfono bastan.

Obligar a los investigadores a imaginar formas de ponerse en contacto con esta rica, bella y algo obstinada mujer puede ser divertido. El guardián puede obligarles a hacer tiradas de **Crédito** con modificadores tremendos, hacer que les echen de clubs de moda unos enormes matones vestidos de frac, ponerles detrás a varios investigadores privados a sueldo de Erica para que les sigan ostensiblemente, etc. A petición de la señorita Carlyle, la policía local puede retener a los investigadores, acusándoles de vagancia (una acusación banal, bajo la cual los policías que hacían la ronda podían detener a quien les viniera en gana).

La señorita Carlyle rehúsa ser interrogada en lugares públicos o precipitadamente sin una presentación previa. Si los investigadores tienen algo en que apoyarse, o consiguen tiradas de **Charlatanería** a la mitad de su probabilidad normal, tienen alguna posibilidad. Si a uno de ellos se le ocurre algo original que decir, la probabilidad será aún mayor. Erica no quiere hablar acerca de su hermano, pero lo hará si su posición es amenazada, su imperio comprometido, o si se despierta su interés personal.



NOMBRE Y APELLIDOS: TENIENTE MARTIN POOLE
EDAD: 43 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Departamento de Homicidios

FUE 12	CON 13	TAM 13	INT 10	POD 8
DES 9	APA 9	EDU 6	COR 55	PV 13

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Cachiporra* 70%, daño 1D6 + 1D4.

  Puñetazo 60%, daño 1D3 + 1D4.

  Cabezazo 60%, daño 1D4 + 1D4.

  Patada 50%, daño 1D6 + 1D4.

  Revólver calibre 38 45%, daño 1D10.

  *La lleva en el bolsillo trasero del pantalón.
- Habilidades: Buscar libros 25%, Charlatanería 75%, Conducir automóvil 60%, Crédito 40%, Derecho 50%, Descubrir 40%, Persuasión 25%, Escuchar 55%, Persuasión 30%, Psicología 30%, Regatear 45%, Seguir rastros 15%.
- Lenguas: inglés 50% (propia).

La finca del condado de Westchester está a una media hora al norte de Nueva York, junto al río Hudson. Los investigadores que vayan hasta allí en coche verán fugazmente la ominosa prisión de Sing-Sing no muy lejos. La finca Carlyle consiste en una elegante mansión de planta y dos pisos, rodeada de 2 hectáreas de terreno soberbiamente cuidado, todo ello protegido por una verja de 3,60 m de altura rematada por afiladas puntas. Siempre hay dos hombres armados en la puerta y otros más, también armados y acompañados de perros guardianes, patrullando. Siempre que sale de la finca, Erica va acompañada por uno o más guardaespaldas, y en la finca hay numerosos sirvientes, capaces todos ellos de defenderla.

Tanta protección no es en vano, puesto que poco después de que los supuestos asesinos de Roger fueran colgados en Nairobi, algunos sectarios intentaron abrirse paso hasta la biblioteca de la mansión, en busca de objetos de gran interés para ellos, (y que se relacionarán más adelante, cuando hablemos de la biblioteca). Erica Carlyle presentará cargos contra cualquiera que intente irrumpir en la finca (cada 10 minutos de estancia hay un 10% acumulativo de probabilidad de ser descubierto) pero una tirada de **Charlatanería** puede hacer que los retire. Le gusta mucho la gente bien hablada.

Su guardaespaldas, Joe Corey, es un hombre enorme que lleva siempre una no menos enorme automática del calibre 45 en una funda sobaquera, y unos nudillos de metal en la manga izquierda. En público permanece siempre cerca de ella, a punto para apartarle a oportunistas y posibles seductores. Antes era matón a sueldo de un gánster al que Erica consiguió derrotar en un negocio, y que desapareció poco antes de que Joe entrara a trabajar con Erica.

El principal confidente de Erica es Bradley Grey, miembro del bufete de abogados Dunstan, Whittleby y Grey, radicado en la calle 57 oeste de Nueva York. Su nombre sale a menudo en los artículos de prensa que relatan el paso del control de la fortuna Carlyle a Erica. Una tirada de **Idea** realizada mientras se estudian esos artículos, establecerá sin lugar a dudas la importancia de su conexión con Erica.

A Grey no le gustaba Roger, y no sabe virtualmente nada de la influencia que sobre él ejercía M'Weru. Grey es discreto, pero tiende a ponerse nervioso si se le embaraza o compromete públicamente. Si cree que los investigadores tienen algo valioso que decir o si le convencen de ello, organizará una entrevista con Erica aunque puede tardar una semana en hacerlo.

Entrevista con Erica

Desde el principio Erica supo que la expedición africana de Roger era mucho más que otro de sus caprichos tontos. Ella notaba que había algo secreto que le fascinaba y preocupaba por un igual. La Negra (así es como se refiere a M'Weru) fue la causa de la obsesión de Roger. Para Erica, el hecho de que Roger pudiera tener relaciones con una mujer de color indica lo depravados que habían llegado a ser sus gustos. Desde que la Negra se puso a dirigir la vida de Roger (Erica no tiene ni idea de dónde pudo conocerla), éste empezó a tener sueños extraños en los que algo parecía llamarle y pedirle que hiciera algo. Roger se



NOMBRE Y APELLIDOS: ERICA CARLYLE
EDAD: 26 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Empresaria y millonaria

FUE 8	CON 12	TAM 8	INT 17	POD 13
DES 11	APA 16	EDU 16	COR 65	PV 10

- Bonificación al daño: - 1D4
- Ataques: Florete 70%, daño (quitada la protección de la punta) 1D6 + 1 - 1D4

  Revólver calibre 22 (en el bolso) 40%, daño 1D6
- Habilidades: Conducir automóvil 35%, Contabilidad 70%, Crédito 95%, Derecho 35%, Charlatanería 65%, Equitación 60%, Lingüística 50%, Nadar 30%, Persuasión 50%, Persuasión 60%, Psicología 35%, Regatear 75%
- Lenguas: alemán 50%, francés 45%, inglés 85% (propia), italiano 60%

JOE COREY, 37 años, guardaespaldas de Erica Carlyle

FUE 17	CON 15	TAM 16	INT 12	POD 8
DES 14	APA 9	EDU 8	COR 50	PV 15

- Bonificación al daño: + 1D6.
- Ataques: Puñetazo 85%, daño 1D3 + 1D6.

  Patada 75%, daño 1D6 + 1D6.

  Cabezazo 75%, daño 1D4 + 1D6.

  Revólver* calibre 45 (en sobaquera) 65%, daño 1D10 + 2.

  Bate de béisbol 65%, daño 1D8 + 1D6.

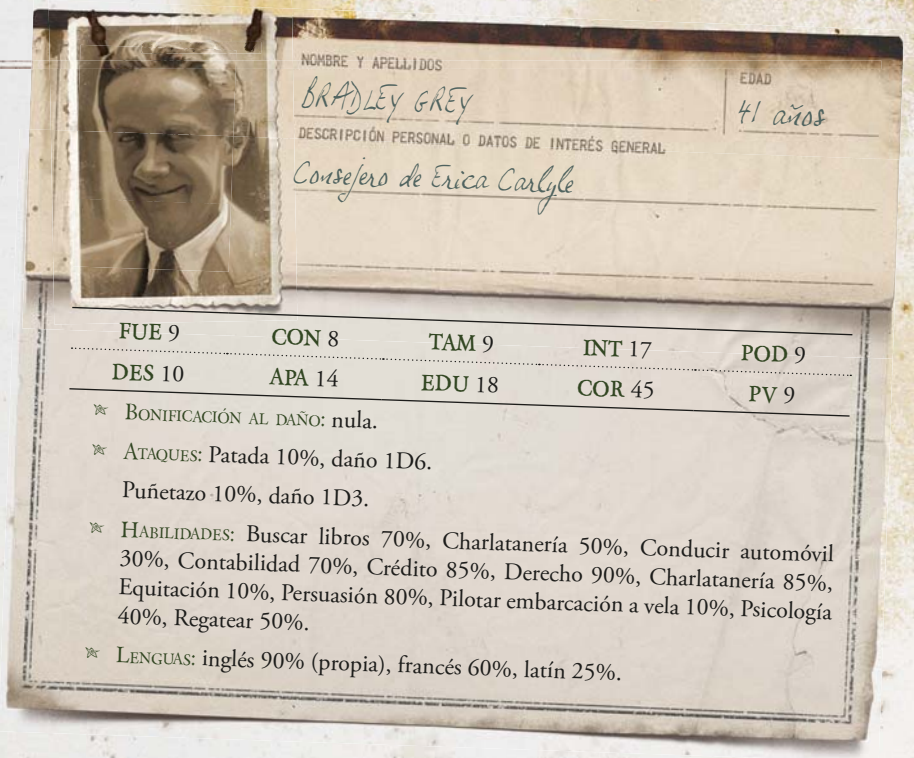
  *Siempre lleva 12 balas de repuesto.
- Habilidades: Cerrajería 30%, Charlatanería 65%, Conducir automóvil 95%, Descubrir 55%, Discreción 50%, Escuchar 50%, Esquivar 85%, Mecánica 50%, Psicología 60%, Regatear 55%, Saltar 65%.
- Lenguas: inglés 60% (propia).

despertaba gritando, pero rehusaba por completo explicar nada más de sus sueños.

Erica le recomendó a Roger que fuera a visitarse con el doctor Robert Huston, por aquel entonces la celebridad más destacada de su círculo de amistades. Erica cree que el doctor Huston convenció a Roger para montar la expedición y se siente culpable por ello, aunque también está convencida de que la Negra hizo que Roger perdiera el contacto con la realidad. Éste desaparecía de vez en cuando durante varios días y volvía desencajado y con la mirada perdida, pudiéndosele solo sacar que había estado en Harlem.

Roger decía que la Negra era de sangre noble, una sacerdotisa, y que poseía secretos que él debía obtener. Durante algún tiempo Erica apoyó la expedición pensando que en ella Roger se daría cuenta de que la Negra y sus historias eran un fraude. No conoce el nombre de M'Weru ni el de su secta.

Erica cree ahora que M'Weru fue quien causó la locura de su hermano.


NOMBRE Y APELLIDOS
BRADLEY GREY
EDAD
41 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
Consejero de Erica Carlyle

FUE 9	CON 8	TAM 9	INT 17	POD 9
DES 10	APA 14	EDU 18	COR 45	PV 9

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Patada 10%, daño 1D6.
  Puñetazo 10%, daño 1D3.
- Habilidades: Buscar libros 70%, Charlatanería 50%, Conducir automóvil 30%, Contabilidad 70%, Crédito 85%, Derecho 90%, Charlatanería 85%, Equitación 10%, Persuasión 80%, Pilotar embarcación a vela 10%, Psicología 40%, Regatear 50%.
- Lenguas: inglés 90% (propia), francés 60%, latín 25%.

Testimonio adicional de Erica

Si algún investigador inteligente piensa en preguntarle acerca de los otros miembros de la expedición, Erica contará lo que sabe acerca de ellos, que por desgracia es bien poco.

Sir Aubrey Penhew: Erica no sabe nada acerca de él y tampoco sabe por qué se unió a la expedición. "Quizá sir Aubrey necesitaba dinero. Todos los que circulaban alrededor de Roger lo necesitaban."

El doctor Robert Huston: un hombre agradable y apuesto al que Erica encontraba extremadamente sensible y perceptivo. Huston supuestamente acompañó a Roger para proseguir su tratamiento.

Hypatia Masters: Erica se había encontrado con ella en un par de ocasiones y no le había dejado impresión alguna (ni buena, ni mala). Roger salió algunas veces con ella pero poco más. Era una buena fotógrafa, y quizá esa fue la razón de que se incorporara a la expedición.

Jack "Brass" Brady: era fanáticamente leal a Roger, y alguien en quien éste siempre podía confiar. Los abogados de los Carlyle habían salvado a Brady de una acusación de asesinato en California coincidiendo con una estancia de un semestre de Roger en la Universidad del sur de California, tras haber sido expulsado consecutivamente de Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic y Cornell.

La biblioteca de la mansión Carlyle

Como de pasada, Erica menciona que, hacia el final, Roger no dejaba de leer algunos libros antiguos, de los que ella alcanzó a hojear uno (los *Manuscritos pnakóticos*). Lo que pudo leer la asustó sobremanera, puesto que parecía sustanciar las locas acciones de Roger. Éste ocultaba todos sus libros en una caja fuerte oculta en la biblioteca de la casa, sin saber que su hermana sabía la combinación, que tiene apuntada en la solapa de un libro de poemas de Edgar Allan Poe. Ni se le ha ocurrido abrirla desde la partida de Roger para Londres, porque ha hecho instalar una nueva e impenetrable en las oficinas de la mansión.

Los investigadores también pueden llegar a saber de los libros de Roger a través de las notas que Elias dejó en poder de Jonah Kensington. Si sacan el tema directamente, Erica negará que haya libro alguno, puesto que se le ocurrirá que los volúmenes quizá sean de considerable valor para un coleccionista y querrá que sean valorados (aprovechando el tiempo para hacer que se investigue a los investigadores). Si intentan hacerse con los libros de forma ilegal, primero deberán acceder a la biblioteca, luego localizar el escondrijo de la caja fuerte, y por último ser capaces de forzarla (resiste con FUE 60). Evidentemente deberán afrontar los sistemas de seguridad de la finca y, si son inteligentes, se llevarán consigo a un experto en reventar cajas fuertes para ir más rápido. El guardián hará bien en tener uno preparado para la labor, pero debería dejar que a los investigadores se les ocurriera.

Una manera de favorecer el intento por parte del guardián sería informar a los investigadores de que Erica da una fiesta en la mansión, con lo cual puede ser toda una aventura el hecho de colarse en la fiesta, librar la biblioteca de observadores importunos, cerrar las puertas y ponerse manos a la obra. Los esfuerzos de los jugadores por explicar de forma verosímil los pasos a dar pueden ser de lo más divertido.

Para buscar entre los libros de la biblioteca, los personajes deben tirar **Suerte**/2 cada 20 minutos de juego y, si alguno lo consigue, encuentra el libro de Poe con la combinación (15 a la derecha, 14 a la izquierda, 13 a la derecha y 12 a la izquierda).

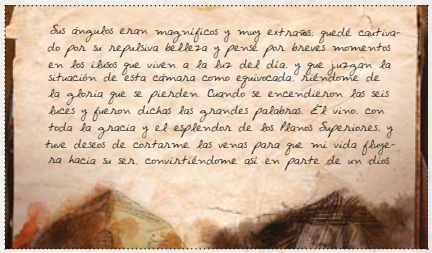
En la biblioteca hay sillones, mesas y lámparas de lectura, ceniceros y escupideras, una chimenea de hierro de estilo victoriano muy elaborado, una magnífica mesa de billar de teca con el sobre de pizarra, y varios miles de volúmenes protegidos por vitrinas sin cierre por todas las paredes. Están las obras completas, encuadernadas en piel, de Trollope, Dickens, Bulwer-Lytton, la Sra. Radcliffe, Francis Parkman, Ralph Waldo Emerson, las primeras obras de George Washington Cable, y otros prohombres de la cultura del último siglo. Otra sección contiene obras de ocultismo, pero todas son relatos ordinarios y recopilaciones de magia tradicional. En la pared norte hay una gran vitrina llena de antiguos libros de referencia en francés e inglés, entre los que destaca por su errónea colocación una antología poética de Edgar Allan Poe (que es el libro en el que Erica anotó la combinación de la caja). Tras el libro de Poe hay un pequeño panel que se puede abrir y, tras él, un botón: al apretarlo, la vitrina se aparta a un lado dejando al descubierto la caja fuerte, dentro de la cual hay cuatro libros.

LOS MANUSCRITOS PNAKÓTICOS: en tradución al inglés, + 10 a **Mitos de Cthulhu**, 1D8 COR, multiplicador de hechizos × 2.

SÉLECTIONS DU LIVRE D'EIBON: comentario en francés al original en latín de Gaspar du Nord, + 6 a **Mitos de Cthulhu**, 1D6 COR, multiplicador de hechizos × 2, contiene los hechizos Contactar con Nodens y Rueda de niebla de Eibon.

EL PUEBLO DEL MONOLITO: en inglés, + 3 a **Mitos de Cthulhu**, 1D3 COR, sin hechizos. Éste es un ejemplar único puesto que está encuadernado a mano en piel de chthonian. El lector tiene una probabilidad porcentual de darse cuenta de ello igual a lo que tenga en **Mitos de Cthulhu**.

LA VIDA COMO UN DIOS: en inglés, + 4 a **Mitos de Cthulhu**, 1D6 COR, no hay hechizos. Esta es la única copia del diario manuscrito de Montgomery Crompton, un artista británico que viajó a Egipto en 1805 y se convirtió en sacerdote menor de la Hermandad del Faraón Negro. El libro está encuadernado en piel humana. Crompton estaba totalmente loco cuando escribió el diario, que narra todo tipo de actos indescriptibles realizados para adorar al faraón de la oscuridad. En particular, el diario menciona el salón del trono del Faraón Negro (ver *Los papeles de Nyarlathotep nº 19*).


Sus ángulos eran magníficos y muy extraños. quedé cautivado por su repulsiva belleza y pensé por breves momentos en los ideos que viven a la luz del día, y que juzgan la situación de esta cámara como equivocada. hablándome de la gloria que se pierden. Cuando se encendieron las seis luces y fueron dichas las grandes palabras. Él vino. con toda la gracia y el esplendor de los Planos Superiores, y tuve deseos de contarme las venas para que mi vida fluyera hacia su ser. convirtiéndome así en parte de un dios

Los papeles de Nyarlathotep nº 19, pág. 314

La cita se refiere al santuario secreto de Nyarlathotep en la cúpula de la pirámide acodada en Egipto. Si los investigadores leen este pasaje y después encuentran el santuario, el guardián les puede recordar esta descripción. Crompton siempre se refiere a Nyarlathotep como el Faraón Negro o el Faraón de la Oscuridad.

Asimismo en el diario se describen asesinatos, sacrificios y demás, en todos los cuales se utiliza un garrote corto con una púa, que es el arma predilecta de la secta para llevar a cabo sus crímenes rituales.

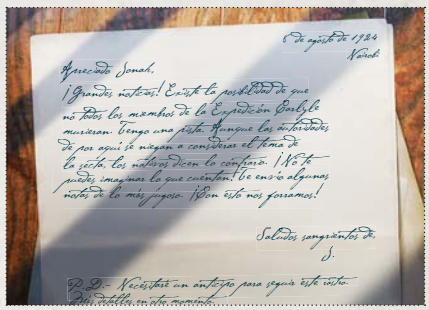
El guardián puede retener parte de la información contenida en este libro hasta que los investigadores lleguen a Londres o a Egipto, y entonces presentársela a los investigadores como algo que recuerdan del diario, a lo cual no dieron importancia cuando lo leyeron, pero que cobra significado cuando, por ejemplo, ven por primera vez un garrote corto con una púa.

Jonah Kensington

Kensington es el propietario y editor jefe de Prospero House, una editorial especializada en temas de fantasía y ocultismo, tanto de ficción como reales. Las oficinas de la editorial se encuentran en la Avenida Lexington, cerca de la calle 35. Este modesto negocio no está dedicado a la producción de *best sellers* (un concepto casi desconocido al final del milenio), sino a la de libros que merecen ser publicados por su interés para un público selecto, tanto actual como de generaciones venideras. Los investigadores pueden pedir una cita o presentarse sin más, puesto que se trata de una empresa amigable e informal. Kensington era amigo de Elias, había editado todos sus libros, y estará interesado en hablar con cualquiera que investigue su muerte. Si el guardián lo desea, el investigador que era amigo de Elias puede conocer también a Kensington.

Éste cree que la policía está en lo cierto, y que la muerte de Elias es un asesinato ritual. Las sectas criminales era un tema en el que Elias estaba muy metido y su editor es de la opinión de que, o bien algún antiguo enemigo acabó con la vida del valiente autor, o bien su último proyecto era más serio y peligroso de lo que creía. Al parecer, Elias estaba convencido de que una secta criminal había masacrado la Expedición Carlyle, pero que no todos sus miembros principales murieron. Si se le pide más información, hará sacar del archivo la carpeta de Elias y leerá de allí la siguiente carta:

DATO: una carta de Jackson Elias a Jonah Kensington *(Los papeles de Nyarlathotep nº 20)*.


8 de agosto de 1924
Nueva York

Apreciado Jonah,

¡Grandes noticias! Existe la posibilidad de que no todos los miembros de la Expedición Carlyle murieran. Tengo una pista. Aunque los autoridades de por aquí se niegan a considerar el tema de la secta, los nativos dicen lo contrario. ¡No te puedes imaginar lo que cuentan! De ese modo algunas noticias de lo más jugosas. Con esto nos forramos!

Saludos sanguinarios de,
J.

P. D.- Necesitaré un enterrador para seguir esta pista. Me pondría en tu contra.

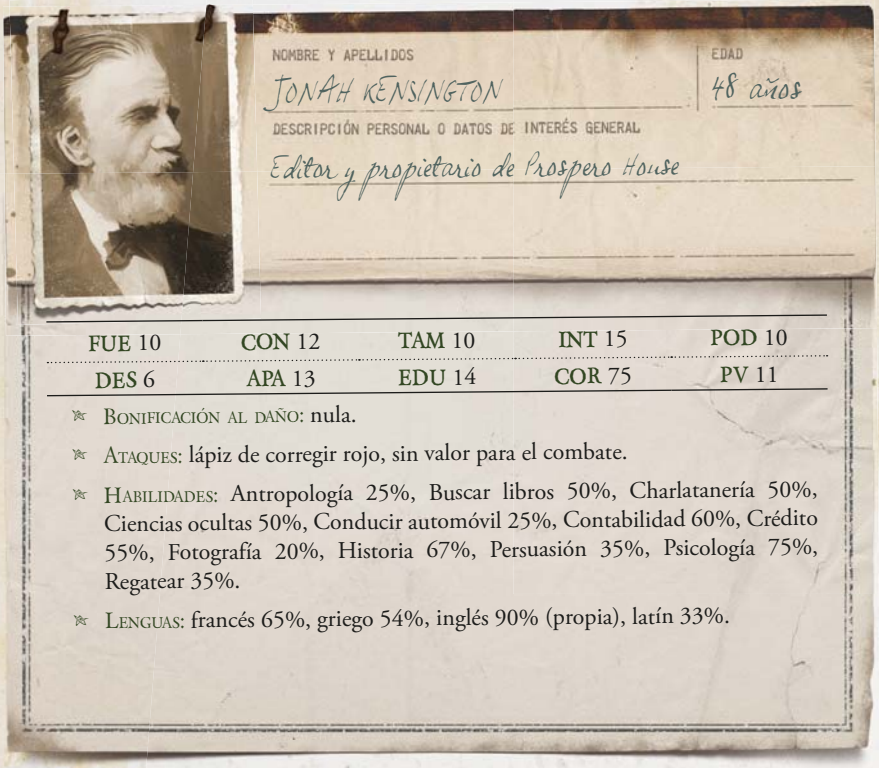
Los papeles de Nyarlathotep nº 20, pág. 318

Relevancia de la información: aumenta el carácter y las intenciones de Jackson Elias, manifiesta claramente que puede haber miembros vivos de la Expedición Carlyle, y que Elias ha desenterrado pruebas que contradicen los testimonios obtenidos durante la investigación y el juicio en Kenia.

Kensington recibió las notas y después un telegrama desde Hong Kong en el que Elias le solicitaba el anticipo, que le fue enviado de inmediato. Desde entonces Jonah no supo nada de él hasta mediados del mes anterior (16 de diciembre de 1924), en que le envió un telegrama desde Londres. Parecía muy excitado y se le notaba también algo alterado emocionalmente. Dijo que había estado en China, en África por supuesto, y unos pocos días en Londres, de donde había conseguido sacar bastante material. Dijo que había visto cosas increíbles, y mencionó un plan o conspiración de proporciones monstruosas y de ámbito mundial. Dijo que existía un calendario y que necesitaba encontrar las piezas que faltaban, pero no quiso o no pudo explicar más. El telegrama acababa diciendo que pronto estaría en Nueva York. Al día siguiente, tomó pasaje en un carguero, el *Phal-arope*.

Al llegar a Nueva York hace unos días, dejó más notas, pero de una naturaleza tan fragmentaria y exorbitante que Kensington pensó que, o bien su amigo se había vuelto loco y necesitaba pasar seis meses en un sanatorio mental, o bien que no se fiaba de nadie y guardaba todos los datos en la mente para que resultaran indetectables. A Kensington no le hará mucha gracia enseñar las notas, porque teme que su extraño contenido de a entender que Elias estaba trastornado, y siembren la duda sobre su integridad como escritor, lo cual podría ser potencialmente desfavorable para Prospero House. Podría dejarle leer las notas a alguien que no fuera escritor o editor, puesto que la vergüenza sería considerablemente menos intensa si el lector no fuera un entendido. Alternativamente, los investigadores pueden irrumpir de noche en la editorial y robar las notas (que están en la misma carpeta), lo cual no será tarea difícil en un edificio sin vigilancia, en el que siempre hay editores y autores entrando y saliendo de trabajar a horas intempestivas.

Kensington afirma que siempre pensó que el trabajo de Elias le exponía a demasiados peligros, pero nunca pudo persuadirle de utilizar métodos de investigación menos personales. Está muy afectado por la muerte de su amigo. Si la entrevista tiene lugar uno o dos días después de la muerte, les informará de la hora y el lugar del funeral (si traban amistad, Kensington podría muy bien financiar la investigación hasta con 1.000 $). Si se entera de que los investigadores piensan ir a Londres, les proporcionará dos contactos: Mikey Mahoney, editor del *Scoop,* y el inspector James Barrington, de Scotland Yard. Ambos fueron mencionados por Jackson Elias en conversaciones con él.


NOMBRE Y APELLIDOS
JONAH KENSINGTON
EDAD
48 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
Editor y propietario de Prospero House

FUE 10	CON 12	TAM 10	INT 15	POD 10
DES 6	APA 13	EDU 14	COR 75	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: lápiz de corregir rojo, sin valor para el combate.
- Habilidades: Antropología 25%, Buscar libros 50%, Charlatanería 50%, Ciencias ocultas 50%, Conducir automóvil 25%, Contabilidad 60%, Crédito 55%, Fotografía 20%, Historia 67%, Persuasión 35%, Psicología 75%, Regatear 35%.
- Lenguas: francés 65%, griego 54%, inglés 90% (propia), latín 33%.

La Lengua Sangrienta no sabe que Kensington tiene las notas de Elias, aunque sería una deducción muy simple si se pusieran a pensar en ello. Si lo hacen, matarán a Kensington y destruirán las notas, lo que muy bien podría suceder si los investigadores mencionan el nombre de Kensington a alguien relacionado con la secta, como por ejemplo Edward Gavigan en Londres.


Los papeles de Nyarlathotep nº 21, pág. 315

DATO. Las notas de Nairobi de Jackson Elias. Hojas de papel normal, escritas todas por una sola cara en la cuidada letra de Elias, y agrupadas por Jonah Kensington mediante clips *(Los papeles de Nyarlathotep nº 21)*.

Relevancia de la información: el primer conjunto de notas llegadas por correo desde Nairobi. Están razonablemente bien organizadas y parecen completas en su mayor parte, si bien son notables por la ausencia de conclusiones,

conexiones y temas claramente definidos. El trazo es firme y decidido. Implícitamente, los investigadores deben ir a Kenia para obtener la información a la que Elias solo apunta. Por consiguiente, aquí solo se proporcionan sumarios de las notas, a fin de proporcionar a los jugadores indicios y líneas de investigación, pero no conclusiones.

DATO. Las notas de Londres de Jackson Elias. Esta colección de notas es la que alarmó a Jonah Kensington. Las páginas están dobladas y encuadernadas hasta formar un pequeño volumen en formato cuartilla, de 40 páginas. Frecuentemente hay una página o una docena de páginas en blanco. A veces una sola palabra se repite continuamente página tras página. La mayor parte de los párrafos está escrito de forma tan agitada que apenas puede leerse *(Los papeles de Nyarlathotep nº 22)*.



Los papeles de Nyarlathotep nº 22, pág. 300

Relevancia de la información: no hay duda de que están escritas por Elias. En la correspondiente ayuda se puede leer todo lo que investigadores pueden sacar de este conjunto de notas.

Miriam Atwright

Una entrevista con ella en persona o por teléfono revelará que Elias buscaba un libro titulado *Sectas oscuras de* África, el cual por cierto desapareció misteriosamente de la biblioteca Widener algunos meses antes de que Elias se interesara por él. El misterio reside en el hecho de que el libro simplemente se desvaneció, coincidiendo con un olor espantoso en la zona en que se guardaba. Miriam admiraba a Jackson Elias y, si se lo piden, ayudará a los investigadores. Su biblioteca puede identificar la runa grabada en la frente de Elias, que es bastante antigua y se cree que pertenece a una rama de una secta innominada que fue expulsada del Egipto dinástico. Miriam puede identificarla investigando a ratos perdidos, lo que le cuesta una semana, o bien puede ayudar a un investigador a buscar los libros necesarios, lo cual sólo requiere una jornada de 12 horas en la biblioteca.



Miriam Atwright

Los investigadores consiguen saber que la secta es la del Secta de la Lengua Sangrienta, que está centrada en Kenia. No hay manera de saber a partir de esta información que éste es uno de los aspectos de Nyarlathotep, pero los *Fragmentos de G'harne* permiten establecer la relación. Un ejemplar en excelente estado de ese libro se encuentra en Londres, en poder de la Fundación Penhew.

El doctor Anthony Cowles

A causa de su joven y atractiva hija Ewa, la mayoría de jóvenes de Arkham pueden ofrecer indicaciones exactas de cómo llegar al *bungalow* del doctor Cowles en la calle Pickman, entre las calles Oeste y Guarnición, al despacho de Cowles en el edificio de Bellas Artes, o al lugar donde suele ir a comer (la cafetería Grafton, cerca de la estación de ferrocarril Boston y Maine). El propio Cowles no les interesa, pero pocos pueden alejar la mirada de la grácil forma y estilo de su hija. Los canales de comunicación académicos normales como el teléfono, la carta, el telegrama o incluso el correo interno de la Universidad pueden llegar a Cowles con menos rapidez, pero los investigadores serán siempre capaces de comunicarse con el erudito en menos de 24 horas.

El profesor es amigable y abierto pero, desafortunadamente, sabe poco. Nunca se reunió con Jackson Elias ni tuvo contacto alguno con él. No sabe nada de la vida de éste. Ha leído algunos de sus libros en conexión con la Polinesia y Nueva Zelanda, y recuerda algunos detalles de su obra si un investigador menciona el título.

Es un hombre voluble, y una o dos preguntas pueden lanzarle a disertar durante una hora. Si se le adula adecuadamente o se usa con él la **Charlatanería**, Cowles resume de buena gana su reciente conferencia en la Universidad de Nueva York.

DATO. Los puntos principales de la conferencia sobre Antropología del doctor Anthony Cowles en la Universidad de Nueva York *(Los papeles de Nyarlathotep nº 23)*.



PUNTOS PRINCIPALES DE LA CONFERENCIA DEL DOCTOR ANTHONY COWLES EN NUEVA YORK

UNO Una vez existió entre los aborígenes de Australia una secta de adoradores del murciélago. Era conocida en diferentes partes de Australia, y el dios siempre recibía el nombre del Padre de Todos los Murciélagos. Los adeptos creían que haciendo sacrificios humanos a su dios, ganarían el suficiente poder como para merecer que se les manifestase. Si podían persuadir o seducir al dios y hacer que esté se les apareciese, sería el conquistador de toda la Humanidad. Los sacrificios se llevaban a cabo con los adoradores dispuestos en líneas por medio de las cuales debían correr las víctimas, que eran golpeadas con garrotes provistos de afilados dientes de murciélago, remanentes de una anterior derrota de los murciélagos enfermos de rabia; este veneno era de acción rápida, pero parece ser que las víctimas se volvían locas antes de morir. Se dice que los jefes de la secta tenían el poder de convertirse en serpientes provistas de alas de murciélago, lo que les permitía conseguir víctimas a lo largo y ancho de la región.

Cowles cree que esta secta quedó durmiente o se extinguió hace siglos. Su antigua existencia es la razón por la que se interesó por las cosas de Elias acerca de las sectas de la era actual.

DOS Un ciclo de canciones aborígenes habla de un lugar situado en alguna parte de Australia occidental, en donde vivieron unas criaturas gigantescas. Las canciones dicen que estas eran tan grandes que no se parecían en nada a los seres humanos, construyeron grandes murallas alrededor y excavaron enormes cavernas, hasta que un viento provisto de vida acabó con los dioses y los echó del lugar, destruyendo su campamento. Cuando esto ocurrió, se alertó el camino para el Padre de Todos los Murciélagos, que vino a la tierra y se hizo fuerte.

CRES Cowles muestra a los investigadores un conjunto de cuatro placas fotográficas de cristal sobreexpuestas, cada una de las cuales muestra unas cuantas hormigas aisladas junto a varios enormes bloques de piedra, horadados y erosionados pero claramente tallados y conformados con pequeñas arquitectonicas. Unos bloques parecen decorar algunos de ellos. Se ven rafagas de polvo por doquier. Aunque no se trata el libro consigo, Cowles dice que el descubridor de los bloques, un tal Arthur HarWharr de Port Hedland, llevaba un diario en el que tenía anotados algunos ataques por parte de los aborígenes. Dice que HarWharr tenía en el registro de la muerte de diversas víctimas debido a centenares de pequeños pinchazos lo que recuerda a la antigua secta criminal.

CUATRO Cowles relata por último a los presentes una peculiar historia que consiguió cerca del mar de Arafura, en la Australia septentrional. En ella, el Murciélago de la Arena, o el Padre de Todos los Murciélagos, mantiene una lucha mental con la Serpiente del Arco Iris, la deificación aborigen del agua, o palabra de la vida. La Serpiente del Arco Iris consigue engañar y atrapar al Murciélago de la Arena y a sus crías en las profundidades de un lugar con agua, donde el que el Murciélago de la Arena sólo puede quejarse, y es incapaz de volver a molestar a la gente.

Los papeles de Nyarlathotep nº 23, pág. 325

Relevancia de la información: establece que antaño existió una secta criminal australiana consagrada al Murciélago de la Arena, y enlaza esta secta con evidencias de los Mitos de Cthulhu.

El profesor ha oído hablar acerca de R'lyeh y de Cthulhu, y encuentra algunos paralelismos inquietantes entre los relatos del Murciélago de la Arena y Cthulhu. Algunas leyendas polinésicas hablan de ellos, aunque con nombres diferentes. También ha leído la *Escritura de Ponapé*, "un volumen extremadamente molesto y desagradable". Sin embargo, el ejemplar de la Universidad de Sídney fue prestado a un tal John Scott, de Boston (Massachusetts) y nunca fue devuelto (John Scott es un villano que aparece en la primera campaña de *La llamada de Cthulhu*, *Las sombras de Yog-Sothoth*).

Si bien es un hombre de gran curiosidad y cierto coraje personal, Cowles tiene una carrera a la que dedicarse, y una beca docente que por contrato debe completar. Ni él ni su hija pueden invertir muchas horas ayudando a los investigadores, y no se prestarán a unirse a ellos voluntariamente. La familia Cowles es de fiar, y serán buenos contactos en los EEUU si los investigadores necesitan ayuda mientras estén en el extranjero. Los Cowles tienen más **Crédito** en Sídney que en Arkham.

Volverán a Sídney en siete meses, dentro del marco de esta campaña, por lo que podrían participar en el capítulo australiano. Un tal doctor David Dodge se ocupa de su casa, y podría incluso ser de más utilidad durante una expedición al desierto que el propio Cowles.

Desde la muerte de su esposa, Cowles ha controlado a Ewa con cierta intensidad, algo que ella entiende pero que la constriñe. Ha decidido independizarse en cuanto cumpla los 21, aceptando cualquier puesto docente que le ofrezcan fuera de Sídney. Ambos se quieren, y buscarán venganza si algo le sucede al otro.

Importaciones Emerson

La empresa ocupa un edificio largo y estrecho con muelles de carga delante y detrás, habilitado como almacén, que está lleno de mercancías apiladas a buena altura, y con una pequeña oficina en un altillo de la parte delantera. El señor Arthur Emerson, un hombre de unos 50 años, recuerda la visita de Jackson Elias, y expresa su condolencia cuando se le informa de su muerte.

Elias había estado recorriendo algunos importadores para buscar conexiones con Mombasa. Emerson es el agente en Nueva York del exportador keniata Ahja Singh, cuyo único cliente en los EEUU es *La Casa del Ju-ju*, con domicilio en el 1 de Ransom Court, Nueva York. Emerson afirma estar seguro de que Elias pensaba visitar *La Casa del Ju-ju* y, si le preguntan quién es el dueño, les informará de que es un tal Silas N'Kwane. Si además le preguntan su opinión sobre la casa, les dirá que esa gente son "extranjeros turbios que no pueden traer nada bueno", indicándoles que le dijo lo mismo a Elias. Tras la visita de los investigadores, Emerson puede decidir informar a la policía acerca de su visita, de su destino, y de los investigadores, a discreción del guardián. Ver pág. 55 "Horror en *La Casa del Ju-ju*" para más información sobre dicho establecimiento.



NOMBRE Y APELLIDOS: DR. ANTHONY DIMSDALE COWLES

EDAD: 46 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Profesor universitario de Antropología

FUE 10	CON 12	TAM 11	INT 17	POD 14
DES 11	APA 12	EDU 18	COR 78	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Escopeta de corredera galga 20 40%, daño 2D6/1D6/1D3.

  Puñetazo 35%, daño 1D3.
- Habilidades: Antropología 50%, Arqueología 45%, Buscar libros 80%, Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 15%, Conducir automóvil 50%, Conocimiento de los aborígenes 65%, Crédito 50%, Culturas polinésicas 35%, Derecho 15%, Descubrir 30%, Charlatanería 50%, Equitación 25%, Escuchar 50%, Esquivar 35%, Historia 35%, Historia natural 30%, Mitos de Cthulhu 03%, Nadar 30%, Persuasión 60%, Persuasión 45%, Psicología 45%, Regatear 25%, Zoología 25%.
- Lenguas: griego 35%, inglés 90% (propia), inglés pidgin 10%, latín 20%.

SEÑORITA EWA SEAWARD COWLES,
20 años, alumna e hija obediente

FUE 13	CON 14	TAM 10	INT 16	POD 14
DES 15	APA 18	EDU 16	COR 80	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 55%, daño 1D3.

  Patada 40%, daño 1D6.

  Revólver calibre 45 40%, daño 1D10 + 2.
- Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 20%, Artes marciales 50%, Astronomía 20%, Buscar libros 30%, Charlatanería 35%, Conducir automóvil 30%, Crédito 40%, Culturas polinésicas 70%, Descubrir 70%, Escuchar 45%, Equitación 70%, Esquivar 45%, Fotografía 25%, Medicina 25%, Regatear 25%, Saltar 40%, Trepar 50%.
- Lenguas: árabe 15%, inglés 90% (propia), inglés pidgin 20%.

Los miembros principales de la Expedición Carlyle

NUEVA YORK

Los investigadores pueden asomarse con más profundidad a la historia de cada miembro de la Expedición Carlyle, y quizá descubrir algunas sorpresas.

En la expedición había cinco miembros de importancia: el osado Roger Carlyle, el doctor Robert Huston, sir Aubrey Penhew, la bella Hypatia Masters y el chico duro Jack Brady. Los siguientes párrafos resumen los datos básicos, que los investigadores pueden obtener fácilmente. Si bien el guardián es libre de fotocopiar estos sumarios y entregarlos, están pensados como información a incluir en otras entrevistas, quizás con Erica Carlyle, la policía, u otros personajes.

Investigaciones más profundas revelarán más detalle, pero nada sustancial. En un nivel puramente biográfico, toda investigación acerca de ellos no reporta casi nada, encajando sus personalidades públicas y privadas de forma creíble. Los jugadores deberían ser informados acerca de la falta de información escrita acerca de prácticamente todo el mundo durante esta época. Las objeciones históricas sobre la documentación de los ciudadanos americanos sólo empezaron a disminuir a partir de la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría. Para enfatizarla, la mayoría de esta información debería ser transmitida mediante conversaciones, y no mediante el uso de la habilidad **Buscar libros**.

Roger Vane Worthington Carlyle

Carece de antecedentes policiales y no consta que llevara a cabo el Servicio militar. Siempre rico, siempre ignorado y descuidado por su padre, el joven Carlyle necesitaba afecto continuamente. Sus abogados consiguieron librarle de un juicio por paternidad a los 17 años. Cuando tenía 18, tuvo que someterse a un corto tratamiento de rehabilitación por alcoholismo, y de nuevo a los 20. Se graduó milagrosamente en la Escuela Groton pero tuvo que marcharse honorable aunque inevitablemente de varias excelentes universidades (Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic, Cornell y la Universidad del sur de California) en los tres años siguientes. Cuando sus padres murieron en un accidente de coche, Carlyle pareció encontrarse a sí mismo, y durante un año se ganó la admiración general de sus pares, servidores y parientes. Sin embargo, cuando su enérgica hermana (que no había descuidado sus estudios) demostró estar más capacitada para llevar los asuntos de la familia, volvió a sus antiguos hábitos.

Su falta de carácter pareció confirmarse cuando Carlyle cayó bajo la influencia de la misteriosa mujer del África oriental, una supuesta poetisa que utilizaba el pseudónimo Anastasia Bunay. Al poco tiempo empezaron a llegar rumores de orgías y excesos aún peores a oídos de la policía, la prensa y otros cuyo oficio es saber cosas acerca de las personalidades públicas. Al mismo tiempo, empezó a extraer grandes sumas de dinero de los intereses familiares, lo que le acarreó no pocas disputas con su hermana y los asistentes de ésta. Sin embargo, en persona Carlyle continuó aparentando seriedad y decoro, convirtiéndose en una figura popular en el ambiente nocturno de Nueva York. Los meses anteriores a su partida para Egipto parecía haber encontrado una nueva seriedad y parecía retraído, aunque los objetivos de la expedición eran inescrutables aún para aquéllos cuya obligación debería haber sido saberlos.

El primer Carlyle, que se llamaba en realidad Abner Vane Carel, fue transportado a Virginia en 1714 tras ser declarado culpable por las autoridades de su Condado de Derby natal de "conducta impropia y desesperada". Era hijo ilegítimo y desacreditado de un noble de las Midlands de poca relevancia. El hijo de Abner, Efraím, se trasladó a Nueva Inglaterra adoptando el apellido Carlyle por quedar más señorial, y fue quien cimentó la fortuna familiar invirtiendo en las industrias maderera y textil. Los intereses Carlyle amasaron enormes beneficios durante la guerra civil americana, y una excelente gestión a largo plazo aumentó aún más el imperio financiero en el medio siglo posterior.

El doctor Robert Ellington Huston

Carece de antecedentes policiales, no hizo el servicio militar. El menor de tres hermanos, hijo de un médico de Chicago quien, de joven se había interesado en las teorías utópicas sobre la vida en las praderas del Nuevo mundo a la llegada de los primeros colonos, y había pertenecido a diversas sectas aberrantes. Robert se graduó con honores en Johns Hopkins, y al cabo de tres años se libró de su consulta de enfermedades circulatorias así como de su mujer, yendo a Viena a estudiar primero con Freud y luego con Jung. Huston fue uno de los primeros americanos en acometer tan esotéricos y controvertidos estudios de la mente, que aparentemente tenían mucho que ver con comportamientos sexuales que ninguna persona respetable podía adoptar. Su pasado al parecer salaz y peligroso, así como sus buenos modales y su agudo ingenio, le granjearon una enorme popularidad a su vuelta a Nueva York, donde abrió una consulta de psicoanálisis dedicada a los muy ricos.

Huston consiguió en seguida fama y popularidad, especialmente por lo elevado de sus facturas, que estaban entre los 50 y los 60 $ por visita, en una época en la que un profesor de universidad ganaba unos 4.000 $ al año. Las mujeres le encontraban encantador, apuesto, sensible, perceptivo y *sexy*. Aunque aparentemente se unió a la expedición para continuar el tratamiento de Roger, en realidad acababa de liquidar un romance con una de sus pacientes (Imelda Bosch) quien, desengañada, se suicidó. Carlyle consiguió echar tierra al asunto a cambio de la compañía de Huston, si bien otros rumores apuntan a que tampoco quería que éste circulara libremente por entre la *crème* de Nueva York mientras él se hallaba en Egipto; no confiaba en que la ética de Huston fuera suficiente como para guardar en secreto cierto material sumamente explosivo acerca de su joven paciente.

Tras ser declarado muerto, los archivos de Huston quedaron bajo la custodia del Colegio de médicos del Estado de Nueva York, lo cual causó una cierta controversia, que llegó hasta los periódicos. Si los investigadores preguntan, se enterarán de que los archivos no fueron destruidos puesto que nadie autorizó dicha destrucción. En ellos se encuentran todas las notas de Huston relativas a Roger Carlyle.

Los archivos Carlyle

Los archivos del doctor Huston fueron cuidadosamente recogidos en cajas, marcados y almacenados en el Colegio de médicos, en una sala adjunta a la Secretaría. Tras su examen se halló que la mayoría eran de naturaleza médica, aunque los médicos más antiguos discreparon durante varios meses. Debido a ello, siguen siendo confidenciales y sólo pueden acceder a ellos fácilmente los herederos de Huston, los pacientes, o un médico que pueda justificar para qué. El señor Adrián Ferris, secretario del Colegio, controla toda esta información y es muy duro, por lo que es imposible intentar **Charlatanería** con él, aunque un médico en ejercicio que esté colegiado en el Estado de Nueva York puede intentar una tirada de **Crédito** para acceder.

Las oficinas del Colegio están en Park Avenue esquina a la calle 61. En el vestíbulo hay un guardia a todas horas, y un vigilante recorre los despachos cada dos horas entre las 6 de la tarde y las 6 de la mañana. Los investigadores disponen de 1D50 + 10 minutos entre ronda y ronda. Las oficinas ocupan el despacho 1002. Si el guardián necesita estadísticas para el vigilante, puede utilizar las de uno de los guardias de la mansión Carlyle.

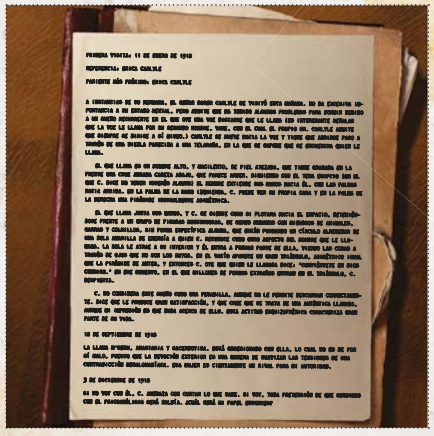
Los archivos contienen tan solo algunos indicios de interés, pero una tirada de **Idea** permite discernir que cuanto más conocía Huston a Carlyle, menos se decidía a poner por escrito acerca de él. Si el guardián lo considera oportuno. Puede incluir aquí más información, incluyendo la aparente coincidencia del suicidio de Imelda Bosch.

Las notas acerca de Erica Carlyle en el fichero de Huston

Aunque hay una ayuda de juego para la ficha de Roger, no hay lo suficiente para justificar otra para Erica. Su ficha indica algunas consultas inocuas por las que pagaba la salvajada de 90 $ por visita, y establece que estaba turbada por sus relaciones con su hermano Roger. Huston creía que Erica poseía un carácter notablemente adecuado, y anotó que no había visto a menudo un ajuste tan correcto a los problemas de la vida. Le sugirió que estaría encantado de hablar con Roger.

Las notas acerca de Roger Carlyle en el fichero de Huston

DATO. El archivo del doctor Huston para Roger Carlyle: una sencilla carpeta de color manila rotulada Carlyle, Roger V. W. Contiene notas de unas 20 entrevistas a lo largo de un año *(Los papeles de Nyarlathotep nº 24).*



Los papeles de Nyarlathotep nº 24, pág. 319

Relevancia de la información: representa el mejor atisbo posible a la mente de Roger Carlyle cuando salió en dirección a Londres y después El Cairo.

Sir Aubrey Penhew, vizconde de Pevensey

Servicio limitado como teniente en los Yorkshire Guards de 1901 a 1902, nombrado coronel provisional en la Inteligencia militar del Ejército británico entre 1915 y 1916, y después retirado a causa de una herida. Su único antecedente policial es haber sido cogido *in fraganti* cuando intentaba birlar un casco de policía en la Universidad (Oxford, 1898). Su vida pública es fácil de investigar con una ojeada al *Quién es quién* o al *Burke's Peerage*. Con la inevitable cuota de ovejas negras y bribones a lo largo de los siglos, los Penhew trazan sus nobles orígenes hasta Guillermo el Conquistador, cuando sir Boris Penhew adquirió grandes propiedades en el oeste de Inglaterra. Con la excepción de un tal sir Blaize, que fue decapitado por traición y magia negra (sus crímenes casi costaron a la familia sus títulos y propiedades) la prosperidad y el prestigio de los Penhew han permanecido incólumes durante ocho siglos.

Sir Aubrey estudió Clásicas en la Universidad de Oxford, graduándose con matrícula de honor, e invirtiendo los siguientes años en Egipto donde estuvo llevando a cabo exploraciones y excavaciones de prueba en las, por aquel entonces poco conocidas, zonas de río arriba, la Primera catarata y aún más arriba. Como señala su biografía oficial, sir Aubrey es el fundador de diversas ramas importantes de la Egiptología, amén de haber realizado infinidad de importantes descubrimientos arqueológicos, particularmente en Dahshur. Casi tan importante como ello, la Fundación Penhew, creada por sir Aubrey, ha emprendido muchas e importantes investigaciones en Inglaterra y en el extranjero, y es la responsable de la educación de gran cantidad de jóvenes prometedores pero carentes de recursos.

Sir Aubrey tiene cierta cantidad de residencias conocidas, incluyendo mansiones en Londres, los Cotswolds, Mónaco y Alejandría, además de pisos en París, Roma y Atenas. Es tremendamente rico y, según parece, aumentó su fortuna a través de compañías americanas participadas por él durante la Gran Guerra.

Aunque es una figura pública, la vida privada de sir Aubrey es casi totalmente desconocida. Es soltero y no tiene familia o herederos aparte de la Fundación Penhew. Sus compañeros egiptólogos le tienen en gran estima.

La señorita Hypatia Celestine Masters

No tiene antecedentes policiales. Heredera de la familia Masters, propietaria de una gran fortuna en industrias de armamento, la historia de la cual fue ampliamente publicitada en el libro *Amos de la corrupción*, de Nikolai Steinburg*. El abuelo de la señorita Masters, Aldington, conservó y aumentó la fortuna dejando la mayoría de las decisiones a una serie de directores quienes, por lo general, marcaron líneas de actuación inteligentes y provechosas a largo plazo. George, el padre, también adoptó tan relajado ritmo de vida, invirtiendo la mayor parte de su tiempo en malcriar a su hija. Hypatia fue a academias suizas y francesas, mostrando facilidad para los idiomas, y siendo su mayor interés la fotografía. Algunas de sus exposiciones recibieron excelentes críticas y reunieron públicos multitudinarios. Un rasgo alocado de su carácter le hizo tener una aventura con un tal Raúl Luis María Piñera, un católico marxista. Con una tirada de **Suerte**, una amiga íntima (Olivia de Bernardesta) admitirá que Hypatia estaba embarazada de Raúl, que abortó, y que se fue del país con Carlyle para no tener que enfrentarse con su amante.

Se sabe que la señorita Masters había salido con Roger Carlyle varias veces, pero la relación parece haber sido siempre tan solo amistosa. Su presencia en la expedición parece obedecer a un capricho galante de Carlyle. Nadie sabe en realidad por qué fue invitada o por qué aceptó.

Jack "Brass" Brady

Posee un amplio y dilatado historial policíaco en el que figuran peleas de bar, hurtos de poca monta, vagancia, juego, embriaguez y una acusación de asesinato de la que fue absuelto. Como sargento de la Infantería de Marina estuvo en China y más tarde en el Frente occidental, concretamente en Francia, haciéndose merecedor de una Estrella de bronce y varias citaciones en el orden del día. Se rumorea que hizo de mercenario en Turquía y que habla el turco y el árabe, así como diversos dialectos chinos. La acusación de asesinato se basa en una pelea en un campo petrolífero en California en la que, al parecer, Brady cogió fuertemente a su contrincante por el cuello, ahogándole antes de que los presentes pudieran apartarles, lo que sugiere, o bien una fuerza excepcional, o quizá una técnica excelente.

El incidente llamó la atención de Roger Carlyle, quien por aquellas fechas acababa de ser expulsado de la Universidad del sur de California (Los Ángeles). Tras una conversación de más de una hora, se forjó entre los dos una fuerte alianza, extraña para cualquiera que conociera a Carlyle, puesto que el joven nunca había tenido amigos. Carlyle organizó la defensa con los mejores abogados del país, quienes procedieron metódicamente a demoler el aparentemente fácil alegato de la acusación, y a eclipsar el testimonio de diversos testigos oculares, con lo cual el veredicto final fue absolutorio por la concurrencia de diversas razones técnicas. Desde entonces, Carlyle y Brady raramente se separaron, actuando éste unas veces como guardaespaldas y otras como portavoz de aquél. En la expedición, Brady actuaba de capataz y encargado general, llevando a cabo la tarea sorprendentemente bien.

El sobrenombre de Jack procede de una placa de latón que siempre lleva en el bolsillo del pecho de la camisa. Los que la han visto la describen como cubierta de extraños signos e inscripciones, afirmando que un par de veces la han mellado las balas. Brady afirma que su madre, una mujer extraña que vive prácticamente recluida por voluntad propia en el norte de Michigan, es medio bruja y preparó esta placa para proteger a su impetuoso hijo.

(*) ***N. del T.:*** *juego de palabras en el original entre el apellido "Masters" y la palabra "masters", que significa "amos".*

Horror en La Casa del Ju-ju

NUEVA YORK

Donde los investigadores se enfrentan directamente a los esbirros de Nyarlathotep en Nueva York, la Secta de la Lengua Sangrienta.

Este establecimiento se encuentra en Harlem, en el 1 de Ransom Court, un callejón de la calle 137, al este de la Avenida Lenox, que se abre a un patio cuadrado de 6 m de lado. Las únicas puertas del patio son la entrada de *La Casa del Ju-ju,* y la puerta trasera de una casa de empeños abandonada (que tiene la puerta principal en la calle 138). En las noches de ceremonia, 1D4 sectarios se despliegan por el patio, haciéndose pasar por borrachos, pero muy atentos para evitar interrupciones.

El patio está rodeado de casas bastante dilapidadas, y a él dan varias ventanas. Si los investigadores preguntan a los vecinos (que se mostrarán reticentes u hostiles, si los investigadores no hacen ningún esfuerzo por simpatizar con ellos) sabrán que una vez por semana aparece gente muy rara y algunos extranjeros, entrando en la tienda de noche y quedándose allí hasta altas horas de la madrugada. A esas horas suelen oírse también extraños sonidos. Un pequeño regalo (dinero, comida, un cartón de cigarrillos) permitirán a los investigadores vigilar la entrada de la tienda desde una ventana durante algunas horas.

Si los investigadores quieren abrirse paso hasta el patio a través de la tienda de empeños abandonada, tendrán primero que salvar la puerta delantera, que está clausurada con tablones, y luego la trasera que tiene una cadena por dentro y un candado por fuera. Desde el interior de la tienda, se puede entreabrir la puerta lo suficiente para ver la puerta de *La Casa del Ju-ju*.

Cómo entrar en La Casa del Ju-ju

La fachada de la tienda consiste en un escaparate y una puerta de vidrio, ambas con cortinas por el interior, que impiden ver lo que hay dentro. En el escaparate hay piezas de arte africano (genuinas, como demostrarán una tirada de **Antropología** o de **Arqueología**). La tienda abre de 9 a 17h y sólo cierra los domingos. Al final de la sección se da la descripción de los sectarios y de los seres que aquí se encuentran.

El interior mide tan solo 4,5 × 6 m y el único empleado es Silas N'Kwane quien, a sus 73 años, aún conserva una gran vitalidad. Es inteligente y perceptivo aunque su COR es 0 desde hace mucho. Nunca revelará secretos de la secta, de los que dicho sea de paso conoce pocos aparte la existencia del *chakota*. Si se ve obligado a ello peleará, prefiriendo los ataques por detrás. Una tirada de **Descubrir** permite ver una llave que cuelga de una tira de cuero en su cuello.



NOMBRE Y APELLIDOS: SILAS N'KWANE | EDAD: 73 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Encargado de La Casa del Ju-ju

FUE 6	CON 17	TAM 8	INT 15	POD 13
DES 10	APA 9	EDU 6	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques: Pranga 30%, daño 1D6 + 2- 1D4.
- Habilidades: Antropología 15% Arqueología 10%, Charlatanería 45%, Ciencias ocultas 50%, Crédito 23%, Descubrir 65%, Discreción 50%, Escuchar 35%, Esquivar 35%, Mitos de Cthulhu 11%, Ocultarse 65%, Regatear 60%.
- Lenguas: inglés 45% (sólo hablar), kikuyu 70% (propia), nandi 20% (sólo hablar).

El lugar está sucio, es polvoriento y está atiborrado de artefactos tribales africanos y otros trastos (máscaras demoníacas, tambores con el parche de cuero, jirafas disecadas, tallas de bestias salvajes, armas romas para exhibición, jabalíes africanos tallados en marfil, etc.). La tienda tiene un ambiente horrible y depresivo, especialmente si los investigadores se introducen en ella de noche, de forma subrepticia. Una tirada de **Ciencias ocultas** revela que ciertas piezas son componentes de diversos rituales mágicos africanos. Ninguno de los objetos puede ser de utilidad para los investigadores, a menos que uno de ellos posea conocimientos de magia ritual africana. No hay nada relacionado con los Mitos de Cthulhu.

Hay un 25% de probabilidad de que haya presentes 1D3 clientes inocentes si los investigadores se presentan allí en horas de apertura, y un 45% de que haya 1D4 sectarios a distancia auditiva. Los clientes negros no podrán por menos de mirar sospechosamente a un grupo de blancos que visitan los barrios bajos.

En las profundidades

En el nivel superior de la tienda no hay información valiosa alguna, pero sí una entrada a un nivel inferior: una trampilla bajo la alfombra que se halla tras el mostrador. Si alguien levanta la alfombra verá la trampilla y la argolla que permite abrirla. Una vez abierta quedan al descubierto unos escalones que bajan y que sólo permiten el paso de una persona a la vez. La bajada es de unos 6 m y los escalones acaban en un pasillo de 4,50 m de largo que a su vez acaba frente a una puerta de aspecto muy resistente. Las paredes, el suelo y el techo del pasillo son de piedra y están decorados con símbolos arcanos de magia tribal (una tirada de **Antropología** permite determinar que se trata de símbolos tribales kikuyu que representan el mal). Los días de reunión hay una lámpara de queroseno colgada del centro del pasillo, iluminándolo, pero en las demás ocasiones está a oscuras.

La puerta del fondo es de roble, reforzado con tiras de hierro, y grabados en ella pueden verse unos símbolos, esta vez inidentificables. La puerta tiene FUE 30, habiendo sitio para dos personas (que pueden sumar su FUE) si se trata de abrirla por la fuerza. Si se están llevando a cabo ritos, la puerta no estará cerrada con llave. La llave cuelga del cuello de Silas N'Kwane. Sin embargo, las bisagras de la puerta se hallan en la parte exterior, por lo que la puerta puede ser sacada de sus bisagras y apartada a un lado en unos 20 minutos.

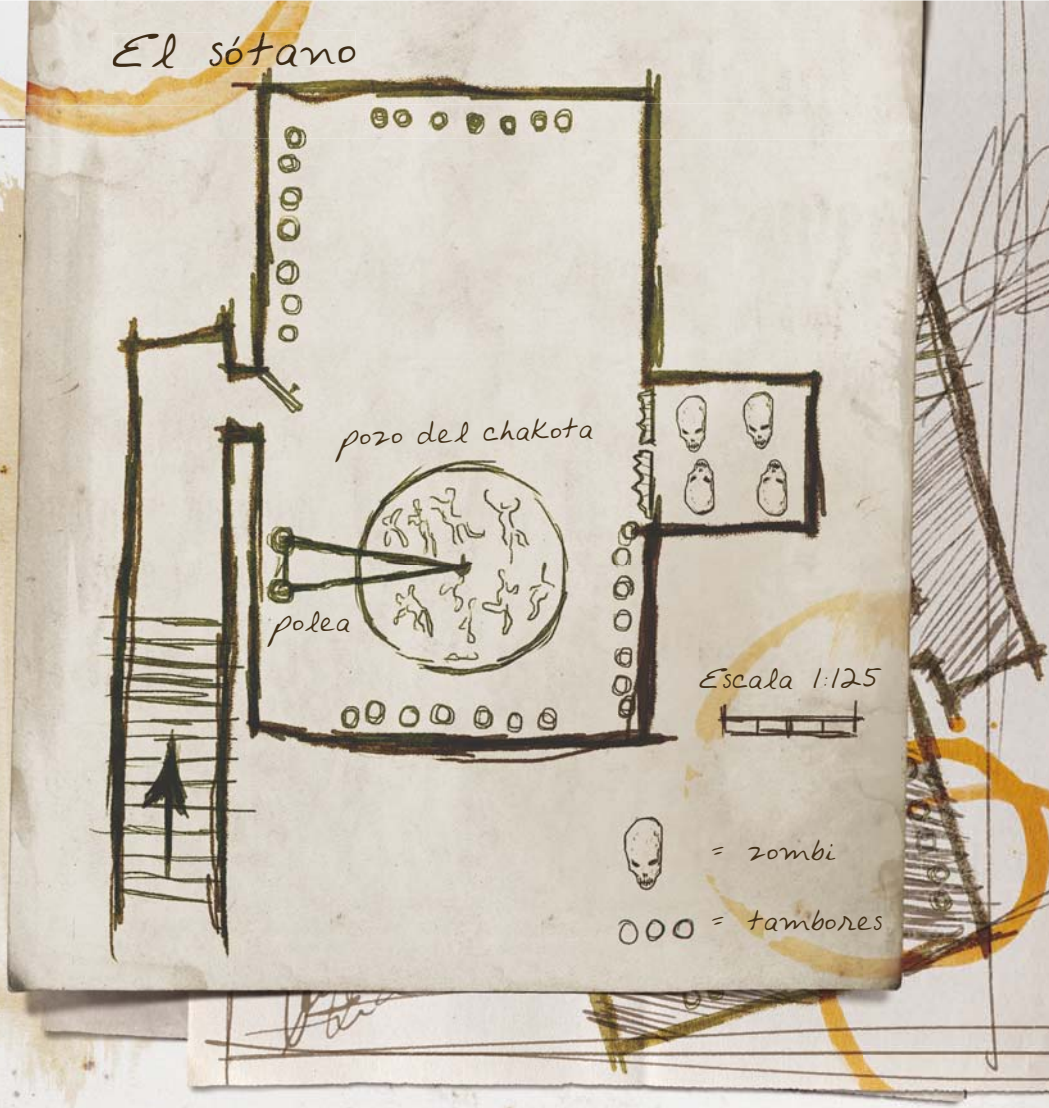
El sótano

Al otro lado está la cámara de los sacrificios, cuyo techo es de 4,50 m. Todas las superficies son de piedra labrada y una tirada de **Mitos de Cthulhu** permite discernir que los oscuros símbolos sectarios inscritos en la piedra están relacionados con los primigenios. En varios nichos de las paredes hay antorchas que se encienden durante las ceremonias. Una cortina separa esta zona de la pequeña alcoba en la que antes de los ritos Mukunga medita sobre las alegrías que le proporciona servir a su dios. Cuatro zombis montan guardia allí.

En el centro de cada pared hay una serie de tambores africanos que se utilizan en los rituales.

Junto a la entrada hay dos postes verticales, de los que cuelgan correas de cuero a las que se ata a las víctimas que tienen que ser sacrificadas. Las ceremonias se realizan una vez al mes, y al menos dos víctimas tienen que ser consagradas al Secta de la Lengua Sangrienta durante cada rito.

En el centro de la habitación hay un pozo de 2,40 m de diámetro, cubierto por un bloque de gruesa piedra negra, que se mueve mediante una polea que cuelga del techo. Debido al enorme peso del bloque hace falta una FUE combinada de 25 para moverlo.



El chakota

En el fondo del pozo de 4,50 m de hondo se halla lo que la secta denomina *chakota*, el espíritu de las muchas caras, adorado como un espíritu servidor del Secta de la Lengua Sangrienta. Este aborrecible ser se describe con detalle más adelante.

Mientras el bloque de piedra se encuentra en su lugar, no pueden oírse las voces del *chakota*, pero si se retira unos horribles chillidos llenan la habitación. Una vez retirada la tapa, el *chakota* espera que se le dé de comer en unos diez minutos. Si no se procede así, sus caras redoblan los gritos provocando una tirada de **Cordura**, 1/1D8.

Los guardianes de la cámara de los sacrificios

La cámara la protegen cuatro zombis creados específicamente por el sumo sacerdote Mukunga para este trabajo. Los cuatro son víctimas mutiladas de asesinatos de la secta. Como quiera que les cuelgan los intestinos, y llevan grabada en la frente la marca de la secta, su visión obliga a tirar COR, 0/1D8, ya se les vea juntos o por separado. Atacarán a cualquiera que entre en la cámara excepto Mukunga si éste no se halla presente, pero sólo perseguirán a los intrusos hasta la base de las escaleras. El guardián puede escoger el momento del ataque.

Durante los ritos, los zombis flanquean a Mukunga como guardias de corps, y cuando no hay ritual permanecen en la alcoba. La descripción se encuentra más adelante. Mukunga creó estos zombis mediante el hechizo Crear zombi, que aparece en el libro *Sectas oscuras de* África, presente en esta cámara.

Objetos en la alcoba de Mukunga

La alcoba mide 1,80 × 1,80 m y está separada de la cámara de sacrificios mediante una cortina. Junto a cada pared lateral, pero mirando hacia la cortina, hay dos zombis.

La mayoría de los pequeños objetos que se describen a continuación están envueltos juntos en una piel de leopardo y colocados junto a la pared del fondo, lejos de las posibles pisadas de los zombis. El manto del sacerdote y las garras de tigre cuelgan de un clavo en la pared del fondo. Si Mukunga está presente, llevará el cetro.

EL MANTO DEL SUMO SACERDOTE: un chal de vivos colores cubierto de plumas, que una tirada de **Historia natural** permite identificar como de flamenco y de martín pescador, probablemente del África oriental.

LAS GARRAS DE LEÓN: se trata de dos juegos de garras auténticas de león, cosidas a una especie de guantes, de manera que puedan llevarse puestas en las manos. El resultado es lo suficientemente robusto como para que estos dos elementos rituales puedan utilizarse como armas (ver descripción de Mukunga en pág. 42).

SECTAS OSCURAS DE ÁFRICA: el libro tiene un ex libris que indica que es propiedad de la Universidad de Harvard. Está en inglés, tiene + 6 a Mitos, su lectura cuesta 1D10 puntos de COR y tiene un multiplicador de hechizos de × 2. Publicado recientemente, sólo se distribuyeron 13 ejemplares (las autoridades consiguieron quemar el resto). El libro contiene un hechizo: Crear zombi (ver pág . 327 de la LdC).

LA MÁSCARA DE HAYAMA: una máscara diabólica africana aparentemente tallada en madera, aunque una tirada de **Historia natural** permite establecer que no se trata de madera alguna conocida en la Tierra. Representa una combinación de cuatro dioses exteriores,



La Máscara de Hayama

A primera vista, la Máscara no posee aditamento alguno para mantenerla fija en su sitio, pero cuando alguien la aprieta contra su cara, se adhiere como si se tratara de un ser vivo y se agarra al rostro del portador (un efecto inquietante, incluso de contemplar), quien no se la puede quitar, ni siquiera con ayuda de otros. Al cabo de unos 15 segundos de llevar puesta la máscara, las pupilas de quien la lleva parecen expandirse hasta el tamaño de las órbitas de los ojos. En ese momento y durante los siguientes 30 segundos el portador tiene una visión quizá excesivamente clara de uno de los cuatro dioses que se mencionan más abajo, y debe llevar a cabo una tirada de **Cordura**.

A continuación, la Máscara cae de la cara de quien la lleve. Si se utiliza en conjunción con un hechizo de Llamada o Contacto para uno de estos dioses, la Máscara cae cuando el hechizo se completa.

Existen beneficios de ponerse la Máscara, si el portador sobrevive a la experiencia con su COR todavía en cifras positivas. La primera vez que se vea a cada dios se ganan 1D10 puntos de **Mitos de Cthulhu** además de la posible ganancia por locura temporal. En segundo lugar, tenerla puesta mientras se realiza cualquiera de los hechizos Contactar con Nodens, Llamar a Azathoth, Llamar a Shub-Niggurath o Llamar a Yog-Sothoth abre una vía más directa con el dios respectivo, lo que proporciona un + 25 a la probabilidad de éxito.

La Máscara es un valiosísimo artefacto de los Mitos, y los sectarios serán capaces de matar para obtenerla.

TABLA DE VISIONES DE LA MÁSCARA

1D4	*Dios visto*	*Éxito*	*Fracaso*
1	Nodens*	sin tirada	sin tirada
2	Azathoth	1D10	1D100
3	Shub-Niggurath	1D10	1D100
4	Yog-Sothoth	1D10	1D100

**Como se indica en el capítulo de El Cairo, la Máscara de Hayama puede ayudar a los investigadores a frustrar la resurrección de Nitocris.*

y fue tallada por un gran hechicero del Congo, que dirigía una secta cthulhoidea, una tirada de **Arqueología** establecerá su origen congolés. Ver el recuadro adyacente, en el que se detallan sus propiedades.

UN BOL DE COBRE BRUÑIDO: grabado con runas y signos no reconocibles. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** lo identifica como teniendo que ver con el conjuro Enviar sueños, que se detalla en un pergamino árabe en poder de la Fundación Penhew (en Londres). Aunque el bol parece de cobre, en realidad está construido con un metal ajeno a la ciencia terrenal, y que los sectarios denominan "el cobre de allá arriba".

UN CETRO GRABADO: de origen africano y hecho en madera de baobab, está recubierto de antiguas runas, quizás reconocibles por quien domine los jeroglíficos. Las runas dicen: "Nyambe, tu poder es mío." El cetro proporciona 10 puntos de magia adicionales a quien lo tenga en la mano y pronuncie el nombre de Nyambe. Si no se utilizan, estos puntos se disipan en una hora. Una vez usados, el cetro no puede proporcionar más hasta la siguiente salida del sol. Nyambe es el nombre que se da al dios supremo, en el oeste y el sur de África. El cetro no es un artefacto de los Mitos.

UNA CINTA DE METAL GRIS: en la que hay grabadas runas de los Mitos de Cthulhu. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** permite determinar que se trata de una especie de artefacto protector que tiene que ver con Nodens. Cuando se coloca en la cabeza, la cinta protege contra los ángeles descarnados de la noche: ninguno de ellos atacará al portador de la cinta a menos que éste le ataque primero.

Ritos de la Lengua Sangrienta

Aunque las reuniones de la secta son semanales, los ritos sólo tienen lugar una vez al mes, con la presencia de 2D20 + 10 sectarios.

El rito requiere al menos dos víctimas, que normalmente son secuestradas en otras partes de Harlem el mismo día, y llevadas a la tienda poco antes de que empiece. Si algún investigador ha sido secuestrado para ese propósito, será llevado antes, en el interior de una caja de embalaje. El resto de los sectarios empezará a llegar poco después de la 1 de la madrugada y el rito empezará a la 1:30 h. Cualquiera que vea entrar a docenas de sectarios en un lugar tan pequeño como *La Casa del Ju-ju* no podrá por menos de pensar que tiene que haber otras habitaciones o un sótano.

Los vecinos pueden dar una indicación bastante exacta de cuándo empiezan los rituales. Si han sido amables con ellos, también podrían llamar por teléfono a los investigadores cuando vean entrar mucha gente a altas horas de la noche.

Durante los ritos no hay guardias en el patio, y la mayoría de los sectarios entran entre la 1 y la 1:30 h. Existe una posibilidad del 75% de que 1D6 sectarios lleguen tarde y aparezcan por detrás de los investigadores si estos se deciden a investigar entre esas horas. Después de la 1:30 h la probabilidad se reduce al 10%.

Al llegar al pasillo, los sectarios se quitan la ropa y se ponen tan solo los grotescos gorros de la secta, poniéndose a cantar y bailar durante horas, hasta que Mukunga determina que se ha llegado a un auténtico frenesí. Entonces graba la marca en la frente de las víctimas y pronuncia una invocación en la que se puede distinguir perfectamente el nombre de Nyarlathotep. Las víctimas son arrojadas después al pozo del *chakota*, tras levantarse el bloque de piedra, y de vez en cuando un sectario se arroja voluntariamente para ser devorado, como sacrificio para demostrar su fe.

Durante los ritos, Mukunga lleva puesto el manto de plumas y utiliza las garras para marcar en las víctimas la runa de la secta. También atacará con ellas si los investigadores le interrumpen. Si los esfuerzos de la congregación no son suficientes para reducir o matar a los investigadores, Mukunga convocará a un horrendo cazador (sólo él puede hacerlo, y sólo una vez por noche).

Con el ruido y la locura de los ritos, si los investigadores entreabren la puerta de la cámara de los sacrificios y echan una mirada podrán ver sin ser vistos. Si la abren del todo les verán en 1D3 minutos.

Como puede imaginarse, la secta no tolera de buen grado las visitas imprevistas, y todos los sectarios perseguirán a los investigadores en un intento de capturarlos y utilizarlos como víctimas sacrificiales. En la cámara no hay armas y les será difícil echar mano de las que llevan en sus ropas, que están amontonadas a la entrada, pero si persiguen a los investigadores hasta la tienda allí podrán coger las lanzas, cuchillos y palos expuestos. Tal persecución durará hasta que los investigadores sean capturados o muertos, o consigan escaparse. Téngase en cuenta, sin embargo, que una turba enloquecida de sectarios desnudos persiguiendo a un grupo de investigadores bien vestidos por el centro de la Avenida Lenox probablemente atraiga la atención de la policía.

Los seres de La Casa del Ju-ju

Por orden de importancia son: el *chakota*, Mukunga (consulta sus características en la pág. 42), seis zombis (hay dos de recambio para el guardián), los sectarios, y Silas N'Kwane (pág. 56). Si algún guardián precisa más sectarios puede utilizar los tres asesinos de la habitación 410, o generar más utilizando las descripciones del recuadro de la Lengua Sangrienta al principio de este capítulo.

El chakota

DESCRIPCIÓN: el *chakota* se compone de docenas de rostros humanos unidos a una masa más o menos cilíndrica y vermiforme de músculos de aspecto enfermizo veteados de color púrpura. Las caras lloran, gimen y aúllan de una forma terrible. El *chakota* puede moverse, pero no salir del pozo, que mide 1,80 m de hondo y 1 m de diámetro.

Las caras del *chakota* son las de sus víctimas, puesto que cada nueva víctima añade su cara a las anteriores al cabo de unas dos horas de ser digerido su cuerpo. El monstruo mata mordiendo y devorando a sus víctimas con sus múltiples caras. No hay un límite significativo al número de víctimas que puede devorar, puesto que su masa puede extenderse indefinidamente. Cualquiera que vea en él el rostro de una persona conocida puede sufrir una Pérdida de Cordura doble o triple de la estipulada. Cualquiera que sea mordido por el monstruo pierde 1D10 puntos de COR automáticamente, sin tirada que valga.

CÓMO CREAR UN *CHAKOTA*: las características del monstruo son función del número de caras que tenga. Cada una aporta 1 punto de FUE y uno de TAM. La CON es siempre igual a la FUE, teniendo siempre DES 3 y Mov 4. El *chakota* del pozo tiene 36 caras, y si se comiera a dos investigadores tendría 38.

La creación de un *chakota* implica un ritual mágico que precisa un voluntario (por lo general un sectario ya demente) cuya cara es la primera. Al principio los demás sectarios deben ayudar al ser a alimentarse, pero pronto puede hacerlo por sí mismo.



EL CHAKOTA, el espíritu de las muchas caras

FUE 36	CON 36	TAM 36	INT 0	POD 36
DES 3	-	Mov 4	-	PV 36

- Bonificación al daño: nula
- Ataques: Mordisco 30%, daño 1D3 por cara, 1D8 caras por blanco.

  Aullidos del Chakota, daño 1/1D8 puntos de COR, sólo la primera vez que se oigan.
- Armadura: el chakota es inmune a las armas de fuego, a los palos o a los cuchillos, pero no al fuego en sí, a la magia o a la electricidad. Si se le tapan todas las bocas, se le puede ahogar en agua o en tierra.
- Habilidades: ninguna.
- Pérdida de Cordura: 1D3/1D20 puntos de COR por ver al chakota.

  Nota: hay que hacer tirada de impacto por cada cara. Si un **Mordisco** acierta, la boca se aferra a la víctima manteniéndola junto al *chakota*. Aquélla puede intentar soltarse mediante una tirada de resistencia de su FUE contra la FUE del monstruo, con un coste automático de 1 punto de daño adicional por cada boca que estuviera reteniéndola. Supón que cada mordisco tiene FUE 1: suma los mordiscos y realiza dicha cifra para la tirada en la tabla de resistencia, no utilices la fuerza total del *chakota*.

  A discreción del guardián, permite sólo un objetivo a la vez o hasta tres conforme la situación lo requiera. El *chakota* intentará devorar al primer objetivo antes de ocuparse del segundo, pero cada víctima cuesta sólo media docena de asaltos o menos de tragar.

Mukunga, el sumo sacerdote

Este poderoso enemigo disfruta lo indecible eliminando a los enemigos de su dios. Conoce la situación de la montaña del Viento negro, sabe lo que se oculta en la caverna del templo, y tiene algunos indicios acerca del plan de Nyarlathotep, pero jamás revelará a nadie esta información a menos que se le obligue mágicamente. Si se ve a punto de morir, su último acto será Contactar con Nyarlathotep para pedirle que le vengue (hay una probabilidad del 1% de que le haga caso). Si llega a saber que los investigadores se dirigen a Londres se pondrá en contacto con Edward Gavigan para advertirle, pero sólo si está convencido de no poderles liquidar por su cuenta. Sabe algo de la secta china, pero no tiene manera de alertarles si los investigadores deciden ir primero a Shanghái, y desconoce por completo las actividades de Huston en Australia y en cualquier otra parte.

De día trabaja en los muelles, y vive en una paupérrima habitación del East Side, en la calle 129, en la que sólo hay una colchoneta, algo de ropa y muchos grabados keniatas, la mayoría de los cuales tienen algún significado místico (como demostrará una tirada de **Ciencias ocultas**). A veces se le ocurre seguir a caminantes distraídos por Central Park. Se le puede encontrar también en el bar de *Mabel la Gorda*, un tugurio en la calle 139 esquina con la 6ª Avenida, que es bastante popular entre los nativos africanos. Aunque raramente se les ve por allí, los blancos pueden ir perfectamente. Los habituales conocen a Mukunga y dicen que tiene el poder, el *ju-ju*. Llevan razón.

Los zombis

Cuando se enfrenten a estas monstruosidades, los personajes deben tirar COR, 1/1D8. Si el zombi era conocido en vida por el investigador, y aún es reconocible, hay una pérdida adicional de 1D4 tanto si la tirada de **Cordura** se consigue como si se falla. Recuérdese que un impacto con un arma que pueda empalar sólo causa 1 punto de daño a un zombi, y que el daño infligido por otras armas físicas se reduce a la mitad de lo que salga en los dados.



OCHO SECTARIOS TÍPICOS DE LA LENGUA SANGRIENTA

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	EDU	COR	PV
1	12	15	12	13	10	17	10	6	0	14
2	10	13	14	8	10	15	9	4	0	14
3	14	12	10	14	11	13	6	3	0	11
4*	14	17	8	10	15	11	4	5	0	13
5	15	11	9	10	12	10	9	5	0	10
6	11	12	12	15	11	10	13	2	0	12
7	9	14	14	10	13	9	12	1	0	14
8	11	18	13	11	9	8	6	4	0	16

*Nacido en los Estados Unidos.

- Bonificación media al daño: nula.
- Ataques: *Pranga* 45%, daño 1D6 + 2.
  Cuchillo pequeño o navaja 45%, daño 1D4.
  Revólver calibre 22 (sólo el norteamericano) 30%, daño 1D6.
- Habilidades: Ciencias ocultas 10%, Descubrir 35%, Discreción 60%, Escuchar 50%, Mitos de Cthulhu 05%, Ocultarse 60%, Saltar 55%, Seguir rastros 15%.
- Lenguas: inglés 45% (sólo hablar), kikuyu 35% (sólo hablar), nandi 35% (sólo hablar).

LOS ZOMBIS

Nº	FUE	CON	TAM	POD	DES	PV	BD
1	18	19	12	1	12	16	+ 1D4
2	22	7	9	1	11	8	+ 1D4
3	21	13	8	1	10	11	+ 1D4
4	12	19	9	1	8	14	0
5	9	6	9	1	6	8	0
6	24	10	8	1	4	9	+ 1D4

- Movimiento: 6 (todos)
- Ataques: Mordisco 30%, daño 1D3.

El desenlace

Armados sólo con pistas, motivación y una ligera idea de la vasta conspiración a la que se enfrentan, los investigadores pueden zarpar ahora hacia Inglaterra, Egipto, Kenia, Australia o la China para averiguar más cosas y quizá frustrar los planes del Dios Oscuro. Los guardianes cuyo grupo esté compuesto por novatos en el juego pueden sugerir que elijan un coordinador que resida en los EEUU para recibir informes, guardar objetos mágicos o libros arcanos, y quizá para recoger fondos. Se trata de la típica persona a quien se puede enviar un telegrama a cobro revertido desde Katmandú, y siempre se asegurará de que llega a la persona adecuada. Puede ser también quien se encargue de solucionar los problemas ocasionados por la muerte de uno o varios investigadores, llegando incluso a reclutar nuevos equipos de investigación en el peor de los casos. Los jugadores pueden generar entre todos dicho personaje, justificando apariencia, recursos y por qué los investigadores confían en su persona. Debería estar bajo el control de uno de los jugadores, quien lo interpretaría según conviniera. Al final de una aventura el guardián debería recibir por parte de ese jugador un resumen de los telegramas, paquetes, etc., enviados o recibidos por el coordinador. En este capítulo el doctor Cowles, la señorita Miriam Atwright, Jonah Kensington, o Erica Carlyle podrían ser adecuados para ello.

Con esta línea de comunicación definida y establecida, si unos jugadores novatos envían a su grupo contra enemigos tan abrumadores que el guardián se ve obligado a elegir entre destruir todo el grupo o sacrificar su propia integridad para salvar la campaña, la elección es clara. Contemplando plácidamente cómo aumenta la cifra de bajas, el guardián está seguro en el conocimiento de que ha creado una forma de reiniciar la campaña en el punto en que la muerte la detuvo, disponiendo de todas las evidencias que los jugadores ya conocían y, además, es posible que haya impartido a sus jugadores una lección sobre el significado de la palabra "precaución". En esta campaña, los investigadores incautos mueren.






Visite
LONDRES
LA CIUDAD MÁS GRANDE DEL MUNDO
10
CACIÓN OFICIAL

"Se maravillaba de la vasta presunción de quienes balbuceaban acerca de los malignos primigenios, como si Ellos fueran a dejar por un instante sus sueños eternos para desatar su ira sobre la Humanidad. ¡Sería lo mismo que si un mamut se detuviera para vengarse frenéticamente de un gusano!"

—"*A través de la puerta de la llave de plata*", por **H. P. Lovecraft.**

Londres

Capítulo dos, donde una excursión a la niebla y la penumbra londinenses arroja un angustioso resultado para los investigadores, quienes se cruzan en el camino de magos y seres de gran poder.

Londres es el lugar más cercano y quizá el más lógico para que los investigadores inicien sus viajes: Elias venía de allí; esa fue la primera parada de la Expedición Carlyle; los recursos bibliográficos de la urbe son enormes; sus dirigentes en otro tiempo dominaron Egipto, Kenia y China; las gentes por lo general son amigables y los letreros de las calles están en inglés.

Aquí las sombras del primer capítulo se vuelven más sustanciales. Los investigadores se enfrentan a otra secta, distinta a la de la Lengua Sangrienta pero quizá conectada con ella. Las pistas siguen señalando a Egipto, Kenia, Australia y Shanghái. Por el camino aparecen anomalías como un hombre lobo, un artista demente, y un respetable administrador con extraños amigos. El guardián deberá utilizar una cierta flexibilidad para enfatizar la diversión, por ejemplo esforzándose en dar color local: la niebla, el humo del carbón, el penetrante frío de la noche, las multitudes y la enormidad del tráfico diurno, la atmósfera bohemia del Soho, los magníficos museos y galerías, los amenazadores callejones de Limehouse, los aterrorizados habitantes de Lesser-Edale, o los frondosos setos de las fincas rurales tras los que se celebran los más paganos y monstruosos ritos.

Mickey Mahoney, propietario y editor del *Scoop* podrá guiar a los investigadores por los encuentros, aunque es probable que estos consigan levantar suficiente polvareda por sí solos.

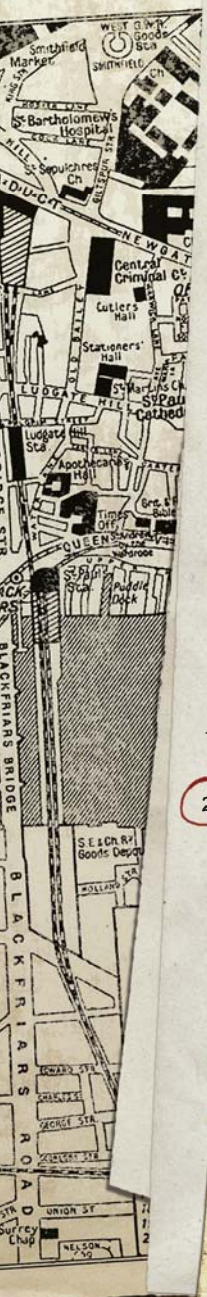
Excepto por la Hermandad, la mayoría de las amenazas pueden evitarse (o bien se puede huir de ellas) pero cabe esperar algunas bajas, ya sea por defunción o por locura. Téngase en cuenta que, a partir de la entrevista con Edward Gavigan, los ojos de la Hermandad estarán puestos en los investigadores.

A diferencia del primer capítulo, en el que la mayoría de las actividades consistían en la recogida de información, los episodios que suceden en éste frecuentemente se convierten en aventuras mortales. Déjese a los investigadores que elijan por sí solos presentándoles varias opciones, pero que no carezcan de oportunidades. Dos de las pistas conducen a aventuras que son de por sí horribles, pero que no aportan nada a las pesquisas sobre la Expedición Carlyle ni sobre los crueles planes de Nyarlathotep para con nuestro planeta.


Muelles de Limehouse
Estación de St Pancras
Fundación Penhew
Tienda de Taifik
La Pirámide Azul
Casa de Miles Sidley
The Scoop
LONDON (CENTRAL)
Scale of Yards
Railways
Underground
BRITISH MUSEUM
COVENT GARDEN
TRAFALGAR SQ.
PICCADILLY CIRCUS
CHARING CROSS
WATERLOO
THE THAMES
VICTORIA EMBANKMENT
TEMPLE GARDENS
WHITEHALL
HORSE GUARDS PARADE
ADMIRALTY
WAR OFFICE
NATIONAL GALLERY
HOLBORN
STRAND
FLEET STREET
KENSINGTON
CHELSEA
WESTMINSTER
BERMONDSEY
ISLE OF DOGS
BAYSWATER ROAD
OXFORD STR.
COMMERCIAL ROAD
WEST HAM

CONEXIONES IMPORTANTES DE ESTE CAPÍTULO

Nº / PISTA:	OBTENIDA DE:	LLEVA A:
12 / Tarjeta de visita	Escena del crimen de Elias	Edward Gavigan, Fundación Penhew
-- / Referencia	Jonah Kensington	Inspector Barrington
-- / Referencia	Jonah Kensington	Mickey Mahoney
-- / Jonah Kensington	Nueva York	Edward Gavigan
25 / Mickey Mahoney	The Scoop	Miles Shipley
-- / Pintura de Miles Shipley	Piso superior	Retrata a Nyarlathotep y a sectarios de la Lengua Sangrienta
26 / Mickey Mahoney	The Scoop	El monstruo del condado de Derby
27 / Mickey Mahoney	The Scoop	Los "asesinatos egipcios" del inspector Barrington
-- / Edward Gavigan	Vigilancia	Tewfik al-Sayed, Casa Misr
-- / Encontrar panel secreto	Despacho de Gavigan	Habitación secreta en el sótano de la Fundación Penhew
-- / Caja de embalaje	Fundación Penhew	Ho Fong, Shanghái
-- / Caja de embalaje	Fundación Penhew	Naviera Randolph, Australia
-- / Club La Pirámide Azul	Inspector Barrington	Tewfik al-Sayed
-- / Fundación Penhew	Inspector Barrington	Tewfik al-Sayed
-- / Tewfik al-Sayed	Gavigan, Barrington	Hermandad del Faraón Negro, Espejo de Gal
-- / Club La Pirámide Azul	Inspector Barrington	Camión a la Casa Misr, en Essex
-- / Movimientos de los sectarios	Yalesha, la bailarina	Camión a la Casa Misr, en Essex
-- / Ceremonias de la secta	Vigilancia	Gavigan posiblemente en una secta inglesa
-- / Fundación Penhew	Vigilancia	Camión a Limehouse y Punji Chabout
-- / Almacén de Chabout	Carguero Viento de marfil	Caja a Ho Fong, Shanghái
-- / Libro de contabilidad de Gavigan	Casa Misr	Shanghái, Australia, Egipto, Nueva York, etc.
29 / Carta de Gavigan	Casa Misr	Sir Aubrey Penhew, Jack Brady









Acerca de Londres

Durante generaciones, Londres y sus alrededores han sido la ciudad más grande del mundo. En su área metropolitana viven unos 7,5 millones de personas, y no sólo es la mayor, sino también la urbe más rica del mundo. En generaciones posteriores, Nueva York osaría disputarle el cetro de la supremacía a la ciudad del Támesis, pero cuando transcurre nuestro relato Londres es la reina de la civilización. El auge de la construcción fue interrumpido por la Gran Guerra pero desde su final el ritmo se ha reemprendido a pesar de algunos problemas laborales. El condado de Londres (de forma irregular) mide unos 18 km de largo por unos 26 de ancho, lo que arroja una superficie de unos 470 km^2. Es ridículamente fácil esconderse en el dédalo de calles y edificios que conforman tamaña aglomeración.

El distrito del Soho (un barrio tradicionalmente de prostitutas y vendedores ambulantes, cerca de las sedes del gobierno) se menciona varias veces en el texto pero no está identificado en el mapa. Está limitado, aproximadamente, por Oxford Street, Regent Street, Charing Cross Road y Piccadilly Circus.

Las partes más acomodadas de la ciudad se encuentran al norte del Támesis: el West End y la mayoría de Westminster, con extensiones a Chelsea, Kensington, Paddington y Marylebone. En Westminster se encuentran la mayoría de los palacios y oficinas del gobierno en los que la gente piensa cuando se le habla de Londres, y la mayoría de las direcciones elegantes incluyen Mayfair (al este de Hyde Park), Belgravia (al sur de Hyde Park), Kensington (al oeste de Belgravia), y Chelsea (al sur de Belgravia). La *City of London* actual es en realidad poco más de 2,6 km^2 al norte del río, dentro de las murallas medievales, pero es allí a donde parecen apuntar todas las líneas de ferrocarril, el corazón comercial del Imperio Británico.

Más hacia el norte, los barrios son predominantemente de artesanos o de clase media.

Los barrios bajos del East End: Stepney, Bethnal, Green, Limehouse, Shoreditch, etc., forman un contraste llamativo por su enorme pobreza, un estado que también es normal a lo largo de la orilla sur del Támesis desde Battersea hasta Greenwich. Un escritor de la época hizo notar que "incluso en los barrios más ricos, en Westminster y en todas partes, hay focos de extrema pobreza, pequeños pero bien definidos..."

Más al sur del río, los barrios se vuelven cada vez más de clase media y suburbanos.

Mickey Mahoney

Si Jonah Kensington no proporcionó el nombre de Mahoney a los investigadores, el investigador que era amigo de Elias puede recordar que éste hablaba a menudo de Mahoney, que es un contacto lógico en Londres. Mahoney es un no demasiado acicalado periodista irlandés que publica *The Scoop*, un semanario sensacionalista que se especializa en asesinatos sanguinarios, escándalos sexuales y sucesos extraños. Mahoney fuma puros, es pelirrojo, tiene 43 años, es rudo y bastante cínico. Las oficinas del *Scoop* están en el segundo piso de un destartalado bloque de oficinas en Fleet Street, no lejos de Ludgate Circus. A Mahoney le apena grandemente la muerte de Elias, puesto que hace mucho tiempo que le conocía, casi siempre a través de despachos de agencia. Está ansioso por ayudar, pero se cansará rápido de los investigadores si le parece que no están a la altura.



NOMBRE Y APELLIDOS: MICKEY MAHONEY
EDAD: 40 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Periodista cínico

FUE 11	CON 13	TAM 8	INT 14	POD 9
DES 10	APA 14	EDU 13	COR 55	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 60%, daño 1D3.

  Fusil Lee Enfield .303 55%, daño 2D6 + 1.

  Patada 50%, daño 1D6.

  Cabezazo 45%, daño 1D4.
- Habilidades: Charlatanería 75%, Ciencias ocultas 10%, Conducir automóvil 55%, Contabilidad 65%, Derecho (leyes sobre el libelo) 95%, Historia 35%, Mecánica 55%, Psicología 60%, Regatear 55%.
- Lenguas: gaélico 65% (propia), inglés 50%.

En su última estancia en Londres, Elias le había visitado prometiéndole una exclusiva acerca de una extraña secta que operaba en Londres, y que al parecer tenía muy buenas conexiones. Mahoney nunca la logró, pero le encantaría obtenerla y está dispuesto a pagar hasta 15 £ por ella. Por supuesto que también le encantaría imprimir cualquier tipo de relato extraño o macabro, y también paga bien por fotos de bellas modelos en ropa interior, acompañadas de relatos del estilo "De vacaciones en Cornualles" *. Mahoney es un auténtico profesional que sólo se preocupa de la verdad si hacerlo le puede proporcionar más dinero.

Elias nunca mencionó el nombre de secta alguna, ni nada que se relacionara con sus sospechas, aunque se pasó algunos días buscando por entre los archivos del *Scoop*, y Mahoney indica a los investigadores que si quieren pueden hacer lo mismo, pero recuerda que Jackson se interesó sobre todo en los tres relatos que se citan al principio de las tres próximas secciones. Ninguno de ellos está firmado, y Mahoney afirma que es posible que él mismo los reescribiera a partir de noticias de teletipo o despachos de agencia "para darles un poco más de gancho".

Cada uno constituye una aventura en sí mismo. "El monstruo del condado de Derby" es una pista falsa, que no tiene significado oculto alguno; "Masacre en el Soho" tiene que ver directamente con la Hermandad del Faraón Negro, y "Una serpiente en el Soho" tiene que ver con los Mitos de Cthulhu, pero no tiene relación con los demás elementos de esta campaña.

Mahoney no sabe si Elias siguió alguna de las pistas, pero notó que parecía desesperado y partió en seguida hacia Nueva York (había sido detectado por Gavigan, pero eso Mahoney no lo sabe). Por lo que a Mahoney respecta, la Fundación Penhew y Edward Gavigan están por encima de toda sospecha.

Mahoney puede ser una fuente de información útil en muchos aspectos: conoce Londres al dedillo, así como la importancia real de mucha gente. Si los investigadores requieren los servicios de un experto en abrir cajas fuertes, se les antoja hablar con uno de los jefes de los bajos fondos, o quieren saber si el inspector Barrington es un hombre honrado, Mahoney es su hombre.

Si los investigadores han sido seguidos hasta *The Scoop,* y sus actividades demuestran ser peligrosas para la secta, la Hermandad despachará tres asesinos con órdenes de matar ritualmente a Mickey Mahoney. Si lo desea, el guardián puede convertir esto en una escena, quizá como en el caso de Elias con los investigadores en la escena del crimen.

---

* ***N. del T.:*** *juego de palabras entre "Cornish", gentilicio de Cornualles, y "corny", que significa "romántico", pero aquí usado en sentido horizontal.*



La Hermandad del Faraón Negro (Londres)

Compuesta originalmente de sirvientes egipcios, ahora forman parte de ella hindús, árabes y blancos depravados casi a partes iguales; la secta es pequeña, y la jerarquía sigue siendo mayoritariamente egipcia. El nombre de la secta procede de una forma de Nyarlathotep de quien en el Egipto dinástico se decía que era un amo oscuro o invisible que, como la noche, estaba a la vez en todas partes y en ninguna.

La Hermandad sirve aquí a la Fundación Penhew; sir Aubrey Penhew acompañó a la Expedición Carlyle. La secta utiliza diversos lugares fuera de Londres para llevar a cabo sus rituales, y en la capital residen dos líderes importantes: Edward Gavigan, el director de la Fundación, y Tewfik al-Sayed, que regenta una pequeña tienda de especias no lejos del Soho. Ambos son inteligentes, peligrosos y absolutamente dementes. El arma ritual característica de la secta es un bastón corto con un pincho; como pago por ciertos crímenes, se permite que el sectario intente romper los huesos de la víctima con el bastón antes de clavarle el pincho en el corazón. Nunca dejan runas identificativas en las víctimas, y es muy raro que utilicen armas de fuego. La Hermandad no acepta mujeres en sus filas. Hace relativamente poco, un artista de Nueva York perteneciente a la secta ha esculpido un *anj* (o cruz ansada) con la parte de arriba rota o doblada, lo que puede indicar quizá que la Lengua Sangrienta y la Hermandad tienden a converger.



Edward Gavigan



Tewfik al-Sayed

EDWARD GAVIGAN,
55 años, director de la Fundación Penhew, y sumo sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro

FUE 13	CON 17	TAM 13	INT 18	POD 23
DES 16	APA 14	EDU 18	COR 0	PV 15

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques*: Escopeta galga 12 50%, daño 4D6/2D6/1D6.

  Bastón de la secta 50%, daño 1D6 + 1D4.

  Sable 30%, daño 1D8 + 1 + 1D4.

  *Gavigan, igual que Tewfik, tiene un par de cetros mágicos.
- Hechizos: Absorber la vida, Absorción de Poder, Activar una semilla de la niebla, Consunción, Contactar con Nodens, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con un chthonian, Contactar con un gul, Contactar con un habitante de la arena, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un horrendo cazador, Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses, Convocar/Atar a un vagabundo dimensional, Encantar cuchillo, Encantar silbato, Enviar sueños, Explosión mental, Llamar a Azathoth, Llamar a Yog-Sothoth, Maldición de Azathoth, Nublar la memoria, Polvo de Ibn-Ghazi, Rueda de niebla de Eibon, Símbolo arcano, Signo de conjuración.
- Habilidades: Antropología 20%, Arqueología 60%, Astronomía 40%, Ciencias ocultas 75%, Conducir automóvil 50%, Contabilidad 30%, Crédito 85%, Derecho 50%, Descubrir 35%, Discreción 25%, Egiptología 90%, Equitación 55%, Escuchar 55%, Lanzar 60%, Lingüística 75%, Mitos de Cthulhu 39%, Ocultarse 20%, Persuasión 55%, Psicología 50%, Regatear 65%.
- Lenguas: árabe 95%, francés 85%, griego 70%, hindú 55%, inglés 90% (propia), inglés pidgin 20%, jeroglíficos 88% (sólo leer), latín 80%, suajili 25%.

MIEMBRO TÍPICO DE LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO (Londres)

FUE 10	CON 12	TAM 8	INT 8	POD 7
DES 9	APA 5	EDU 3	COR 0	PV 10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Bastón de la secta 50%, daño 1D8.

  Cuchillo de carnicero 30%, daño 1D6.

  Puñetazo 30%, daño 1D3.
- Habilidades: Charlatanería 25%, Conducir automóvil 40%, Descubrir 50%, Discreción 35%, Escuchar 50%, Mitos de Cthulhu 04%, Ocultarse 70%, Regatear 15%, Seguir rastros 10%, Trepar 45%, Vaciar bolsillos 15%.
- Lenguas: árabe 45% (propia, sólo hablar), inglés 20% (sólo hablar).



La Fundación Penhew

LONDRES

Donde los investigadores visitan una importante fuente de noticias y museo de egiptología, se entrevistan con su honorable director, y quizá averigüen más de lo que podrían imaginar.

Probablemente los investigadores llegarán a Inglaterra siguiendo el rastro de Carlyle y Elias en Londres, pero si las pistas no son lo suficientemente excitantes, el guardián es libre de situar más material para tentarles a viajar allí. No sería bueno perderse los episodios británicos. La Fundación Penhew y su director, Edward Gavigan, son objetivos lógicos para los investigadores.

Una entrevista con Gavigan no es difícil de obtener, particularmente si se menciona a Jackson Elias. A Gavigan le encantaría saber qué han averiguado los investigadores, en especial porque es el sumo sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro en el Reino Unido.

La Fundación tiene su sede en el centro de Londres, en Bloomsbury, no lejos de Oxford Street y al oeste del Museo Británico. Se trata de un edificio de estilo alto victoriano, de menos plantas pero de techos más altos que la mayoría de los que lo rodean, así como de una escala y elegancia de detalle mayores. Su interior, que consta de planta baja, piso y sótano, está opulentamente decorado. Hay portero en la entrada, y un secretario más bien fornido en el interior. Ésta es la única entrada pública. Gavigan, que es un hombre cauteloso, tiene bien guardada la entrada pública a las horas en que no está cerrada con llave.

Gavigan es una persona inteligente y cultivada, de unos 50 años de edad, elegantemente vestido, que recibe a los investigadores en un magnífico despacho panelado en maderas nobles. Como detalle de elegancia lleva reloj de pulsera, que en la época aún es un objeto de adorno personal relativamente nuevo. Aunque es el vivo retrato de un londinense acomodado, creció en la pobreza y le ha costado muchos años escalar hasta su posición actual como hombre de confianza de sir Aubrey. Le gusta tanto su vida material como el poder que le proporcionan los dioses. Es un formidable hechicero (consulta sus características en la pág. 70).

Una fuerte y moderna caja de caudales, con la puerta ligeramente entreabierta, brilla en un rincón. La entrevista de Gavigan con los investigadores será amistosa y abierta. Reconocerá que Elias habló con él acerca de la participación de sir Aubrey en la Expedición Carlyle. Se mostrará apenado si se le informa de la muerte de Elias, pero afirmará haberle visto sólo una vez y después intentará resumir la conversación que tuvo con él (si algún investigador consigue una tirada de **Psicología** mientras habla con Gavigan, podrá ver un resquicio en su armadura: cuando se le pregunta acerca de las actividades de Elias en Londres tuerce un poco el gesto, aunque a continuación afirma no saber nada de ellas).

Gavigan afirma que Carlyle obtuvo informaciones, aparentemente de una misteriosa mujer africana, relativas a un oscuro período de la historia de Egipto acerca del cual sir Aubrey hacía tiempo que se interesaba. En esa época se decía que el amo del valle del Nilo era un hechicero. Por desgracia, sonríe Gavigan, la información demostró ser falsa, y una vez en Egipto la mujer africana desapareció con todos los fondos en metálico de la expedición (unas 3500 £). "Somos hombres de mundo, ¿no? Para Carlyle, el dinero perdido era insignificante, pero pareció quedar muy afectado por la fuga de su amante."

Temiendo que el intenso calor y la decepción afectaran seriamente la salud de Roger, Hypatia Masters sugirió que el grupo pasara el verano en el clima relativamente fresco de las tierras altas de Kenia, lo que le proporcionaría a ella una excelente oportunidad de probar un

nuevo tipo de lentes para fotografiar la fauna africana. Una vez allí, el grupo se internó poco juiciosamente en territorio de dudosa seguridad, pagando por ello con la vida. Allí se perdió también la mayoría de las notas de la expedición puesto que sir Aubrey (siempre fiel a Carlyle) se las llevó para trabajar en ellas mientras los recuerdos aún estaban frescos en su mente. Según Gavigan, "donde quiera que esté, allí estarán las notas".

Si los investigadores sugieren que a lo mejor sir Aubrey llegó a enviar cartas a la Fundación, potencialmente interesantes, responde que sí pero afirma que en gran parte son de naturaleza privada referidas al joven Carlyle, y éticamente no se siente legitimado para mostrarlas a gente extraña.

La expedición desenterró algunos artefactos interesantes de otros períodos egipcios, y pudo excavar gran número de zanjas de prueba para completar buena parte del estudio sistemático de sir Aubrey sobre Dahshur, hallando algunos yacimientos secundarios en los yermos al oeste de la pirámide de Guiza. El gobierno egipcio prestó algunos de los artefactos al Museo Británico y alguna pieza menor fue comprado por la Fundación Penhew. La mayoría, sin embargo, aún está siendo catalogada por el Museo Egipcio en El Cairo, pero Gavigan se muestra deseoso de mostrar alguna de las piezas llevadas a Inglaterra. Si los investigadores se muestran de acuerdo, les mostrará una interminable colección de jeroglíficos, fragmentos de cerámica, estatuas sin nariz, y bajorrelieves de gatos lustrosos y de damas con vestidos de lino, durante el resto del día o por lo menos hasta que esté seguro de que les ha conseguido extraer toda la información posible. Ninguna tirada de **Egiptología** o de **Arqueología** consigue pillarle en un renuncio, pero es irritantemente aburrido.

Gavigan reconoce que la Fundación es la única heredera de la fortuna y las fincas de la familia Penhew, pero se ofenderá si se menciona el tema, y dará la entrevista por terminada de inmediato. Si se investiga podrá comprobarse que es verdad, pero también que Gavigan es una persona que dispone de una posición extremadamente acomodada de forma independiente, por lo que su posible interés en la fortuna Penhew es nulo.

Vigilancia

Aunque sabe que son un peligro en potencia, Gavigan es sutil y no enviará de inmediato a sus sectarios contra los investigadores, sino que primero les hará seguir. El guardián puede, de vez en cuando, hacerles tirar un **Descubrir** para ver si se dan cuenta, o tirar él periódicamente un **Ocultarse** para los sectarios que les acechan. En caso de que una tirada acierte o la otra falle, los investigadores se dan cuenta de que les siguen.

Si parece que los investigadores están a punto de revelar secretos de la secta, o de poner al descubierto su cuartel general, empezarán los ataques. También pueden tener lugar si la secta descubre que poseen artefactos o libros de los Mitos como la Máscara de Hayama o el *Sectas oscuras de* África, pero más para hacerse con ellos que para eliminar físicamente a los investigadores. Por ejemplo, sus habitaciones pueden ser saqueadas cuando ellos no estén.

Si vigilan a Edward Gavigan durante algunos días, descubrirán que hace visitas nocturnas a la sórdida tienda de Tewfik al-Sayed, la primera de las cuales tendrá lugar la misma noche de su entrevista con ellos. Si le siguen, las tiradas de **Descubrir** o de **Ocultarse** de antes se llevarán a cabo a la inversa. La tienda de Tewfik está a un cuarto de hora a pie de la fundación por lo que Gavigan, como buen inglés, irá andando. Si descubre que le siguen, se dirigirá a uno de sus clubs, el Diamondback, que está en Tottenham Court Road, y que no tiene relación alguna con los Mitos, pero cuya comida es excelente. Después de cenar volverá sonriendo a su piso de Mayfair.

Si los investigadores se introducen subrepticiamente en el piso, no encontrarán nada de interés excepto buen whisky, muebles de calidad, curiosidades del Egipto dinástico, y ropas de excelente corte.

El edificio de la Fundación Penhew

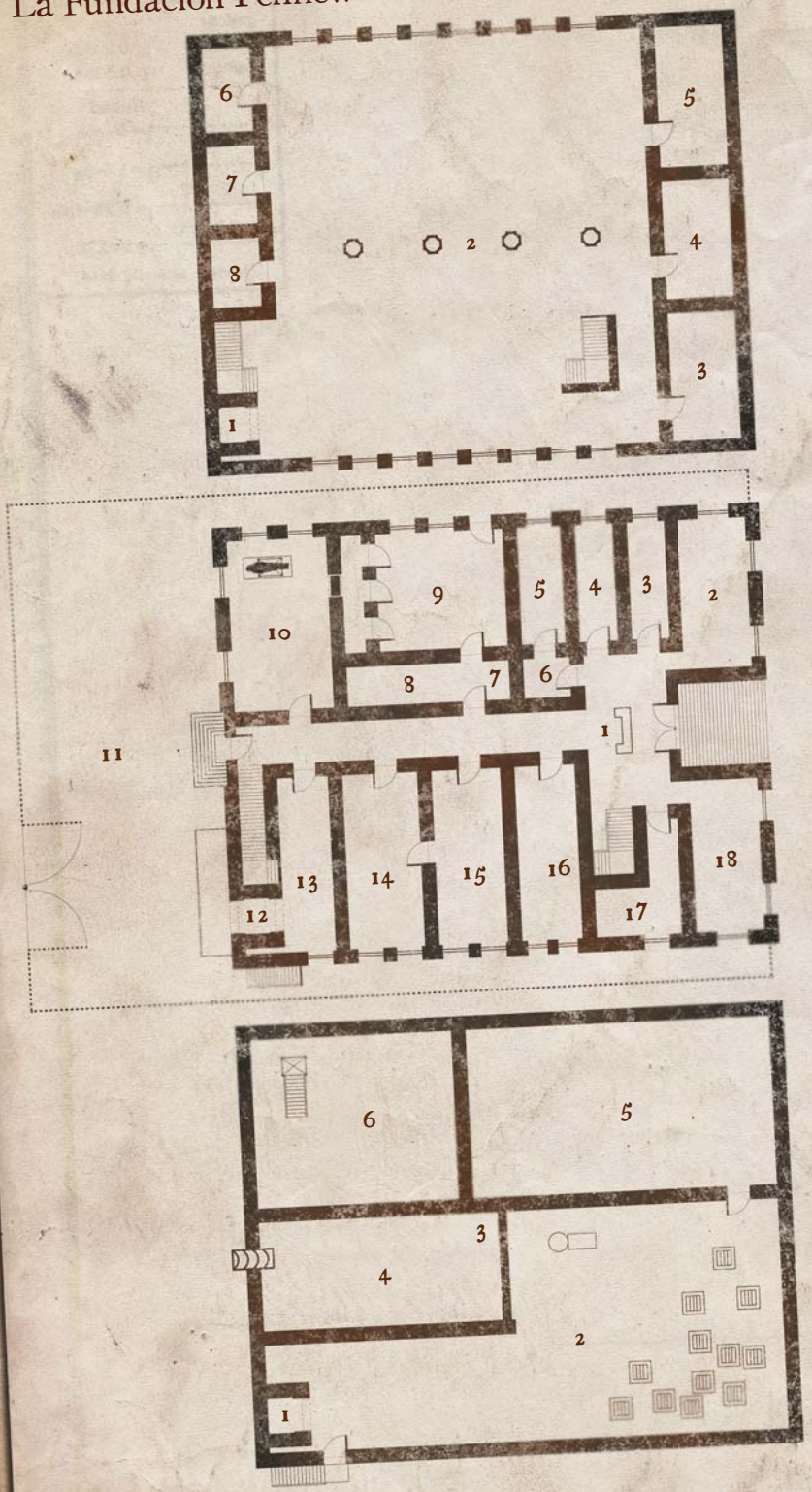
El edificio está sólidamente construido y bien diseñado, tiene vigilancia las 24 horas del día, y lo rodea una alta verja de hierro. Hay una puerta de servicio en la parte posterior por la que pueden entrar camiones, y que normalmente está cerrada con dos fuertes cadenas y sus respectivos candados. Las puertas exteriores tienen FUE 50, y las interiores 30.

Cuando los investigadores entren o salgan de la Fundación, podrán notar la presencia de varios individuos de aspecto sospechoso que merodean por allí, algunos de los cuales son ingleses, y otros hindús o árabes. Una tirada de **Suerte** por parte del investigador con mayor porcentaje en dicho atributo proporcionará la información de que dichos individuos recogen o entregan objetos en la parte posterior del edificio. Si los investigadores lo desean, pueden seguir al camión hasta los muelles de Limehouse, para lo que puede aplicarse el mismo procedimiento antes descrito, pero en este caso, si son descubiertos, los investigadores serán emboscados por 1D8 + 3 sectarios enloquecidos en el primer callejón de Limehouse disponible.

El personal de la Fundación

La colección egipcia está abierta al público de 12 a 16 h, de lunes a viernes y a lo largo de ese tiempo hay dos guardas estacionados permanentemente en la sala de exposiciones. En la puerta principal hay un portero de 8 a 18 h de lunes a viernes. En un escritorio que hay en la misma entrada principal hay un secretario/guarda de 8:30 a 17 h, también de lunes a viernes. El resto del tiempo hay un solo guarda que patrulla el edificio, haciendo una ronda cada hora, sobre todo para dar la alarma en caso de incendios,

La Fundación Penhew



Planta superior

1. Montacargas
2. Sala de exposiciones
3. Archivo
4. Sala de estudio
5. Sala de estudio
6. Archivo
7. Archivo
8. Archivo

Planta baja

1. Entrada
2. Estudiosos de visita
3. Lavabo señoras
4. Despacho
5. Material
6. Despacho
7. Secretario
8. Sala de espera
9. Despacho de Gavigan
10. Trastero
11. Zona de carga
12. Montacargas
13. Sala del personal
14. Biblioteca
15. Biblioteca
16. Despacho
17. Lavabo caballeros
18. Estudiosos de visita

Sótano

1. Montacargas
2. Sala de la Caldera
3. Muro bajo
4. Carbonera
5. Espacio vacío
6. Habitación secreta de Gavigan

Tobogán
Caldera
Mostrador
Sarcófago
Puerta secreta
Trampilla
Caja
Vitrinas

Escala aprox. 1:400

escapes de agua o daños por tormenta. Las horas de oficina de la Fundación son de 8:30 a 17:30 h. El personal subalterno tiene media hora para la comida, empezando a mediodía.

El personal de la Fundación lo componen, aparte de Gavigan, ocho personas entre secretarios, bibliotecarios y especialistas, cinco guardas, un mozo de almacén que abre y cierra la puerta trasera, mueve objetos a la sala de exposiciones y los retira de ella, y también realiza tareas de conservación del edificio, y una mujer de la limpieza que acude cada tarde de las 17 a las 24 h.

Los únicos miembros de la secta entre el personal son Gavigan, el guarda nocturno, la mujer de la limpieza, el secretario/guarda de la puerta principal y el mozo de almacén. El resto son súbditos de la Corona corrientes y molientes, trabajando por la Patria y el Rey, pero eso sí todos ellos versados en Egiptología, recogida de fondos, y todos los tecnicismos legales asociados con una y otra actividad.

La sala de exposiciones

En ella no hay nada que esté relacionado con la Secta del Faraón Negro ni con los Mitos de Cthulhu. Las salas de las partes delantera y trasera están llenas de archivadores, provistos de multitud de cajones delgados que acogen miles de artefactos cuidadosamente evaluados y catalogados del Egipto dinástico. Uno de los bibliotecarios puede extraer diversos artefactos de allí y llevarlos a una de las salas de estudio, pero el visitante debe ser un estudioso con las credenciales oportunas. Mientras realiza el examen, la persona queda encerrada en la sala y, para salir, debe llamar a la puerta, tras lo cual se le permite salir y los artefactos son devueltos a su archivador.

Las ventanas son altas y anchas, con aberturas de ventilación en la parte de arriba que se abren vía unos brazos mecánicos. Las superficies están acabadas en mármol; el techo tiene 6 m de altura. La sala de exposiciones está llena de vitrinas de cristal, momias, estatuaria, etc., dispuestas ordenada y artísticamente.

La planta baja

Aquí es donde tiene lugar la actividad principal de la Fundación, que en su mayor parte consiste en otorgar becas a estudiosos, negociar permisos y excepciones con las autoridades egipcias, programar itinerarios y calendarios, y en general actuar como depósito físico e informativo de objetos egipcios, especialmente del período prealejandrino. Aunque la Fundación es legítima, Gavigan la utiliza para encubrir sus actividades relacionadas con la Hermandad del Faraón Negro. Lo único que contiene objetos de interés para los investigadores en esta planta son el despacho de Gavigan, sus armarios y el trastero.

El resto de la planta contiene despachos, salas de trabajo para estudiosos de visita y sus correspondientes servicios. La biblioteca se limita estrictamente a lo egipcio (con una tirada de **Buscar libros** los investigadores tienen una posibilidad cada hora de estudio de confirmar que efectivamente existió una especie de dirigente misterioso en el Egipto antiguo, que era practicante de la brujería).

El despacho de Gavigan no contiene materiales abiertamente sospechosos, pero en la caja fuerte (que no está cerrada) hay un paquete de 100 billetes de 5 £, numerados consecutivamente, que Gavigan retirará de su banco poco después de la entrevista. Si empiezan a seguirle inmediatamente después de ésta, le verán salir de su despacho, ir al banco y volver. Gavigan, un buen jugador de ajedrez, ha decidido tentar a los investigadores con ese dinero (fácilmente identificable) si deciden registrar su despacho en alguna ocasión posterior.

En la pared norte del despacho de Gavigan hay varios armarios. Un panel oculto (tirada de **Descubrir** con un - 20) abre la parte posterior del central, lo que le permite acceder al trastero sin ser visto. En el trastero hay muchas cajas, de cartón y de embalaje, muebles viejos, etc. También hay un sarcófago vacío, en bastante mal estado, en posición horizontal. Una tirada de **Descubrir** o de **Seguir rastros** permite notar que un segmento circular de éste tiene menos polvo que el resto y parece algo gastado. Si se aprietan uno o los dos ojos del sarcófago por dos veces consecutivas, un motor eléctrico desliza a un lado la tapa revelando una escalera empinada que desciende a una habitación secreta en el sótano. Un botón de control junto a las escaleras (arriba) permite cerrar la abertura cuando se baja y abrirla cuando se sube. La tapa se puede abrir manualmente, pero se requiere FUE 50, pudiendo cooperar hasta seis personas en ello. Sin embargo, esta manera de abrirla estropea el mecanismo.

La habitación secreta

Esta habitación está rodeada por muros de cemento de 30 cm de grosor, y es prácticamente independiente del resto del edificio, casi como una caja dentro de otra mayor. Las escaleras son el único acceso.

En el interior pueden verse varias conexiones no demasiado bien disimuladas: un cable eléctrico que procede de la caja de fusibles principal; grifos de agua fría y caliente, y un tubo que trae vapor de la caldera para calentar la habitación; por último hay una toma de aire que sale al alero del tejado y que, acoplada a una bomba eléctrica, renueva el del interior. Una tirada de **Conducir maquinaria**, **Electricidad** o **Mecánica** desde fuera de la casa, en su parte posterior, permite ver la toma de aire. Si se examina el sótano desde el interior, una de dichas tiradas o una de **Descubrir** permiten identificar las conexiones empotradas en la pared de la carbonera.

En esta habitación es donde Gavigan prepara y lleva a cabo la mayoría de sus hechizos, conteniendo materiales para muchos de ellos, dudosos tomos que detallan muchos conjuros, y una cómoda zona amueblada como un estudio, una mesa de reuniones, tres días de comida enlatada y agua, un revólver y una caja de munición, un par de pasaportes falsos, un fajo de billetes usados de 5 £, velas y cerillas, una muda limpia, y otro material útil en caso de emergencia.

OBRAS DE ARTE: como es normal en un hombre de su profesión, hay una pequeña galería de arte (iconos antiguos, estatuas, pinturas) pero en su caso representa diversos dioses y razas servidoras de los Mitos. Las pinturas son principalmente superficies de estuco y de piedra, cuidadosamente separadas de la pared original. A lo largo de las décadas, diversas expediciones auspiciadas por la Fundación las han traído aquí para ser apreciadas, a la vez que para quitarlas de la circulación, y frustrar diversas líneas de investigación que su existencia podría haber instigado. La mayoría son obviamente

de origen egipcio o proto-sumerio; una tirada de **Arqueología** permite emitir la hipótesis de que todo es extremadamente antiguo, y otra de **Mitos de Cthulhu** afirmar que todo está relacionado con ellos. Las piezas de arte no son mágicas, pero son tan horriblemente grotescas que obligan a tirar **Cordura** (0/1D4), y representan a byakhee, chthonians, gules, shantaks, habitantes de la arena, y vampiros de fuego. Si más tarde se enfrentan a estos monstruos, los investigadores recordarán haberlos visto representados aquí**.**

LA MUJER ABOTARGADA: en la habitación hay apiladas una serie de cajas de embalaje de pequeñas dimensiones. Todas excepto dos están abiertas y vacías, mientras que la mayor de las cerradas lleva la inscripción, en letras grandes: "IMPORTACIONES HO FONG, 15 carretera de Chaoyang, Shanghái, China" en inglés y en chino. En letra más pequeña pone: "A la atención del honorable Ho Fong." La caja contiene una estatua de latón, bastante oxidada, de Nyarlathotep en la repugnante forma de la Mujer Abotargada. Tan repugnante es que obliga a tirar **Cordura** (0/1D6). A efectos de levantarla tiene TAM 20. Estar en un radio de 3 m de la estatua añade un + 10 a la probabilidad de llevar a cabo correctamente el hechizo Contactar con Nyarlathotep.

EL CTHULHU DE PIZARRA: la caja de embalaje más pequeña está marcada "Naviera Randolph, Puerto Darwin, territorio del norte, dominio de Australia". En letras más pequeñas figuran las palabras "A la atención personal del señor Randolph". En su interior hay una estatuilla, de unos 40 cm de altura, de una gruesa figura humanoide cuya cabeza de aspecto maligno está adornada con tentáculos. Experiencias previas, o tiradas con éxito de **Ciencias ocultas** o de **Mitos de Cthulhu** identifican la forma como la de Cthulhu. Si se toca la estatuilla, el investigador nota un extraño hormigueo que le recorre los brazos y el torso. Hasta que resulte significativo saberlo, el guardián no debería informar al jugador de que sus puntos de magia han aumentado en 10. Estos puntos de magia extra duran 24 horas y luego desaparecen, a menos que se gasten antes.

LA LIBRERÍA: en una librería de nogal y cristal tallado hay varios estantes con libros y pergaminos. Se pueden reconocer fácilmente diversos volúmenes en alemán, francés, ruso, latín y español, además de dos en inglés. La mayoría no son sino glosas dementes a los diversos dioses, o discusiones acerca de las cuestiones teológicas más abstrusas, como por ejemplo a cuántos incrédulos puede comerse el Dios Oscuro de un primer bocado. Sin embargo hay algunos tomos útiles, como los *Fragmentos de G'harne*, el *Libro de Dyzan* y el *Liber Ivonis*, todos ellos descritos en las reglas de *La llamada de Cthulhu*. El guardián puede permitir que los investigadores descubran cualquier tomo adicional que crea conveniente. Hay un fragmento en el primero de ellos, en el que se afirma que Nyarlathotep es el dios de la Secta de la Lengua Sangrienta. Si ello resulta una sorpresa para los investigadores, considérese cobrarles una pequeña cantidad de Cordura por la información.

Hay 15 pergaminos, todos ellos muy antiguos, 10 de los cuales son poemas dedicados a glorificar a Nyarlathotep, y que se utilizan en los rituales de la secta. Hay tres en árabe, cuatro en latín, dos en francés medieval y uno en inglés antiguo. Los otros cinco contienen un hechizo cada uno:

- Convocar a un byakhee (jeroglíficos)
- Convocar a un horrendo cazador (jeroglíficos)
- Atar a un vagabundo dimensional (árabe)
- Maldición de Azathoth (árabe)
- Enviar sueños (árabe). Para este conjuro se necesita un cuenco hecho con "cobre de allá arriba", como el descrito en la alcoba de Mukunga en *La Casa del Ju-ju* en Nueva York. Gavigan no posee un cuenco de estas características.

La lectura de cada pergamino cuesta 1/1D6 COR y, como es natural, para utilizar un hechizo contenido en uno de estos pergaminos, se debe poder leer el idioma en el que está escrito.

COFRECILLO ADORNADO: es de madera de sándalo, grabado con descripciones grotescas de vagabundos dimensionales. En su interior hay dos dagas de plata encantadas, utilizables en el hechizo de Convocar a un vagabundo dimensional. En el estante que contiene este cofre hay un montoncito de alas de murciélago, ojos de sapo en escabeche, garras de dragón, y cosas por el estilo.

JARRITA DE PIEDRA: contiene cinco aplicaciones del Polvo de Ibn-Ghazi y se encuentra al lado del cofrecillo.

Una serpiente en el Soho

LONDRES

Jackson Elias vio el indicio pero tuvo la suerte de no seguirlo. Al seguir sus pasos, los investigadores se exponen a un ser de frío intelecto y peligrosa fuerza.

Esta aventura no forma parte de la trama general de *Las máscaras de Nyarlathotep*, aunque se podría integrar fácilmente en ella. Igual que el escenario "El monstruo del condado de Derby", más adelante en este capítulo, se recomienda utilizarla como una pista falsa que mantenga intrigados a los investigadores (por no hablar de los jugadores). Una campaña dedicada exclusivamente a sectas salvajes y dioses maléficos puede ser demasiado predecible, y no resultar del todo satisfactoria. Se llama la atención del guardián sobre el hecho de que la aventura puede trasladarse a cualquiera de los otras situaciones de la campaña simplemente ignorando el recorte de prensa inicial, y cambiando algunos apellidos y trasfondos.

DATO: una noticia publicada por *The Scoop* de Londres *(Los papeles de Nyarlathotep nº 25)*.



The Scoop

Miércoles 10 MARZO, 1925

SE PONEN DE MODA LOS CUADROS GROTESCOS

LAS MONSTRUOSAS ESCENAS DE UN ARTISTA LOCAL SE BURLAN DE LOS "SURREALISTAS"

AHORA los coleccionistas pueden adquirir escenas salvajes que igualan o sobrepasan las peores pesadillas de la Gran Guerra, pero cuya temática es mucho más exótica.

La obra del artista londinense Miles Shipley está siendo muy buscada por coleccionistas eruditos, que han llegado a pagar 300 £ por un cuadro.

Este corresponsal ha podido ver docenas de obras del artista Miles Shipley, y debe decir que las encuentra sumamente repulsivas. Demonios fuera de formas, monstruos arrancando las entrañas de personas, pasajes sombríamente grotescos, y rostros contraídos en ricmas de terror representan solo una parte de la obra de Shipley.

No obstante su repelente contenido, las obras están concebidas y ejecutadas con increíble verosimilitud, casi como si el artista se hubiera inspirado en fotografías de figuras estrafalarias que, con toda seguridad, no son de este planeta.

El artista afirma estar en contacto con "otras dimensiones" en las que existen seres poderosos, y él dice limitarse a reproducir sus visiones.

El Sr. Shipley pertenece a la clase trabajadora, y nunca ha recibido formación artística, pese a lo cual ha conseguido el éxito donde millares han fracasado.

Los críticos de arte afirman que Shipley representa la respuesta británica al movimiento artístico continental conocido como "surrealismo", cuyos controvertidos intérpretes aún han de convencer al hombre de la calle británico de que la forma de pintar algo es más importante que la cosa pintada.

¡Felicitades al Sr. Shipley por demostrar que dichos artistas no son sino unos fulsarios!

Cuadro de Miles Shipley

Los papeles de Nyarlathotep nº 25, pág. 306

Relevancia de la información: establece la conexión de Shipley con los Mitos, pero atrae a los investigadores a una peligrosa proximidad con la madre de Miles Shipley, ahora un hombre serpiente.

Junto con el relato, *The Scoop* incluyó una reproducción de un monstruo espeluznante frente a una aterrada damisela, pero la reproducción impresa deja mucho que desear. Ninguno de los investigadores puede reconocer al monstruo ni a la mujer, y la visión de la foto no requiere tirada de **Cordura** alguna.

Tanto la foto como el relato fueron inspirados por una pequeña y poco afortunada exposición que Shipley hizo de su obra. En la ficha figura la dirección del artista: el nº 6 de la caballerizas de Holbein.

La historia de Miles Shipley nada tiene que ver con las maquinaciones de Nyarlathotep, sino que tan solo es una terrorífica pincelada de los Mitos de Cthulhu. En 1923, Shipley conoció a un extraño en la taberna "La rosa y la corona", quien le prometió que podía enseñarle escenas para pintar que ningún artista antes había podido ver. Como quiera que el extraño era un hechicero de los hombres serpiente, la oferta resultó ser aterradoramente verdadera.

Utilizando hipnosis y algunas dosis de la Droga plutónica, envió la mente de Shipley atrás en el tiempo hasta la época en que los hombres serpiente aún eran poderosos. Shipley vio sus ciudades de basalto, visitó sus templos, pudo contemplar sus sanguinarios ritos, y fue testigo de sus aterradoras batallas.

Mientras pintaba un cuadro tras otro de las infernales visiones, su salud mental se iba disipando, a la vez que sus pinturas ganaban en poder e impacto.

A cambio de tal regalo, el hechicero cuyo nombre es Ssathasaa deseaba un lugar seguro en el que vivir, y una buena comida o dos por semana, a base de carne humana. La casa de Miles fue el lugar elegido, y la primera víctima fue su propia y anciana madre, Bertha Shipley. Miles la mató y Ssathasaa la devoró, adoptando después su forma, la de una amable anciana de unos 70 años. En la actualidad aún se sigue haciendo pasar por ella.

Miles está ahora completamente loco, y además es adicto a la Droga plutónica. Raramente sale de casa excepto para salir a buscar comida para su musa, comida que pueden ser ancianas amigas de su madre, o prostitutas cuyos servicios primero utiliza y a las que luego asesina, tomando precauciones para que no se le vea con las víctimas. Como quiera que sus pinturas son su vida, sólo habla de ellas aunque también puede dar conversación a alguien, para calibrar si podría ser un buen manjar para Ssathasaa.

La casa de las caballerizas de Holbein

La casa de los Shipley es un edifico de planta y piso, de ladrillo, que necesita unas cuantas reparaciones. Todas las ventanas están cerradas y disponen de cortinas tupidas. Hay una puerta delante y otra detrás, ambas de FUE 35; las puertas interiores son todas de FUE 15. Las ventanas delanteras y traseras están atrancadas por dentro (FUE 30 unas y otras).

Cómo entrar en casa de los Shipley

Desde la calle puede verse un tragaluz con un asidero en lo alto del tejado; los edificios a uno y otro lado están desiertos y ofrecen un fácil acceso a éste. El tragaluz es de vidrio normal, y puede romperse o cortarse con facilidad. Si bien se abre hacia afuera, está asegurado con una cadena y un candado que no se pueden cortar o abrir desde fuera. A causa de la cadena el tragaluz sólo se puede abrir unos pocos cm, no lo suficiente como para forzar el candado o cortar la cadena. Si los investigadores son inteligentes, llevarán consigo alguna herramienta para cortar vidrio, y una ventosa. Hay un 50% de probabilidad de que Shipley esté pintando en la buhardilla. Si los investigadores rompen el cristal, el guardián tirará **Escuchar** para Shipley y Ssathasaa con un - 10 si estos se encuentran en el primer piso y un - 20 si están en la planta baja. Si se hallan en el sótano, no oyen el ruido.

Es imposible forzar una puerta o una ventana sin hacer suficiente ruido para alertar a Ssathasaa o a Shipley si no está pintando.

El hombre serpiente toma el sol en el jardín un 15% del tiempo, por lo que se encontrará allí de día o de noche justo después de una comida; pero el guardián sólo debería comprobar el jardín si los investigadores intentan entrar por la parte posterior en un día soleado.

Llamar a la puerta

Siempre es Ssathasaa en forma de Berta Shipley quien abre la puerta, tras ocultar todo material sospechoso. Suele llevar en la mano una cesta de punto en la que esconde una aguja mortífera. Si los investigadores le convencen de que quieren comprar un cuadro y enseñan suficiente dinero, les dejará entrar puesto que la pareja vive de los cuadros que venden, y del dinero que recuperan de sus víctimas semanales. Dependiendo del tipo de historia que expliquen, los personajes necesitarán tiradas de **Crédito** o de **Charlatanería** para convencer a Ssathasaa, quizá con tiradas reducidas para Shipley quien se ha vuelto paranoico.

Aleister Crowley, el infame ocultista, ha sido uno de sus clientes, así como varios miembros del grupo de Bloomsbury (aunque estos nunca mencionarían tales obras de arte a sus amigos).

Si consiguen entrar por las buenas, los investigadores serán conducidos a la buhardilla donde se les enseñarán los cuadros, acompañados por Ssathasaa y Shipley. El segundo muestra un egoísmo extremo acerca de las pinturas, y le encantan los elogios. No hace falta tirada alguna de **Psicología** para darse cuenta de que está loco de atar, de lo que dan fe su voz chillona y los temblores que sacuden su cuerpo. A menos que de alguna forma hayan alertado a Ssathasaa, no se les enseña el cuadro del trastero (ver más adelante).

Una vez hayan comprado un cuadro (75 + 1D50 £) o declarado que ninguno les acaba de gustar, se les acompaña a la puerta. Al salir, una tirada con éxito de **Idea** sugiere que el interior de la casa huele como la sala de los reptiles del zoo.

Vigilar la casa

Si los investigadores acechan la casa hay un 20% de probabilidad la primera noche (y un + 10 acumulativo cada noche posterior) de que Shipley salga a buscar a una prostituta. Al volver entrará por el jardín, por lo que los investigadores deben vigilar uno y otro lado de la casa si quieren verle.

Con una tirada de **Descubrir**, Shipley notará que ocurre algo raro y despedirá a su acompañante, alertando después a Ssathasaa quien puede decidir que un investigador quizá sería un buen cambio de dieta.

La buhardilla

Es una habitación sin muebles, con el techo inclinado, y alumbrada por lámparas de queroseno. Bajo el tragaluz, (que está pintado de negro porque Shipley ya no resiste la luz del día), hay un caballete sobre el que reposa un lienzo en el que hay algunos bosquejos a lápiz. A la izquierda hay una mesa con pinceles, pinturas, paletas, etc.

La puerta que lleva hacia abajo está siempre cerrada por fuera y la llave siempre la tiene Shipley, pero desde dentro se puede abrir sin llave.

Apoyados en las paredes pueden verse lienzos acabados; para ser justos se puede avisar de que cualquiera de los cuadros es muy crudo por su temática, pero manteniendo en secreto la Pérdida de Cordura hasta que hayan acabado de examinarlos. Si los investigadores son cautelosos, no deberían sufrir una pérdida desastrosa de COR. Hay cuatro grupos de 1D4 + 3 cuadros de diversos tamaños (determina y anota el número de cuadros de cada grupo), todos los cuales comparten una temática extraña y macabra. Si se contemplan de cerca, con todo su colorido y a tamaño real, cada uno requiere una tirada de **Cordura**, 0/1D3. El guardián tiene ocasión aquí de ser malévolo y permitir que los investigadores inspeccionen a su gusto los cuadros, anotando los que contempla cada uno y haciéndoles tirar **Cordura** por cada uno cuando hayan acabado de curiosear.

De interés particular para los investigadores es una pintura que muestra la montaña del Viento negro en Kenia, sobre la que se alza la figura monstruosa de Nyarlathotep en su aspecto de la Lengua Sangrienta. Unas pequeñas figuras humanas cerca de un templo alzan sus manos hacia el dios, y todas ellas llevan el gorro característico de la Lengua Sangrienta. El escenario es reconocible como África, y los investigadores reconocerán los gorros si los han visto antes. Miles pudo contemplar esta escena de hace miles de años bajo los efectos de la Droga plutónica.

El cuadro del trastero

En la pared norte de la buhardilla hay un cuarto trastero, cuya puerta (FUE 15) está cerrada con un candado del que Shipley lleva la llave siempre encima, y que nunca abre voluntariamente. Las bisagras se hallan en la parte exterior de la puerta, como es normal en todos los trasteros. Todo lo que hay dentro es un caballete con un lienzo cubierto por una funda. La pintura es la obra maestra de Shipley, y muestra una zona pantanosa infestada de serpientes. En el centro hay un islote con un altar de piedra. Si se ilumina convenientemente, el cuadro parece ser tridimensional y, al cabo de un minuto de contemplarlo, las aguas del lago empiezan a agitarse, las serpientes a moverse, y el altar a brillar. Si los que están mirando apartan la vista cuando se inicia el efecto y no vuelven a mirar, estarán seguros.

Quien continúe mirando deberá tirar resistencia de su POD contra el del cuadro (que es 10, y + 1 por cada minuto que se contemple después de convertirse en tridimensional. Así pues, el primer minuto es 10, el segundo 11, y así sucesivamente). Quien falle la tirada se encontrará dentro del cuadro, de pie junto al altar de piedra, que a su vez se encuentra miles de años atrás en el tiempo, cerca de un antiguo bastión de los hombres serpiente. Todo investigador así transportado pierde automáticamente 4/1D20 + 4 puntos de COR.

Quienes vean a su compañero desaparecer de la habitación y reaparecer dentro del cuadro tiran COR, 0/1D8. Si aquél continúa dentro del encuadre podrán verle, y si miran mucho rato pronto se reunirán con él.

Quien esté dentro del cuadro no puede ver la buhardilla, puesto que el cuadro se ha convertido en el mundo para él, y a su alrededor sólo hay pantano y el paisaje de una era remota de nuestro planeta. Hay un 50% de probabilidad cada 30 minutos de que 1D8 hombres serpiente emerjan de las aguas junto a la isla. Para salir de la isla (cruzando 15 m de agua infestada de serpientes venenosas) hay que tirar 1D6 veces **Esquivar** so pena de ser mordido y morir en el acto. De todas maneras, una vez en tierra firme la probabilidad de encuentro con los hombres serpiente es la misma. Las víctimas del cuadro están probablemente perdidas para siempre, quizás sacrificadas por los hombres serpiente.

El cuadro del trastero puede utilizarse como varias aventuras por sí mismo, y el guardián es libre de expandir el reino de los hombres serpiente. Probablemente el mejor escenario implicaría encontrar un portal que devolviera a los personajes perdidos a su propio espacio temporal, si bien a un lugar poco conveniente.



NOMBRE Y APELLIDOS: MILES SHIPLEY

EDAD: 37 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Pintor londinense desequilibrado

FUE 13	CON 14	TAM 12	INT 13	POD 10
DES 15	APA 6	EDU 10	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Cuchilla de cortar carne 65%, daño 1D6 + 1 + 1D4.
  Cuchillo de carnicero 45%, daño 1D6 + 1D4.
  Puñetazo 35%, daño 1D3 + 1D4.
- Habilidades: Anatomía 65%, Ciencias ocultas 35%, Dibujar a tinta 65%, Esbozar 80%, Mitos de Cthulhu 15%, Pintar 85%.
- Lenguas: idioma de los hombres serpiente 20%, inglés 65% (propia).

El cuadro es mágico, pero sólo es un lienzo y carece de marco, pudiéndose destruir como cualquier otro cuadro. Si se destruye, el portal queda también destruido aunque ello no ayuda en nada a las víctimas anteriores. Una vez comprendan la unidireccionalidad del cuadro, los investigadores pueden encontrar que es un arma útil. Ssathasaa lo encargó específicamente para enviar posibles enemigos a los suyos como sacrificio, y como ruta de escape en caso de precisarla. Los rituales mágicos precisos han tardado dos años en completarse, y si Ssathasaa percibe a los investigadores como un peligro utilizará el cuadro contra ellos.

La planta superior

Los cuatro dormitorios y sus escasos muebles son de lo más corriente, en esta planta no hay nada de interés a menos que el guardián así lo desee, y ninguna de las puertas está cerrada con llave.

La planta baja

La puerta trasera lleva a un pequeño jardín rodeado por una pared de ladrillo de 2,70 m de altura, de reciente construcción. Hay una cocina, un pasillo corto con un dormitorio al final, y un tocador. En la cocina hay una puerta que lleva al sótano, que siempre está cerrada con llave. Todas las habitaciones son normales y no tienen nada de interés excepto el dormitorio.

La puerta del dormitorio está cerrada el 80% del tiempo y la llave la tiene Shipley. En el armario, oculta tras una caja de sombreros en el estante de arriba, hay una cajita lacada que contiene una jeringa, y un vial que contiene 10 dosis de la Droga plutónica. Si se administra sin desear dirigirse a una era en particular, la droga envía la mente del usuario hacia atrás en el tiempo de forma aleatoria (quizá con los perros de Tíndalos), mientras que su cuerpo cae al suelo, insensible. La droga es de un color verde apagado, y la jeringa ha sido utilizada tantas veces sin limpiarla después que la dosis viene marcada por el residuo que ha dejado en el tubo. Una dosis dura 1D3 horas, y cantidades mayores duran proporcionalmente más. No hay forma de adivinar qué hace la droga a menos que alguien que la haya probado lo explique. Ssathasaa la fabrica a partir de componentes escasos y caros.



BRE Y APELLIDOS: SSATHASAA
EDAD: 70 años
ESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
Casi inmortal, sumo sacerdote de los hombres serpiente
(alias BERTA SHIPLEY, del soho, que aparenta unos 70 años)

FUE 10 (4)	CON 11 (8)	TAM 9 (8)	INT 19 (9)	POD 35 (9)
DES 17 (5)	APA n/a (9)	EDU 30 (6)	COR 0	PV 10 (8)

- Bonificación al daño: 0 (+ 1D6).
- Ataques: Aguja de hacer media 75%, daño 1D3 (puede empalar).

  Mordisco 35%, daño 1D8 + veneno POT 11.
- Armadura: escamas por valor de 1 punto.
- Hechizos: Absorción de Poder, Contactar con Yig, Deflectar el daño, Explosión mental, Hipnotizar, Imitar apariencia, Llamar a Azathoth, Llamar a Hastur, Llamar a Yog-Sothoth, Polvo de Suleimán, Signo de conjuración.
- Habilidades: Ciencias ocultas 95%, Discreción 85%, Elaborar Droga plutónica 95%, Esquivar 95%, Historia natural 90%, Lanzar 55%, Mitos de Cthulhu 45%, Nadar 70%, Ocultar 75%, Ocultarse 75%, Punto de cruz 5%, Regatear 65%, Saltar 65%, Seguir rastros 60%.
- Lenguas: árabe 50%, idioma de los hombres serpiente 99% (propia), inglés 95%.

El sótano

Esta habitación de grandes dimensiones está atiborrada de trastos de lo más normal, pero las sillas rotas y las cajas están dispuestas de manera que dejan un sendero hacia la pared sur, tras la cual hay una habitación secreta. La pared se abre si alguien presiona fuertemente en su centro; una tirada de **Descubrir** permite fijarse en las junturas.

La pequeña cámara de detrás tiene las paredes recubiertas de símbolos místicos. Una de las paredes está ocupada por una estantería llena de jarras que contienen extrañas sustancias, utilizadas en la magia y en particular en la elaboración de la Droga plutónica. Si los investigadores saben cómo se elabora, hay suficientes elementos como para preparar unos 7,5 litros. También hay libros y grimorios en diferentes lenguas, ninguna de las cuales es el inglés, todos los cuales contienen información acerca de hechizos. La mayoría están en el idioma de los hombres serpiente. No hay hechizo alguno de los Mitos, aunque a voluntad del guardián puede haber alguno adicional a los que posee Ssathasaa.

En un rincón hay una bañera de piedra, con tapa también de piedra, que alberga los restos de la última comida de Ssathasaa. Destaparla provoca la visión de la cabeza cortada de una mujer anónima, lo cual obliga a tirar COR 1/1D6. Aquí huele muy fuerte a serpiente.

Acerca de Ssathasaa

El sacerdote de los hombres serpiente tiene como principales intereses: no ser descubierto, que Shipley siga pintando cuadros de su reino, y crear un portal por el que su gente pueda acceder al futuro. Si los investigadores aparecen y empiezan a hacer preguntas fingirá la ignorancia de una anciana y les invitará a marcharse indicando que no tiene ninguna información acerca de lo que buscan los investigadores, lo cual no es sino la más pura verdad.

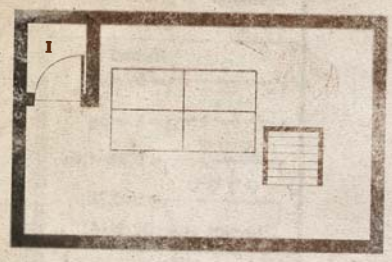
Ssathasaa sólo posee dos formas. Cuando tiene que tratar con seres humanos o tomar el sol en el jardín, adopta la forma de Berta Shipley. En la casa y en el sótano secreto adopta la de hombre serpiente, con escamas, garras, un hocico largo como el de un cocodrilo, y una gruesa cola de reptil.

Puede pasar de la forma humana a la reptil en unos 20 segundos; los investigadores sólo podrán detectar su naturaleza monstruosa si le sorprenden.

Para adoptar la forma de Berta Shipley necesita unos cuantos minutos y un ritual. Si se le causa daño en su forma humana, revierte de inmediato a la de reptil, atacando a cualquier testigo. En la forma humana, sus características son las que se indican entre paréntesis, si bien las habilidades, conocimientos e identidad son siempre los de Ssathasaa.

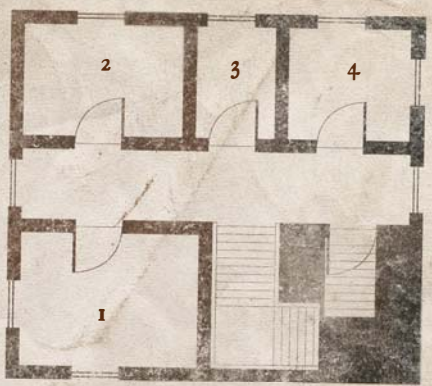
Su sombra, que es siempre la de un hombre serpiente, traiciona su auténtica naturaleza, por lo que casi nunca va por la calle a plena luz del día, y raramente se aventura por lugares que dispongan de una luz intensa. Le encantan las nieblas de Londres, aunque son frías, puesto que camuflan las sombras. El guardián debería permitir a los investigadores una tirada de **Suerte** por cabeza; quien acierte puede fijarse en la sombra de Ssathasaa. Si éste llega a sospechar que los investigadores conocen su existencia, intentará destruirles.

La casa de las caballerizas de Holbein



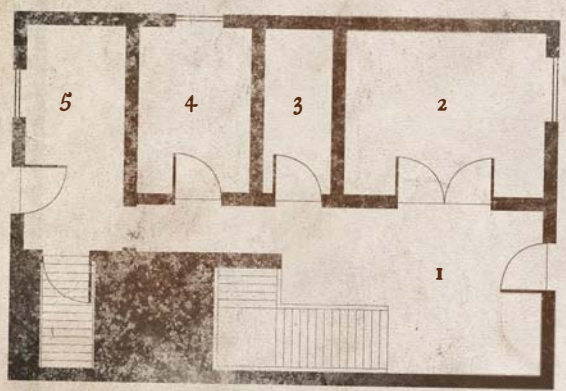
Buhardilla

1. Trastero



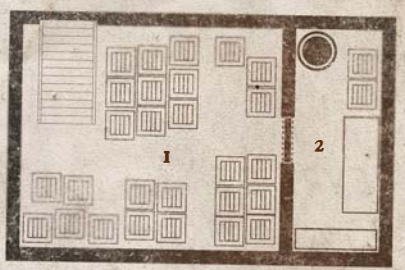
Primera planta

1. Dormitorio
2. Dormitorio
3. Cuarto de Baño
4. Dormitorio



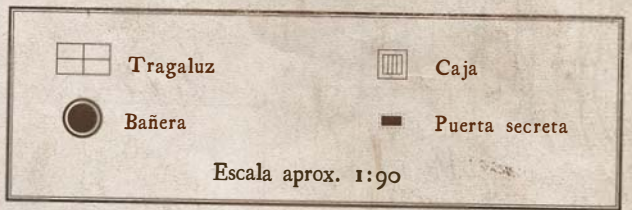
Planta baja

1. Entrada
2. Salón
3. Baño
4. Dormitorio
5. Cocina



Sótano

1. Sótano
2. Habitación secreta



El monstruo del condado de Derby

LONDRES

Macabros monstruos y terroríficos alaridos turban lo que antes era un pacífico pueblo de provincias británico. Las autoridades están perplejas. ¿Deben los investigadores tomar cartas en el asunto, resolver el misterio y quizá hacerse con nuevos aliados, o correr despavoridos ante los terrores de la noche?

Si a un grupo de jugadores de *La llamada de Cthulhu* se le informa de que se las tienen que ver simplemente con un hombre lobo, lo más probable es que los suspiros de alivio sean generalizados. Los hombres lobo, aunque peligrosos en sí, son una minucia comparados con el poderoso Cthulhu y sus monstruosos sicarios. Para mantener la tensión y evitar la utilización de los conocidos y efectivos medios contra los hombres lobo, el guardián deberá ejercer una tarea de desinformación activa, que permita a los jugadores suponer que se trata de monstruos de los Mitos. Por ello, en la narrativa hablaremos siempre de monstruos o bestias, pero evitaremos cuidadosamente mencionar a los hombres lobo, para recordarle este punto al guardián. La gente del pueblo puede ayudar bastante a crear este ambiente, puesto que los testigos presenciales son raramente fiables, y tanto pueden decir que vieron a un ser con alas como a uno reptante, en lugar de a un lobo con forma de hombre.

Hay que enfatizar que los cuerpos de las víctimas estaban "despedazados", y quitar importancia al informe del forense, que sólo cita laceraciones y mordiscos de un animal de gran tamaño. Finalmente, aunque puede proporcionar acceso a informaciones de gran importancia, el vicario de Lesser-Edale puede ser también una posible pista falsa, dado que se pasa las noches examinando unos (presumiblemente) antiguos volúmenes, sin olvidar que es el secretario y corresponsal del valle del Derwent de la Orden del Druida Dorado. La sola palabra "druida" debería hacer torcer el gesto a cualquier investigador *(Los papeles de Nyarlathotep nº 26).*

Cómo llegar a Lesser-Edale

Partiendo de la estación de St. Pancras en Londres (a algo más de 1 km al norte del Museo Británico y de las oficinas de la Fundación Penhew), que se encuentra adyacente a King's Cross, cerca de Euston, los Ferrocarriles de las Midlands llevarán a los investigadores unos 200 km al norte, hasta Derby, a orillas del río Derwent. Más hacia el norte está el valle de ese mismo río, en el que tienen lugar los acontecimientos descritos en esta aventura.

Desde Derby se puede seguir hacia Lesser-Edale en un coche de línea que sale a las 7:52, a las 14:12 y a las 21:40, o en uno de alquiler. A pie harán falta unas seis horas.

El valle del Derwent es una de las regiones más bellas de Inglaterra, y su parte superior se compara a veces con el distrito de los Lagos, en Escocia. Cuando lleguen, los investigadores verán farallones y promontorios de arenisca, vaguadas llenas de arbolado y espléndidas cascadas, todo lo cual representa un agradable cambio de ambiente tras las húmedas mañanas y los sinuosos peligros de Londres. El paisaje es inmaculadamente verde, y las vallas están todas bien cuidadas. La tarde es algo lluviosa por lo que la mayoría de los locales se han refugiado en la taberna.

DATO. Recorte de prensa del *Scoop*, resumiendo los asesinatos recientes en Lesser-Edale y sus alrededores *(Los papeles de Nyarlathotep nº 26).*



The Scoop

MONSTRUOSOS ASESINATOS SORPRENDEN A LA POLICIA

EL INHUMANO ASESINO RECIBE UN DISPARO, PERO CONSIGUE ESCAPAR

Los residentes del valle del Derwent, aterrorizados tras dos asesinatos y un sangriento ataque contra una tercera víctima hace varios meses, siguen esperando una explicación y la captura del perpetrador de los mortíferos ataques.

Todo empezó cuando George Osgood, un granjero de Lesser-Edale, y la señora Lydia Perkins fueron despedazados en sendos asesinatos aparentemente no conectados entre sí en dos noches consecutivas. La tercera noche, Harold Short, un carretero, resultó gravísimamente herido pero consiguió ahuyentar a su atacante, de quien afirma que se trataba de una criatura macabra, de forma humanoide pero no humana.

El agente de policía Tunnell, también de Lesser-Edale, cree haber herido mortalmente de un disparo a la bestia la noche del tercer ataque, aunque otros residentes de la zona afirman haberla visto con posterioridad.

Según se nos informa, en las noches de luna llena aún se sigue oyendo el espeluznante aullido de la bestia.

Recordamos a los lectores del *Scoop* las instrucciones que dimos hace tiempo venimos publicando en este su estimado periódico para casos de peligro, y a la vez les advertimos de que los pintorescos barrancos que rodean el Pico han sido declarados por *The Scoop* como zona de alto riesgo.

Se recomienda a los habitantes de las Midlands permanecer en sus casas por la noche, e informar de todo suceso misterioso a la policía y al *Scoop*.

Los papeles de Nyarlathotep nº 26, pág. 307

Relevancia de la información: señala quién fue asesinado, y cita posibles testigos de los crímenes.

Lesser-Edale

El pueblo es tan bonito como el valle en el que se asienta. Consta de unas 30 casitas, entre las cuales aún hay dos con techo de paja, la taberna *El Caballo que Ríe*, una tienda que lleva el tremendo nombre de "La mercantil moderna Pitchlock", una pequeña iglesia bastante moderna, construida junto a los restos de otra de la era isabelina, que ardió accidentalmente en 1906, y una clínica veterinaria que da servicio a la parte superior del valle y a las zonas adyacentes. El coche de línea de vuelta a Derby es a las 6:35, a las 9:20 y a las 16:00.

En la pág. 89 podrás encontrar las características de los habitantes de Lesser-Edale.

La atmósfera en la taberna es amigable y curiosa, puesto que no es muy normal ver turistas norteamericanos por allí. Mientras los investigadores están allí, se deja caer por el lugar el policía local, Tumwell, que es un hombre de aspecto seguro aunque no extraordinariamente competente. El agua de la persistente lluvia le ha humedecido un poco las puntas del mostacho. Afirma que los ataques fueron hechos por un perro asilvestrado que cree haber herido de muerte con su escopeta el día del tercer asalto. "Se fue a morir a las colinas. Desde entonces no ha vuelto a molestar, gracias a Dios." Dos de sus amigos le tiran alguna que otra pulla, diciéndole que no parecía tan seguro cuando los detectives de la capital vinieron a investigar, ni cuando tuvo lugar la vista pública del caso.

Si los investigadores están dispuestos a pagar unas rondas, los locales iniciarán una discusión general sobre el tema (si no, diversas tiradas de **Persuasión** o de **Charlatanería** les harán seguir hablando). La mayoría teme que el monstruo vuelva, y afirman oír todavía los aullidos en las noches de luna llena que, por cierto, es al día siguiente. Uno de ellos jura haber visto unos instantes a la bestia: "Ningún perro asilvestrado anda sobre las patas de atrás, Hubert", dice dirigiéndose al policía. "Y ninguno es capaz de descuartizar a una persona como le hizo a la pobre Lydia." Hubert Tumwell tiene poco que replicar a eso, y una tirada de **Psicología** permite discernir que su preocupación por la verdad se ha confundido un tanto con sus lógicas preocupaciones por su empleo y su reputación.

Si los investigadores deciden entrevistarse con las familias de las víctimas, se requerirán tiradas de **Persuasión** con una penalización de la mitad del porcentaje que se tenga. Sólo se permite una tirada por víctima. Harold Short es soltero, y aún se está recuperando en casa de un hermano en Norfolk, pero hay testigos tanto en casa de George Osgood como en la de Lydia Perkins.

Edith Osgood relata que su marido oyó un ruido en el corral y salió a investigar, llevándose su escopeta. Segundos después oyó un disparo seguido por un grito. Asomándose a la ventana pudo ver una forma peluda y jorobada alejándose a la carrera. Era tan alta como un hombre y corrió aullando hacia el bosque. Sus niños, aferrados a sus faldas, corroboran el relato.

John Perkins, el padre de Lydia, que es tratante de caballos, no vio al asesino de su hija, pero fue él quien encontró su cadáver cuando volvía a casa desde la taberna. Está convencido de que Lawrence Vane, el hijo de Sir Frederick Vane, tiene algo que ver. Un vecino (Tom Corty, que no tiene nada que añadir a este testimonio) afirma haber visto a Lawrence cerca de la casa de los Perkins la noche del crimen. Corty dijo que el joven Vane parecía alterado, y que volvía apresuradamente de la dirección de casa de los Perkins. Tumwell y sus superiores interrogaron a Lawrence, declarándole inocente, pero Perkins tiene la impresión de que protegían del escándalo a la familia Vane. Afirma amargamente



NOMBRE Y APELLIDOS: HUBERT TUMWELL

EDAD: 43 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Agente de policía de Lesser-Edale

FUE 12	CON 13	TAM 10	INT 8	POD 6
DES 10	APA 8	EDU 9	COR 75	PV 12

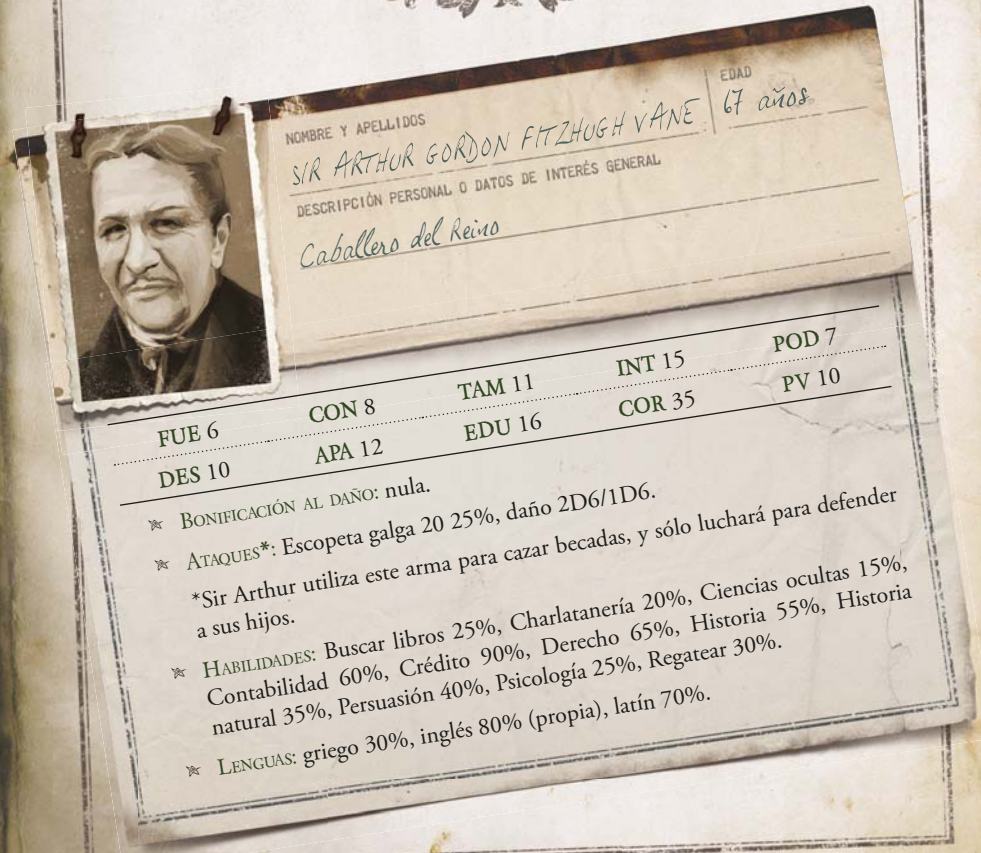
- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Fusil Enfield galga .303 60%, daño 2D6 + 1.

  Escopeta galga 12 50%, daño 4D6/2D6.

  Porra 40%, daño 1D6.
- Habilidades: Conducir automóvil 20%, Crédito 22%, Derecho 25%, Descubrir 50%, Montar en bicicleta 65%, Prácticas policiales 35%, Primeros auxilios 60%, Psicología 45%, Regatear 40%, Seguir rastros 20%.
- Lenguas: inglés 45% (propia).

El apellido Vane

Los guardianes avispados no dejarán de notar que la familia Vane de esta aventura comparte apellido con Abner Vane Carel, el criminal que fue enviado a las colonias en 1714, y cuyos descendientes llegaron a convertirse, con el paso de los años, en los ricos y poderosos Carlyle de Massachusetts y Nueva York. Abner era hijo ilegítimo de Sir Joshua Vane, un hombre que por lo demás carecía de otros vicios notorios. Por tanto, Roger Carlyle es un primo lejano de los Vane de la actualidad. Esta notable coincidencia no tiene absolutamente nada que ver con este escenario ni con la campaña en su conjunto, pero el guardián puede utilizarla como desee, por ejemplo como pista falsa.



NOMBRE Y APELLIDOS
SIR ARTHUR GORDON FITZHUGH VANE

EDAD
67 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
Caballero del Reino

FUE 6	CON 8	TAM 11	INT 15	POD 7
DES 10	APA 12	EDU 16	COR 35	PV 10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques*: Escopeta galga 20 25%, daño 2D6/1D6.

*Sir Arthur utiliza este arma para cazar becadas, y sólo luchará para defender a sus hijos.

- Habilidades: Buscar libros 25%, Charlatanería 20%, Ciencias ocultas 15%, Contabilidad 60%, Crédito 90%, Derecho 65%, Historia 55%, Historia natural 35%, Persuasión 40%, Psicología 25%, Regatear 30%.
- Lenguas: griego 30%, inglés 80% (propia), latín 70%.

que los laboristas tienen que corregir tamaña injusticia de clase, y aprovecha para sermonear a los investigadores durante algunos minutos sobre el poder político y la opresiva clase dominante. Una tirada de **Psicología** permite deducir que la muerte de su hija le ha dejado algo desequilibrado.

El reverendo Jeremy Stratton, vicario de Lesser-Edale, también pudo avistar brevemente a la bestia, pero será difícil de entrevistar por las razones que se exponen más adelante.

La maldición de los Vane

Sir Arthur Vane es un caballero de provincias, de 67 años, dotado de un gran orgullo. Su apuesto hijo Lawrence tiene 23 años y tampoco le falta orgullo. Acaba de llegar de Oxford, donde ha estudiado una carrera. Dado que el monstruo realizó su primer ataque poco después de la llegada de Lawrence, algunos del pueblo piensan, como Perkins, que Lawrence es el criminal. Sin embargo, en realidad se trata de Eloise, la hermana de Lawrence, una joven de 21 años y de trato agradable quien, sin saberlo, ha heredado la maldición de los Vane, y sufre de licantropía las noches de luna llena.

La historia, pasada a través de las generaciones, cuenta que Lady Evangeline Vane hizo arder en la hoguera a una joven bruja. Por la muerte de la chica, su madre puso la marca de la bestia en todas las hijas de los Vane. Durante siglos, cuando una Vane descendiente por línea directa de la rama original alcanza los 21 años, se manifiesta en ella la licantropía. La familia ha mantenido el asunto en secreto, manteniendo encerradas a sus mujeres las noches de luna llena, o bien matando a las hijas al nacer. Sin embargo, durante las últimas cuatro generaciones no han nacido hijas y la maldición ha sido olvidada. Ahora el mal resurge y Sir Arthur, que ha conseguido recolectar lo suficiente de los anales de familia como para comprender algo de lo que está pasando, ha mostrado esa información a Lawrence. Tom Corty vio a Lawrence cuando el osado joven buscaba a su hermana.

La familia Vane lleva en el valle casi siete siglos, habiendo recibido su título en tiempos de Carlos II, como recompensa al hábil manejo por

parte de Sir Wellington Vane de ciertas indiscreciones reales. La familia vive en la ciudadela de un castillo medieval que se halla en bastante mal estado de conservación, con un puñado de sirvientes viejos pero leales. Todos saben que algo extraño sucedió tras el 21 cumpleaños de Eloise, pero por cariño y respeto a Sir Arthur se han mantenido en silencio.

Sólo éste y Lawrence saben que Eloise es una mujer lobo, y desde que se enteraron la encierran en las mazmorras todas las noches de luna llena. Lo que los del pueblo oyen son sus aullidos, que proceden de los sótanos del castillo. Sir Arthur Vane no permitirá ninguna investigación (son asuntos familiares). Tan sólo un emisario del Rey podría hacer que se inmutara, pero poca cosa más, aunque se puede conseguir que Lawrence escuche a los investigadores mediante una tirada de **Crédito** o de **Persuasión**.

Los Vane se han mantenido aislados en el castillo desde que tuvieron lugar los crímenes. Hay una probabilidad del 25% de que Lawrence aparezca en la taberna mientras los investigadores están en el pueblo (se puede tirar una vez al día), más que nada para dar la impresión de que no pasa nada. Es una persona algo sofisticada, a quien los del pueblo y sus rumores le tienen sin cuidado, aunque la triste suerte de Eloise le ha ablandado un tanto. Si se detiene a hablar con los investigadores, les asegura que los locales son unos ignorantes, que el policía del pueblo conoce su oficio y que los Vane no tienen nada que ocultar. Una tirada de **Psicología** permite saber que oculta algo.



NOMBRE Y APELLIDOS: LAWRENCE ARTHUR PONSONBY VANE | EDAD: 23 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Primogénito y heredero

FUE 10	CON 16	TAM 14	INT 16	POD 10
DES 15	APA 10	EDU 16	COR 55	PV 15

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques*: Puñetazo 60%, daño 1D3.

  Escopeta galga 12 50%, daño 4D6/2D6/1D6.

  Florete 50%, daño 1D6 (quitada la protección de la punta).

  *Lawrence luchará para proteger a su hermana; en cualquier otra circunstancia irá desarmado.
- Habilidades: Buscar libros 40%, Charlatanería 15%, Conducir automóvil 70%, Contabilidad 50%, Crédito 60%, Derecho 50%, Descubrir 35%, Equitación 55%, Escuchar 55%, Historia 35%, Historia familiar 70%, Persuasión 55%, Psicología 20%, Regatear 15%, Seguir rastros 25%.
- Lenguas: francés 75%, griego 35%, inglés 80% (propia).

Una visita al castillo Plum

Para hablar largo y tendido con cualquiera de los Vane, los investigadores deberán dirigirse al castillo Plum, que se alza a unos 60 m por encima del pueblo, en lo alto de un risco. Un serpenteante camino lo comunica con Lesser-Edale, pero hay un sendero en el valle de al lado que lleva a lo alto del risco, y desde allí hay sólo un paseo hasta los destartalados muros y torres de la antigua fortaleza.

Los investigadores inteligentes reclutarán a alguien del pueblo para que les presente a los Vane, conseguirán arrancar a Lawrence una invitación, dejarán sus tarjetas de visita y un mensaje a un sirviente, o bien buscarán cualquier otro medio decoroso de salirse con la suya, que no es sino acceder al castillo. En unos pocos días (máximo una semana) podrán hablar con alguien de la familia.

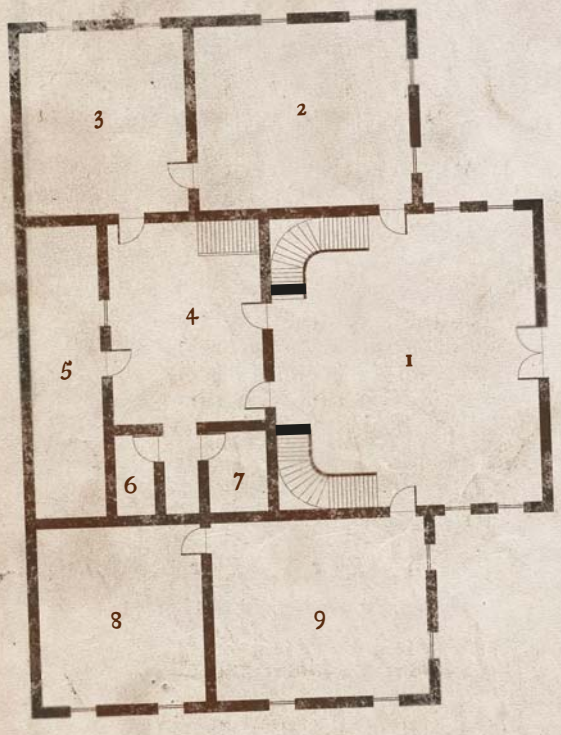
Sin embargo, si los investigadores son bobos, intentarán presentarse en el castillo al estilo *cowboy*, es decir sin preocuparse de solicitar audiencia, y se dedicarán a aporrear la puerta principal (que no se ha podido abrir desde que Carlos I fue ahorcado, lo cual hasta la fecha ha sido tenido por los realistas como un portento divino). Al cabo de unos momentos acudirá un sirviente para conducirles a una entrada lateral, que es la que se ha utilizado en los últimos 270 años. Allí o bien Sir Arthur, o bien Lawrence les interrogarán austeramente, decidirán que no se puede confiar en gente de tan poca educación, y les invitarán a abandonar el castillo de inmediato sin responder a ninguna de sus preguntas.

Si los investigadores consiguen probar su coraje, discreción e inteligencia, hay una excelente probabilidad de que Lawrence les explique la situación a cambio de su ayuda. Se encuentra en una situación desesperada, puesto que no tan sólo está en peligro su familia actual, sino también sus futuras descendientes.

Eloise permanece encerrada en el castillo a todas horas. Es una chica muy agradable, de habla tranquila y carácter reposado, pero que actualmente se encuentra pasando un duro trance. Una tirada de **Psicología** permite ver que sufre extraordinariamente. No sabe que es una mujer lobo, pero sí que cada mes tiene sueños maléficos en los que presencia acontecimientos macabros, de los que sin embargo los detalles se le

El castillo Plum

Dícese que el castillo recibe su nombre de Plum porque cayó en manos de Eduardo III como una ciruela madura cuando el barón rebelde que lo defendía olvidó atrancar la puerta. En realidad, el castillo defendía las importantes minas de plomo de la zona, y de ahí su nombre inicial de Plumbum (plomo en latín), que los locales han ido acortando a lo largo de más de cinco siglos. Las minas hace tiempo que se agotaron, pero aún permanecen allí los angostos túneles y galerías, algunos adyacentes a las mazmorras del castillo. Por ello, cuando Eloise aúlla en el sótano, los vastos y olvidados túneles llevan el eco de su voz hasta el pueblo. Sin embargo, sólo el vicario o algún especialista en historia local podrían aclarar el misterio puesto que las entradas de las minas llevan más de dos siglos cerradas a cal y canto y enterradas, y su existencia es prácticamente desconocida.



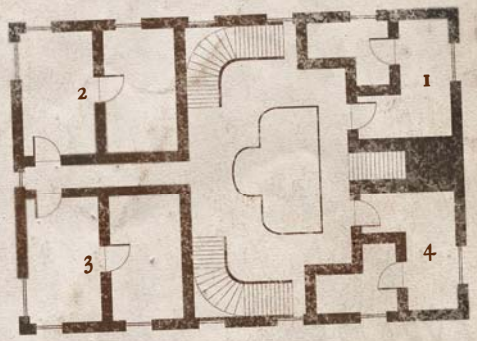
Planta baja

1. Entrada
2. Salón
3. Comedor
4. Cocina
5. Saladero
6. Despensa
7. Fresquera
8. Sala de billar
9. Biblioteca



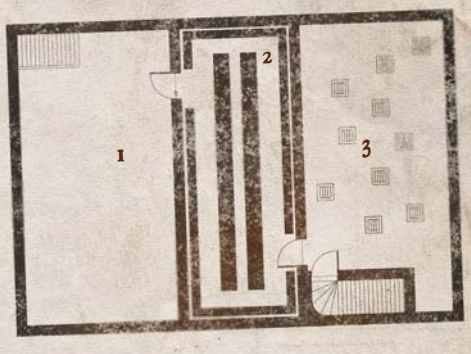
Ático

1. Vacío



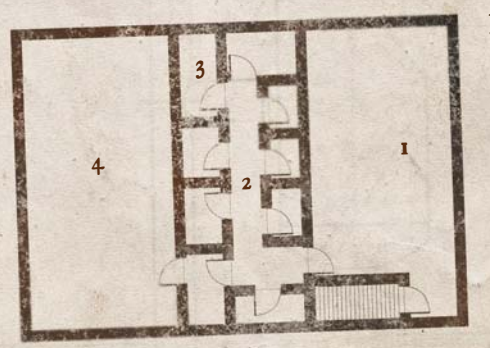
Primera planta

1. Aposentos de sir Arthur
2. Aposentos de Lawrence
3. Aposentos de Eloise
4. Aposentos de invitados



Bodega

1. Trastero
2. Bodega
3. Muebles viejos y leña



Mazmorras

1. Cámara de torturas
2. Celdas
3. Eloise
4. Vacío

Caja

Escala aprox. 1:12.000

escapan. Ahora la vigilan estrechamente tanto los sirvientes como los miembros de la familia, por lo que los investigadores se las tendrán que ingeniar para hacerle preguntas. Por la tarde suele pasear por el jardín si hace buen día y, si su acompañante puede ser distraído, los investigadores tienen la posibilidad de abordarla.

El salón principal

Los paneles de madera noble fueron limpiados y repasados antes de la Gran Guerra, al tiempo que se abrían varias ventanas, por lo que el bello salón tiene ahora un aspecto mejor que antaño. Sin embargo los Vane apenas lo utilizan, y si los investigadores consiguen una entrevista tendrá lugar en uno de los aposentos, o quizás en la biblioteca, un ala gótica de construcción bastante deficiente, añadida en el siglo XIX.

Las mazmorras eran un aditamento habitual en los siglos pasados, y para encontrarlas sólo hay que seguir al mayordomo a través de una sólida puerta de roble (FUE 60) hasta la bodega, en la que se acumulan botellas polvorientas de un exquisito clarete de añada, embotellado al estilo antiguo para que coja sabor lentamente, y que dure por lo menos 50 años. Allí hay otra puerta, esta vez de hierro (FUE 90) cerrada con una llave que cuelga de un gancho junto a la misma. En el sótano no hay luz eléctrica, por lo que se requieren velas, linternas o lámparas.

Un largo tramo de escaleras lleva al inquietante silencio del puesto de guardia y la cámara de torturas a través de una segunda puerta de hierro de FUE 90. Puertas similares cierran cada una de las celdas, que disponen de grilletes empotrados en las gruesas paredes de piedra, de 1,50 m de grosor. Alguna luz se filtra a través de los barrotes de unos ventanucos de ventilación a una altura de unos 4 m. Los barrotes son viejos y están debilitados por el óxido (FUE 20). Si Eloise está confinada en una celda, se encontrará en la marcada como tal en el plano, en la que se ha colocado paja fresca como preparación.

La tarde de la primera noche de luna llena, su hermano y su padre la drogan y se la llevan allí, mientras que los sirvientes se mantienen confinados en sus habitaciones donde, dicho sea de paso, están encantados de hallarse cuando Eloise empieza a aullar.

Si los investigadores han conseguido enterarse de lo que sucede, sin duda se enfrentarán a los Vane, o intentarán introducirse sigilosamente en el castillo una noche de luna llena. Quizá vean al padre y al hijo llevar a la inconsciente Eloise a su celda. Sir Arthur y Lawrence suelen instalarse en la biblioteca con brandy y cigarros para esperar el final del episodio licantrópico (que dura desde medianoche hasta el alba) y devolver a la joven a su cama. Se convierte en mujer lobo a medianoche, y permanece en dicho estado hasta el alba.

Eloise desencadenada

Es posible que fallen todas las precauciones, que Eloise consiga escapar de su celda, y que se dedique a vagar en su forma licantrópica en



NOMBRE Y APELLIDOS: ELOISE GWENDOLAK ELDREDA VANE — EDAD: 21 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Heredera de la maldición de los Vane

FUE 5	CON 6	TAM 7	INT 12	POD 10
DES 9	APA 13	EDU 12	COR 20*	PV 7

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (cantar) 25%, Buscar libros 40%, Crédito 65%, Equitación 55%, Escuchar 35%, Historia natural 55%, Primeros auxilios 30%, Psicología 45%.

  *Si su COR llega a 0, comprende que es una mujer lobo, y empieza a gustarle.
- Lenguas: francés 50%, inglés 60% (propia).

ELOISE como mujer lobo*

FUE 25	CON 14	TAM 12	INT 5	POD 12
DES 16	APA 1	EDU 0	Mov 12	PV 13

- Bonificación al daño: + 1D6.
- Ataques: Mordisco 45%, daño 1D8

  Zarpa 35%, daño 1D3 + 1D6.
- Armadura: piel por valor de 1 punto, y regenera 1 PV por asalto.
- Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 70%, Olfato 65%.

  *En esta forma Eloise mata sin remordimiento alguno. Una buena mirada a la bestia permite afirmar que es una hembra.

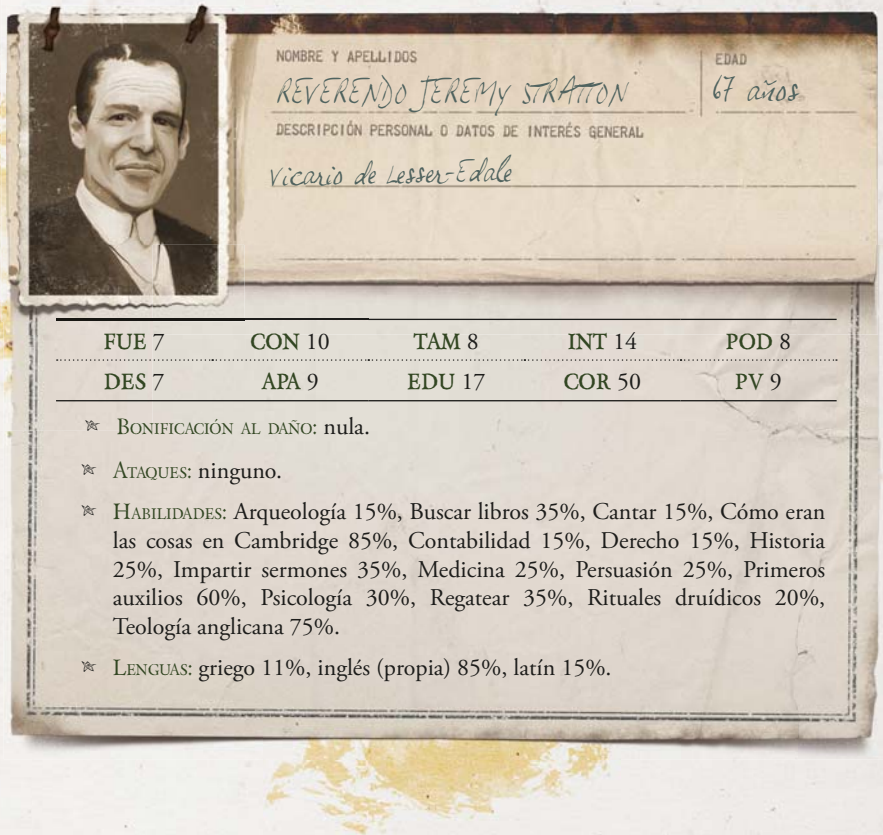
busca de víctimas. Con certeza atacará a cualquier investigador que se le acerque, aunque es poco probable que entre en un edificio, si bien podría atacar desde el exterior a alguien que se encontrara junto a una ventana.

Como mujer lobo, Eloise es típicamente medio humana y medio bestia, pudiéndosele dañar tan solo con balas u otros proyectiles de plata. Un impacto fuerte como el de un escopetazo a bocajarro puede asustarla y hacer que se vaya, pero no le hará daño. Harold Short, el carretero, consiguió ahuyentarla de un golpe con un candelabro de plata, pero tuvo suerte porque esto no suele ser efectivo. En el pueblo hay plata disponible, tanto en moneda como en utensilios. Los investigadores deberán negociar para obtenerla, así como encontrar una forma de transformarla en armas efectivas. El herrero local puede fundir el metal y hacer cuchillos con él, pero no balas, y además habrá intensos rumores si se las encargan. Cualquier armero en Derby, Sheffield o Manchester puede hacer el trabajo fácilmente.

Si los investigadores intentan matar a la bestia tendrán que vérselas con Sir Arthur y con Lawrence, puesto que ambos desean que Eloise viva, y tienen esperanzas de curarla. Si Eloise muere y no hay testigos, ello puede dar lugar a una acusación de asesinato puesto que al morir, los hombres lobo vuelven de nuevo a su estado normal. El asesinato de una joven de buena familia no puede quedar impune.

Acerca de la maldición de los Vane

La maldición es claramente de naturaleza mágica, y sus efectos no se transmiten por la mordedura. Aunque la plata y el fuego pueden dañar a Eloise, no hay nada más que pueda tener más que efectos momentáneos. Ver a un licántropo en su forma bestial obliga a tirar COR, 0/1D8. En las reglas hay informaciones adicionales sobre los hombres lobo.



El vicario de Lesser-Edale

El reverendo Jeremy Stratton es un viudo de unos 67 años, y hace más de 30 que vive en el pueblo. Tras la muerte de las dos víctimas, Stratton empezó a traducir un antiguo diario escrito por uno de sus antecesores en la vicaría, muerto hace mucho tiempo. Parte del diario está en inglés, pero hay otra en griego clásico, que es curiosamente la que habla de la maldición de la familia Vane. Los conocimientos de griego de Jeremy no son demasiado extensos, por lo que le está costando horrores la traducción, pero al final lo conseguirá. De momento se ha enterado de que algo extraño les sucede a las mujeres de la familia Vane el día de su 21 cumpleaños, y es lo suficientemente inteligente para ligar eso con el monstruo. Desafortunadamente, sir Arthur y él son buenos amigos, y no quiere arruinar su vida ni alimentar los recelos de los del pueblo respecto a los Vane. Jeremy espera encontrar una manera de eliminar la maldición, pero cuando acabe de traducir se dará cuenta de que su antecesor no consiguió hallar ninguna.

En todo esto, actúa con la máxima discreción. Si los investigadores consiguen que el reverendo hable con ellos (tirada de **Persuasión** al 50% de la probabilidad normal) no les dirá nada acerca del diario, pero una tirada de **Psicología** revela que les oculta algo. Si le espían, le podrán sorprender trabajando en la traducción. Si se les antoja robar el diario, lo guarda en un cajón cerrado con llave. La llave la lleva él siempre encima, pero el cajón tiene FUE 5 y se puede forzar con facilidad.

El vicario es el secretario corresponsal del capítulo del valle del Derwent de la Orden del Druida de Oro, una asociación que el propio reverendo colaboró a formar cuando estudiaba en Cambridge. La orden se dedica a reunir información acerca de artefactos de la Inglaterra prerromana y es de lo más inofensivo, aunque los investigadores son libres de pensar lo que quieran. La Orden publica una gaceta

trimestral en la que se describen puntas de lanza, disfraces, antiguas costumbres, etc. y cada año realiza una concentración (con merienda incluida) en algunas ruinas famosas si el propietario de los terrenos no se opone.

Sara Bright es una anciana que cuida la casa del reverendo. No sabe nada acerca del diario, pero sí que el reverendo actúa de forma extraña desde los crímenes, y se encierra en la vicaría por la noche a trabajar, pasándose horas y horas.

También reza mucho más que antes. Lesser-Edale es un lugar tan pequeño que esto también lo sabe todo el pueblo.

GENTE TÍPICA DEL PUEBLO

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	EDU	COR	PV
1*	12	10	11	14	12	16	13	8	60	11
2	9	8	13	9	6	15	12	9	55	11
3	8	9	14	11	12	13	13	11	50	12
4	14	12	10	12	17	12	9	10	70	11
5	13	15	11	9	13	11	7	5	35	13
6	10	12	12	10	10	10	11	6	40	12
7	13	12	11	14	12	8	10	3	55	12
8	15	18	9	7	11	8	13	7	15	14

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Antorcha 15%, daño 1D6 (10% de probabilidad de 1D10 puntos de daño adicional por fuego).

  *El nº 1 tiene una escopeta galga 20, con un 25%, daño 2D6/1D6.
- Habilidades: Cantar 10%, Charlatanería 20%, Conducir maquinaria 15%, Crédito 30%, Descubrir 45%, Discreción 25%, Electricidad 10%, Equitación 25%, Escuchar 40%, Historia natural 35%, Lanzar 35%, Mecánica 40%, Nadar 25%, Ocultarse 25%, Primeros auxilios 30%, Psicología 15%, Regatear 40%, Saltar 35%, Seguir rastros 20%, Trepar 50%.

Masacre en el Soho

LONDRES

Tras hablar con la policía, los investigadores pueden tomarse una noche de recreo en la ciudad. Sin embargo, si se dirigen a la persona equivocada, encontrarán algo más que recreo.

Este episodio continúa la línea de pistas e indicios que se inició con la entrevista de Edward Gavigan en la Fundación Penhew. Como en las otras aventuras londinenses, algunos encuentros de este episodio pueden resultar fatales.

El inspector Barrington

Lo más probable es que Jonah Kensington indique a los investigadores el nombre del inspector James Barrington, de Scotland Yard. Si los investigadores no llegan a entrevistarse con Kensington, pero de todas maneras se dirigen a Londres, lo primero con que se encuentran al bajar del barco es un chico vendedor de periódicos que, con *The Scoop* en la mano, vocea lo siguiente: "¡Extra! ¡Extra! ¡Vuelven los asesinatos egipcios! ¡Extra!" Si los investigadores visitan a Mahoney en las oficinas del periódico, éste también les proporciona el nombre del inspector, informándoles de que Elias se entrevistó con él.

Barrington es un hombre metódico de poco más de 50 años, que hace casi un año que investiga el caso, tras la misteriosa desaparición de su predecesor (a quien no se ha vuelto a ver más). Los "asesinatos egipcios" reciben este nombre puesto que 17 de los muertos eran nativos de Egipto y son un tema candente para el inspector, quien estará encantado de entrevistarse con los investigadores para ver si pueden aportarle algún indicio nuevo.

Además, Barrington querrá conocer los propósitos de los investigadores en Londres, previniéndoles de que un exceso de celo puede llevarles a cometer alguna ilegalidad. El inspector, que es un profesional experto, es difícil que revele algo acerca de las pistas que posee, aunque los investigadores pueden obtener alguna información útil si le convencen de que son sabuesos competentes, y de que le pueden ser de utilidad en su tarea. Admitirá que Elias habló con él brevemente. Ver en el recuadro que hay más adelante "Información que puede ofrecer el inspector Barrington" lo que puede aportar.

De paso, intentará hacerse con toda la información de que dispongan los investigadores. Sin embargo, si estos parlotean acerca de monstruos horribles y de dioses más allá del espacio y del tiempo les seguirá la corriente pero es difícil que les considere como aliados valiosos.

Las características del inspector y de un puñado de "bobbies" adscritos a él se encuentran en la siguiente página.

Información que puede ofrecer el inspector Barrington

(1) Jackson Elias le dijo que los asesinatos seguían el ritual de la Hermandad del Faraón Negro, una secta criminal del Egipto antiguo. Barrington se entrevistó posteriormente con Edward Gavigan, de la Fundación Penhew, para corroborar el relato pero éste negó que la secta tuviera continuidad en nuestros días o que el método utilizado para asesinar imitara los del antiguo ritual, sugiriendo de paso que Elias era un escritor sensacionalista que sólo quería obtener notoriedad.

(2) Uno de los lugares favoritos de Londres para encontrar ambiente egipcio es el club La Pirámide Azul, en el Soho.
La mayoría de las víctimas lo habían frecuentado pero, tras vigilarlo ampliamente, la policía no pudo encontrar ninguna relación.

(3) Antes de morir, una de las víctimas parece ser que gritó ¡Hotep! , una antigua palabra egipcia que quiere decir descanso o paz , según Edward Gavigan.

(4) Se interrogó a un vendedor de especias llamado Tewfik al-Sayed, que había hecho de guía para una expedición a Egipto de la Fundación Penhew, y que también negó la existencia actual de la Hermandad del Faraón Negro. Se le siguió durante una temporada, también sin resultado.



NOMBRE Y APELLIDOS: INSPECTOR JAMES BARRINGTON — EDAD: 55 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Inspector en jefe, CID de Londres

FUE 10	CON 12	TAM 13	INT 15	POD 10
DES 9	APA 11	EDU 15	COR 85	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Porra 65%, daño 1D6.
  Revólver calibre 38 60%, daño 1D10.
  Puñetazo 50%, daño 1D3.
- Habilidades: Buscar libros 55%, Charlatanería 45%, Conducir automóvil 35%, Crédito 55%, Derecho 30%, Descubrir 75%, Discreción 30%, Engañar 60%, Escuchar 80%, Farmacología 15%, Historia 25%, Medicina forense 19%, Persuasión 25%, Primeros auxilios 60%, Psicología 60%, Regatear 70%, Seguir rastros 15%.
- Lenguas: inglés 75% (propia).

OCHO ROBUSTOS POLICÍAS BRITÁNICOS, fieles adláteres del inspector Barrington

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	EDU	PV
1	16	14	16	11	10	14	10	10	15
2	15	18	17	12	12	14	11	12	18
3	17	17	15	14	13	14	12	9	16
4	16	15	16	13	15	13	13	10	16
5	13	13	18	11	11	13	14	11	16
6	13	14	13	12	12	13	13	8	14
7	14	12	14	14	12	13	12	8	13
8	18	18	12	16	18	12	17	9	15

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Porra 75%, daño 1D6 + 1D4.
  Puñetazo 45%, daño 1D3 + 1D4.
  Patada 40%, daño 1D6 + 1D4.
  Escopeta galga 12 30%, daño 4D6/2D6/1D6.
- Habilidades: Charlatanería 40 %, Conducir automóvil 25%, Derecho 10 %, Descubrir 50%, Discreción 25%, Escuchar 55%, Lanzar 50%, Ocultarse 20%, Primeros auxilios 40%, Psicología 25 %, Regatear 30 %, Saltar 40%, Trepar 60%.
- Lenguas: inglés [EDU × 5]% (propia).

La Pirámide Azul

Se trata de un club nocturno en el Soho, especializado en comida y música egipcias, con todo y bailarinas de la danza del vientre. El dueño es Abdul Nawisha, un hombre gordo y taciturno. No pertenece a la secta pero sabe de su existencia, y no hará nada para enemistarse con ella. Si los investigadores tratan de hacerle preguntas hará que sus matones les echen a patadas, pero él es un hombre ocupado y el club está cada noche a tope, con clientes chillones y gesticulantes por lo que tardará su buena media hora antes de darse cuenta de su presencia.

Mientras tanto, los investigadores pueden ver el espectáculo, que consiste en una colección de jóvenes atractivas, escasamente vestidas, que danzan sicalípticamente alrededor de las mesas esperando que los clientes les introduzcan billetes de 1 £ entre los tirantes y cinturones de los trajes de baile, lo cual hace la velada más interesante.

Si los investigadores han hecho algunas preguntas inteligentes Yalesha, una de las bailarinas, les susurra que tiene información para ellos si la esperan a medianoche, al acabar el espectáculo, fuera del local. Si uno de los investigadores saca un billete de 5 £, le susurra con más urgencia si cabe.

Es de esperar que ningún investigador pueda resistirse a rentabilizar tal inversión. Cuando se encuentren con ella, Yalesha les explicará que tiene miedo de la Hermandad. Su novio fue asesinado por la secta, y quiere vengarse. Es poco lo que sabe, pero sí se ha fijado en que una vez al mes aparece por las cercanías del club un viejo camión, al que suben hasta dos docenas de clientes del club, encabezados por un tal Tewfik al-Sayed. Tiene la impresión de que salen fuera de Londres (exacto: a la finca de Gavigan en Essex). Si los investigadores vigilan el club, al cabo de unas noches podrán comprobarlo. *(Los papeles de Nyarlathotep nº 27)*



CONTINÚAN LOS ASESINATOS

The Scoop ofrece una recompensa

EL cadáver de un extranjero sin identificar, fue hallado el martes flotando en el Támesis. Con ésta son 24 las víctimas de la serie de asesinatos macabros que padece la ciudad.

Aunque el inspector Barrington del Yard no ha

dura, para perplejidad de los londinenses. ¿Acaso tendremos que esperar a que el señor Sherlock Holmes, de quien el Sr. Doyle afirma que está retirado, acuda de nuevo en nuestra defensa?

Se recuerda a los lec-

MUJERES SALEN A LA CRUZ

Los papeles de Nyarlathotep nº 27, pág. 308

El club cierra a la 1 de la madrugada y nadie se queda a limpiar. Las puertas delantera y trasera tienen FUE 15 y se pueden forzar sin mucha dificultad (sólo hay sitio para dos en el intento), aunque en el interior no hay nada de valor a excepción de cigarrillos, licor, una nevera llena de aperitivos egipcios, un gramófono, y 200 grabaciones algo rayadas de música árabe. El lugar se halla en buen estado y está por encima de toda sospecha.



NOMBRE Y APELLIDOS: ABDUL NAWISHA

EDAD: 53 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Propietario del club La Pirámide Azul

FUE 14	CON 16	TAM 15	INT 15	POD 8
DES 10	APA 6	EDU 6	COR 50	PV 16

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Cachiporra 65%, daño 1D4 + 1D4.
  Navaja automática 60%, daño 1D4 + 1D4.
- Habilidades: Conducir automóvil 45%, Contabilidad 60%, Discreción 35%, Electricidad 15%, Escuchar 60%, Jugar 65%, Mitos de Cthulhu 1%, Psicología 60%, Regatear 50%, Vaciar bolsillos 50%.
- Lenguas: árabe 80% (propia, sólo hablar), francés 40%, inglés 46%.

MATONES Y AMIGOS DE ÉSTOS en *La Pirámide Azul*

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV
1	10	15	17	5	15	10	6	16
2	15	14	15	9	5	13	3	15
3	13	10	16	8	10	7	7	13
4	16	12	10	12	9	11	9	11
5	14	11	12	11	9	9	10	12
6	12	15	13	6	7	9	10	14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Pata de silla 65%, daño 1D6 + 1D4.
  Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.
  Cachiporra* 50%, daño 1D6 + 1D4.
  Navaja automática 50%, daño 1D4.
  Cabezazo 50%, daño 1D4 + 1D4.
  *Estos individuos son expertos en el uso de la cachiporra por lo que, si aciertan con ella, hay que tirar resistencia del daño causado contra la mitad de la CON de la víctima que, si falla, además queda inconsciente.
- Habilidades: Descubrir 45%, Discreción 30%, Escuchar 50%, Esquivar 38%, Ocultarse 40%, Saltar 45%, Trepar 40%.

La tienda de Tewfik al-Sayed

Tewfik tiene una tienda pequeña y limpia, que abre de lunes a sábado de 9 a 17 h, en un edificio que consta de planta y piso, situado en Ardour Street, en el Soho. La vivienda ocupa la planta superior. La tienda la frecuentan clientes de todo tipo y no tiene nada de particular. Huele bien; las especias de Tewfik son de buena calidad.

La puerta delantera (FUE 20), da servicio a la vez a la tienda y a la vivienda; la trasera (FUE 35) da a la tienda. Tewfik es a la vez el propietario y el único empleado. Una vez cierra por la tarde hay un 50% de probabilidad de que vaya a *La Pirámide Azul*. Si permanece en su piso, las luces de las ventanas delanteras permanecerán encendidas hasta medianoche. Si va al club nocturno, vuelve en 1D3 horas, a las 22:00 h, las 23:00 h, o las 24:00 h.

El piso

Si se entra por la puerta delantera, puede verse a la izquierda una escalera que lleva a la vivienda, defendida tan solo por una cortina provista de campanillas. El salón y el dormitorio están provistos de divanes, almohadas, pebeteros, alfombras, muebles bajos, un narguile, y varias lámparas que cuelgan del techo, en tonos amarillos y azules suaves. Un radiador de aceite, de dimensiones regulares, mantiene la habitación a una temperatura decididamente egipcia. En una vitrina pueden verse estatuillas de dioses egipcios y, sobre una mesa del salón, abierto, hay un ejemplar del Corán.

En una de las paredes del salón hay un espejo de marco dorado, muy trabajado. El marco es sutilmente asimétrico y en él se han grabado figuras extrañas. Se trata del Espejo de Gal, un artefacto de los Mitos por el que cualquier miembro de la Hermandad no dudaría en matar o morir. Sus usos y propiedades se recogen en un recuadro cercano.



NOMBRE Y APELLIDOS: yALESHA — EDAD: 19 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Bailarina de La Pirámide Azul

FUE 9	CON 10	TAM 8	INT 10	POD 11
DES 17	APA 15*	EDU 8	COR 73	PV 9

*APA 18 con su vestido de baile.

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Cantar 55%, Danza del vientre 95%, Flirtear 80%.
- Lenguas: árabe 70% (propia, sólo hablar), inglés 45%.



NOMBRE Y APELLIDOS: TEWFIK AL-SAYED — EDAD: 44 años

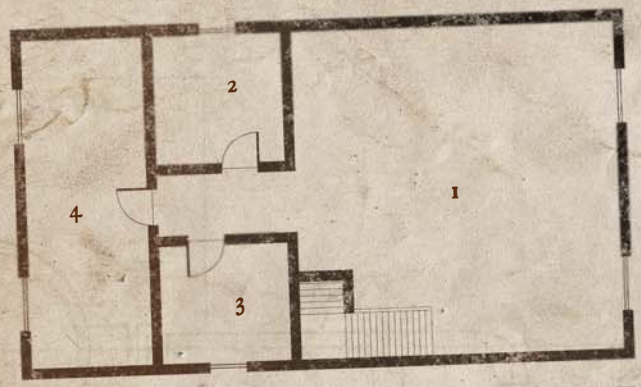
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Vendedor de especias y sacerdote

FUE 8	CON 13	TAM 10	INT 13	POD 20
DES 18	APA 10	EDU 9	COR 0	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques*: Bastón de la secta 70%, daño 1D8.

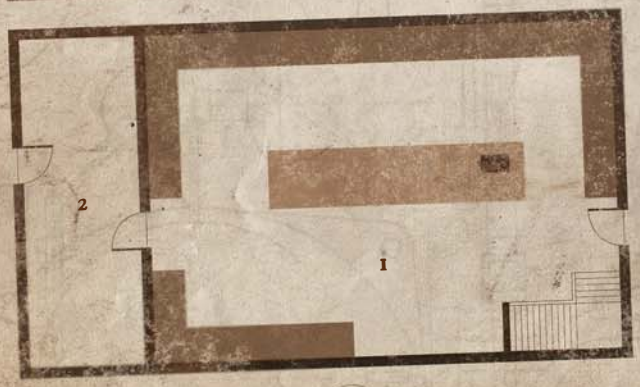
  *El Espejo de Gal es el principal poder de Tewfik y su mayor responsabilidad. Si le fuera robado se pondría frenético. Tiene también un par de cetros.
- Hechizos: Absorber la vida, Absorción de Poder, Contactar con Nyarlathotep, Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses, Explosión mental, Signo de conjuración, Transformación corporal de Gorgoroth, y algún otro a gusto del guardián.
- Habilidades: Ciencias ocultas 20%, Charlatanería 35%, Contabilidad 60%, Crédito 50%, Descubrir 60%, Discreción 70%, Escuchar 75%, Esquivar 70%, Historia de la secta 20%, Lanzar 50%, Mitos de Cthulhu 40%, Ocultarse 50%, Regatear 50%, Saltar 50%, Trepar 60%.
- Lenguas: árabe 80% (propia), inglés 65%, jeroglíficos 50% (sólo leer).

La tienda de Tewfik al-Sayed



Primera planta

1. Salón
2. Cocina
3. Baño
4. Dormitorio



Planta baja

1. Tienda
2. Almacén

Caja registradora

Estantería

Escala aprox. 1:90

En el salón también hay un escritorio de persiana (FUE 10) que sólo parece contener facturas y libros de contabilidad de la tienda, papel, plumas, etc. Una tirada de **Suerte** mientras se registra permite tirar del estante central, tras lo cual se oye un crujido, y a continuación se abre un cajón secreto en la parte inferior derecha.

Una tirada de **Descubrir** permite verlo pero no abrirlo, aunque la madera sólo tiene FUE 20 y se puede forzar.

En el cajón hay dos viales de arenisca con tapón, un manto de seda doblado, un *anj* invertido de color negro que cuelga de una cadena de metal, un pergamino viejo, un solideo negro, bordado con *anjs* invertidos, y dos cetros de metal negro. Todo ello se describe a continuación.

EL MANTO, EL SOLIDEO Y EL ANJ DE METAL: el manto y el solideo son de seda negra, y están hechos a la medida de una persona del tamaño de Tewfik. Ambos llevan bordado el *anj* de la Hermandad. Son vestiduras de sacerdote pero, ni son mágicas, ni tienen significado especial alguno. El *anj* de metal es simbólico y no tiene propiedades ni poderes especiales, aunque el metal es de una aleación desconocida y dejará perplejo a cualquier experto en metalurgia.

EL PERGAMINO: está cubierto de jeroglíficos, descifrables sólo por un egiptólogo (una tirada de **Árabe** no resolverá nada). Si el guardián lo desea, puede permitir su traducción vía una tirada de **Arqueología**. Contiene el hechizo Transformación corporal de Gorgoroth, cuyas propiedades se discuten en las reglas.

LOS DOS CETROS: miden unos 30 cm cada uno, y han sido fundidos o fabricados en algún extraño metal inidentificable. Uno de ellos acaba en forma de gancho y el otro en el *anj* de la Hermandad. Ver propiedades en un recuadro cerca del final de este capítulo.

LOS VIALES DE ARENISCA: son de color marrón rojizo y contienen, el uno una densa sustancia de color rojo, y el otro un polvo negro que lleva mezclados unos extraños cristales que parecen de goma. Ni siquiera mediante tiradas de **Química** o de **Farmacología** pueden identificarse, aunque una y otra permitirán establecer que se trata de sustancias nuevas para la ciencia. Ambas sustancias se utilizan junto con el Espejo de Gal, cuyas propiedades se comentan en un recuadro cercano. Quedan 15 aplicaciones de la sustancia roja y 8 del polvo negro.



El Espejo de Gal

El Espejo es un artefacto que sirve a la vez para ver a distancia y para atacar. Sus poderes sólo pueden utilizarse si se dispone de las dos sustancias contenidas en los viales de arenisca que se esconden en el cajón secreto del escritorio de Tewfik. Algunos manuscritos llaman *obra'an* a la sustancia roja de consistencia similar al sirope, y *gabeshgal* al polvo negruzco. Una y otro son extremadamente difíciles de encontrar.

PARA VER A DISTANCIA: hay que dibujar con el *obra'an* un *anj* invertido en la superficie del espejo, la cual de inmediato empezará a brillar y a hacerse translúcida, para lo cual extraerá 1D3 puntos de magia y 1 de COR del utilizador. A continuación, aparece la imagen de aquello en lo que el utilizador se concentrara al dibujar el *anj*, ya fuera una persona o cosa en particular, un lugar, un puesto de *fish and chips*, etc. Si uno se concentra en un lugar o un ser de los Mitos de Cthulhu, todos los que puedan verlo deberán tirar **Cordura** una vez aparezca la imagen. En cuanto a los otros planos de existencia, el espejo tiene un alcance ilimitado, pero en la Tierra se limita a unos 300 km. El Espejo sólo se puede concentrar en una persona, cosa, etc. por uso, que dura 1D20 + 10 minutos, o hasta que el utilizador deja de concentrarse. Si se desea una nueva imagen o continuar con la misma pasado ese tiempo, hay que dibujar otro *anj* y volver a sacrificar puntos de magia. En esta aplicación el Espejo sólo permite ver pero no oír, oler, tocar, etc.

COMO ARMA: primero hay que visualizar a la víctima mediante el proceso anterior, y a continuación se aplica el *gabeshgal* en el interior de la parte redonda del *anj* que se ha dibujado, hasta que la superficie del espejo quede totalmente cubierta y se gasta 1 punto de POD permanente. En ese momento, la víctima será asaltada por un intenso pavor. El atacante puede invertir puntos de POD adicionales para reforzar el ataque, que se resolverá con una tirada de resistencia del POD del atacante contra el de la víctima (teniendo en cuenta que cada punto sacrificado cuenta por 10 en la Tabla de Resistencia) que, de perder la tirada, sufre 1D6 puntos de daño por cada punto de POD sacrificado. El daño sufrido por la víctima aparecerá en los informes médicos como "problemas coronarios".

Si la víctima consigue vencer en la tirada, no sufre daño alguno pero nota un intenso terror durante un instante. Cada aplicación del polvo permite un ataque, y pueden hacerse los que se deseen mientras el atacante tenga POD, la imagen sea visible y haya polvo negro, que por cierto se evapora tras cada ataque. Tanto si el ataque tiene éxito como si no, cuesta a atacante y atacado 1D10 puntos de COR. El espejo sólo puede utilizarlo para atacar una persona a la vez.

Aunque se puede atacar a dioses de los Mitos mediante el espejo, es muy difícil que salgan bien dada la cantidad de POD que se requeriría.

Otras pistas

Donde un monstruo terrorífico, un almacén lleno de criminales y de indicios, y un largo viaje por mar pueden aguardar a los investigadores.

El ser de la niebla

Si Gavigan ha empezado a temer a los investigadores, podría enviar a un grupo de sectarios contra ellos o bien, si está desesperado, enviarles el ser de la niebla. Ver más adelante el recorte de prensa "¡Casi me pilla!" sobre el informe del ataque a una víctima que tuvo la suerte de escapar a un ataque de dicho ser. Si los investigadores sobreviven a tal encuentro y se lo relatan a Mickey Mahoney, éste recordará de inmediato el caso y les enseñará el recorte. Si se molestan en viajar a Glasgow, a la Residencia Brown para desequilibrados, o si telefonean allí, se les informará que actualmente lo único que hace Groot es repetir la palabra "Gavigan" una y otra vez, sin que nadie sepa qué puede significar.

A veces, los servidores de los primigenios obtienen larvas del ser de la niebla, y las traen a la Tierra para eliminar a sus enemigos.

El ser ataca insertando sus tentáculos flexibles en la boca y nariz de la víctima, que sólo puede escapar echando a correr tras llevar a cabo una tirada de resistencia de su FUE contra la de la criatura, que resiste con 5 puntos por cada tentáculo que haya hecho impacto en la víctima. Los ataques de la criatura no pueden verse ni por tanto esquivarse, sino sólo notarse puesto que sólo ataca en lugares sin luz.

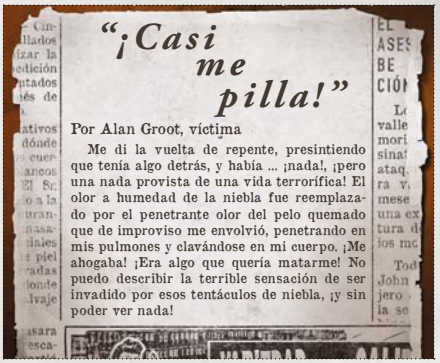
Cuando la criatura se acerca a menos de 7,50 m de una víctima, ésta nota un olor característico a pelo quemado. Si hay varios investigadores y uno quiere ayudar a otro atacando al ser, puede muy bien acabar hiriendo a la víctima, puesto que aquél es tan solo niebla, insustancial en términos terrestres.

La única defensa contra la criatura es la luz brillante, como la de una linterna eléctrica. El relato de Alan Groot en *The Scoop* no lo menciona pero cuando tuvo lugar el ataque pasaba por allí un policía que oyó los gemidos de Alan y encendió su linterna en dirección al monstruo, que huyó a la carrera. El policía pudo entrever a la criatura pero se abstuvo de reflejarlo en su informe para que no le tomaran por loco. Aunque el ser es insustancial, si se le ilumina con una luz brillante se le puede ver por unos instantes; es una nube chispeante de color gris, con tentáculos finos en forma de látigo, que pueden llegar hasta casi 10 m de longitud. Si se le ataca con luz intentará huir a una zona oscura. La luminosidad que proporciona un mechero o una cerilla es insuficiente para alejar a tan terrible enemigo.

Si se le acorrala mediante luces brillantes, o se le atrapa al sol cuando se levanta la niebla, el ser retorna a su dimensión nativa, de la que ya no podrá salir. La transición dura 10 minutos. Si consiguiera encontrar algún sitio permanentemente oscuro, como una cueva o una alcantarilla profunda, podría permanecer en la Tierra durante algún tiempo. Al parecer es inmortal en términos terrestres, sin necesitar alimentarse. Sus motivos o instintos son desconocidos.

Alan Groot consiguió escapar del ser, pero el relato periodístico concluye indicando que en la actualidad se encuentra recluido en un manicomio en Escocia. ¡Si los investigadores no van con cuidado, podrían no ser tan afortunados!

DATO. Un recorte de *The Scoop* (*Los papeles de Nyarlathotep nº 28*).



"¡Casi me pilla!"

Por Alan Groot, víctima

Me di la vuelta de repente, presintiendo que tenía algo detrás, y había ... ¡nada!, ¡pero una nada provista de una vida terrorífica! El olor a humedad de la niebla fue reemplazado por el penetrante olor del pelo quemado que de improviso me envolvió, penetrando en mis pulmones y clavándose en mi cuerpo. ¡Me ahogaba! ¡Era algo que quería matarme! No puedo describir la terrible sensación de ser invadido por esos tentáculos de niebla, ¡y sin poder ver nada!

Los papeles de Nyarlathotep nº 28, pág. 323

Relevancia de la información: debería prevenir a los investigadores, especialmente el detalle del olor a pelo quemado. Si Mahoney hubiera escrito el artículo con más cuidado, toda la información que los investigadores necesitan para ahuyentar al ser estaría en el artículo, pero el detalle acerca de las luces, que estaba en las notas de Mahoney, nunca llegó al artículo final.

Los muelles de Limehouse

Si los investigadores vigilan la Fundación Penhew, podrán ver salir de ella un camión que se dirige a Limehouse, una parte de Londres lúgubre y sucia donde se dice que las noches son especialmente intensas, y donde abundan los garitos, los vagabundos, los adictos al opio, los restaurantes exóticos, las casas baratas, y la gente poco recomendable. Esta es una zona habitada sobre todo por residentes de las comunidades asiática y africana, sobre todo chinos, japoneses e hindús. Para conseguir que alguien del barrio hable acerca del almacén en el que descarga el camión, habrá que recurrir al soborno, las amenazas o la **Charlatanería**, e incluso en el mejor de los casos sólo dirán que a menudo se cargan y descargan mercancías en mitad de la noche, y que los que trabajan en el almacén son gente dura de pelar.

Acelerar una larva de la niebla

Gavigan conoce el ritual Acelerar una larva de niebla, el cual aprendió de un pergamino en hebreo que guarda en el estudio de su mansión de Essex. + 1D2 a Mitos de Cthulhu. El lanzamiento del hechizo cuesta 1D10 puntos de COR, y hace falta una tirada de INT x 2 para aprenderlo.

El hechizo requiere una larva del ser de la niebla, y se debe llevar a cabo en medio de una densa niebla a través de la que no pueda penetrar ninguna luz. El ritual requiere mojar la larva con una gota de la sangre del lanzador, así como gastar 25 puntos de magia y 2 de POD. La larva empieza a humear, y desaparece al tiempo que se forma el ser, que es invisible. La criatura puede ser dirigida mentalmente para que se mueva en cualquier dirección, y para que mate a quien se desee, pero el mago debe permanecer siempre a una distancia no superior a 60 m (gracias a que éste puede notar su posición aproximada), so pena de que la criatura escape. El control dura tres horas, hasta que la niebla escampe, o bien hasta el amanecer. Después de las tres horas, la criatura vagará sin rumbo por la niebla matando a todo el que encuentre.

EL SER DE LA NIEBLA,
una forma de vida extradimensional

FUE 30	CON 30	TAM 30	INT 1	POD 25
DES 18	-	Mov 10	-	-

- Bonificación al daño: n/a.
- Ataques: seis tentáculos de niebla 50%.

  Nota: los tentáculos, que pueden atacar hasta a seis víctimas simultáneamente, hacen daño por asfixia cada asalto progresivamente, es decir, 1 punto en el primer asalto, 2 en el segundo, 3 en el tercero, etc.
- Armadura: no requiere, porque es insustancial y nada material puede dañarle. Una luz brillante puede expulsarle de este plano de existencia sin que pueda regresar, pero ni siquiera la luz más brillante puede dañarle.
- Habilidades: Perseguir a una víctima 65%.
- Pérdida de Cordura: pérdida automática de 1D8 al sufrir el primer ataque con éxito. Tirada de **COR**, 1/1D10 si se le puede ver mediante, por ejemplo, una luz.

Desde este almacén la Hermandad suele enviar estatuas y otros artefactos de los Mitos al extranjero. El propietario del edificio es un tal Punji Chabout, que no pertenece a la secta pero encuentra aceptable el dinero que le pagan por mantener sus tratos en secreto. El almacén se encuentra cerca de varios muelles, lo cual es muy cómodo para cargar o descargar de noche objetos sospechosos. Varios (1D4 + 4) lascars que sólo hablan hindi vigilan continuamente el edificio día y noche. Si detectan a algún espía le acuchillan, arrojando el cadáver al Támesis.

La mayoría del género contenido en el almacén de Chabout es de origen ilegal (mercancía robada, armas, explosivos, drogas) y hay bastante relacionado con los Mitos y las ciencias ocultas. Hay toneladas de pruebas, y si los investigadores consiguen llevar allí a la policía podrán encontrar indicios relacionados con multitud de crímenes, lo cual aumentará su credibilidad frente al inspector Barrington.

El camión de la Fundación Penhew descarga una caja de embalaje de considerables dimensiones. Chabout firma el recibo y la coloca en el almacén, donde esa misma noche será reclamada por varios marinos, de aspecto degenerado, del buque *Viento de marfil*, anclado cerca, estibándola en la bodega. Si los investigadores están bien situados podrán verlo todo. La caja contiene un objeto de los Mitos pero poco importante: una estatua, una pintura, o un altar de piedra, lo que el guardián quiera.

Chabout siempre lleva encima un cuchillo y un garrote de estrangular, pero sólo se mostrará peligroso si cree que los investigadores pueden ser una amenaza, en cuyo caso intentará hacerles matar. Chabout sabe cosas acerca de los Mitos, pero no cree en lo que la Hermandad profesa; excepto por el dinero que pueda perder, le preocupa poco que la gente descubra secretos de la Hermandad. Personalmente, no tiene miedo a nada, y no dudará en enfrentarse en una lucha a enemigos superiores en número.

El Viento de marfil

Este destartalado carguero, de pabellón chino y registrado en Shanghái, que es su puerto base y hacia donde zarpará desde Londres, está al mando de Lars Torvak, un noruego alcohólico. La tripulación está compuesta en su mayoría de chinos, pero el guardián puede añadir otras nacionalidades que le parezcan oportunas. La relación de Torvak con la secta es puramente comercial, aunque no menos turbia: cobra sus buenos dineros por transportarles cajas y fardos a China, cargamento que nunca aparece en el manifiesto de carga, y que va marcado como si fuera a otro destino.

Si los investigadores vigilan el barco durante varias horas, verán a Torvak que va a echar unos tragos en un bar próximo. Si demuestran una buena razón para hablar (lo mejor con Torvak es el dinero o la fuerza bruta) hablará, pero no tiene mucho que decir. La mayoría de los cargamentos de la secta van a un importador de Shanghái llamado Ho Fong, y recientemente ha habido bastantes. Si los investigadores se introducen subrepticiamente en el barco y se les descubre, sus vidas peligran, aunque a bordo no hay sectarios. Torvak tiene miedo a la cárcel y a perder su barco por lo que, si se ve obligado a ello, secuestrará a los intrusos y los tirará por la borda una vez en alta mar.



NOMBRE Y APELLIDOS: *Punji Chabout* | EDAD: *39 años*

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL

Turbio dueño de un no menos turbio almacén

FUE 10	CON 16	TAM 8	INT 14	POD 8
DES 13	APA 12	EDU 5	COR 60	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Garrote (de estrangular) 65%, daño 1D3 por asalto y tirada de resistencia de FUE contra FUE para sacárselo.
  Cabezazo 65%, daño 1D4.
  Cuchillo de combate 60%, daño 1D4 + 2.
  Puñetazo 60%, daño 1D3.
  Patada 45%, daño 1D6.
- Habilidades: Alardear 90%, Contabilidad 35%, Crédito 05%, Derecho 10%, Descubrir 50%, Discreción 50%, Escuchar 65%, Mitos de Cthulhu 02%, Ordenar 75%, Perspicacia criminal 45%, Persuasión 35%, Regatear 50%, Vaciar bolsillos 50%.
- Lenguas: hindi 75% (propia, sólo hablar), inglés 50%.

LASCARS en el almacén de Punji

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV
1	8	12	9	6	12	16	6	11
2	15	13	7	8	10	14	4	10
3	10	11	9	9	8	13	3	10
4	12	12	9	5	10	13	7	11
5	13	11	9	7	6	11	8	10
6	11	16	10	5	13	11	3	13
7	9	10	12	9	7	10	6	11
8	10	15	8	12	8	9	5	12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Cuchillo 75%, daño 1D4 + 2.
  Puñetazo 65%, daño 1D3.
  Cabezazo 60%, daño 1D4.
  Patada 40%, daño 1D6.
- Habilidades: Discreción 50%, Escuchar 50%, Esquivar 40%, Merodear 75%, Ocultarse 55%, Saltar 45%, Trepar 40%.
- Lenguas: hindi 35% (propia, sólo hablar), inglés 15% (sólo hablar).

Si consiguen que Torvak les abra algunas cajas, encontrarán estatuillas y alguna que otra chuchería de los Mitos, pero la mayoría contienen válvulas de un extraño diseño, puntales, cuadros eléctricos hechos a mano marcados con símbolos inusuales, y monstruosos y extraños tubos de radio. Si se tuviera a mano un puñado de físicos (cada uno con más de 90% en **Física**) se podría identificar la utilidad de algunos de los componentes (las válvulas tienen que ver con el control de los motores a reacción, por ejemplo) pero la mayoría de las piezas son rarísimas, y algunas están hechas de aleaciones de titanio que nunca han sido vistas fuera de un laboratorio. Todo ello forma parte de la máquina de destrucción de sir Aubrey, ver el capítulo relativo a Shanghái para más detalles.

El *Viento de marfil* es un viejo mercante, de unas 7.000 t de registro bruto, diseñado para carga general. En este viaje lleva las bodegas medio vacías. Los alojamientos de la tripulación en la parte delantera hace tiempo que fueron abandonados puesto que, como quiera que ninguna persona respetable aceptaría tomar pasaje en el barco, los camarotes destinados al pasaje han sido ocupados por la tripulación. Es posible pues, que los investigadores pudieran entrar de polizones y esconderse en la parte delantera durante todo o casi todo el viaje a China (disponiendo de suficiente cantidad de comida y agua) sin ser descubiertos.

La ruta del barco incluye escalas en Marsella, Malta, Port Said, Adén, Bombay, Singapur y Saigón, pudiendo durar el viaje entre seis y doce semanas.

Las investigaciones de Jackson Elias

Elias acumuló cierta cantidad de evidencias, dos de las cuales (Miles Shipley y el monstruo del condado de Derby) no pudo explorar puesto que Edward Gavigan le consideró peligroso, forzándole a huir. Mucha gente recuerda haber hablado con Elias, y todos recuerdan que se mostraba turbado, disgustado, o quizás asustado. Sólo Gavigan puede detallar todos los movimientos de Elias mientras estuvo en Inglaterra.



NOMBRE Y APELLIDOS: LARS TORVAK

EDAD: 43 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Capitán borracho del Viento de marfil

FUE 16	CON 13	TAM 14	INT 12	POD 7
DES 10	APA 10	EDU 8	COR 6	PV 14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Fusil calibre 30-06 50%, daño 2D6 + 3.

  Puñetazo 45%, daño 1D3 + 1D4.

  Cuchillo de combate 35%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

  Cabezazo 30%, daño 1D4 + 1D4.

  Patada 30%, daño 1D6 + 1D4.
- Habilidades*: Amenazar 70%, Conducir maquinaria 40%, Contabilidad 25 %, Emborracharse 90%, Manejo de botes 60 %, Nadar 70%, Navegación 70%, Pilotar barco 65%, Psicología 45%, Regatear 40%, Vela 50%.
- Lenguas: árabe 30%, chino cantonés 25%, chino mandarín 25%, francés 40%, inglés 40%, inglés pidgin 15%, noruego 65% (propia).

  *Torvak está borracho el 75% del tiempo y cuando lo está, sus habilidades se reducen a la mitad.

MARINOS DEL *VIENTO DE MARFIL*

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV
1	9	12	15	7	3	15	14	14
2	10	9	10	13	8	13	11	10
3	11	10	13	9	4	13	9	12
4	13	11	13	8	5	12	9	12
5	9	7	9	6	10	12	10	8
6	8	9	13	10	10	11	7	11
7	12	15	11	9	10	10	8	13
8	10	11	11	11	9	10	12	11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Cuchillo de combate 50%, daño 1D4 + 2.

  Cachiporra 30%, daño 1D6.
- Habilidades: Conducir maquinaria 40%, Descubrir 50%, Discreción 35%, Escuchar 50%, Esquivar 40%, Lanzar 50%, Nadar 30%, Ocultarse 35%, Saltar 55%, Trepar 65%.
- Lenguas: chino cantonés 25% (propia, sólo hablar), chino mandarín 25% (sólo hablar), inglés pidgin 10% (sólo hablar).

Los ritos de la Hermandad

LONDRES

A través de los pantanos y la bruma del mar del Norte, tanto los respetables como los sospechosos acuden a intervalos regulares a una isla apartada. ¿Se atreverán los investigadores a adentrarse en el estrecho camino que serpentea hacia la oscuridad?

La Hermandad del Faraón Negro celebra ritos regulares 13 veces al año, casi siempre coincidiendo con la luna nueva. En el Reino Unido, el encuentro más importante de este tipo tiene lugar en Essex, en la finca de Edward Gavigan, en mitad de las marismas y a la orilla del mar del Norte. El viaje desde Londres dura hora y media en coche, y el viaje en tren dura una hora, con salida desde la estación de Liverpool.

La mansión, construida en el siglo XVII, se encuentra algo hundida en el pantanoso terreno; las sutiles distorsiones de su arquitectura y el aspecto salvaje del terreno, poco o nada cuidado, dan al conjunto un aspecto siniestro: el de una amenaza impalpable. La finca-isla tiene una extensión de algún que otro millar de hectáreas. Un foso lleno de agua estancada y barro separa la isla en la que se encuentra la mansión de los fértiles campos que se encuentran más tierra adentro, y que Gavigan tiene alquilados a los granjeros locales. Se puede situar esta finca ficticia en The Naze, a unos 11 km al suroeste de Harwich.

La mansión se conoce desde hace mucho tiempo como la Casa Misr; en árabe, Misr quiere decir Egipto. Antiguamente perteneció a generaciones de ocultistas bastante fanáticos que la llenaron de cachivaches egipcios, hasta que la Hermandad en el Reino Unido consiguió hacerse con ella gracias a los manejos de Edward Gavigan.

Los sectarios de *La Pirámide Azul* se dirigen a esta casa cuando salen de Londres en el camión. Si los investigadores se deciden a seguirles, deberán actuar con suma discreción a partir de que se internen en el largo camino que lleva a la mansión desde la carretera, puesto que si se dan cuenta de que les siguen, los sectarios querrán utilizarles en el ritual de esa noche.

Las entradas a la finca

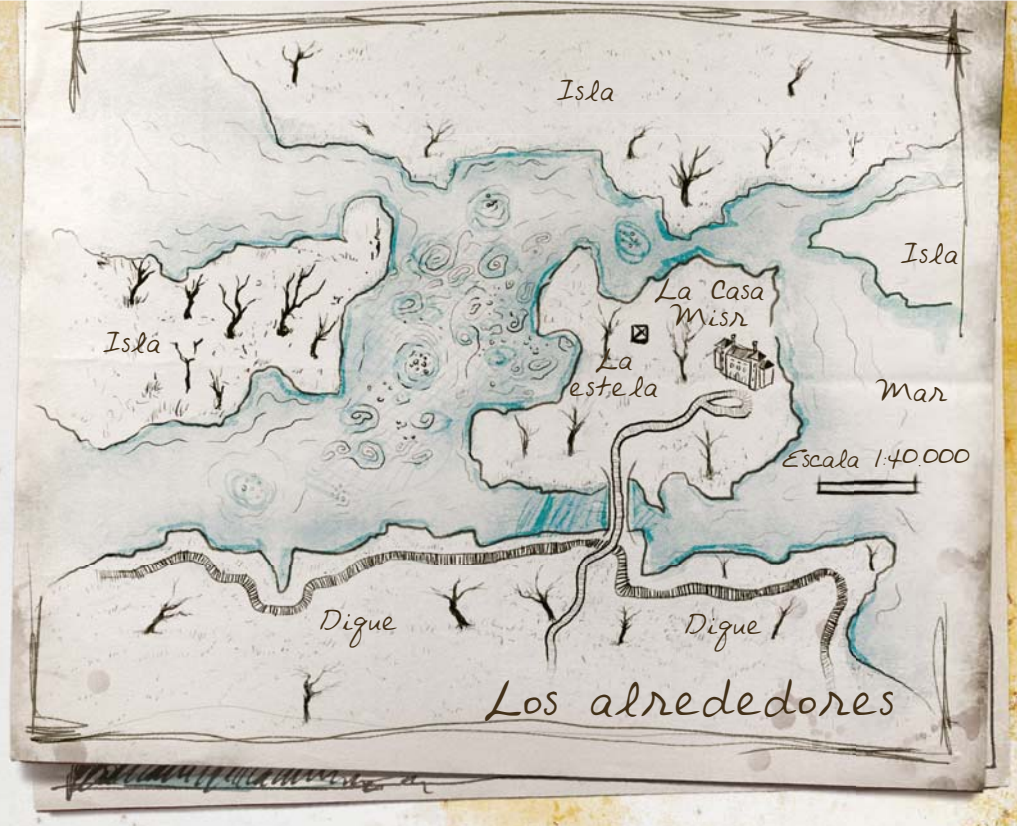
El perímetro exterior de la finca, no lejos de la carretera principal, está señalado por un muro de piedra de 1,80 m de altura, provisto en ese punto de una puerta de hierro con una línea telefónica que comunica con la mansión. Durante los rituales hay 1D4 + 2 guardias en la puerta, y en los demás momentos sólo uno. Los guardias no abren la puerta hasta comprobar la identidad de los visitantes y recibir conformidad de la casa. Excepto en las noches de ritual, esta puerta (FUE 30) permanece cerrada con llave. Cuando hay ritual se deja cerrada sin llave hasta medianoche en que se vuelve a cerrar con llave. Pasada esa hora no se admite a nadie, ni hay nadie en la casa que se preocupe de atender al teléfono.

Una vez cruzada la puerta, el estrecho camino sigue por la parte superior de un terraplén que se alza casi 1,50 m por encima del nivel de los campos (siglos de cultivo han dejado los campos por debajo del nivel del mar); grandes diques protegen el terreno del mar. La isla está prácticamente sin cultivar y se encuentra a un nivel más alto, sin necesitar de diques. En la columna central del puente hay una parte móvil que aparentemente pivota para permitir el paso de botes, pero en realidad Gavigan la instaló como parte de las defensas de la isla. Se requiere una tirada de **Descubrir** para notar que el puente se puede abrir y cerrar.

Si los investigadores cruzan el puente en coche, los sectarios pueden abrirlo y bloquearlo en esa posición para impedirles la huida.

El acceso por mar es más fácil y seguro. Aunque los sectarios no tienen colonia alguna de profundos asociada, los investigadores no tienen por qué saberlo y se les pueden poner los pelos de punta a base de mucha niebla, extrañas ondulaciones del agua, guías de ojos saltones, chapoteos misteriosos, etc. En Walton-on-the Naze, Clacton-on-sea, Ipswich o Harwich (los nombres lovecraftianos de alguno de estos lugares pueden dar que pensar a más de un investigador) puede alquilarse cualquier tipo de botes.

Si alquilan un bote demasiado grande con demasiada tripulación, el guardián puede hacer que los bajíos impidan acercarse a la orilla, por lo que los investigadores deberán aventurarse en frágiles botes de remos. Todo ello tiene como objetivo que los investigadores tengan que enfrentarse a los sectarios sin una escolta de aguerridos marinos británicos.



La mansión

Cuando Gavigan se halla en la casa, dispone siempre de ocho sectarios que actúan como sirvientes, mayordomos, doncellas, jardineros, cocineros y acompañantes. La mayoría son egipcios o chinos que se encuentran ilegalmente en Gran Bretaña. Gavigan los introduce en el país mediante el *Viento de marfil*, que echa el ancla frente a la mansión, haciéndoles bajar a tierra en una pequeña lancha a motor que está anclada no lejos del puente, siempre en noches oscuras. Esta misma ruta la utiliza para enviar mensajeros al extranjero.

Los sectarios de aquí nunca abandonan la isla, hablan poco inglés y son muy leales a Gavigan (su sumo sacerdote). Durante los rituales, algunos de ellos guardan la puerta de hierro de la carretera, armados con navajas automáticas. Todos ellos guardan los ropajes y los bastones de la secta en sus dormitorios, y la mayoría llevan el símbolo del *anj* invertido en pendientes, joyas, etc. Si se registra la casa, aparecerán suficientes evidencias acerca de la secta como para llevar a la cárcel a todos, si las autoridades locales son conscientes del significado de ésta.

El interior de la mansión es poco destacable, excepto la suciedad y la falta de muebles y de comodidad que uno podría esperar de una persona del estatus social de Gavigan. En la chimenea del gran salón hay dos ladrillos de los que se puede tirar (tirada de **Idea** para encontrarlos). El de la derecha abre una puerta a un estrecho tramo de escaleras, que llevan a una habitación pequeña y húmeda, sin ventanas. Se trata de un escondite en que los propietarios de la casa alojaban a sacerdotes católicos durante la era de Cromwell.

El de la izquierda hace que la parte izquierda de la chimenea se desplace a un lado, revelando otro tramo de escaleras que baja. Estas escaleras conectan con las mazmorras y con el estudio de Gavigan. El refugio de sacerdotes y las mazmorras no están conectados.

Para cerrarlas hay que empujar ambas puertas secretas. Del lado de dentro hay unas palancas bastante visibles, que las abren. Para detectar las puertas secretas podría valer una tirada de **Descubrir**, pero habría de ir dirigida a la enorme chimenea. Estas puertas no pueden atrancarse desde ningún lado, y se pueden forzar mediante tiradas de resistencia contra FUE 30.

La cocina también comunica con el sótano de la casa, pero éste y las mazmorras están separados por gruesos muros de piedra.

La Casa Misr



Primera planta

1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17 y 18. Dormitorios

7,8, 13 y 16. Baños



Planta baja

1. Salón
2. Comedor
3. Gran salón
4. Baño
5. Baño
6. Cocina y despensas



Sótano

1. Sótano
2. "Estudio"
3. Celdas
4. Refugio para sacerdotes

Trampilla — Puerta secreta — Escala aprox. 1:250

Las celdas

Las escaleras secretas que bajan desde la chimenea del salón acaban en una puerta de hierro (FUE 60), que no está cerrada con llave. Al abrir la puerta pueden verse una pequeña cámara y un pasillo al que se abren varias celdas de piedra y recias puertas metálicas, provistas de anillas de hierro en las que fijar grilletes.

Gavigan dedica esta zona a albergar a las víctimas de los sacrificios. Los investigadores tienen un 50% de probabilidad de encontrar aquí 1D4 cautivos, que serán inmolados en pocas semanas, y que sólo saben que fueron capturados y traídos aquí. Si el investigador con POD más alto tiene éxito en una tirada de **Suerte**, uno de los cautivos será un egipcio que conoce detalles sobre la rama británica de la Hermandad y al que capturaron para evitar que pudiera hablar. Este hombre puede proporcionar los investigadores información acerca de los planes de Gavigan, de qué le va a suceder los cautivos, e incluso el trazado general de la finca y el número de sectarios que probablemente haya presentes.

El estudio campestre de Edward Gavigan

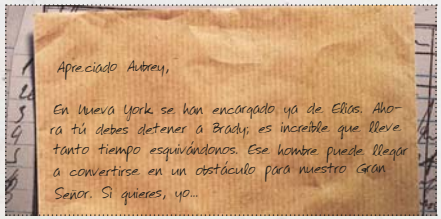
El pasillo lleva a lo que era la cámara de torturas, provista de potro y otros aditamentos (bota malaya, pinzas, tenazas, …), y que aún se utiliza de vez en cuando, aunque Gavigan la tiene destinada en principio a laboratorio mágico campestre. Si los investigadores se entretienen en buscar por allí pueden encontrar información de cinco tipos.

ESTATUAS, PINTURAS, JOYAS, ETC.: todo lo cual está relacionado con los Mitos y se encuentra literalmente amontonado por la habitación. Gran parte era codiciada por Gavigan, quien la obtuvo eliminando a sus propietarios. La mayoría tiene que ver con el Faraón Negro, entre lo cual hay un busto de dicho personaje que permitirá a los investigadores identificar al dios si le ven en aspecto humano (pero sólo mediante tiradas simultáneas de **Idea** y de **Descubrir**). Parte de las joyas puede permitir a los investigadores hacerse pasar por sectarios puesto que hay montones de *anjs* invertidos, anillos con el signo de Cthugha, cetros gemelos como los de Tewfik, etc. Cada guardián puede decidir cuánto hay, y su valor intrínseco, si lo tiene. La mera cantidad de material acumulado tiene un efecto desmoralizador puesto que indica que la secta es fuerte y numerosa, a tal punto que tras evaluar el botín de Gavigan todos los investigadores pierden automáticamente 1D3 puntos de COR.

UN GRUESO LIBRO DE CONTABILIDAD: en una mesa adyacente al escritorio. Gavigan anota todo lo que manda al extranjero, con la dirección del receptor y notas sobre lo que se le envió. Este libro contiene las claves para la destrucción de la organización y los planes de Nyarlathotep más que cualquier otro volumen. Entre las anotaciones de los últimos tres años aparece una serie de envíos a Shanghái, otros a la Naviera Randolph en Darwin, Australia y muchos más a Egipto, Nueva York, Tokio, Río de Janeiro, Odessa, Calcuta y Los Ángeles. Los tomos de los Mitos y los artefactos mágicos no están anotados, puesto que son lo suficientemente escasos como para recordarse, y los llevan a mano correos de la secta. Una anotación típica del libro sería:

9 de abril de 1925 - factura no 32.121- Estatuilla 60 cm de Yig, oro macizo - a Importaciones Ho Fong, Shanghái.

DATO. Una carta inacabada, de puño y letra de Gavigan y con fecha del día anterior, escrita en tinta negra en un excelente papel de estraza para dibujo color crema. No ha acabado de escribirla (*Los papeles de Nyarlathotep nº 29*).


Apreciado Aubrey,

En Nueva York se han encargado ya de Elías. Ahora tú debes detener a Brady, es increíble que lleve tanto tiempo esquivándonos. Ese hombre puede llegar a convertirse en un obstáculo para nuestro Gran Señor. Si quieres, yo…

Los papeles de Nyarlathotep nº 29, pág. 301

Relevancia de la información: conecta a Gavigan con el asesinato de Jackson Elias. Sugiere que sir Aubrey Penhew sigue vivo y se encuentra actualmente cerca de Jack Brady. Si Brady está vivo, podría ser que Roger Carlyle aún viviera.

LIBROS Y PERGAMINOS: casi un centenar de libros extraños e intrigantes dedicados a las ciencias ocultas que, sin embargo, no tienen nada que ver con los Mitos de Cthulhu, puesto que esos los guarda Gavigan en su habitación secreta de la Fundación Penhew, con lo cual están protegidos de Tewfik, su rival. Si el guardián lo desea, esos volúmenes pueden contener algunos de los hechizos que Gavigan conoce. Los idiomas de los libros y pergaminos incluyen el árabe, el hebreo, el francés, el alemán, el frisón y el español.

INGREDIENTES PARA HECHIZOS: en jarras, tubos, cajas de madera, latas, bolsas, sacos y saquitos, pueden encontrarse hierbas, raíces, órganos conservados en vinagre, tiras de piel y de pelo, sangre en polvo, flores prensadas, polvos, polvillos y arenas multicolores, y otros componentes especiales para los rituales mágicos. Una tirada de **Ciencias ocultas** o de **Idea** permite deducir que los componentes tienen interés mágico; tiradas de **Historia natural** y de **Zoología** pueden permitir la identificación del contenido de alguno de los recipientes.

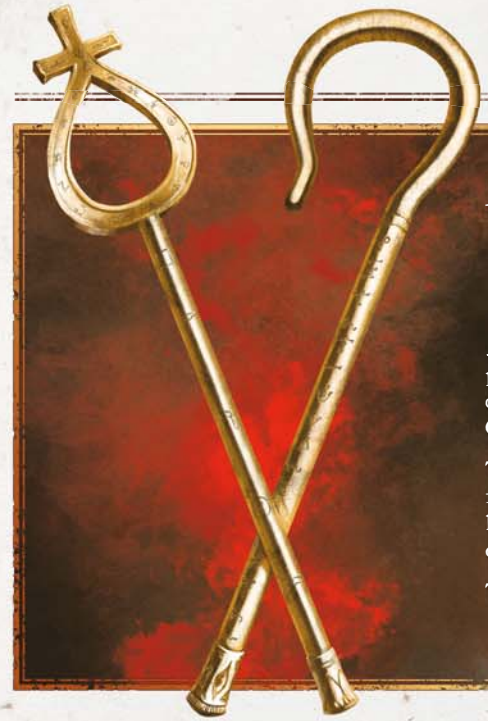
SECTARIOS DE LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO,
más fornidos de lo usual

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	EDU	COR	PV
1	14	12	13	17	8	13	6	2	1	13
2	13	12	13	14	9	13	7	3	2	13
3	9	11	16	14	10	13	4	5	1	14
4	13	13	12	11	10	13	5	2	5	13
5	12	9	14	10	9	12	9	1	1	12
6	12	8	14	11	6	12	10	1	8	11
7	11	9	14	9	7	12	3	1	1	12
8	13	10	13	12	3	11	4	8	1	12

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Bastón de la secta 50%, daño 1D8 + 1D4.

  Puñetazo 35%, daño 1D3 + 1D4.

  Cuchillo de carnicero 30%, daño 1D6 + 1D4.
- Habilidades: Cerrajería 20%, Charlatanería 40%, Discreción 40%, Escuchar 50%, Esquivar 35%, Lanzar 40%, Mitos de Cthulhu 11%, Ocultarse 50%, Regatear 15%, Trepar 50%.



Los dos cetros

Rematados por un gancho y por un *anj* invertido respectivamente, tienen dos utilidades diferentes. Una vez al día, si se cruzan frente al cuerpo, proporcionan 1D20 puntos de magia que duran mientras se mantengan los cetros cruzados (pueden utilizarse para llevar a cabo un hechizo, o bien para resistirlo). Cuando se usan de esta manera, los cetros brillan.

También pueden absorber 1D10 puntos de daño mágico si se mantienen cruzados frente al cuerpo cuando el poseedor es atacado con un hechizo. Por ejemplo, si se le ataca con tres hechizos de Consunción, los cetros absorberían 1D10 puntos de daño de cada hechizo, con tiradas por separado.

Tewfik y Gavigan poseen sendas parejas de cetros.

En un estante hay dos viales metálicos de unos 2,5 cm de longitud, que llevan grabado el Símbolo arcano. Dentro de cada uno de ellos hay una larva, minúscula y frágil, que puede convertirse en un ser de la niebla. Uno de los pergaminos en frisón contiene el hechizo Acelerar una larva de la niebla.

En unos tiestos crecen plantas espinosas y de aspecto enfermizo que nadie puede clasificar. Una tirada de **Historia natural** sólo permite afirmar que son desconocidas para la ciencia.

Los ritos

Los ritos, ya sean los mensuales de la luna nueva o los más frecuentes ritos sexuales, se llevan a cabo en el exterior, alrededor de una gran estela egipcia (cuya situación viene marcada en el mapa) cubierta de jeroglíficos. Una estela es una columna cuadrangular que acaba en una punta redondeada, y que suele llevar inscripciones. Está hecha de piedra negra procedente de otro mundo. Los jeroglíficos son un poema de adoración al Faraón Negro. La parte inferior dispone de grilletes con los que inmovilizar a las víctimas, que suelen ser cuatro, una por cada lado de la estela.

Los ritos tienen lugar siempre de noche, cuando el color negro es más fuerte, siempre a la luz de las antorchas, por lo que si los investigadores están al acecho tendrán que acercarse bastante para ver algo más que gente en movimiento y llamas que oscilan. Los sectarios, cubiertos con mantos, bailan al son de instrumentos orientales como flautas, marimbas, salterios, címbalos de dedo, etc. Tanto Gavigan como Tewfik suelen asistir a los rituales para dar ejemplo; ambos llevan vestiduras de sacerdote y enarbolan los cetros gemelos, que les confieren considerables poderes defensivos. Los ritos de la Hermandad son más formales y complejos que los de la Lengua Sangrienta, pero no menos bárbaros.

Conclusión

Como en el ritual del grupo de Nueva York, el guardián escoge siempre cuándo tienen lugar los de la Hermandad. A diferencia de *La Casa del Ju-ju*, que era muy pequeña, la finca de Gavigan es lo suficientemente grande como para permitir a los investigadores que contemplen los ritos sin grandes riesgos. Si se dirigen a las autoridades con su improbable relato, recuérdese que Edward Gavigan es un caballero respetable y que los investigadores hablan como si estuvieran locos. Después de todo y mientras los participantes sean discretos, ¿qué hay de malo en una fiesta más o menos desmadrada? Si se modera el relato y se aportan pruebas concluyentes (rescate de personas secuestradas, mantos y objetos rituales, la situación de una o las dos habitaciones secretas de Gavigan, un representante policial que presencie la escena, etc.) hay más posibilidades de que las autoridades crean a los investigadores.

Si la Hermandad llega a saber que ha sido identificada, la venganza debe ser rápida y brutal, incluyendo ataques mágicos y físicos destinados a arrasar a los blasfemos responsables de ello.

El rito de la muerte

Tiene lugar cada mes lunar, y en él las víctimas son lenta y metódicamente golpeadas hasta causarles la muerte, que se les administra finalmente atravesándoles el corazón con un estilete. Cuando la última víctima muere, aparecen 1D6 shantaks que aterrizan en medio de los sectarios, quienes se pelean por subir (sólo puede subir uno por montura) y ser llevados hacia Azathoth y su terrible corte de donde, evidentemente, ninguno ha vuelto jamás. Los sectarios que se pierden el viaje se consuelan devorando los cadáveres de las víctimas. Cuando no quedan más que los huesos, estos son destruidos mediante hechizos de Consunción.

Los ritos son macabros y terribles de presenciar incluso a distancia, requiriendo tiradas de **COR**, 1/1D6 por el rito en sí y 0/1D6 por los shantaks. Interrumpir un rito de la muerte atrae la ira de todos y cada uno de los sectarios. Los de a pie llevan bastones cortos provistos de púas, mientras que Gavigan y Tewfik utilizarán la magia.

SEIS SHANTAKS, listos para volar

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	38	16	41	6	10	12	29
2	39	10	43	6	10	11	27
3	44	14	43	3	14	7	29
4	42	17	44	4	9	7	31
5	39	15	39	4	18	7	27
6	43	12	39	2	8	6	26

- Movimiento: 6/30 volando.
- Bonificación al daño: 4D6.
- Ataques: Mordisco 55%, daño 2D6.
- Armadura: piel por valor de 9 puntos.
- Pérdida de Cordura: 0/1D6.

El rito sexual

Puede tener lugar cada semana, según la voluntad de los sacerdotes. En él varios humanos capturados por la secta son forzados por 1D8 + 1 otros dioses menores especialmente enviados por Nyarlathotep para tan despreciable celebración. El propósito de este rito es cambiar la sociedad humana, creando nuevas sectas de dioses menores, que deberán su existencia a los sicarios del Caos Reptante.

Los preliminares son cortos puesto que los despreciables dioses no están dispuestos a esperar demasiado antes de perpetrar todo tipo de actos obscenos y repugnantes sobre sus víctimas. Los hombres y mujeres capturados son encadenados a la estela o atados a estacas clavadas en el suelo en sus alrededores. Las sectarias bailan a su alrededor en un frenesí erótico, mientras que los sectarios aguardan pacientemente. Una vez los otros dioses menores han saciado sus apetitos retornan a sus planos de existencia. Aunque estas actividades no causan inmediatamente la muerte de nadie, quien las presencia no puede quedar impasible. El ritual obliga a tirar COR, 1/1D6 y la llegada de cada otro dios menor, 1/1D20. Tras la partida de los otros dioses menores, los sectarios varones pueden hacer lo que les venga en gana.

Hay un 5% de probabilidad de que una víctima femenina dé a luz posteriormente un niño con una extraña deformidad física, característica del dios violador. Esos niños son criados para convertirse en sacerdotes de las sectas de los otros dioses, y se borra mágicamente de sus madres la memoria de los hechos, aunque durante el resto de su vida sufren tremendas pesadillas. A algunos sectarios que gozan del favor de los sacerdotes, se les permite de vez en cuando participar y recordar todos y cada uno de los repugnantes detalles. Si algún investigador (o investigadora) con APA considerable es capturado, es probable que vaya a parar a uno de estos rituales. Interrumpir un rito sexual son ganas de morir joven. Hay un 50% de probabilidades de que los otros dioses que participan en el ritual se unan a la persecución.

Para recompensar su obediencia, Nyarlathotep concede a sus sacerdotes incrementos de Poder y a veces conocimientos, pudiéndoles aconsejar acerca de los enemigos de la secta. Habiendo sido obviamente escogidos por el Dios, tienen pocos problemas en hacer que las órdenes de este sean llevadas a cabo. Sólo hay fricciones entre los propios sacerdotes.

OTROS NUEVE DIOSES MENORES, que podrían aparecer en los ritos sexuales

Servidor	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	Mov	BD
Dhyighash (horrendo cazador)	59	21	59	0	96	15	40	1	+ 6D6
Shinjh (servidor de los otros dioses)	40	88	70	0	100	14	79	5	+ 6D6
Pr'hktha (servidor de los otros dioses)	38	47	78	0	70	12	63	7	+ 6D6*
Yko (servidor de los otros dioses)	47	45	128	0	36	11	87	1	+ 10D6
Nour (vampiro estelar)	40	71	62	0	58	10	67	7	+ 6D6
Urafty (servidor de los otros dioses)	49	88	64	0	80	10	76	3	+ 6D6**
Thahash (servidor de los otros dioses)	49	52	120	0	62	9	86	6	+ 3 a 5D6 c/u
Glagga (dos shantaks)	55	64	96	0	28	8	80	4	+ 8D6
L'ysh (perro de Tíndalos)	39	87	88	0	43	7	88	3	+ 7D6

*Prende fuego a la víctima, ocasionando 1D6 puntos de daño por asalto hasta que el dios sea desconvocado; de lo contrario no se puede apagar.

**No ocasiona daño real a menos que exceda el TAM de la víctima, en cuyo caso ésta es tragada entera.



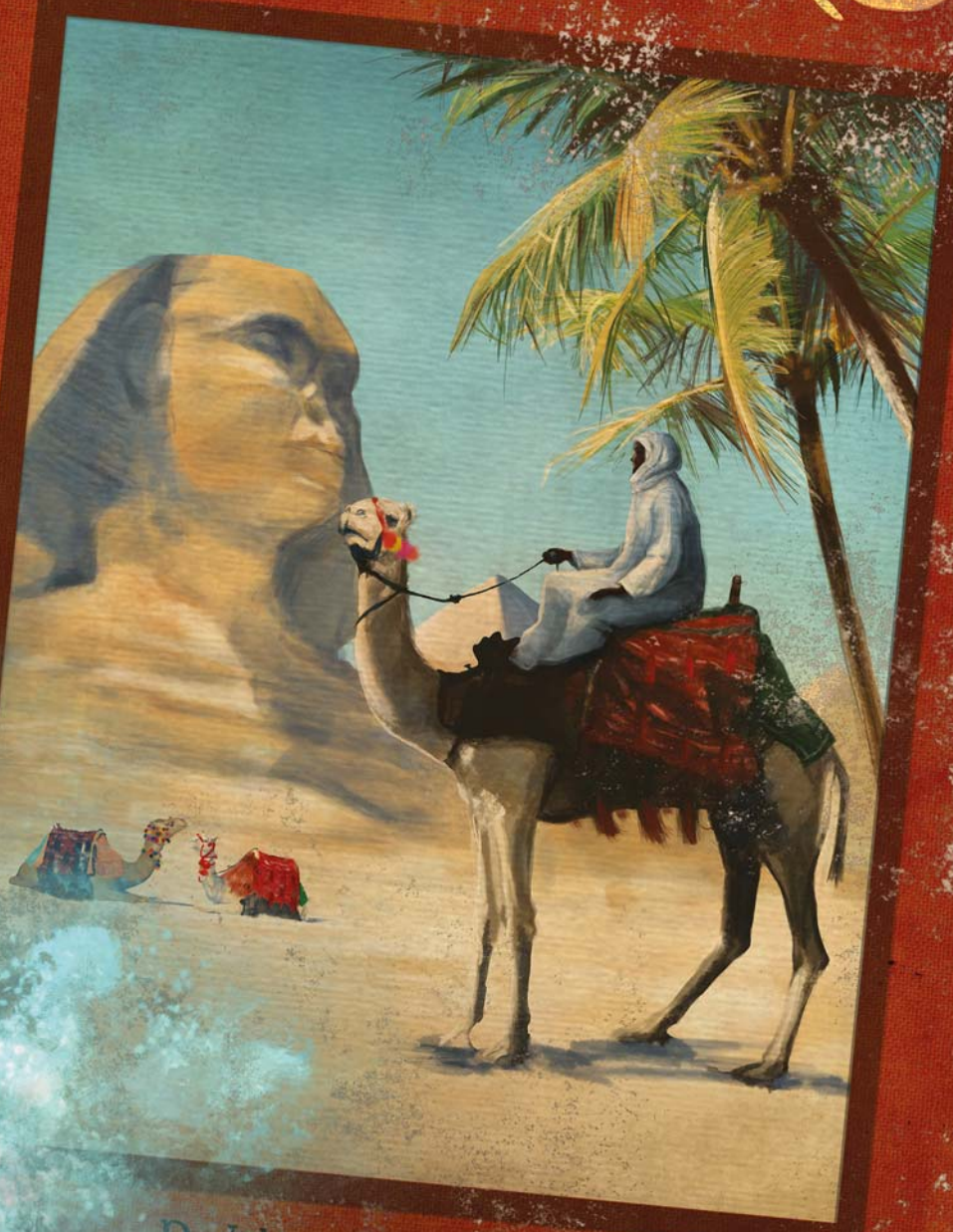
SEIS SERVIDORES DE LOS OTROS DIOSES

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	14	17	21	26	19	10	19
2	15	18	22	21	16	19	20
3	13	14	23	19	21	18	19
4	17	22	16	24	22	17	19
5	20	13	20	27	17	15	17
6	13	20	20	17	24	15	20

- Movimiento: 7.
- Bonificación al daño: + 1D6.
- Ataques: Seis tentáculos 45%, daño cada asalto atacan 2D3 tentáculos, y cada uno causa el doble de puntos de daño de la BD de la criatura.
- Armadura: invulnerables a las armas físicas, pero las armas mágicas y los hechizos hacen daño normal. Regeneran 3 PV por asalto hasta llegar a 0 (o negativos) en que mueren.
- Hechizos: cada uno conoce 1D10, a elección del guardián.
- Habilidades: Discreción 100%, Escuchar 100%, Mitos de Cthulhu 70%, Ocultarse 100%, Presa 100%, Seguir rastros 100%.
- Pérdida de Cordura: 1/1D10.

Las enigmáticas maravillas de

El Cairo



Publicado por la
CIÓN PARA LA PROMOCIÓN DE EGIPTO

"Era al anochecer cuando escalamos el risco, dimos la vuelta a la moderna mezquita de Mohammed Alí y, desde el parapeto, miramos hacia abajo para ver la ciudad. ¡El Cairo!, mística ciudad dorada, de cúpulas esculpidas, etéreos minaretes y multicolores jardines... Más allá dominaba la ciudad la gran cúpula romana del museo nuevo, y más allá, al otro lado del críptico Nilo amarillo, madre de milenios y de dinastías, las amenazadoras arenas del Desierto de Libia, ondulantes, iridiscentes y maléficas, repletas de antiguos arcanos."

—"*Preso con los faraones*", un relato escrito para Harry Houdini por **H. P. Lovecraft.**

El Cairo

Capítulo tres, donde los investigadores llegan a Egipto, y no tardan en comprender mejor el horrendo pasado de dicho país, así como el plan que amenaza a todo el mundo.

El Cairo es el eje central de esta campaña. Los investigadores que sobrevivan a los peligros de El Cairo y sus alrededores estarán al corriente de las intenciones de Nyarlathotep, y quizá también de lo que podría hacerse para evitar que las ponga en práctica. Gran cantidad de PNJs en este capítulo pueden ser de inestimable ayuda si los personajes entablan amistad con ellos. El Cairo ofrece aglomeraciones, costumbres y ropajes exóticos, ruinas, misterio, enfermedades, peligro, intrigas políticas y fabulosos tesoros. Los sectarios egipcios son poderosos, por lo que el guardián puede hacerse a la idea de que la sangre y los puntos de COR van a correr libremente por la aventura.

Esta puede ser la primera vez en que los investigadores se encuentren en un entorno que les es totalmente ajeno. Se conmina al guardián a que ponga en vigor y mantenga las barreras culturales e idiomáticas presentes en el capítulo, puesto que estos obstáculos del mundo real contribuyen grandemente a crear la atmósfera y el estilo de juego que se requieren. Para más detalle, el guardián puede consultar una guía del Egipto actual y leer alguna de las descripciones de El Cairo o de Egipto que allí se contienen. Un libro de frases de árabe elemental puede proporcionar docenas de exclamaciones útiles, esquemas sintácticos, y nombres y adjetivos aislados con los que impresionar a los jugadores y confundir a sus investigadores.

Si el grupo llega aquí desde Australia, Kenia o Shanghái, algunas de las informaciones de este capítulo serán redundantes, en especial si han encontrado a Jack Brady, pero aun así hay montones de pistas útiles y de investigaciones escalofriantes que saborear.

Las pistas, informaciones y aventuras están más engarzadas unas con otras que en los capítulos anteriores. La principal razón para venir aquí es la carta de Faraz Najir a Roger Carlyle, que consiguiera Jackson Elias, y que los investigadores pudieron obtener en la habitación de hotel de Nueva York. También pueden conocer el nombre de Warren Besart, el agente francés de Roger Carlyle en El Cairo, pero la razón más lógica es que tanto Carlyle como Elias vinieron a El Cairo. Si los investigadores han estado en Londres, se habrán dado cuenta de que los enemigos ingleses del grupo eran en su mayor parte egipcios, o relacionados con este país.

Una fuente de información obvia son los periódicos en inglés, y se aconseja al guardián que dirija a los investigadores al *Boletín* de El Cairo como punto de partida, sin importar de qué parte del mundo procedan.


CAIRO
Scale
¼ mile
Estación central
Jardines Ezbekia
La puerta roja
Museo egipcio
Tienda de Fares Najib
Plantación de Omar Shakti
Pirámides de Guiza
La Esfinge
Pirámides de Abusir
Pirámides de Sakkara
Ruinas de Menfis
1ª EXCAVACIÓN EXPEDICIÓN CARLYLE
2ª EXCAVACIÓN EXPEDICIÓN CARLYLE
Mezquita de Ibn Tulun
Guiza
Central Sta.
Pont Limun Sta.
Cath. of S. Mark
Ezbekiyeh Garden
Opera Ho.
Post Off.
Market
Nat. Bank
Egyptian Mus.
Eng. Military Hosp.
Barracks
Helwan Sta.
Ismailiyeh Pal.
Abdin Pal.
Arabian Mus.
Administration Building
Mosque El-Muayyad
Mosque of Melekeh Sofiya
Mosque Asun
Mosque of el Merdani
Mosque of Hasan Pasha
Sultan Hasan Mosque
Mosque of Ezbek el-Youseri
Old Helwan Sta.
Ibn Tulun Mosque
Hospital
Seiyideh Zeinab Sta.
Mosque of Seiyideh Zeinab
Mahomed Cemetery
BULAK
KASR EN-NIL
GARDEN CITY OF KASH EL AIN
EL-HILMIYEH
BIRKET BAWALEH
SHARIA ABOU EL-ELA
SHARIA EL-KUBRI
SHARIA MAHMUD EL-FALAKI
SHARIA MABDOUH
SHARIA KASR EL AINI
SHARIA EL KHALIG EL MASRI
SHARIA ISMAILIYEH CANAL
SHARIA SOULEIMAN BASHA
SHARIA TEWFIK
SHARIA EZBEKIYEH
SHARIA EL-MOBTADAYAN
SHARIA ES-SADD EL-ABDIN
SHARIA EL-MARASIN
SHARIA EL-HILMIYEH
SHARIA EL-FAGGALA
SHARIA DERB NASH
SHARIA EL-KOLALI
SHARIA EL-AZHAR
SHARIA EL-BOULAK
SHARIA EL-MADABEGH
SHARIA EL-MOHAMMEDI
SHARIA EL-MOSKI
SHARIA EL-NEMSAWI
SHARIA EL-MUSKI
SHARIA EL-GAMIA EL-AZHAR
SHARIA EL-GAMIA ESH SHERKES
SHARIA EL-BOUSTAN
SHARIA EL-MOUSKI
SHARIA EL-MOSKI
SHARIA EL-MOSKI
SHARIA EL-MO

CONEXIONES IMPORTANTES DE ESTE CAPÍTULO

Nº / PISTA:	OBTENIDA DE:	LLEVA A:
11 / Carta de Najir	Escena del crimen de Elias	Faraz Najir
-- / Faraón Negro, Besart	Faraz Najir	Omar Shakti
-- / Rumores objeto importante	Faraz Najir	Mezquita de Ibn Tulun, Achmed Zehavi
-- / Dirección de Najir	Policía, autoridades	Faraz Najir
30 / Carta de "A. P."	Omar Shakti	Existencia de Aubrey Penhew
-- / Artefactos exportados	Libro de cuentas de Shakti	Importaciones Ho Fong en Shanghái, y Naviera Randolph en Australia
-- / Reunión de sectarios	Vigilancia	De Shakti a la pirámide de Guiza
-- / "Agente" en la carta de Najir	Erica Carlyle	Warren Besart
-- / Dirección de Besart	Policía, embajada de Francia	Warren Besart
31 / Carlyle en Egipto	Warren Besart	Pirámide derruida
-- / Dos que ayudaron a Besart	Warren Besart	Nyiti y Unba en El Wasta
-- / Mensajero del viento negro	Warren Besart	Secta de la Lengua Sangrienta
-- / Entrevista	Doctor Alí Kafour	Información sobre el Faraón Negro
-- / Entrevista	Doctor Alí Kafour	Pirámides roja, acodada y derruida
-- / Entrevista	Doctor Alí Kafour	Hermandad del Faraón Negro, Nitocris, Expedición Carlyle, Nyarlathotep
-- / Expedición Carlyle en Egipto	Nigel Wassif	Rumores, planes sobre Kenia, Faraón Negro, Expedición Clive, doctor Alí Kafour
-- / Cavernas bajo la Esfinge	James Gardner	Resurrección de Nitocris
-- / Existencia de Nitocris	Garner, Broadmoor	Necesidad de Corona, Cinturón y Collar
-- / Entrevista	Achmed Zehavi	Cinturón de Nitocris
-- / Dos de El Wasta	Warren Besart	El Ojo de luz y de oscuridad
-- / Pirámide acodada	Warren Besart	Nyarlathotep: Kenia, China, Australia





Jackson Elias en El Cairo

Elias estuvo aquí muy poco tiempo, y aparentemente sólo le interesaba confirmar unos cuantos hechos: tenía a los sectarios tras su pista, y no podía arriesgarse a permanecer mucho tiempo en una plaza fuerte de la secta.

La Hermandad del Faraón Negro

Si los investigadores se las tuvieron con la Hermandad en Londres y consiguieron escapar con alguno de los libros o artefactos de la secta, la Hermandad en Egipto consigue enterarse de ello antes de su llegada y empieza a desplegar sectarios en su contra para atacarles, seguirles, registrar sus habitaciones, y así sucesivamente. De lo contrario, la Hermandad ignorará su existencia hasta que sus actividades empiecen a notarse.

Tanto las autoridades egipcias como las británicas niegan la existencia de la Hermandad del Faraón Negro, e incluso llegan a reírse de quien se lo mencione. Sin embargo, la realidad es que las autoridades egipcias saben de su existencia pero tienen órdenes estrictas de no facilitar dicha información a ningún extranjero: la confirmación oficial de la existencia de una secta criminal dice muy poco de la capacidad de un pueblo para autogobernarse. La policía actuará a partir de las informaciones que los investigadores puedan proporcionarle pero no lo admitirán.

Una opción: contratar a un guía

Así como el conserje del hotel en el que se encuentren los investigadores se mostrará dispuesto a buscarles guías, ninguno de los que encuentre podrá dedicar a los investigadores más de unas pocas horas seguidas, debido a compromisos previos. En la calle hay dos individuos que se ofrecen persistentemente. Hakim tiene unos 20 años, es fuerte y de aspecto tranquilo, y habla un inglés pasable. Si hay alguna investigadora, incluso flirteará con ella. Mahmud es un chiquillo mendigo de unos 11 ó 12 años, rápido, de aspecto vivo, y que también habla pasablemente el inglés.

Uno y otro guía se facilitan para que los investigadores no vayan tan perdidos. Si van en plan paleto, el guardián debería dejarles escoger a Hakim. Si necesitan hacer algún progreso, debería enviarles a Mahmud. Si los investigadores quieren hundirse, se les puede dejar: después de todo, el guardián controla el reloj y el calendario.

Hakim

Hakim pretende atraer a los investigadores a algún callejón apartado, donde le esperan algunos cómplices, y allí robarles a punta de cuchillo. Hakim promete todo tipo de informaciones y servicios, pero lo único que quiere es dinero. Si los investigadores no se resisten, les desvalijan rápidamente y se van. Si encuentran resistencia, los ladrones se irritan, y tratan de matar a estos extranjeros tan poco dóciles.



NOMBRE Y APELLIDOS: HAKIM

EDAD: 20 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Ladrón ordinario de aspecto tranquilo

FUE 12	CON 10	TAM 13	INT 12	POD 9
DES 11	APA 14	EDU 3	COR 40	PV 12

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Patada 60%, daño 1D6 + 1D4.

  Puñetazo 55%, daño 1D3 + 1D4.

  Navaja automática 50%, daño 1D4 + 1D4.

  Garrote (de estrangular) 25%, daño 1D3 puntos por asfixia por asalto; tirada de resistencia de FUE contra FUE para soltarse.

  Cabezazo 15%, daño 1D4 + 1D4.
- Habilidades: Atraco a mano armada 35%, Charlatanería 35%, Descubrir 40%, Discreción 30%, Esquivar 30%, Ocultarse 40%, Regatear 25%, Saltar 40%, Trepar 50%.
- Lenguas: árabe 50% (propia, sólo hablar), inglés 15% (sólo hablar)

Hermanos de latrocinio de Hakim

	Hermano 1	Hermano 2	Hermano 3
FUE	11	10	12
CON	11	9	7
TAM	12	11	12
INT	12	8	9
POD	8	11	10
DES	11	10	10
APA	8	9	11
EDU	2	1	1
COR	50	35	45
PV	12	10	10

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Patada 60%, daño 1D6 + 1D4.

  Puñetazo 55%, daño 1D3 + 1D4.

  Navaja automática 50%, daño 1D4 + 1D4.

  Garrote (de estrangular) 25%, daño 1D3 puntos por asfixia por asalto; tirada de resistencia de FUE contra FUE para soltarse.

  Cabezazo 15%, daño 1D4 + 1D4.
- Habilidades: Atraco a mano armada 35%, Charlatanería 35%, Descubrir 40%, Discreción 30%, Esquivar 30%, Ocultarse 40%, Regatear 25%, Saltar 40%, Trepar 50%.
- Lenguas: árabe 50% (propia, sólo hablar)

Mahmud

Mahmud es huérfano, no tiene familia ni parientes, y hace varios años que se gana la vida por su cuenta. Al principio vigilaba por la noche las flores y frutas del jardín de un miembro de la nobleza menor, a cambio de comida y cobijo, pero hace poco que murió su amo y una de las hijas de éste echó a la calle al pequeño mendigo. Lleva unos días estudiando la posibilidad de prostituirse, y ha flirteado alguna que otra vez con un notorio procurador para ganarse una comida. Ahora ha visto a unos extranjeros con pinta de ir perdidos por El Cairo, y cree que si les puede ayudar, su vida sería más segura.

Mahmud no sabe en realidad todo lo que cree saber, pero piensa con rapidez, es osado, y conoce o ha oído hablar de cientos de habitantes de El Cairo. Conoce bien el casco antiguo (la policía le echa a menudo de los barrios cercanos al Nilo) y, lo más importante, sabe de quién obtener respuestas fiables. Servirá fiel y acertadamente a los investigadores, pero le encanta gastarse el dinero. Cada vez que le den monedas, desaparecerá hasta habérselas gastado. Cuando tiene dinero se lo gasta al ritmo de 4 piastras por hora (las 24 horas del día) en comida y ropa, un nivel de lujo que apenas puede entender. Si el guardián lo desea, puede tener la habilidad de reaparecer cuando se le necesite.

Mahmud sabe que por el momento no ha sufrido demasiado, a pesar de su estilo de vida, pero es consciente de que tamaña suerte no puede durar. Si los investigadores se comportan con él cariñosamente, hará todo lo que esté en su mano para que le lleven consigo para siempre. Por desgracia, el tipo de vida que llevan los investigadores de *La llamada de Cthulhu* es probable que acarree la muerte de Mahmud casi tan rápido como la pobreza en las calles de El Cairo. Lo mejor que podría pasarle es que Nigel Wassif (ver más adelante) le adoptara o protegiera, en una situación similar a la de la novela Kim (de Rudyard Kipling). Los investigadores arriesgan sus vidas por el bienestar de los inocentes, y Mahmud personifica una pequeña parte de lo que ello representa.



FUE 8	CON 14	TAM 7	INT 16	POD 12
DES 15	APA 13	EDU 3	COR 90	PV 11

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques: Patada 60%, daño 1D6 - 1D4.
- Habilidades: Charlatanería 30%, Descubrir 50%, Discreción 70%, Escuchar 45%, Esquivar 85%, Lanzar 30%, Psicología 10%, Regatear 45%, Trepar 70%.
- Lenguas: árabe 45% (propia, sólo hablar), inglés 15% (sólo hablar).

Acerca de Egipto y de El Cairo

El Cairo es la ciudad más grande de África y una de las mayores del mundo. Con una población de unos 850.000 habitantes a mediados de la década de los 20 (uno de cada diez era extranjero), es la capital de la cultura continuamente identificable más antigua del mundo: las dinastías del reino unificado del norte y del sur de Egipto se remontan al 3100 a. C., 5.000 años antes de la llegada de los investigadores al desierto. Fácilmente defendida por el desierto y el mar, la herencia de Egipto no tiene parangón en realizaciones arquitectónicas, sofisticación cultural y estabilidad, quizá con la excepción de China.

Hay dos culturas que actualmente se designan como Naqada I y Naqada II, y que son considerablemente anteriores a las dinastías, pero aún se conoce muy poco de ellas.

Tras la conquista por Alejandro Magno y el establecimiento de la dinastía Ptolemaica tuvo lugar un segundo gran período de realizaciones, si bien bajo el dominio de extranjeros, mediante la fusión de la ciencia egipcia y la filosofía griega. Durante siglos, Alejandría fue la capital intelectual del Mediterráneo oriental.

Hubo un tercer período, cuando los fatimíes construyeron (968 d. C.) una nueva capital a la que denominaron Al Qahira ("la victoriosa") que con el tiempo se convertiría en El Cairo. La política comercial liberal de los fatimíes devolvió a Egipto el estatus de gran potencia. Egipto formó parte importante de la cultura árabe de aquella época y, durante el reinado de los mamelucos, se convirtió de nuevo en el centro político y cultural del Mediterráneo oriental y del Oriente Próximo.

Tras la conquista árabe, los dialectos coptos nativos de Egipto fueron gradualmente reemplazados por el árabe, excepto en el caso de la minoría cristiana copta que mantiene el dialecto bohaírico (los caracteres escritos del cual proceden en su mayoría del griego, aunque han sobrevivido unos cuantos caracteres del egipcio demótico).

Los diferentes califas y jedives del Egipto árabe edificaron maravillas arquitectónicas tan grandes como las de las antiguas dinastías. El Cairo y sus alrededores están llenos de mezquitas y palacios, algunos de los cuales son de los mejores de su clase en el mundo. Se ha escrito

que uno puede estudiar satisfactoriamente la arquitectura y la ornamentación arquitectónica árabes sin salir de El Cairo.

Egipto en los años 20

Habiendo sido un protectorado británico durante más de 40 años, Egipto recuperó la mayor parte de su independencia interna en 1922, pero los británicos se reservaron cuatro áreas de poderes discrecionales: las comunicaciones imperiales (incluyendo el canal de Suez), el Sudán, la defensa de Egipto y del canal, y la protección de los intereses de los extranjeros y de las minorías. Tales reservas implican una independencia ciertamente mermada, por lo que las fricciones con los británicos continúan. La desaparición del estatus de protectorado data de 1919, tras la revuelta de Saad Zaghloul, que de paso sirvió también para tapar las dudosas investigaciones de la Expedición Carlyle.

Sigue habiendo guarniciones británicas en el canal de Suez, y las intervenciones armadas en asuntos egipcios son una constante.

Tales intervenciones e interferencias provocan no pocos resentimientos en contra de los extranjeros en general. Un tema particularmente sensible es la exportación de artefactos y tesoros antiguos por parte de arqueólogos extranjeros. El gobierno egipcio controla estrechamente estas actividades, y ello significa que los investigadores no encontrarán ninguna ayuda oficial si tratan de llevarse artefactos de los Mitos de la tierra del Nilo. Sacarlos sin permiso es un delito grave por el que se persigue judicialmente. Los británicos pueden intervenir si creen que los cargos son infundados, pero no moverán un dedo para ayudar a delincuentes comunes. Ni el embajador ni los cónsules de los Estados Unidos harán más que sopesar los hechos presentados ante los tribunales, o escribir cartas educadas.

Muchos residentes de El Cairo y Port Said, especialmente miembros de las clases media y alta, tienen nociones de inglés, pero la mayoría del país habla únicamente árabe, por lo que las tiradas de **Persuasión** y **Charlatanería** no tendrán efecto si se presentan en un idioma que el receptor no entiende. Los jugadores sí pueden intentar tiradas de **Antropología**, **Arqueología**, **Historia** o **Derecho** para ayudar a sus investigadores por la bella y exótica ciudad de El Cairo.

La religión dominante en Egipto es el Islam, aunque hay cierta cantidad de cristianos coptos. Los investigadores pueden cometer un buen número de ofensas a las costumbres o a las creencias locales por ignorancia, por ejemplo olvidándose de descalzarse o de guardar silencio al entrar en una mezquita. Si los investigadores cometen una ofensa particularmente grave, pueden ser objeto de las iras de una turba islámica.

Para entrar en Egipto se precisa un visado (obtenible en Port Said o Alejandría), y también anotar su nombre en el registro de extranjeros, gestión que hay que repetir a la llegada a El Cairo. Ambas actividades requieren un pasaporte en vigor. El registro de El Cairo se encuentra en las oficinas del gobierno conocidas como la Mogamma, situadas en midan Tahrir (plaza de la Liberación).

El Cairo en los años 20

Los investigadores pueden llegar por barco, bien a Port Said (al extremo norte del canal de Suez) o a Alejandría. En cualquiera de los dos puertos hay ferrocarril hacia El Cairo, que se encuentra a unos 150 km del Mediterráneo, en el vértice del delta del Nilo, no lejos de donde éste se divide y fluye hacia las bocas de Damieta (este) y Roseta (oeste).

Los vagones del tren están divididos en clases. Los billetes se pagan en libras y piastras egipcias; una libra tiene 100 piastras. A efectos del juego, la libra egipcia y la esterlina son intercambiables (dependiendo del lugar puede aceptarse o no el papel moneda americano, a discreción del guardián, pero los dólares de plata, especialmente los mexicanos, que se han esparcido por todo el planeta, son aceptables). El tren llega a la Estación Central de El Cairo, que se encuentra a kilómetro y medio de los jardines Ezbekia. Hay taxis disponibles, y los buenos hoteles, como Shepheard, pueden recomendar guías de fiar para períodos cortos.

Los jardines Ezbekia es un parque de unas 8 ha, y constituye uno de los puntos centrales de la ciudad; la oficina principal de Correos está al sur de los jardines, y el Consulado de los EEUU al norte. La mayoría de los hoteles de estilo europeo de la ciudad están al oeste, y las instituciones financieras, como la Bolsa, al este. Más al este hay una serie de excelentes tiendas, pero estas se acaban rápidamente al llegar al casco antiguo.

Allí abundan las callejuelas estrechas y los mercadillos atiborrados, tan típicos en el Oriente Próximo. Aquí se encuentra también la mayor parte de la arquitectura árabe clásica, aunque las tiendas y casas particulares son edificios sencillos, de techo plano, construidos con tejas y adobe y encaladas, que suelen tener entre 2 y 4 plantas como máximo.

Aparte de las escasas avenidas, las calles suelen estar notoriamente atestadas, obstruidas, ocupadas, o por demás inaccesibles al tráfico rodado. Hay tranvías que conectan las diversas partes de la ciudad, y uno turístico que lleva al otro lado del Nilo hasta las pirámides de Guiza.

Al sur del casco antiguo hay una zona desierta, barrida por el viento, conocida como la ciudad de los Muertos, donde sólo hay piedras, arena, tumbas y mausoleos. Probablemente en el mundo no haya otro lugar tan extraño y temible como éste, que por supuesto los investigadores desearán visitar.

Hacia la orilla oriental del Nilo, en el barrio de Quasr el Dubara, se encuentra la mayoría de los edificios del gobierno, los palacios de la nobleza, y las viviendas de la clase más acomodada. Al sur del gran puente sobre el Nilo se encuentra el Consulado general británico.

Nota acerca de los nombres de las calles

"Calle" en Egipcio es "sharia" y se antepone al nombre igual que en castellano (por ejemplo, "sharia Muhammed Alí" sería la "calle Mohammed Alí"). Las plazas reciben el nombre "midan", por ejemplo "midan Talaat Herb". En el relato aparecen algunas calles ficticias (como la calle de los Chacales), que se han incluido para dar más color local, y que se supone que nunca han existido*.

Otros problemas

El punto álgido del calor es desde junio hasta agosto, con temperaturas diurnas superiores a los 38° C que duran meses enteros; las noches no son mucho más frescas. La precipitación anual media, bastante errática, no supera los 10 litros por metro cuadrado, usualmente en marzo o en octubre. En el desierto, las tormentas de arena, llamadas *chamsin* suelen ocurrir desde marzo hasta junio. Si los investigadores se ven obligados a correr, recuérdeseles el calor. A pleno sol, hasta a los malvados les cuesta moverse.

La mayor parte de El Cairo es extremadamente pobre. Abundan los mendigos entre los que no faltan los simuladores, pero la mayoría carecen de brazos, piernas, nariz, son jorobados, etc. Los investigadores pueden ver casos avanzados de raquitismo y sífilis, así como comprobar que la esquistosomiasis es aquí endémica.

Sin embargo, los investigadores deberían tener ocasión de tratar con esta gente puesto que ven muchas cosas y son más fáciles de encontrar que la policía, pudiendo indicar el camino o dar información, si los investigadores hablan algo de árabe.

(*) ***N. del T.:*** *en la traducción utilizaremos "sharia" para las calles reales de El Cairo, mientras que en las ficticias usaremos "calle".*



La Hermandad del Faraón Negro (El Cairo)

Esta es la rama central de la secta, que aquí es una organización poderosa. Hay miembros de todas clases, pero abundan los sudaneses. El sumo sacerdote en El Cairo es Omar Shakti, un terrateniente adinerado, que tiene campos de algodón.

Los rituales se realizan en el desierto, a menudo cerca de la pirámide de Saqqara o en unas cavernas que hay bajo la Esfinge en Guiza. Como quiera que la policía egipcia y el espionaje británico ejercen una férrea vigilancia sobre la actividad religiosa en El Cairo, la secta se mantiene aquí oculta. Sus armas favoritas incluyen espadas cortas, dagas y garrotes (de estrangular), así como el bastón corto con pincho de la secta.



Omar Shakti



Hetep

OMAR SHAKTI, aparenta unos 50 años, adinerado propietario de plantación y sumo sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro

FUE 13	CON 25	TAM 10	INT 20	POD 33
DES 17	APA 16	EDU N/A	COR 0	PV 18

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Bastón de la secta 95%, daño 1D8.

  Cetros: Shakti posee un par de cetros muy similares a los de Edward Gavigan y Tewfik al-Sayed, excepto por el hecho que los suyos le proporcionan 5D20 puntos de magia, que puede utilizar para hechizos o para tiradas de resistencia. En tanto los tenga al alcance de la vista puede hacer que acudan a sus manos, y sólo él puede utilizarlos. Como quiera que están ligados a su fuerza vital, si muere se convierten en polvo.
- Hechizos: todos los de las reglas de *La llamada de Cthulhu* y cualesquiera otros que el guardián desee.
- Habilidades: Arqueología 80%, Ciencias ocultas 95%, Contabilidad 65%, Derecho 65%, Descubrir 90%, Dibujar mapas 75%, Discreción 95%, Charlatanería 85%, Escuchar 70%, Esquivar 90%, Farmacología 95%, Historia 85%, Lingüística 70%, Mitos de Cthulhu 95%, Ocultarse 35%, Persuasión 95%, Psicología 60%, Regatear 90%.
- Lenguas: árabe 95% (propia), chino mandarín 90%, egipcio demótico 80%, francés 95%, griego clásico 98%, hebreo 98%, inglés 90%, jeroglíficos 95% (leer y escribir), latín 98%, suajili 95%.

MIEMBRO TÍPICO DE LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO (egipcio)

FUE 12	CON 14	TAM 11	INT 11	POD 10
DES 10	APA 6	EDU 1	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Bastón de la secta 55%, daño 1D8.

  Daga 50%, daño 1D4 + 2.

  Espada corta 35%, daño 1D6 + 1.

  Garrote (de estrangular) 20%, daño 1D3 puntos por asfixia por asalto; tirada de resistencia de FUE contra FUE para soltarse.
- Habilidades: Arqueología 05%, Astronomía 05%, Charlatanería 35%, Ciencias ocultas 20%, Derecho 15%, Descubrir 45%, Discreción 60%, Escuchar 55%, Esquivar 35%, Mitos de Cthulhu 08%, Ocultar 15%, Ocultarse 75%.
- Lenguas: árabe 55% (propia, sólo hablar), inglés 15% (sólo hablar).



Personalidades egipcias

EL CAIRO

Donde los investigadores pueden encontrarse con el curioso tratante Faraz Najir, el despreciable sectario Omar Shakti, el adicto al hachís Warren Besart, el periodista errante Nigel Wassif, y el doctor Alí Kafour, conservador de lo oculto.

En El Cairo hay numerosas personalidades con las que los investigadores podrían encontrar motivo para hablar. Algunas se detallan en esta sección. Lo más probable es que los investigadores inicien sus viajes al Cairo visitando a Faraz Najir, corresponsal de Jackson Elias.

Faraz Najir

La calle de los Chacales está en el casco antiguo, y es una de esas callejuelas "con perfume a secretos aromáticos" que imagina Lovecraft. No es fácil encontrarla: no hay buenos planos de El Cairo en 1926, puesto que su población se ha doblado desde 1905. Hay un listín telefónico, pero hay tan pocos teléfonos que resulta poco útil como herramienta de investigación. El Registro Mercantil y Hacienda (ambos en árabe) son poco accesibles para un utilizador casual, pero un guía local competente puede localizar la calle en media hora. Alternativamente, los investigadores pueden buscarla por su cuenta, pero requerirán un día o más.

Desafortunadamente, una vez encuentren la calle verán que la tienda de Faraz Najir no es sino un agujero en el suelo, con algunos escombros chamuscados. Los locales invocan a Alá cada vez que pasan por delante del solar y nadie en este enormemente atestado barrio se atrevería a edificar allí de nuevo. Se dice que hace cinco o seis años un terrible demonio bajó a la tierra y prendió fuego a la casa. La historia es cierta, se trataba de un vampiro de fuego convocado por la Hermandad del Faraón Negro para castigar a Faraz Najir, quien vendió artefactos de la secta a Roger Carlyle. La policía, que no fue testigo del incidente, se encogerá de hombros creyendo que se trató de un incendio casual.

Pero no todo se ha perdido. Si a los investigadores se les ocurre preguntar a otros tenderos de la calle, hay un 75% de probabilidad de que alguien recuerde que Faraz Najir resultó horriblemente quemado pero sobrevivió, reconstruyendo su tienda en Jan el-Jalili, un antiguo mercado junto a la sharia Muezzeddin Allah. Como quiera que los tenderos creen que Faraz está maldito harán falta tiradas de **Regatear**, de **Charlatanería** y de **Psicología** además de ofertas liberales de dinero, para que suelten lo que saben. Si ningún investigador habla árabe, aquí es vital un buen guía-intérprete.

Si los investigadores solicitan respetuosamente ayuda de las autoridades (quizás alguien en el

Museo Egipcio, el Ministerio de Asuntos Exteriores egipcio o los cónsules inglés o americano) éstas indican que todos los vendedores de antigüedades están censados por el gobierno, y que el nombre y la dirección de Najir se encuentran sin duda en algún lugar. Uno de ellos es la comisaría de policía más cercana, donde siempre están dispuestos a ser de utilidad a unos caballeros europeos bien vestidos: la dirección es en la calle de los Alfareros, de nuevo en el laberinto del casco antiguo.

La tienda de Faraz Najir

En medio de una docena de tiendas de cerámica hay una puerta y una ventana marcadas claramente "Faraz Najir" en árabe, "Curiosidades" en inglés y "Magasin des Antiquités" en francés. Encima de la tienda hay varias viviendas, pero Najir vive en la parte de atrás de su atiborrada tienda, que en su mayoría está llena de trastos para turistas. La tienda no encierra nada de naturaleza oculta o relacionada con los Mitos, ni nada de interés para los investigadores. Najir lleva la tienda solo. Uno de los lados de su cara está cubierto de extensas y repulsivas cicatrices y marcas.



NOMBRE Y APELLIDOS: FARAZ NAJIR
EDAD: 45 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Vendedor de antigüedades de El Cairo

FUE 7	CON 16	TAM 9	INT 14	POD 13
DES 9	APA 4	EDU 6	COR 21	PV 13

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques*: Revólver calibre 38 20%, daño 1D10.

  *El revólver de Najir es ilegal, pero sus experiencias le han vuelto mentalmente inestable y bastante paranoico. Lleva el revólver bajo la chilaba y lo usará si se cree en peligro.
- Habilidades: Arqueología 30%, Charlatanería 65%, Ciencias ocultas 25%, Contabilidad 50%, Crédito 20%, Derecho 15%, Descubrir 65%, Escuchar 55%, Historia (egipcia) 60%, Lingüística 10%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 55%, Persuasión 45%, Psicología 30%, Regatear 75%.
- Lenguas: árabe 90% (propia), francés 30% (sólo hablar), inglés 30% (sólo hablar).

A la primera mención de la Expedición Carlyle, los ojos de Najir por poco se le salen de las órbitas, y saca a los investigadores de la tienda casi a empujones, cerrando puertas y ventanas herméticamente a continuación. Ahora cree firmemente en el poder de la Hermandad, y no quiere volver a ser objeto de sus iras. Si los investigadores persisten, saca una cimitarra bellamente enjoyada de una caja y les amenaza con ella, alegando en árabe la relación de los investigadores con unos camellos enfermos. Si siguen en sus trece, Najir pide auxilio, afirmando que los malditos extranjeros quieren robarle, con lo cual se reúne una turba malhumorada.

Si con esto no se van, los investigadores habrán de aguantar una lluvia de golpes, patadas y salivazos, por valor de 1D4 puntos de daño por investigador. Sus ropas pueden resultar rasgadas, desapareciendo carteras, pasaportes, dinero, cartas de crédito, anillos y relojes de bolsillo.

Sin embargo, los tenderos respetan el dinero. Si los investigadores vuelven más tarde verán a Najir entrando en la cafetería de Fishawi, cerca de la entrada del mercado y adyacente a la mezquita de El Hussein. Faraz va cada día al local de Fishawi donde se toma un vaso de té a la menta antes de dirigirse devotamente a la mezquita para las plegarias de la tarde; desde su roce con la muerte, se ha vuelto devoto. Los investigadores pueden evitar que se enoje mostrándole billetes de banco: por cada libra, empezando en 0, aumenta en un 1% la probabilidad de que acceda a hablar. El guardián deberá dirigir esta operación sutilmente, pero no debería dejar que los investigadores se pierdan su mejor pista en Egipto.

Los investigadores, si están siguiendo a Najir, pueden pensar que la mezquita es un lugar más adecuado para entablar conversación y el guardián puede, si lo desea, seguirles el juego, pero interrumpir a un creyente en mitad de sus plegarias es probable que cause una cierta animadversión, posiblemente una disputa y ello puede llevar a la detención de los investigadores por su propia seguridad.

La información que posee Faraz Najir

Si Faraz accede a hablar con los investigadores, les citará en una pequeña habitación de la propia mezquita El Hussein, puesto que se siente más seguro en terreno consagrado a Alá. Fijará la cita para la hora de la comida, entre las 13 y las 14, horas en que cierran todas las tiendas en El Cairo, y se encontrará con ellos en una entrada lateral, guiándoles por varios pasillos cortos hasta una habitación tranquila. A pesar de que Faraz se halla en suelo sagrado para su religión, si el guardián lo desea puede hacer que suministre informaciones falsas.

Según Najir, Roger Carlyle buscaba información acerca del reinado del Faraón Negro, que se supone acabó con la llegada de Seneferu, primer faraón de la cuarta dinastía. Najir tenía en su poder diversos objetos relacionados con el Faraón Negro: un pergamino que detallaba la entrada a una cámara secreta en una pirámide sin nombre donde se suponía estaba enterrado dicho faraón; un busto del Faraón Negro (que ahora se halla en poder de Edward Gavigan, quien lo guarda en su estudio secreto de Essex); un tamboril cubierto de extraños símbolos, supuestamente dotado de poderes místicos, y un extraño aro con un zircón grande, que se dice era la corona del Faraón Negro, y la clave de su triunfo sobre la muerte.

Por encargo de Carlyle, Najir robó los objetos de casa de Omar Shakti, sumo sacerdote en Egipto de la Hermandad del Faraón Negro, y se los vendió a Warren Besart, que era el agente de Carlyle.

Najir comenta que al parecer la Hermandad estaría involucrada en el reciente robo de una momia de la Expedición Clive, que actualmente se halla en Egipto. También se dice que la Hermandad quiere un objeto que se halla en la mezquita de Ibn Tulun, pero él no sabe de qué objeto se trata ni de por qué la Hermandad tiene interés en él.

Eso es todo lo que sabe, aunque intentará sacar más dinero de los investigadores antes de divulgar el nombre de Omar Shakti, o confesar que le robó a él los artefactos. Una vez explicado esto, Najir ya no es de utilidad para los investigadores. Si estos han sido seguidos por la Hermandad, morirá pronto al no haber aprendido la lección.

Faraz no revelará que lleva otro artefacto de los Mitos colgado del cuello. Se trata de un collar de plata y azabache, con un gran ópalo en el centro, que protege de los horrendos cazadores. Cualquiera de esos monstruos que ataque a la persona portadora del collar deberá tirar resistencia de sus puntos de magia contra los de la víctima cada asalto, y sólo si vence en la tirada podrá atacar en ese asalto. Najir lleva el collar bajo la chilaba y sólo dos tiradas simultáneas de **Suerte** y de **Descubrir** permitirán verlo.

Omar Shakti

Unos kilómetros al norte de El Cairo, en la orilla oeste del Nilo, se encuentra la más grande de las plantaciones de algodón de Omar Shakti, que vive en la cercana localidad de Gezira Mohammed. Se trata de un hombre rico y culto, al parecer perteneciente a una buena familia que tiene muchos años de historia. Este hombre, que es un poderoso hechicero, controla por completo la rama egipcia de la Hermandad del Faraón Negro, con la ayuda y los consejos directos de Nyarlathotep.

Aunque el nombre de Shakti suele mencionarse en más de un documento egipcio, británico o francés, en todos y cada uno de los casos las fichas pertinentes y las referencias complementarias resultan destruidas en un incendio al cabo de pocos meses. Buscando bien, pueden aparecer algunos recibos de impuestos y escrituras de propiedad, pero jamás ha sobrevivido informe alguno sobre Omar Shakti. Los bajos fondos de El Cairo a veces cuchichean acerca de él, pero no más que acerca de otros hombres de negocios adinerados. En público, Omar Shakti es un ciudadano honrado, un astuto hombre de negocios, y una persona de modales impecables (consulta sus características en la pág. 116).

Cómo visitar a Omar Shakti

Los investigadores pueden inspeccionar los campos de Omar fácilmente; son cultivos de algodón absolutamente normales, y no se advierte actividad alguna relacionada con los Mitos. Una tirada de **Psicología** permite notar que los trabajadores (todos ellos miembros de la Hermandad) son más tranquilos y hoscos que la mayoría de los *felah*. Una tirada de **Descubrir** a la mitad o menos del porcentaje normal hace reparar en lo que parece un pequeño *anj* invertido colgando del cuello de uno de los trabajadores.

Shakti accede amablemente a hablar con los investigadores y, si presentan una buena excusa para visitarle, les acompañará a dar una vuelta por sus propiedades. Es un hombre obeso y de trato afable, que aparenta 55 años pero cuya edad es muy superior. Habla bien el inglés, así como otros idiomas que incluyen el chino mandarín. Suele llevar consigo a su gato Hetep, el cual tiene un aire inusualmente despierto.

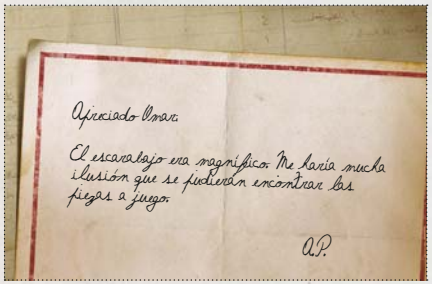
A la vez que ofrece té a la menta y pastelillos de miel en su espléndidamente decorado salón, Shakti niega conocimiento inusual alguno del Faraón Negro o de la reina Nitocris, añadiendo que aunque conoce multitud de leyendas populares, él cree en Alá y no en historias antiguas. Suele ayudar a la Fundación Penhew porque todo egipcio digno de dicho nombre debería comprender y preservar las maravillas de su antigua tierra, y le entristece que sir Aubrey tuviera tan trágico final en tierras africanas. Sin embargo, la magia, los monstruos y las ceremonias en el desierto son cuentos para los *felah* y no para caballeros educados como sus huéspedes.

Si se investiga a Shakti

La gran mansión de Shakti no tiene nada de interés excepto la caja fuerte del estudio, que es en realidad un gabinete de grueso acero, defendido por una cerradura de llave (la cerradura y la puerta, FUE 45; el resto, FUE 50) que Shakti siempre lleva encima, excepto para dormir, cuando la deja en un cajón de la mesita de noche. Sin embargo, un experto en cerraduras puede intentar forzar ésta.

En la caja hay documentos comerciales, 250 libras egipcias, y un cuaderno en el que están anotados todos los artefactos egipcios que ha enviado a Importaciones Ho Fong, en el 15 de la carretera de Chaoyang, Shanghái, y a la Naviera Randolph en Port Darwin, Australia, en los últimos cinco años.

DATO. Del cuaderno sobresale un recibo sin firmar (*Los papeles de Nyarlathotep nº 30*).



***Los papeles de Nyarlathotep nº 30*, pág. 312**

Relevancia de la información: si los investigadores conocen la letra de sir Aubrey Penhew, una tirada con éxito de **Idea** permite identificar el recibo como escrito por él. Corresponde a un bonito broche en forma de escarabajo, enviado a Ho Fong en Shanghái, hace dos meses. El papel de notas de A. P. es reciente, aunque no lleva fecha. Esta prueba sugiere que Aubrey Penhew sigue vivo.

Si los investigadores vigilan la plantación podrán seguir, el último día del cuarto menguante (1D6 + 1 días más tarde), la peregrinación al desierto de los trabajadores de la plantación. Una vez llegados a la Esfinge de Guiza, los sectarios suman ya varios centenares; para unirse al grupo los investigadores deben procurarse los ropajes blancos con el *anj* invertido que llevan los sectarios. La gente del lugar no menciona para nada estas actividades, ni se muestran dispuestos a hablar acerca de Omar Shakti. Las ceremonias principales en Meidum tienen lugar en los solsticios de verano y de invierno.

Shakti tiene cuidado de mantener las actividades de la secta alejadas de la atención del gran público, pero no dudará en utilizar sus considerables poderes contra cualquier ataque abierto o intento de infiltración nocturna, siéndole fácil desembarazarse de los posibles cadáveres. A menos que se vea obligado, no llamará a la policía. Sin pruebas concretas, ni las autoridades locales ni las nacionales querrán saber nada con persona tan influyente, y las británicas no se dignan perder el tiempo en asuntos menores.

MÁS SECTARIOS DESPRECIABLES

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	EDU	PV
1	11	9	11	10	4	12	7	2	10
2	12	7	13	12	7	10	8	1	10
3	11	9	10	11	7	10	9	1	10
4	10	10	13	13	8	13	8	1	12
5	9	11	13	13	10	13	6	2	12
6	10	10	11	13	11	12	9	5	11
7	12	18	12	11	9	11	6	1	15

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Bastón de la secta 35%, daño 1D8 (puede empalar).

  Espada corta 35%, daño 1D6 + 1.

  Cuchillo de combate 30%, daño 1D4 + 2.
- Habilidades: Descubrir 45%, Discreción 40%, Escuchar 45%, Mitos de Cthulhu 11%, Ocultarse 35%.
- Lenguas: árabe 35% (sólo hablar).





NOMBRE Y APELLIDOS: HETEP

EDAD: —

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: En forma de gato

FUE 3	CON 4	TAM 1	INT 15	POD 22
DES 16	APA 13	-	PV 15	-

- Bonificación al daño: - 1D6.
- Ataques*: Ataque con la lengua 75%, daño por asfixia como indican las reglas.
- Habilidades: Discreción 95%, Ocultarse 95%, Saltar 95%, Seguir rastros 75%, Trepar 85%.
- Lenguas (sólo entender): árabe 30%, copto 30%, egipcio demótico 30%, inglés 30%.

HETEP en forma de demonio-gato

FUE 21	CON 20	TAM 12	INT 15	POD 25
DES 18	Mov 9	-	PV 16	-

- Bonificación al daño: 1D6.
- Ataques*: Ataque con la lengua 75%, daño por asfixia como indican las reglas.

  Zarpas 50%, daño 1D6 + 02 + 1D6.

  Mordisco 35%, daño 1D6 + 1D6.
- Habilidades: Discreción 80%, Ocultarse 75%, Saltar 75%, Seguir rastros 75%, Trepar 60%.
- Lenguas (sólo entender): árabe 30%, copto 30%, egipcio demótico 30%, inglés 30%.

*El ataque con la lengua consiste en el lanzamiento por sorpresa de aproximadamente 1,80 m de lengua rasposa, que se enrolla alrededor del cuello de la víctima. Por lo general, Hetep lanza este ataque en su forma de gato y a continuación empieza a transformarse en demonio sin dejar de apretar, para continuar desgarrando el abdomen de la víctima con sus zarpas. Para conseguir liberarse hace falta una tirada de resistencia de FUE contra FUE. Si la lengua (específicamente) sufre 5 puntos de daño por parte de un arma cortante, queda cortada, pero esta maniobra debe llevarla a cabo alguien que no sea la víctima.

Descripción

Omar Shakti

Es con mucho el adversario más poderoso con el que se las pueden tener que ver los investigadores en esta campaña. Shakti es inteligente, implacable, y tan poderoso como un dios menor. Los investigadores deberían, o bien evitarle, o bien matarle sin previo aviso. Se trata de un hechicero de varios miles de años de edad, que se ha reencarnado muchas veces, y que conoce más acerca de la historia de la Humanidad que cualquier ser humano. Si muriera, es probable que los dioses de los Mitos le resucitaran puesto que siempre les ha servido fielmente, a Nyarlathotep en particular.

A Shakti le gusta la vida como ser humano. Se advierte al guardián que no abuse de los poderes que posee, pero si los investigadores persisten en enfrentarse con él, será implacable. No le gusta usar armas, pero tiene en su casa un revólver. Si se le mata, se convierte en polvo de inmediato, lo que obliga a tirar COR, 1/1D6. Puedes consultar sus características en la pág. 116

Hetep

El gatito blanco de Omar Shakti, que suele acomodarse en su regazo cuando éste se sienta, es algo más que una mascota. En un asalto puede convertirse en un demonio-gato, que camina erguido, y que tiene una apariencia terrible, como si se tratara de un león sin pelo y de piel arrugada. El ataque que puede llevar a cabo con la lengua (ver más adelante) lo suele hacer cuando aún se encuentra en la forma de gato normal. Shakti puede hablar con él y siempre se encuentra cerca, si no en sus manos o en su regazo. Si se le mata, los restos se convierten en la momia de un gato de al menos un milenio de antigüedad. Ver a Hetep en forma de demonio cuesta 2/1D6 + 1 puntos de COR.

Warren Besart

Los investigadores pueden encontrar al antiguo agente de Roger Carlyle preguntando en la embajada de Francia o en la (ficticia) comisaría de policía que hay junto a los jardines Ezbekia. En uno y otro caso se les informa de que reside en "La puerta roja", calle de los Escorpiones, en Darb el Ahmar (en castellano, "el Callejón Rojo"), un bazar que forma parte del casco antiguo y que sigue aproximadamente la dirección de la sharia Muezzeddin Alá. Los investigadores deberán explicar por qué buscan a Besart, y el guardián decidirá si la explicación es lo suficientemente razonable como para que se les facilite la dirección, pudiendo hacer falta algún soborno o el uso de alguna presión.

La única puerta roja de la calle de los Escorpiones da a una tienda de ropa, propiedad de un tal Abú Udhreh, quien niega que Besart viva allí. Éste se oculta en una habitación trasera, y tiene un acuerdo con Abú para que niegue su presencia. Sin embargo, una tirada de **Psicología** permite discernir que Abú miente e incluso puede ser que se le escape una mirada en dirección a una cortina de la parte de atrás, que oculta una arcada tras la cual un pasillo conduce a la minúscula habitación de Besart.

Los investigadores pueden vigilar la tienda, o bien abrirse paso hacia la parte posterior puesto que Abú no se resistirá a un grupo de extranjeros con aire decidido, ni es que le preocupe mucho lo que le pase a Besart. Si optan por lo primero, entre las 6 y las 8 de la tarde podrán verle salir furtivamente a comer algo.

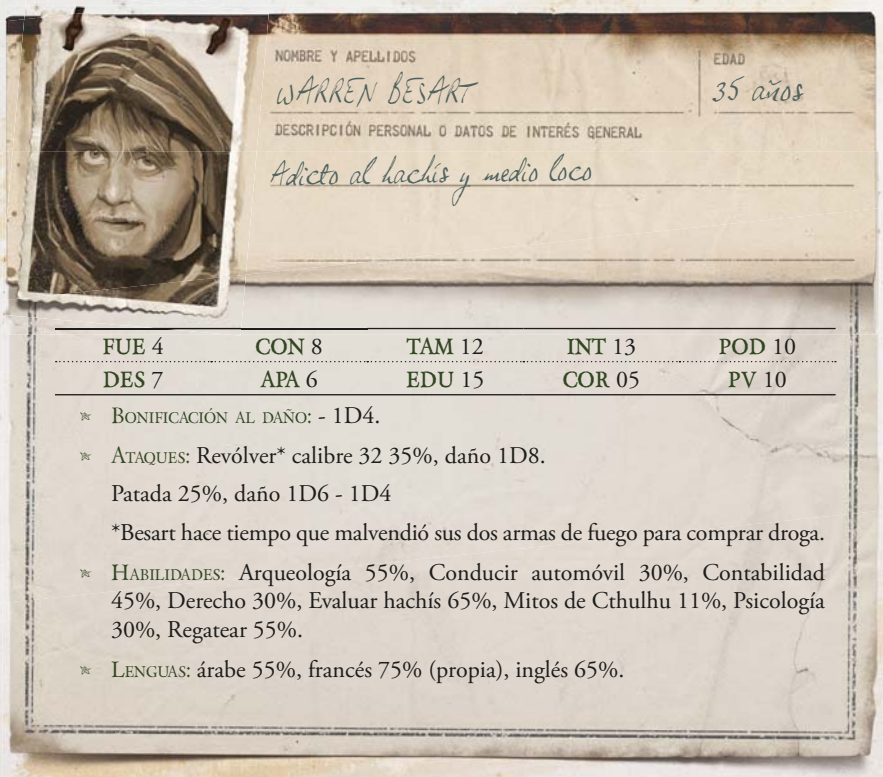
Viste una chilaba con la capucha tapándole la cara, pero una tirada de **Antropología** o de **Descubrir** permite ver que sus zapatos son europeos, que es demasiado alto para ser egipcio, que su chilaba es diferente a la de Abú, y que su paso es diferente al de los demás transeúntes. Al acercarse y poderle ver la cara, se verá que es pálida y demacrada, con una incipiente barba rubia.

Besart pasa el tiempo fumando hachís para intentar olvidar las terribles visiones que experimentó mientras trabajaba para Carlyle, a causa de las cuales está funcionalmente desequilibrado. Sólo la intimidación consigue hacerle hablar, puesto que de lo contrario echa a correr. Cuando se le coge empieza a gemir, pero tiene miedo de gritar y hacer una escena, por lo cual deja que los investigadores le llevan a su infecta habitación.

El lugar es minúsculo, con una cama que pide a gritos sábanas limpias, dos cojines que han visto tiempos mejores y una mesita baja que es pasto de la carcoma. El guardián debería dejar flotando la duda de si Besart es sincero, si su relato es una mentira que cubre acontecimientos aún más siniestros, o bien la fantasía de un adicto a las drogas. A Besart se le puede sobornar con hachís u otras drogas.

Cuando Besart empieza a explicar su historia, su inglés alterna de preciso a incomprensible, pasándose a veces al francés o al árabe coloquial. Otras veces hace una pausa para encender una pipa de la que emana un olor acre; una tirada de **Historia natural** o de **Farmacología** permiten identificar el contenido como una calidad muy baja de hachís. De vez en cuando olvida por completo de qué estaba hablando. Hacia el final del relato empieza a sudar a chorros, pero su voz suena extrañamente desprovista de emoción, como si su alma hubiera abandonado su cuerpo hace tiempo.

DATO. La declaración de Warren Besart, tal y como es realizada en la intimidad de su infecta habitación en el callejón Rojo (*Los papeles de Nyarlathotep nº 31*).

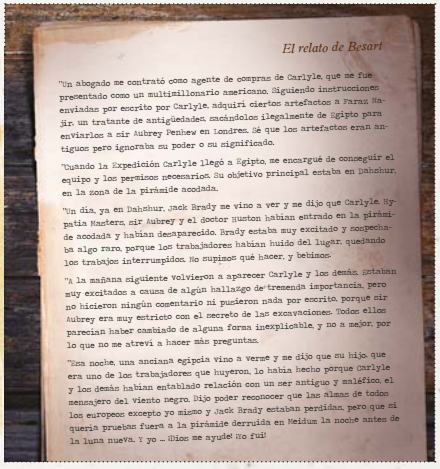


FUE 4	CON 8	TAM 12	INT 13	POD 10
DES 7	APA 6	EDU 15	COR 05	PV 10

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques: Revólver* calibre 32 35%, daño 1D8.

  Patada 25%, daño 1D6 - 1D4

  *Besart hace tiempo que malvendió sus dos armas de fuego para comprar droga.
- Habilidades: Arqueología 55%, Conducir automóvil 30%, Contabilidad 45%, Derecho 30%, Evaluar hachís 65%, Mitos de Cthulhu 11%, Psicología 30%, Regatear 55%.
- Lenguas: árabe 55%, francés 75% (propia), inglés 65%.



El relato de Besart

"Un abogado me contrató como agente de compras de Carlyle, que me fue presentado como un multimillonario americano. Siguiendo instrucciones enviadas por escrito por Carlyle, adquirí ciertos artefactos a Faraz Nadir, un tratante de antigüedades, enchufándolos ilegalmente de Egipto para enviarlos a sir Aubrey Penhew en Londres. Sé que los artefactos eran antiguos pero ignoraba su poder o su significado.

"Cuando la Expedición Carlyle llegó a Egipto, me encargué de conseguir el equipo y los permisos necesarios. Su objetivo principal estaba en Dahshur, en la zona de la pirámide acodada.

"Un día, ya en Dahshur, Jack Brady me vino a ver y me dijo que Carlyle, Hypatia Masters, sir Aubrey y el doctor Huston habían entrado en la pirámide acodada y habían desaparecido. Brady estaba muy excitado y sospechaba algo raro, porque los trabajadores habían huido del lugar, quedando los trabajos interrumpidos. No supimos qué hacer, y bebimos.

"A la mañana siguiente volvieron a aparecer Carlyle y los demás. Estaban muy excitados a causa de algún hallazgo de tremenda importancia, pero no hicieron ningún comentario ni pusieron nada por escrito, porque sir Aubrey era muy estricto con el secreto de las excavaciones. Todos ellos parecían haber cambiado de alguna forma inexplicable, y no a mejor, por lo que no me atreví a hacer más preguntas.

"Esa noche, una anciana egipcia vino a verme y me dijo que su hijo, que era uno de los trabajadores que huyeron, lo había hecho porque Carlyle y los demás habían entablado relación con un ser antiguo y maléfico, el mensajero del viento negro. Dijo poder reconocer que las almas de todos los europeos excepto yo mismo y Jack Brady estaban perdidas, pero que si quería pruebas fuera a la pirámide derruida en Meidum la noche antes de la luna nueva. Y yo ... ¡Dios me ayude! No fui.

Los papeles de Nyarlathotep nº 31, pág. 320-321

Relevancia de la información: establece el papel de Besart como agente de Roger Carlyle, y proporciona pistas valiosas relativas al paso por Egipto de la expedición.

Tanto si los investigadores acceden a proporcionarle dinero para comprar más droga como si no, les dirá que la mujer que le habló acerca de la ceremonia nocturna se llama Nyiti y su hijo, Umba. Ambos viven en El Wasta, un pueblo del Nilo al sur de Meidum, al que se llega fácilmente en tren, coche o vapor.

Lo que Besart vio en el desierto

El clímax del ritual orgiástico del desierto fue la aparición de la esfinge negra, un ser terrible y de gran poder, y un encuentro al que es dudoso que sobrevivieran los investigadores. Sin embargo, el recuerdo final de Besart de los centenares de esfinges esperando para atacar es de otro tipo. La forma de la Esfinge de Guiza se parece mucho a la de los yardangs, unas formaciones de tierra moldeadas por el viento y comunes a muchos desiertos, que a veces pueden encontrarse en extraños y sugestivos grupos, como grandes bestias agazapadas. Un investigador que haya enloquecido o que haya sufrido un impacto emocional, puede ir a parar a un terreno de estos, para terror del personaje y diversión del guardián.

Nigel Wassif

El *Boletín* de El Cairo es un semanario en inglés, propiedad del periodista anglófilo Nigel Wassif. Su redacción se encuentra frente al hotel en que se alojan los investigadores, y en sus números atrasados puede hallarse lo más importante acerca de la Expedición Carlyle en su etapa egipcia. Wassif tiene entre 40 y 45 años, está bien alimentado, tiene el cabello liso, y un fino bigotillo. Su ropa es de excelente corte y de modelo algo conservador. Va siempre impecable, y está siempre al tanto de las implicaciones sociales de una situación; sin embargo da la impresión de ser denso y poco perceptivo, y su diario profundiza poco en los temas de actualidad, cubriendo impecablemente, eso sí, los bailes de debutantes y las fiestas de disfraces.

La utilidad de Wassif es muy parecida a la de Mickey Mahoney en el capítulo de Londres, pero si bien Mickey es cínico y osado, sin tratar de disimular sus humildes orígenes, Nigel se esfuerza por llenar de exquisitez las páginas de su diario, aunque jamás censura la columna de "acontecimientos". Es hijo ilegítimo de una noble egipcia que murió cuando él nació, cree que su padre era un noble inglés del más rancio abolengo, y en su conversación da a entender que es de sangre real, aunque no da datos concretos. Muchos de sus conciudadanos influyentes le creen, la mayoría como consecuencia de que él lo cree profundamente.

Nigel Wassif hace mucho tiempo que tiene acceso a los más altos niveles de la aristocracia y el gobierno egipcios, donde su excelente dominio del francés y el inglés, unidos a sus impecables modales y discreción, le han abierto las puertas de todos los círculos sociales extranjeros en El Cairo. Sólo hay un funcionario británico en todo Egipto que sepa que Nigel es un agente secreto del rey Jorge V. Si los investigadores se presentan en el *Boletín* de forma inteligente y educada, Wassif puede mencionarles en uno de sus despachos de rutina a Londres. Si se comportan ruda o incivilmente no lo hará, con lo que una alianza con los investigadores, potencialmente interesante para estos, no llegará a forjarse.

Información obtenida en el Boletín de El Cairo

Todas las informaciones del *Boletín* pueden obtenerse eventualmente en otros diarios respetables de El Cairo.

Lo mejor que hay en los archivos es una foto en la que aparecen sir Aubrey, Roger Carlyle, Hypatia Masters y el doctor Robert Huston saliendo de una cena en su honor en el Club Turf dos días después de su llegada a El Cairo. Carlyle es rubio y apuesto; Huston es más moreno y regordete, con una cierta sonrisa de preocupación; sir Aubrey tiene el pelo blanco, y es alto y distinguido; Hypatia Masters es rubia y luce un vestido muy bonito. Detrás sale un hombre robusto y con barba cerrada, que lleva un smoking ceñido, y que podría ser Jack Brady, pero como quiera que se trata de un mero empleado, en el artículo no se le identifica.

Los datos de las columnas de sociedad y de noticias del diario permiten hilvanar la historia: la expedición llega a El Cairo en mayo de 1919 con el objetivo de excavar buscando información acerca de la tercera dinastía de Egipto, un período sobre el que no se dispone de demasiadas informaciones. Tras investigar cerca de Guiza, los trabajos se trasladaron primero a T y luego a Dahshur. Como quiera que los lugares donde se excavaba tenían poco que ver con los hallazgos conocidos de la tercera dinastía, empezaron a circular rumores acerca de supuestos propósitos secretos de la expedición,

mencionándose varias veces al Faraón Negro. Más tarde, otros rumores mantuvieron persistentemente que la expedición había realizado un hallazgo sorprendente.

En julio de 1919 los miembros de la expedición embarcaron de repente con dirección a Mombasa, ostensiblemente de vacaciones, y de hecho antes de la salida se informó varias veces de que Roger Carlyle estaba enfermo. Como portavoz del grupo, sir Aubrey informó de que el calor del verano era demasiado fuerte para Roger y que además, la crecida estacional del Nilo cubriría un lugar de excavaciones importante durante varios meses. Algunas fotos muestran a Hypatia Masters con su cámara ("La señorita Masters se prepara para un safari fotográfico en Kenia") pero una tirada de **Descubrir** permite ver que en una de las fotos sale parte de una hoja de calendario, que se encuentra en el mes de mayo. La foto fue tomada por Wassif en mayo, a la llegada de la expedición, pero la utilizó en julio para cubrir la noticia del safari. Si se le enseña a Nigel, admitirá el hecho, que es bastante normal en prensa. La señorita Masters también cayó enferma en junio y no se había recuperado cuando el grupo salió hacia Kenia. Wassif recuerda que la Expedición Carlyle era "desagradablemente terca" en no permitir que nadie visitara sus excavaciones, ni siquiera la prensa.

También recuerda que los miembros principales de la expedición cenaron varias veces con Omar Shakti, un rico plantador de algodón a quien Wassif encuentra repelente, y cuya reputación privada es más bien oscura. Wassif no comentará el tema a ningún extraño, pero sabe que Shakti está conectado con la Hermandad del Faraón Negro, una organización a la que teme y de la que opina que es una gran desgracia para su país. Si los investigadores demuestran ser de fiar, puede que acceda a compartir con ellos este secreto.

Actualmente, añade de paso, se encuentra en Egipto otra expedición perteneciente a la Fundación Penhew. El grupo de Clive está excavando en Guiza, y recientemente desenterraron la momia de una mujer desconocida, hallada en una cámara secreta de la pirámide pequeña.

Diversas autoridades han especulado con que pueda tratarse de la reina Nitocris, una figura misteriosa de la sexta dinastía. Antes de que pudieran llevarse a cabo ensayos o desenvolver la momia, el sarcófago y su contenido se esfumaron ante la perplejidad de todos los implicados. La policía ha realizado esfuerzos considerables, pero hasta el momento sin éxito. El lugar estaba bien guardado, y sólo existía una salida de la cámara secreta.

Wassif puede ayudar a un grupo de investigadores respetables de diversas maneras. Les puede encontrar un guía de fiar. Él o el guía pueden ayudarles a encontrar a Besart o a Najir. Wassif pagará unas cuantas piastras por cada noticia que los investigadores le proporcionen (que no serán suficientes ni para comer) pero rehusará publicar nada que pueda levantar controversia. Si se le consulta acerca de bibliotecas en las que se puedan llevar a cabo investigaciones bibliográficas, etc., les dirigirá al Museo Egipcio, con una carta de recomendación para un amigo suyo que trabaja allí, el doctor Alí Kafour, quien puede también ayudarles con la burocracia local (permisos, etc.) o incluso suavizar algún pequeño problema con la policía.



NOMBRE Y APELLIDOS: NIGEL WASSIF

EDAD: 35 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL

Propietario del boletín de El Cairo y agente del rey de Inglaterra

FUE 11	CON 13	TAM 13	INT 15	POD 15
DES 11	APA 13	EDU 12	COR 75	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Mazo de jugar al polo 40%, daño 1D6.
- Habilidades: Arqueología 05%, Buscar libros 35%, Conducir automóvil 30%, Contabilidad 20%, Cotilleos 79%, Crédito 95%, Derecho 15%, Descubrir 35%, Equitación 50%, Historia 20%, Persuasión 20%, Polo 40%, Psicología 25%, Regatear 50%, Tenis 35%.
- Lenguas: árabe 70% (propia), francés 65%, inglés 80%.

El doctor Alí Kafour

Incluso si los investigadores ignoran el *Boletín*, el Museo Egipcio es la fuente de información más segura y sistemática de Egipto sobre los Mitos. Puede que se encuentren con el doctor Kafour por casualidad, o que el guardián les obligue a recorrer un lento laberinto burocrático, pero en uno y otro caso pueden llegar a él. El museo, un tremendo almacén de antigüedades egipcias, no está lejos del Nilo y del gran puente. Punto de referencia obligado en la ciudad, este antiguo palacio alberga bajo su gran cúpula ocre una colección en continuo crecimiento de todo tipo de objetos preciosos del pasado de Egipto. Está abierto a los visitantes de las 9 a las 16h30.

El doctor Kafour es un hombre bajito y delgado, inteligente y despierto, que nunca ha perdido su afición por lo oculto. Tiene 63 años, pero cuando la conversación toca un tema interesante para él, casi pega saltos de impaciencia. Es amable y muy ágil para su edad. Puede ser capaz de ayudar enormemente a los investigadores a protegerse de ciertos hechizos y criaturas de los Mitos: tiene conocimientos de magia ritual egipcia, aunque no quiere que nadie lo sepa.

El museo posee una enorme colección de material egipcio relacionado con las ciencias ocultas, la mayoría contenido en pergaminos cubiertos de jeroglíficos. También hay un ejemplar completo del *Al Azif* (el *Necronomicón*) en su edición árabe original, escrita por Abd al Azrad. El doctor Kafour, que es el experto residente en temas ocultos, tiene a su cargo la parte del museo en que se guardan todos estos materiales; si los investigadores inquieren acerca de la Expedición Carlyle o del Faraón Negro, despertarán su curiosidad. Sin embargo, si ocultan sus intenciones con temas irrelevantes les echará de inmediato: es un hombre muy ocupado.

Lo más importante de la colección de objetos relacionados con el ocultismo se halla en varias bóvedas subterráneas adyacentes entre sí, y protegidas de filtraciones del Nilo por paredes de acero de FUE 100, con puertas de FUE 130, cerradas mediante cerraduras de combinación diseñadas y construidas en Múnich. El doctor Kafour conoce las combinaciones, al igual que el fabricante de las cerraduras, la prestigiosa firma "Munchen Geldschrankenwerk", que las guarda por escrito en sus seguras oficinas muniquesas; hay un tercer (y último) juego de combinaciones en un sobre cerrado que se guarda en la caja fuerte (FUE 50) del despacho del Director de Antigüedades, situado en el segundo piso del edificio. Además, y sin que nadie lo sepa, Kafour ha realizado un hechizo de magia ritual egipcia, que funciona como una protección de FUE 16 para toda la colección (consulta la descripción del hechizo Sello de Isis en la página 350 del manual básico).

Incluso si Kafour coopera y concede permiso a los investigadores para examinar la sección de ocultismo, estos deberán ser capaces de leer jeroglíficos de varias dinastías, así como egipcio demótico, árabe, griego, copto, latín, arameo y hebreo. Si los investigadores consiguen intrigarle, el doctor Kafour les ayudará personalmente.



NOMBRE Y APELLIDOS: DR. ALÍ KAFOUR

EDAD: 63 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Cuidador de materiales ocultistas y mago ritual

FUE 7	CON 14	TAM 12	INT 18	POD 16
DES 13	APA 15	EDU 18	COR 70	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Antropología 35%, Arqueología 95%, Astronomía 40%, Buscar libros 95%, Ciencias ocultas 80%, Conducir automóvil 30%, Crédito 75%, Derecho de las antigüedades 90%, Descubrir 50%, Discreción 40%, Geología 25%, Historia egipcia 95%, Mitos de Cthulhu 15%, Persuasión 60%, Psicología 50%, Regatear 65%.
- Hechizos: Cántico de Thoth, Sello de Isis, Voz de Ra. Estos tres hechizos pertenecen a la magia ritual egipcia, y requieren rituales largos, amén de cierto número de componentes materiales. El guardián puede crear más hechizos de este tipo.
- Lenguas: árabe 90% (propia), copto 25%, egipcio demótico 65%, francés 80%, griego egipcio 40%, hebreo 60%, inglés 65%, jeroglíficos 90% (sólo leer), latín 40%.

Información del doctor Kafour

LA EXPEDICIÓN CARLYLE: el doctor Kafour cree que la expedición descubrió algún secreto relativo al Faraón Negro y que tal

descubrimiento les llevó de alguna manera a ser asesinados en Kenia. Sir Aubrey Penhew hacía mucho tiempo que estudiaba al Faraón Negro, y Kafour había discutido con él dicho tema, intercambiando ambos información acerca de tan sutil presencia.

En su última visita, sir Aubrey no acudió a visitar a Kafour, y cuando éste fue al lugar de las excavaciones, sir Aubrey le rechazó rudamente. Kafour recuerda vivamente algunos cambios muy aparentes en sir Aubrey: parecía físicamente más joven y emocionalmente era retraído, distante, y curiosamente cruel.

EL FARAÓN NEGRO EN LA HISTORIA: hacia el final de la tercera dinastía llegó a Egipto un hombre llamado Nefren-Ka, un poderoso hechicero que podía infligir la locura y la muerte a sus enemigos con un simple gesto. Cuenta la leyenda que procedía de una antigua ciudad en los desiertos de Arabia cuyo nombre era Irem, la ciudad de los Pilares, que se menciona en el *Al Azif*. Todos los que sabían acerca de ella la temían.

Nefren-Ka revivió el culto de un dios antiguo y maléfico llamado el Faraón Negro. Pronto Nefren-Ka y dicho dios fueron intercambiables en las mentes de la gente, y el hechicero fue conocido como el Faraón Negro hasta el punto en que nadie podía distinguir los hechos y leyendas de uno y otro.

Durante muchos años, el Faraón Negro luchó contra los sucesores de Zoser, de la tercera dinastía, por el control del país, y tan grande era el poder de aquél que no queda recuerdo alguno de estos. Durante algún tiempo, Nefren-Ka reinó sobre el Nilo y sus pueblos hasta que Seneferu fundó la cuarta dinastía y, con la ayuda de la diosa Isis, consiguió vencer la magia maléfica de Nefren-Ka, matándole.

Sin embargo, y por extraño que parezca, se construyó una pirámide para albergar el cuerpo del hechicero (Kafour especula con que esto pudo llevarse a cabo para aislar a Egipto de la todavía potente magia albergada en el cadáver) pero esta estructura se derrumbó cuando Seneferu estaba construyendo una segunda. La pirámide derruida está en Meidum, y la segunda es la pirámide acodada de Dahshur. Los papiros afirman que el cuerpo de Nefren-Ka fue sacado de Meidum y enterrado en Dahshur, pero las excavaciones allí realizadas no han descubierto ni rastro. En Dahshur hay otra pirámide, la pirámide roja, que también se atribuye a Seneferu, y que se dice que protege Dahshur para evitar que Nefren-Ka regrese de entre los muertos.

Después de su triunfo, Seneferu ordenó que toda referencia al Faraón Negro fuera borrada, pero los adoradores de éste permanecían, aguardando el retorno de su amo. Al cabo de unos años, fueron expulsados de Egipto hacia el sur, a los horrendos pantanos que hay más allá del Sudán.

En la sexta dinastía, se dice que la cruel reina Nitocris estaba aliada con una nueva secta al Faraón Negro, aunque no hay pruebas objetivas, si bien el doctor Kafour cree que es cierto. De paso, el doctor menciona que al Faraón Negro se le llama a veces Nyarlathotep. Dependiendo de lo que ya sepan los investigadores, esta información podría requerir una tirada de **Cordura** 0/1D3 COR, por la impresión.

LEYENDAS DEL FARAÓN NEGRO: algunos dicen que pertenecía a un panteón de dioses abominables más antiguos que los de Egipto, enteramente inhumanos, y dedicados al caos y la locura.

- Se dice que Nefren-Ka poseía una tremenda bestia, de la que la Esfinge de Guiza es una representación pequeña e inexacta.
- La voz de Nefren-Ka al parecer podía recorrer el país mediante un viento negro que podía destruir las cosas, a voluntad del mago.
- Una profecía implica que el Faraón Negro retornará "dedos de las manos y de los pies después del gran hombre bueno", una referencia que podría querer decir 20 siglos después de Jesucristo, iniciándose a continuación una era destinada a acabar con el dominio del hombre sobre la Tierra, trayendo la verdad y la libertad a los seguidores del Faraón Negro.
- También se dice que adoradores humanoides pero inhumanos del Faraón Negro acechan bajo tierra en los desiertos, atacando a veces a los que transitan por allí.
- La gran Esfinge de Guiza se afirma que interpretaba un papel inusual en los odiosos rituales llevados a cabo por Nitocris.

LO QUE CREE EL DOCTOR KAFOUR: mantiene que el Faraón Negro y Nefren-Ka existieron, al igual que los dioses a cuyo panteón pertenece el primero; según él, se les llama otros dioses y les dirige el sultán demoníaco, Azathoth. El doctor Kafour ha visto en el desierto a servidores de estos dioses, y sabe que en el Egipto actual existe la Hermandad del Faraón Negro, aunque ignora su organización, dirigentes o actividades. También sospecha que la adoración al Faraón Negro se está extendiendo a otros lugares de África: por ejemplo, ha oído hablar de una secta en Kenia (que es una colonia británica) llamada la Lengua Sangrienta, que adora a un dios monstruoso que no es sino otro aspecto del Faraón Negro.

LA REINA NITOCRIS: la momia sin identificar recientemente robada a la Expedición Clive en Guiza sin duda pertenecía a la bella y malvada reina, que fue enterrada viva, aunque no se había hallado rastro alguno hasta que la Expedición Clive encontró la cámara secreta en la pirámide pequeña. No sabe cómo o por qué fue robada, pero cree que el robo puede estar relacionado con la profecía del retorno del Faraón Negro.

LA FUNDACIÓN PENHEW: aunque siempre ha respetado a sir Aubrey y a su director Edward Gavigan, y le han parecido correctos los esfuerzos de la Fundación Penhew, desde la muerte de sir Aubrey ésta ha financiado 10 expediciones a Egipto con un balance de unas 20 muertes, numerosas desapariciones, varios suicidios y al menos un caso certificado de locura. La mayoría han seguido el mismo esquema de secretismo absurdo, excavaciones erráticas y extraños incidentes, establecido en su momento por la Expedición Carlyle.

AL AZIF: el *Necronomicón* que se halla en el Museo Egipcio contiene la mayoría de las informaciones acerca del Faraón Negro que conoce Kafour, pero también contiene mucho más, y su lectura es altamente peligrosa para la vida y para la salud mental. No será fácil que Kafour deje libremente a cualquiera que lo examine.

El gato negro

EL CAIRO

Donde las pesquisas acerca de la Expedición Clive conducen a los investigadores a descubrir otro poder, y les hacen deducir que la amabilidad y el respeto son siempre la mejor política.

Preguntando acerca de la Expedición Clive, los investigadores pronto averiguan que uno de los miembros del equipo de excavaciones fue despedido al cabo de más o menos un mes de la llegada del grupo. El doctor Alí Kafour o el periodista de El Cairo Nigel Wassif relatan que un arqueólogo holandés llamado Janwillem Vanheuvelen fue despedido por el doctor Henry Clive, supuestamente por incompetencia y alcoholismo. Wassif sabe que Vanheuvelen no podía pagarse el billete de vuelta a Europa y permanece aún en algún lugar de El Cairo.

Vanheuvelen tiene información de primera mano acerca de la Expedición Clive, y podría muy bien tener algún resquemor contra ella. ¿Qué mejor fuente de información se podría desear?

Información para el guardián

Desafortunadamente, Vanheuvelen tiene más problemas que información. Despedido de la expedición y abandonado en El Cairo, el ambicioso pero incompetente Vanheuvelen lleva meses intentando ser contratado por otra expedición o empezar una propia, sin resultado alguno. Hace un par de semanas intentó reconciliarse con la Expedición Clive, y un sorprendentemente amistoso Martin Winfield le indicó al infortunado holandés la dirección de un templo poco conocido en un callejón del casco antiguo. Allí, dijo Winfield, Vanheuvelen podía encontrar un tema digno de estudio, uno que no tan sólo le podría devolver la confianza de Clive, sino que además podía hacerle famoso por derecho propio. El propio Winfield se habría ocupado de ello, dijo, pero su tiempo estaba ocupado al completo en las excavaciones de Menfis.

Vanheuvelen se aventuró en los estrechos y serpenteantes callejones y pasadizos del casco antiguo. Tras un tortuoso recorrido, llegó a una pequeña y oscura cámara bajo la ciudad. Una llama ardía en un pequeño brasero frente a una antigua estatua de obsidiana de un esbelto gato. Varios gatos vivos contemplaban la escena desde las sombras. Vanheuvelen examinó la estatua y estaba a punto de catalogar la experiencia como una interesante nota a pie de página en su catálogo de fracasos, cuando descubrió un compartimento secreto en la base de la estatua. Dentro había varios pergaminos de imposible antigüedad cubiertos de jeroglíficos, los *Ritos negros*. No había nadie para verle cogerlos, y quizás nadie los echara en falta.

El pequeño templo honra a Bastet, la diosa gato y es visitado principalmente por la población felina de la ciudad. Si bien los humanos no adoran a Bastet de ninguna forma organizada, siguen haciendo pequeñas ofrendas a la diosa en tiempo de necesidad. Una jerarquía sacerdotal muy selecta ha conseguido mantenerse durante los siglos, con sólo una dos personas durante una generación. En El Cairo dicho puesto lo ocupa una criatura de belleza y poder ultraterrenos, que puede adoptar la forma de una mujer joven o de una pantera. Esta mujer, Neris, busca ahora la devolución de los pergaminos a cualquier precio.

Durante la pasada semana, Vanheuvelen ha estado descifrando los pergaminos y, entre borrachera y borrachera, ha averiguado que son obra de un tal Luveh-Keraph, un sacerdote de Bastet de la decimotercera dinastía. Vanheuvelen también es víctima de una curiosa plaga: a dondequiera que va, los gatos le siguen. Le vigilan, nunca le dejan solo y, cuando se les acerca, le bufan. Ha conseguido incluso un par de buenos arañazos de sus perseguidores felinos.

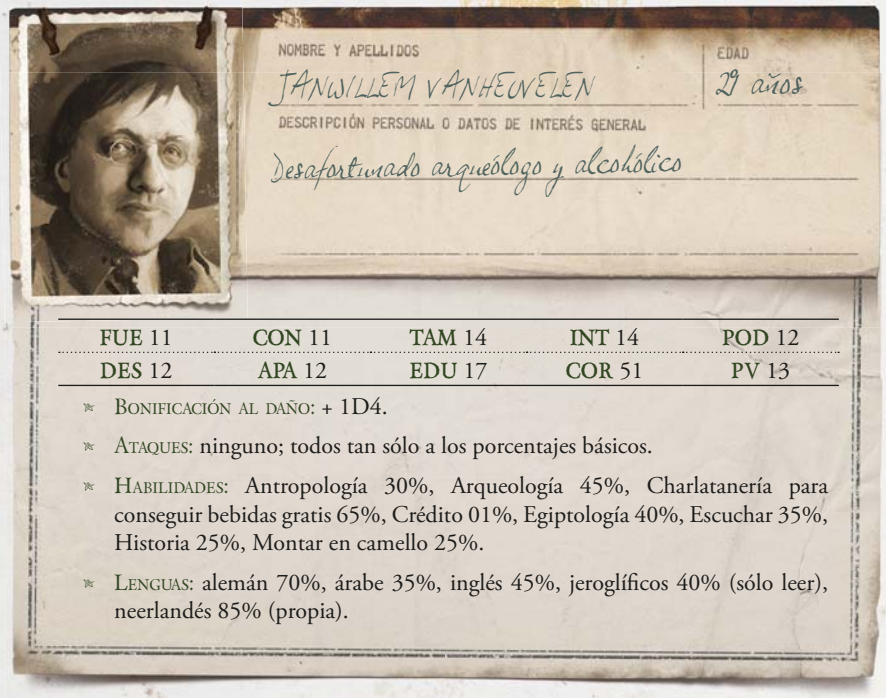
Neris, la sacerdotisa de Bastet, se pone en contacto con Vanheuvelen directamente en los días siguientes, exigiendo el retorno de los pergaminos. Como no está dispuesto a desprenderse del pasaporte que le puede llevar de vuelta a la respetabilidad, el arqueólogo rehúsa, provocando inconscientemente encuentros más violentos, tanto con la sacerdotisa como con la población felina de El Cairo. En medio de esta confusión aparecen los investigadores.

Janwillem Vanheuvelen

Los investigadores tienen alguna dificultad en seguir el rastro del arqueólogo holandés. Wassif o Kafour podrían ser capaces de descubrir su paradero en un día o dos, pero buscando por su cuenta los investigadores necesitarán varios días, o incluso una semana para hallarle. Los miembros de la Expedición Clive, o bien no saben dónde está, o afirman no saberlo.

Vanheuvelen vive en la calle de las Mariposas nocturnas, una de las partes más pobres del casco antiguo, en una mísera habitación que hay tras la tienda de un sastre. Se ha rebajado a hacer de chico de los recados para su casero, a fin de pagar su alojamiento y manutención. Cuando los investigadores llegan a la tienda, el viejo y canoso sastre está echando de la tienda con una escoba a varios gatos, mientras maldice en árabe.

La minúscula habitación del holandés contiene tan sólo un catre, una mesa y una silla toscas, unos cuantos libros inocuos sobre arqueología egipcia, una lámpara de aceite, y un par de botellas de vino provistas de sendas velas para que actúen como lámparas. Vanheuvelen guarda los pergaminos de los *Ritos negros* envueltos en una lona, en un agujero poco profundo del suelo de tierra que hay bajo su catre.



FUE 11	CON 11	TAM 14	INT 14	POD 12
DES 12	APA 12	EDU 17	COR 51	PV 13

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: ninguno; todos tan sólo a los porcentajes básicos.
- Habilidades: Antropología 30%, Arqueología 45%, Charlatanería para conseguir bebidas gratis 65%, Crédito 01%, Egiptología 40%, Escuchar 35%, Historia 25%, Montar en camello 25%.
- Lenguas: alemán 70%, árabe 35%, inglés 45%, jeroglíficos 40% (sólo leer), neerlandés 85% (propia).

El arqueólogo es de altura media, un tanto regordete, y ligeramente abotargado de sus excesos con el alcohol. Va perpetuamente mal afeitado, y lleva un minúsculo par de anteojos en equilibrio sobre la nariz. Hace lavar su ropa más bien poco, y tanto él como la habitación apestan a sudor y a olor corporal. Vanheuvelen es un individuo nervioso y excitable, con mucha ambición, pero poco sentido común. Su problema con la bebida es intermitente: cuando tiene dinero, bebe; y cuando bebe, lo hace en exceso hasta que se queda sin dinero. Tiene un ligero acento holandés, pero habla fluidamente el inglés y chapurrea el árabe.

En el mejor de los casos, Vanheuvelen es un arqueólogo regular. No tiene educación formal, habiendo adquirido sus conocimientos de forma práctica en el curso de algunas expediciones a Egipto. Ahora dispone de un conocimiento pasable de los jeroglíficos, puesto que aprende rápido.

Se muestra feliz de ver a otros europeos, especialmente si le proporcionan bebida o le dan algunas monedas. Si le pregunta acerca de la Expedición Clive, les dirá lo que sabe, por lo menos mientras le den comida y bebida.

Lo que sabe Vanheuvelen

Fue contratado por la Expedición Clive cuando ésta llegó a El Cairo, y permaneció con ellos durante su trabajo en Guiza. Estaba allí cuando se descubrió la tumba con la momia femenina "no identificada" (Nitocris), pudiendo relatar la historia de la misteriosa desaparición nocturna de la momia y de sus guardias (ver más adelante "El embuste de Clive"). Vanheuvelen afirma que los pergaminos hallados en la tumba estaban en buen estado y eran totalmente legibles, contradiciendo lo que dice Henry Clive. El holandés cree que la momia era la de Nitocris, acerca de la cual no sabe prácticamente nada. Fue despedido abruptamente justo antes de que el grupo recogiese el campamento y partiera en dirección a Menfis, so pretexto de reducir gastos.

Vanheuvelen tiene tan sólo elogios para con los miembros de la Expedición Clive. Guarda un cierto resquemor al doctor Clive por

despedirle, pero en el fondo reconoce que fue el alcoholismo lo que causó su despido. El holandés le agradece a Martin Winfield su ayuda para encontrar los *Ritos negros.* Tiene un gran aprecio por Johannes Sprech, cuyo conocimiento de los jeroglíficos se ganó el respeto del holandés. También está en buenas relaciones con Agatha Broadmoor y James Gardner, aunque cree que sus teorías acerca de Egipto y las ciencias ocultas son algo disparatadas.

Mientras continúa la conversación con Vanheuvelen, un gato se desliza en la habitación, y el arqueólogo holandés interrumpe la conversación para lanzarle una cuchara, asustándolo y haciendo que salga de la habitación de un salto.

Envalentonado por el alcohol, Vanheuvelen relata el hallazgo que le hará rico y famoso. En un minúsculo templo perdido, ha encontrado un conjunto de pergaminos que contienen el texto hasta ahora desconocido de unos antiguos rituales egipcios. Declara que los pergaminos deben ser por lo menos de la decimotercera dinastía, si no anteriores, y que los está traduciendo. En unos cuantos días, o quizá una semana, habrá acabado. Si se insiste, o se le proporciona más alcohol, puede enseñar a los investigadores su obra, una versión en holandés de los *Ritos negros de Luveh-Keraph*.

Los Ritos negros

Si confía en ellos, Vanheuvelen muestra a los investigadores su traducción del antiguo tratado. Aunque diferente en muchas formas, el neerlandés es un dialecto del alto alemán, pudiendo aplicarse a su comprensión tiradas de **Alemán**. No muestra a los investigadores los pergaminos originales, diciendo tan solo que están en lugar seguro. Afirma que los descubrió en un templo perdido bajo las calles de El Cairo, que no quiere mostrar a los investigadores hasta que acabe su traducción y haya estudiado más acerca del lugar.

La traducción de Vanheuvelen tiene numerosos fallos. Ha traducido aproximadamente la mitad de los pergaminos, la mayoría en lo que se refiere a la adoración de Bastet. También se ha adentrado en las secciones relativas a Sebek, aunque le ha identificado erróneamente como Apep, una de las serpientes malignas de los mitos egipcios que intenta detener el bote del dios del sol Ra cuando asciende a los cielos cada mañana.

La versión actual de Vanheuvelen de los pergaminos añade 1D4 a Mitos de Cthulhu y cuesta 1D4 puntos de **Cordura**. El multiplicador de hechizos es sólo × 1. Los hechizos traducidos incluyen Contactar con Bastet, Convocar/Atar a un gato, y Convocar/Atar a un cocodrilo.

Aún necesitará una semana para trasladar el texto por completo al inglés escrito, aunque con alguna dificultad podría leerlo en voz alta en inglés durante unas cuatro horas, lo que proporcionaría a los investigadores una idea aceptable de algunos de sus contenidos. La traducción al neerlandés requerirá algo más de un mes para completarse, en cuyo momento proporcionará otro 1D4 puntos de Mitos de Cthulhu y costará 1D4 puntos más de Cordura, y todos los conjuros estarán disponibles… si vive para completar su labor.

Una plaga de gatos

Desde que descubrió los pergaminos, Vanheuvelen ha sido víctima de una extraña "maldición": ha sido constantemente seguido y vigilado por gatos de todas las formas y tamaños. Vaya donde vaya, los gatos le acompañan. Y en los últimos dos días se ha dado cuenta de la existencia de otro perseguidor, una bella mujer árabe (que no es otra que Neris, la sacerdotisa de Bastet). Aún no ha asociado el robo de los pergaminos con la presencia de los gatos, y quizá los investigadores puedan ayudarle con tan fácil deducción.

Los gatos buscan vengar el robo en el templo de Bastet, y Neris busca el retorno de los pergaminos.

Una vez que los investigadores encuentren a Vanheuvelen y se hagan amigos de él, la plaga de gatos claramente se intensifica. Cada vez que se encuentran con el arqueólogo holandés a partir de ese momento, las tiradas de **Descubrir** notan un número creciente de felinos acechantes y observantes. Cada vez que los investigadores se den cuenta de la presencia de estos gatos, se les cobrarán 0/1D3 - 1 puntos de Cordura. Intenta escenificar varios encuentros con Vanheuvelen, los investigadores, y los gatos. Una vez los investigadores se hayan dado cuenta de la presencia de los gatos, pueden encontrar felinos en sus habitaciones de hotel, ser seguidos por misteriosos sonidos en callejones que resultan ser obra de "inofensivos" gatos, encontrarse con gatos en taxis, lavabos, etc. Mantén las pérdidas de cordura en 0/1D3 - 1, y utiliza los gatos como perseguidores implacables y misteriosamente inteligentes, capaces de poner los nervios de punta a los investigadores con sus ojos que todo lo ven y nunca parpadean.

Si Vanheuvelen o los investigadores matan o hieren gravemente a cualquiera de estas criaturas, los gatos empiezan a reunirse en gran número.

GATOS VARIOS

FUE 2	CON 7	TAM 1	INT 12	POD 13
DES 31	Mov 12	-	-	PV 4

- Bonificación al daño: - 1D6.
- Ataques: Desgarrar* 80%, daño 1D6 - 1D6.

  Garras (× 2) 40%, daño 1D3 - 1D6.

  Mordisco 30%, daño 1D3 - 1D6.

  *Si ambas garras aciertan en un mismo asalto, el gato continúa aferrándose, mordiendo y desgarrando, en ese y cada asalto subsiguiente.
- Habilidades: Descubrir 80%, Discreción 95%, Ocultarse 90%, Seguir rastros 65%.



Los Ritos negros de Luveh-Keraph



Jeroglíficos egipcios, +9 a Mitos de Cthulhu, multiplicador de hechizos x 3, 1D6/2D6 COR por leerlos. De ellos se pueden aprender siete hechizos: Contactar con "La diosa de los gatos" (Bastet), Convocar/Atar a un gato, "Hacer nacer al amo sin rostro de la arena" (Contactar con Nyarlathotep en forma de la Esfinge sin Rostro), "Llamar al Faraón Negro" (Contactar con Nyarlathotep), "Convocar a los devoradores de carroña del desierto" (Contactar con un gul), "Convocar al Terrible Señor de la Orilla del Río" (Contactar con Sebek) y "Convocar y abjurar a un hijo de la orilla del río" (Convocar/Atar a un cocodrilo).

Esta versión de los *Ritos negros* consiste en 10 frágiles pergaminos de papiro, que datan de la decimotercera dinastía (1786 a 1623 a. C.), casi cada centímetro de los cuales está cubierto de minúsculos y apretujados jeroglíficos. El primer pergamino de la secuencia identifica a su autor como Luveh-Keraph, sumo sacerdote de la diosa gato Bastet. Los primeros pergaminos tratan sobre la adoración de Bastet en gran detalle, incluyendo formas de convocarla a ella y a sus congéneres gatunos.

Los pergaminos posteriores perfilan la adoración de otros dioses egipcios, con mención particular a "El Terrible Señor de la Orilla del Río", el dios con cabeza de cocodrilo Sebek, de quien se describen sus templos a la orilla del río, junto con los rituales de los sacrificios hechos en su nombre.

Hay otros capítulos de precaución dedicados a miembros más oscuros del panteón egipcio. De Nyarlathotep se habla en las formas de la Esfinge sin Rostro y el Faraón Negro, presentado cada uno de ellos como un ser diferente. Esta información es idéntica al conocimiento que tiene el doctor Alí Kafour de la historia y las leyendas del Faraón Negro.

De forma dramática, prepara ataques furtivos llevados a cabo por ellos. Incluso si los gatos son tratados con respeto, a Vanheuvelen por lo menos le arañará una vez un ejemplar especialmente iracundo.

Poco después de este incidente, la bella sacerdotisa de Bastet se pone en contacto con él. Los investigadores podrían presenciar o no dicho encuentro, pero precisan saber de él. Neris es una mujer esbelta y de voz suave, sensual pero altiva. Al principio sus intenciones parecen amistosas hacia el desharrapado extranjero, incluso vagamente seductoras. Sin embargo, pronto urge a Vanheuvelen a retornar lo que ha robado, momento en el cual la altivez de la belleza de ojos negros se torna amenazadora. El robo ha atraído sobre él la maldición de los gatos, le previene, y la ira de la diosa se acerca. Vanheuvelen rehúsa y ella parte airada. Si se le sigue o se le amenaza, escapa de sus perseguidores con gracia felina, saltando por encima de peligrosos tejados. Hacen falta tiradas de **Saltar** cada asalto para seguirla, y fallar una tirada saca al investigador de la persecución y le cuesta 1D6 puntos de golpe en forma de heridas. Si se le ataca, Neris regresa más tarde en forma de pantera para vengarse de su atacante.

Una noche o dos después de la reunión con Neris, Vanheuvelen y/o los investigadores son visitados de nuevo por ella, que ha adoptado la forma de una gran pantera. Podría estar agazapada en un tejado cercano, gruñir desde un callejón, o quizá darle un zarpazo a la cama en la que duermen. El primer avistamiento de esta criatura cuesta a los que la ven 0/1D4 puntos de Cordura. La criatura sólo lucha para defenderse, a menos que ella misma haya sido dañada previamente por un investigador. Si ése es el caso, puede lanzarle uno o dos zarpazos a su enemigo anterior antes de desaparecer en la noche.

Si es atacada, la pantera da zarpazos hasta que pierde la mitad de sus puntos de vida, y después huye. Si huye después de ser herida, Neris reaparece en su siguiente encuentro completamente curada por la gracia de su patrona, Bastet.

En noches subsiguientes la pantera repite sus visitas, especialmente al cada vez más aterrorizado holandés. En forma de pantera, las visitas de Neris también pueden aumentar en virulencia conforme intenta forzar el retorno de los pergaminos. El comportamiento de la sacerdotisa felina hacia los investigadores también depende de cuánto interfieran con su misión, y cuánto parezcan alinearse con Vanheuvelen. Neris perseguirá los *Ritos negros* mientras los pergaminos se encuentren en Egipto, e intentará matar a cualquiera que intente abandonar el país con ellos.

Ver el final de esta sección para más acontecimientos, incluyendo posibles resoluciones que impliquen a Vanheuvelen, a Neris, y a los pergaminos.

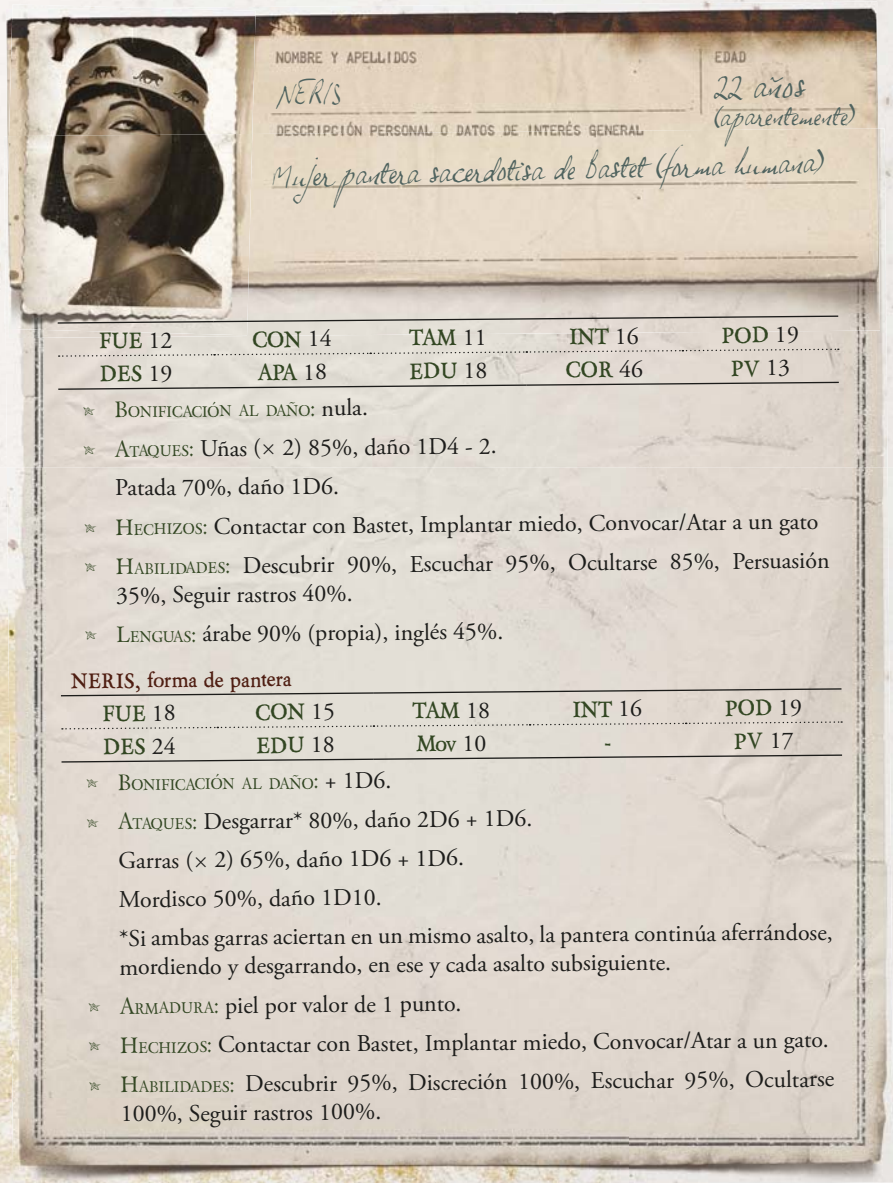
El templo de Bastet

Si la plaga de gatos, la mujer misteriosa, y la pantera le asustan lo suficiente, Vanheuvelen se muestra de acuerdo en llevar a los investigadores al templo en el que encontró los pergaminos. Que decida entregarlos o no queda a discreción del guardián.

El templo está oculto en el casco antiguo. El acceso más fácil es cruzando un estrecho pasaje que surge de un sórdido callejón, una ruta que serpentea y se bifurca, cruza el pasillo de un gran edificio, sube a lo alto de un tejado, y finalmente desciende a las profundidades de la tierra mediante una estrecha y empinada escalinata. Con Vanheuvelen al lado como guía, sólo hace falta una tirada de **Suerte** por parte de un jugador elegido al azar para que los investigadores lleguen al templo.

Sin la presencia del holandés, sus instrucciones verbales sólo conceden una probabilidad de POD × 1 de encontrar el templo. Con una tirada de **Idea**, un investigador inteligente puede doblar la probabilidad de encontrar el templo a POD × 2 siguiendo a un gato piadoso en sus peregrinaciones.

Tanto si Vanheuvelen les guía como si no, durante su búsqueda el grupo se encuentra con muy pocas personas, ninguna de las cuales admitirá saber algo acerca de un lugar tan impío. Pero ven gatos por todas partes.



NOMBRE Y APELLIDOS: NERIS
EDAD: 22 años (aparentemente)
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Mujer pantera sacerdotisa de Bastet (forma humana)

FUE 12	CON 14	TAM 11	INT 16	POD 19
DES 19	APA 18	EDU 18	COR 46	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Uñas (× 2) 85%, daño 1D4 - 2.

  Patada 70%, daño 1D6.
- Hechizos: Contactar con Bastet, Implantar miedo, Convocar/Atar a un gato
- Habilidades: Descubrir 90%, Escuchar 95%, Ocultarse 85%, Persuasión 35%, Seguir rastros 40%.
- Lenguas: árabe 90% (propia), inglés 45%.

NERIS, forma de pantera

FUE 18	CON 15	TAM 18	INT 16	POD 19
DES 24	EDU 18	Mov 10	-	PV 17

- Bonificación al daño: + 1D6.
- Ataques: Desgarrar* 80%, daño 2D6 + 1D6.

  Garras (× 2) 65%, daño 1D6 + 1D6.

  Mordisco 50%, daño 1D10.

  *Si ambas garras aciertan en un mismo asalto, la pantera continúa aferrándose, mordiendo y desgarrando, en ese y cada asalto subsiguiente.
- Armadura: piel por valor de 1 punto.
- Hechizos: Contactar con Bastet, Implantar miedo, Convocar/Atar a un gato.
- Habilidades: Descubrir 95%, Discreción 100%, Escuchar 95%, Ocultarse 100%, Seguir rastros 100%.

El templo subterráneo resulta ser un gran espacio abovedado, de unos 12 metros de diámetro, cuyos muros están salpicados de recovecos en los cuales sus adoradores felinos pueden situarse para acechar, con sus ojos sabios y extraños brillando en la débil luz. Sólo hay una entrada. Adosada a la pared opuesta a la entrada se encuentra una estatua de 2,10 metros de altura de una bella mujer con cabeza de gato sentada en un trono. Si es necesario, una tirada con éxito de **Arqueología** o de **Antropología** permiten identificarla como la antigua diosa egipcia Bastet, a veces llamada Bast o Bastis. La estatua está tallada a partir de un único bloque de obsidiana. Una tirada de **Descubrir** permite revelar las rendijas de un cajón que hay bajo los pies, donde Vanheuvelen encontró los pergaminos. A los pies de la estatua, un brasero arde débilmente haciendo oscilar sombras a lo largo de las paredes enjalbegadas.

Cuando los investigadores entran, hay 2D10 gatos presentes. Si cualquiera de estas criaturas es atacada o molestada, el resto de los gatos atacan sin cuartel a quienquiera que haya entrado. Cada asalto de lucha aporta otro 1D6 animales que se suman a la refriega, y que parecen salir de las propias paredes.

Si algún gato resulta muerto en su santuario sagrado, se arma un lío mayúsculo, al desatarse la venganza de Bastet, quien transforma a 1D6 de los felinos en leones, tigres y panteras sedientos de sangre, que intentan matar a los transgresores que aún queden, persiguiéndolos hasta las calles si es necesario.

Si los investigadores llevan a cabo su visita en paz, perciben las idas y venidas de docenas o incluso centenares de gatos. Por cada hora invertida allí existe una probabilidad del 10% de que entre una humilde peregrina humana. Se muestra sorprendida de encontrar a otras personas aquí, habiendo venido meramente a suplicar la beneficencia de la diosa gato. Si se le pregunta (en árabe), dice que ha venido a rezar por su gato, que lleva varios días perdido. Espera que Bastet pueda devolverle a su compañero, o hacer que el alma de la criatura encuentre descanso. No sabe nada acerca de ninguna secta organizada de Bastet, tan sólo que su abuela le habló hace muchísimo tiempo de este lugar y de su propósito.

Resoluciones

¿Cómo manejan los investigadores a sus perseguidores felinos? ¿Cómo interpreta el guardián a Vanheuvelen y a Neris? Vanheuvelen necesita acabar su traducción y exhibir los pergaminos para recuperar su buen nombre, y Neris quiere que los pergaminos vuelvan de inmediato, para restablecer el orden sagrado del santuario, objetivos que están abiertamente en conflicto.

Vanheuvelen no devolverá los pergaminos a menos que resulte gravemente herido o que se lleve un buen susto, por lo que los investigadores podrían tener que convencerle del peligro que corre.

Neris aparece por vez primera un día o dos después de la primera reunión de los investigadores con el holandés, y se pasa otros dos o tres días más intentando asustarle para que devuelva los *Ritos negros* robados. Después, sus tácticas se volverán más violentas e intentará matar a Vanheuvelen.

Si el arqueólogo resulta muerto, Neris seguirá sin saber dónde escondió los pergaminos, y puede continuar siguiendo a los investigadores para ver si estos los encuentran, en cuyo momento se verán expuestos a una segunda plaga de gatos. Si Neris mata a Vanheuvelen, los investigadores perderán 1D4 puntos de Cordura por su incapacidad para ayudarle a escapar de su destino, pero nada por encontrar su cadáver.

Si Neris muere en cualquiera de sus dos formas, su asesino incurre en la ira de Bastet, que actuará de forma implacable para vengar a su fiel sacerdotisa.

La diosa gato puede enviar contra ellos, si quiere, a todos los gatos de la ciudad. Como un gato, le gusta jugar con sus víctimas. Al principio los felinos se limitarán a seguir, después a amenazar, y por último atacarán. Éste *crescendo* cuesta al asesino 0/1 punto de Cordura por día. Si alguno de los gatos hostigadores resulta muerto, las amenazas futuras incluyen leones y panteras. Esta maldición sólo acaba con la muerte del asesino de Neris, sin importar o no que los pergaminos sean devueltos, y sigue a quien la sufre a donde quiera que vaya por mundo, e incluso hasta las Tierras del Sueño.

Abandonar el país con los pergaminos bloquea a Neris, quien intentará usar fuerza letal para evitarlo. Si falla y los pergaminos de los *Ritos negros* acaban abandonando Egipto, la incansable Bastet se ocupará del asunto, tal y como se ha descrito antes. Bastet acabará finalmente triunfando, pero Vanheuvelen y/o los investigadores tendrán tiempo suficiente para llevar a cabo una traducción completa de los *Ritos negros de Luveh-Keraph*.

Para todos los implicados, el mejor desenlace es que los investigadores convenzan a Vanheuvelen de devolver los pergaminos. Esto requiere persuasión por su parte, puesto que el arqueólogo no tiene nada sin los pergaminos y se mostrará obstinado y desesperado en su rechazo a devolverlos. Pero su vida está a salvo si entrega los pergaminos a Neris, o los devuelve al templo. Con un poco de caracterización adicional, podría ser un buen personaje de reemplazo para un investigador que muera en Egipto. La supervivencia de Vanheuvelen reporta 1D3 puntos de Cordura a los investigadores, por no hablar del acceso a una parte significativa de los Mitos de Cthulhu.

Si Vanheuvelen sobrevive a este escenario, podría ayudar y/o acompañar a los investigadores durante su estancia en Egipto y quizá más allá. Los investigadores tendrán que pagar los gastos del desventurado holandés.

Vanheuvelen sigue siendo leal a la Expedición Clive: no hará nada para ofender u oponerse a Clive y los suyos. Desafortunadamente, es lo suficientemente insensato como para traicionar a los investigadores a esos enemigos secretos, esperando recuperar su posición con Clive.

La Expedición Clive

Con la ayuda de Vanheuvelen, debería ser fácil localizar a la Expedición Clive, y es incluso posible que aquél pudiera concertar una entrevista con los miembros de la misma.

Financiados por la Fundación Penhew, el doctor Henry Clive y su grupo llevan cinco meses excavando en Menfis. Los demás miembros principales de la expedición son Martin Winfield, Agatha Broadmoor, James Gardner y Johannes Sprech. El resto de la expedición lo componen los habituales capataces, excavadores, aguadores, guías, cocineros, etc. Todo el personal egipcio lo componen miembros de la Hermandad, proporcionados por Omar Shakti. Al acercarse al campamento los personajes podrán notar (con una tirada de **Psicología**) en el personal de la expedición el mismo aire silencioso y sombrío que en la plantación de Shakti (si han estado antes allí).

El lugar de las excavaciones en Menfis está impresionantemente bien guardado: sólo le faltan nidos de ametralladora y campos de minas para alcanzar el nivel de la Gran Guerra. Winfield saluda a los investigadores e intenta evitar cualquier inspección; sólo si se les ocurre una buena excusa podrán hablar con alguien. Algunas "buenas excusas" pueden ser una falsa carta de presentación de Edward Gavigan, una indisposición repentina por parte de alguno de los investigadores, la presencia de algún importante burócrata o policía, ya sea británico o egipcio, etc. Si carecen de un buen motivo, no se permitirá que los investigadores circulen por el lugar curioseando o haciendo preguntas ociosas.

El robo de los restos

La verdad de tanto secreto y protección es que en una cámara secreta se encuentra un cofre que encerraba una colección de pergaminos, describiendo la historia del reinado de la maléfica reina Nitocris, y que indicaban además que sus restos se encuentran también en dicha cámara. Los pergaminos informan también de que es necesaria una vigilancia eterna para evitar que Nitocris resucite. Clive entregó los pergaminos auténticos a Omar Shakti y puso en su lugar otros (sin valor) de la decimosegunda dinastía para confundir.

Nyarlathotep pretende que Nitocris retorne a la vida, y a tal efecto la Hermandad posee ya su Collar y su Corona; cuando consigan robar su Cinturón, que se guarda en la mezquita de Ibn Tulun, tendrán en su poder todos los artefactos necesarios para resucitarla.

Mientras tanto, el sarcófago de la reina ha sido llevado a la gran cámara de Nyarlathotep, que se encuentra enterrada a gran profundidad bajo la Esfinge. Como Gardner supone, bajo la tercera pirámide hay otro pasaje secreto que lleva hacia abajo y hacia el este hasta conectar con un dédalo de túneles esculpidos en la roca. La entrada al pasaje secreto está a unos 30 m de la cámara oculta de la reina Nitocris; el sarcófago fue elevado y movido mediante magia.

El embuste de Clive

Si consiguen quedarse algunas horas, los investigadores pueden ensamblar un relato consistente a base de preguntar a los miembros de la expedición. El grupo descubrió una cámara secreta en la pirámide de Menkaura (la más pequeña de las tres de Guiza), que contenía los restos sin momificar pero notablemente bien conservados de una reina egipcia hasta el momento desconocida. Ningún jeroglífico permitía identificarla, pero los magníficos objetos funerarios que la acompañaban convencieron a Clive de que se trataba de una de gran importancia. Se notificó a las autoridades egipcias y se hicieron preparativos para extraer el sarcófago y la momia, sacándose sólo de la cámara un cofre de oro finamente trabajado que contenía papiros. "Sin embargo", afirma fríamente el doctor Clive, "los pergaminos eran totalmente ilegibles al haber sido mal sellado el cofre al colocarse originalmente en la cámara funeraria".

Tres noches más tarde pudieron escucharse unos gritos terribles, procedentes del interior de la pirámide. Cuando los arqueólogos entraron, al cabo de unos 20 minutos, la momia, el sarcófago y los dos agentes de la policía egipcia que montaban guardia habían desaparecido sin dejar rastro. Los guardias no han aparecido y se supone que han muerto. Nadie se explica cómo pudieron los ladrones llevarse tan rápidamente un sarcófago de alabastro que pesa varias toneladas y que habría requerido de la expedición varios días de trabajos para moverlo. El polvo de los pasillos no mostraba más que las huellas, perfectamente identificables, de los miembros de la expedición y de las autoridades arqueológicas, sin que aparecieran por parte alguna señales de rodillos o de roces en puntos estratégicos de los pasadizos (donde hubiera sido necesario apuntalar los tornos que permitirían arrastrar el enorme peso). Todos expresan su desconcierto ante estos hechos y muestran su preocupación por el efecto negativo que puede tener en el, por lo demás impecable, trabajo de la expedición.

Todos afirman no haber oído hablar jamás de la Hermandad del Faraón Negro o de la Secta de la Lengua Sangrienta. No saben nada de los trabajos emprendidos por la Expedición Carlyle. Clive y los otros han oído hablar del Faraón Negro, pero admiten no tener ningún conocimiento especial. Clive niega explícitamente que el sarcófago perteneciera a la reina Nitocris, afirmando que existe la posibilidad, pero que como científico tiene que probar sus conjeturas antes de anunciarlas. Clive, Winfield y Gardner afirman que la posible resurrección de Nitocris es textualmente "una paparruchada de la peor especie"; Sprech no se pronuncia sobre el tema, y la Broadmoor apunta que es posible.

Una opinión externa

Si los investigadores conocen al doctor Alí Kafour, éste les confirmará que la resurrección mágica es posible. Él nunca ha oído hablar del Cinturón, el Collar o la Corona de Nitocris. Tanto la Broadmoor como Kafour saben que el mejor momento para intentar la resurrección de Nitocris es una noche de luna nueva, o la noche anterior a ella.

Kafour especula con la posibilidad de que, si bien Nitocris resucitada puede ser un enemigo mortal, su auténtico significado puede ser que se están llevando a cabo esfuerzos hacia el retorno y la potenciación del Faraón Negro, es decir, una vasta activación de fuerzas que llevan mucho tiempo en reposo, y de las que Nitocris no es sino un elemento, aunque muy poderoso.

Algunas opiniones particulares

Tanto Agatha Broadmoor como Gardner están vigilados a todas horas, y raramente abandonan el lugar de las excavaciones, pero si se puede hablar con ellos en privado explican una historia bien diferente. Según uno y otra, la momia fue identificada como la de la reina Nitocris a partir de textos exhibidos por Clive antes de salir de Londres. Hasta el momento, ambos opinan tan solo que Clive ha sido discreto en demasía al no querer identificar la momia de buenas a primeras. Ambos creen que el sarcófago no fue sacado de la pirámide arrastrándolo: Agatha piensa que se utilizó a algún ser sobrenatural o, como ella dice, "algo antiguo e insondable". Gardner, que es más escéptico, opina que debe existir algún pasadizo secreto que lleva desde la cámara a algún otro lugar, quizá a alguna de las otras pirámides de la zona.

La policía local se muestra más de acuerdo con esta teoría y llevan días intentando (sin éxito) descubrir el pasadizo.

Agatha sabe que la resurrección de Nitocris requiere su Corona, su Collar y su Cinturón: colocando estos tres objetos sobre la momia a la vez que se realiza el ritual apropiado, Nitocris regresará de entre los muertos.

De importancia para los investigadores es la opinión de Gardner de que el enigma de la Esfinge tiene que ver con un faraón sin nombre del antiguo Egipto, y que a su parecer es muy anterior al Faraón Negro (está equivocado, por supuesto). Además, cree que bajo la Esfinge y más allá de ella existe o existió un laberinto subterráneo y quizás una ciudad entera. Esta es la razón por la que accedió a acompañar a la Expedición Clive, y se molestó mucho cuando éste utilizó el robo de la momia como excusa para trasladar las excavaciones río arriba, a Menfis, haciéndole imposible cumplir sus obligaciones para con la expedición y estudiar la Esfinge. Clive afirma que las autoridades egipcias le negaron el permiso para excavar en las cercanías de la Esfinge, pero Gardner no se lo cree.

Personalidades de la expedición

El doctor Henry Clive

De cabello gris y luciendo un pequeño bigote, aparenta una campechanía aristocrática, cuando en realidad es el menor de los tres hijos de un maestro de escuela de Yorkshire que no nadaba en la abundancia ni mucho menos. Tiene 58 años, es un excelente arqueólogo y su apariencia afable esconde el hecho de que hace 35 años que pertenece a la secta, y que hace mucho tiempo que perdió la razón. No es un sacerdote de la secta a pesar de que puede llevar a cabo magia de gran poder, y fuera de El Cairo no se separa de su revólver.

Martin Winfield

Es alto, delgado, rubio, insufriblemente creído y malicioso. Todo investigador que no consiga una tirada de **Psicología** cuando hable con este individuo le odiará de inmediato; los que la consigan sabrán, también de inmediato, que se trata de un sádico. También es arqueólogo y miembro de la Hermandad. Comparativamente joven, hijo segundo de un ministro del Parlamento británico, es un sectario de bajo nivel en la rama británica de la Hermandad. Le encanta infligir dolor y disfruta sobremanera extrayendo información de las víctimas. Siempre lleva en la mano una fusta, y no se separa de su revólver cuando está fuera de El Cairo. Cree que los métodos de Clive son indebidamente conservadores e inhibidos, aunque tiene un considerable respeto por sus poderes mágicos.



NOMBRE Y APELLIDOS: DR. HENRY CLIVE — EDAD: 58 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Arqueólogo y miembro de la Hermandad del Faraón Negro

FUE 10	CON 15	TAM 9	INT 16	POD 19
DES 12	APA 13	EDU 18	COR 0	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Bastón de la secta 35%, daño 1D8 (puede empalar).
  Revólver calibre 38 25%, daño 1D10.
- Hechizos: Consunción, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con un gul, Contactar con un habitante de la arena, Contactar con Yig, Convocar/Atar a un horrendo cazador, Convocar a un servidor de los otros dioses, Encantar flauta, Explosión mental, Llamar a Azathoth, Llamar a Cthugha.
- Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 80%, Astronomía 35%, Buscar libros 65%, Charlatanería 30%, Ciencias ocultas 40%, Crédito 65%, Derecho 15%, Descubrir 75%, Egiptología 90%, Historia 40%, Mitos de Cthulhu 20%, Persuasión 40%, Primeros auxilios 65%, Psicología 20%, Regatear 35%.
- Lenguas: árabe 50%, egipcio demótico 45% (sólo leer), francés 45%, inglés 90% (propia), jeroglíficos 85% (sólo leer).



NOMBRE Y APELLIDOS: MARTIN WINFIELD — EDAD: 24 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Arqueólogo, sádico y miembro de la Hermandad del Faraón Negro

FUE 13	CON 12	TAM 13	INT 15	POD 12
DES 15	APA 14	EDU 16	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Fusta 80%, daño 1D2 + 1D4 por cada 5 minutos de aplicación a una víctima inmovilizada.
  Bastón de la secta 60%, daño 1D8 + 1D4 (puede empalar).
  Escopeta galga 20 55%, daño 2D6/1D6/1D3.
  Revólver calibre 38 45%, daño 1D10.
- Hechizos: Contactar con un gul, Convocar a un byakhee, Dominar, Encantar silbato, Garra de Nyogtha.
- Habilidades: Arqueología 40%, Charlatanería 40%, Ciencias ocultas 10%, Conducir automóvil 80%, Crédito 50%, Egiptología 55%, Equitación 45%, Mitos de Cthulhu 16%, Persuasión 50%, Regatear 30%.
- Lenguas: alemán 29%, árabe 70%, francés 65%, inglés 80% (propia), jeroglíficos 30% (sólo leer).



NOMBRE Y APELLIDOS: AGATHA BROADMOOR
EDAD: 67 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Médium

FUE 4	CON 8	TAM 9	INT 13	POD 16
DES 9	APA 9	EDU 12	COR 35	PV 9

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arqueología 10%, Astronomía 40%, Ciencias ocultas 25%, Crédito 45%, Egiptología 35%, Espiritismo 75%.
- Lenguas: árabe 25%, francés 20%, inglés 70% (propia), jeroglíficos 05% (sólo leer).

Agatha Broadmoor

Es una mujer de edad y a veces chochea un poco; no tiene conocimiento alguno de los Mitos ni de la Hermandad. Se le paga para que acompañe a la expedición puesto que es una médium capaz de ponerse en contacto con los espíritus de los muertos mediante un trance. Su auténtico motivo para participar en la expedición es exorcizar el maléfico espíritu de Nitocris; con la desaparición de la momia está convencida de que la reina puede ser resucitada. Sus trances duran 1D3 horas y en ellos consume 5 puntos de magia por hora. Una de sus sesiones (ella las llama "sentadas") tiene una probabilidad del 75% de pronosticar acontecimientos futuros con exactitud (pero de forma vaga) y la misma de entrar en contacto con el alma de una persona fallecida en particular. Cuando sale del trance no se acuerda de lo que se le ha preguntado, por lo cual le es muy útil a la Hermandad. Se toma muy en serio su trabajo, y sólo realiza una sesión con buenos motivos.



NOMBRE Y APELLIDOS: JAMES GARDNER
EDAD: 40 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Arqueólogo

FUE 12	CON 13	TAM 12	INT 15	POD 7
DES 10	APA 11	EDU 16	COR 40	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Automática calibre 32 25%, daño 1D8.
- Habilidades: Antropología 70%, Arqueología 35%, Buscar libros 60%, Ciencias ocultas 10%, Crédito 30%, Egiptología 40%, Historia 35%, Mitos de Cthulhu 05%, Persuasión 25%, Psicología 20%, Regatear 25%.
- Lenguas: árabe 45%, arameo 45%, asirio 15%, inglés 90% (propia), jeroglíficos 15% (sólo leer).

James Gardner

Más bajito y robusto que Winfield, es un buen arqueólogo, muy influenciado por los trabajos de Carl Jung. Gardner ha escrito tres libros sobre el antiguo Egipto, ninguno de los cuales estaba muy bien escrito, ni fue muy bien acogido por la crítica especializada, pero una de sus teorías favoritas, que afirma que bajo la Esfinge de Guiza hay un laberinto subterráneo es esencialmente correcta. Desde el robo de la momia lleva una automática del calibre 32 por si acaso. No es miembro de la Hermandad, aunque ha tenido algún atisbo de la tremenda amenaza de los Mitos a través de sus investigaciones sobre los sueños y sus otros estudios arcanos sobre el inconsciente colectivo de la raza humana. Clive añadió a Gardner a la expedición por deseo expreso de Nyarlathotep, pero desde entonces el dios no se ha dignado explicar para qué le necesita.

De los miembros de la expedición, Gardner es quizá el más adecuado para utilizar como aliado de los investigadores. Sin embargo, si pudiera salir de Egipto y de la expedición probablemente volvería a Inglaterra.

Johannes Sprech

El cuarto arqueólogo del grupo, Sprech posee la formidable habilidad de leer los jeroglíficos a gran velocidad, además de ser excepcionalmente bueno con todo tipo de códigos y mensajes cifrados, talento que el ejército alemán utilizó con singular acierto durante la Gran Guerra. Sprech es un ocultista de cierta reputación, y siempre está en busca de artefactos mágicos que puedan rescatar a su amada Alemania de la agonía que sufre en estos momentos, devolviéndole su merecido lugar en el trono de las naciones. Sus estudios ocultos le señalan que pronto aparecerá un caudillo *aus der volk* (surgido del pueblo) pero no está seguro de quién pueda ser. Como quiera que los sicarios de Nyarlathotep tienen planes que incluyen al partido nazi, intentarán mantener a Sprech con vida si es posible, y hay un 5% de probabilidad de que Nyarlathotep le resucite si le matan (por lo menos una vez). Sprech es un entusiasta del ejercicio físico y se levanta temprano todas las mañanas para llevar a cabo ejercicios rigurosos, seguidos de una ducha fría.



NOMBRE Y APELLIDOS: JOHANNES SPRECH

EDAD: 39 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Arqueólogo y místico alemán

FUE 13	CON 16	TAM 12	INT 16	POD 17
DES 16	APA 10	EDU 17	COR 50	PV 14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Automática de 9mm* 65%, daño 1D10.

  Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.

  Patada 45%, daño 1D6 + 1D4.

  Cuchillo de combate* 25%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

  *Sprech lleva siempre una Luger con cartuchera, y un cuchillo con su funda atado a la pierna derecha con unas correas.
- Habilidades: Arqueología 60%, Astronomía 20%, Ciencias ocultas 70%, Conducir automóvil 40%, Crédito 25%, Criptología 50%, Descubrir 50%, Discreción 50%, Equitación 25%, Escuchar 30%, Historia 20%, Lanzar 45%, Lingüística 45%, Mitos de Cthulhu 04%, Nadar 50%, Ocultarse 20%, Persuasión 40%, Pilotar avión 20%, Psicología 15%, Regatear 30%, Saltar 40%, Seguir rastros 10%.
- Lenguas: alemán 85% (propia), árabe 70%, francés 35%, inglés 55%, jeroglíficos 85% (sólo leer).

Guardias sectarios

Sectarios de la Hermandad del Faraón Negro que actúan como guardias de la Expedición Clive.

SEIS GUARDIAS DE LA SECTA

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	EDU	PV
1	12	10	13	13	8	13	8	1	12
2	13	11	13	13	10	13	6	2	12
3	14	10	11	13	11	12	9	5	11
4	13	9	12	10	4	12	7	2	11
5	13	7	13	12	7	10	8	1	10
6	15	9	10	11	7	10	9	1	10

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Bastón de la secta 55%, daño 1D8 + 1D4 (puede empalar).

  Cuchillo de combate 50%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

  Espada corta 35%, daño 1D6 + 1 + 1D4.

  Garrote de estrangular 20%, 1D3 puntos de daño por asfixia por asalto, y tirada de resistencia de FUE contra FUE para soltarse.
- Habilidades: Dejarse tentar 45%, Descubrir 45%, Discreción 60%, Escuchar 55%, Mitos de Cthulhu 08%, Ocultarse 75%.
- Lenguas: árabe 55% (propia, sólo hablar), inglés 10% (sólo hablar).

Los horrores de las profundidades

EL CAIRO



Los sectarios se dirigen abierta y ostentosamente hacia sus terribles ceremonias; si se quiere seguir tan claro rastro hay que afrontar también lo que acecha en los oscuros y peligrosos pasadizos que hay bajo la tierra.

"Fue entonces cuando la sonrisa de la Esfinge nos causó un cierto desasosiego, y nos hizo recordar las leyendas sobre pasadizos subterráneos bajo la monstruosa criatura, que llevan muy abajo, hasta profundidades que nadie podría imaginar, conectadas con misterios más antiguos que el Egipto dinástico que excavábamos, y que tenían una siniestra relación con la presencia de dioses anormales y con cabeza de animal en el antiguo panteón del Nilo."

—De *"Preso con los faraones"*, por **H. P. Lovecraft.**

Las entradas al horror

Hay cuatro entradas al laberinto que se halla bajo la Esfinge (ver mapa más adelante) cuya existencia predijera brillantemente James Gardner. Las entradas B y C son dos pozos funerarios de los muchos que rodean las pirámides de Guiza, por lo que los investigadores deben buscar activamente algún tipo de entrada antes de que el guardián autorice tiradas de **Suerte**. Lo mismo es válido para la entrada oculta (D) junto a la pirámide de Menkaura. Si la tirada tiene éxito, sólo se debe decir a los investigadores que el pozo parece llevar a "algo". Escójase al azar si encuentran la entrada B, la C, o la D. La A sólo la pueden encontrar si se disfrazan de sectarios en una noche de ritual.

LA ENTRADA A: la primera es una estela erigida por Tutmosis IV, que se encuentra delante de la Esfinge. Sus cuatro lados relatan la (larga) historia de cómo Tutmosis encontró la Esfinge enterrada en las arenas de Egipto, y de cómo la desenterró. Dispersos por la parte frontal de la estela, pero siguiendo un orden sutil, se hallan 13 glifos que, juntos, forman la frase:

¡Poderoso es aquél cuyo aliento produce la muerte y cuya forma trae la locura!

Recitando de noche este pasaje en egipcio antiguo (la pronunciación demótica puede servir) e invirtiendo 12 puntos de magia, la estela se vuelve intangible y translúcida, aunque sigue siendo visible. El efecto dura 2 minutos. Cualquier observador que tenga un 10% o más en **Jeroglíficos** puede adivinar la pronunciación correcta de la frase tras conseguir una tirada de **Idea** y otra de **Mitos de Cthulhu** para determinar la secuencia de palabras correcta. Entre los sectarios, sólo el sumo sacerdote conoce la frase ritual que abre el camino. Una vez sacrificados los puntos de magia, el sumo sacerdote entra, seguido por una multitud de sectarios desequilibrados.

Una vez han entrado en la estela, los participantes se encuentran instantáneamente en una cámara (marcada "A" en el mapa) que sale al túnel. No hay rastro del mundo exterior, que ahora se halla a más de 60 m por arriba. Colocándose en el centro de la cámara e invocando el nombre de Nyarlathotep, se vuelve a la superficie.

Si los investigadores se disfrazan de sectarios pueden pasar libremente a través de la estela, mezclados con aquéllos, mientras dure el hechizo.

LA ENTRADA B: una segunda entrada, marcada "B" en el mapa, es un hoyo en el suelo situado a unos 300 m al sur de la estela.



Los túneles subterráneos

- Túnel principal
- Túneles secundarios
- Marcador de tiempo-distancia
  Tírese en la tabla de encuentros

Escala 1:1.800

Se trata en realidad de un pozo vertical de unos 15 m que luego se inclina hasta formar una rampa de unos 20° de pendiente, con una longitud de unos 60 m. Los sectarios de vez en cuando hacen bajar o arrojan una víctima por aquí, mientras que los visitantes de la zona contribuyen arrojando basuras. El hoyo está rodeado por un pretil y sólo admite una persona a la vez. Sus paredes son casi imposibles de subir o bajar sin equipo de escalada, por lo que cualquiera que quiera intentar una tirada de **Trepar** sin cuerdas, clavos, etc. tiene un - 60. Las paredes tienen pocos asideros, y la mayoría de las superficies están resbaladizas (¡vete a saber de qué!).

LA ENTRADA C: la tercera entrada, marcada "C" en el mapa, es otro pozo funerario, éste a 300 m al norte. En la mayoría de aspectos es idéntico al B excepto que aquí el pozo tuerce varias veces antes de llegar al fondo, 15 m antes del cual se convierte en un tobogán muy inclinado. Las paredes también son muy resbaladizas, por lo que cualquier intento de **Trepar** sin equipo tiene también un - 60.

LA ENTRADA D: esta entrada, marcada "D" en el mapa, se encuentra bajo una losa de piedra de aspecto antiguo, que se halla en las tumbas de piedra que hay a unos 50 m al sureste de la pirámide de Menkaura. Conecta con el túnel principal, largo y tortuoso, que acaba en la cámara secreta de la reina Nitocris, dentro de la pirámide de Menkaura. Su suelo de piedra suavemente inclinado se recorre con facilidad.

El túnel principal

En las profundidades de la tierra, el silencio es total e incluso opresivo. Todo el que entra tiene una terrible impresión del enorme peso de la tierra y las piedras que hay sobre su cabeza. De vez en cuando alguna pequeña brisa recorre el túnel principal, haciendo oscilar velas o antorchas.

Este túnel va de la cámara secreta de la reina Nitocris a la cámara de entrada bajo la estela de Tutmosis (entrada A); tiene kilómetro y medio de largo, aunque sólo recorre en línea recta la mitad de esa distancia. A medio camino entre esos puntos se halla la gran cámara de Nyarlathotep, donde tienen lugar horribles ritos. El túnel está excavado en roca viva, y es obviamente de construcción humana. El suelo es por lo general llano, y el túnel mide siempre por lo menos 2,40 m de ancho y lo mismo de alto.

No hay luz, a excepción del brillo ocasional de algunos hongos de color púrpura o verde pútrido, de consistencia gomosa, y de tacto repugnante. Con frecuencia se abren a uno y otro lado túneles secundarios y alcobas votivas. Las paredes del túnel principal están decoradas con macabras imágenes que muestran hombres con cabeza de animal, animales con miembros humanos, y seres extraños llevando a cabo actividades crueles, repugnantes y obscenas. Si los investigadores utilizan luces adecuadas y se dedican a investigar los dibujos, corren el riesgo de perder acumulativamente 1D3 puntos de COR.

Los túneles secundarios

Algunas partes de tan oscuros pasajes están excavadas en roca viva; otras partes parecen antiguos cursos de agua, fracturas en la roca, o como si la roca hubiera sido disuelta mediante ácidos; y otras han sido evidentemente excavadas mediante zarpas y colmillos de seres extraños. En el mapa, los túneles secundarios se dibujan como líneas rectas, y es verdad que su dirección es consistente, pero los ángulos de las paredes, suelos y techos varían constantemente, y el mismo pasadizo puede encogerse hasta unos 60 cm de anchura o ensancharse hasta llegar a tener 4,50 m de alto por otro tanto de ancho. Y lo que es peor, la nivelación cambia continuamente, por lo que es imposible ver mucho trecho hacia atrás o hacia adelante. Incluso los rayos de una linterna eléctrica no consiguen llegar muy lejos. Los túneles tienen un cierto aire orgánico, y dejan la percepción de que algún enorme animal extraterreno hubiera sido aprisionado en la piedra, se hubiera liberado, y ahora los investigadores recorrieran los espacios dejados por sus huesos y tendones.

Dado que las líneas visuales cambian continuamente, si los investigadores disponen de armas de fuego o de hechizos ofensivos a distancia, el guardián debe controlar el orden de marcha del grupo para ver si se pueden utilizar o no en un momento dado.

Los encuentros y el mapa de los túneles

En el mapa aparecen dos tipos de túneles: el principal y los secundarios. El principal viene indicado por líneas de trazo grueso en toda su longitud, y los secundarios son todos los demás. A intervalos regulares (cada 60 m en el túnel principal y cada 30 en los secundarios, lo que representa un minuto de movimiento cauto y sigiloso) cruzan los túneles unas líneas rectas: al llegar a cada una de ellas se debe tirar en la tabla de encuentros.

El guardián puede añadir o eliminar encuentros a su gusto, pero si quiere utilizar la tabla intensamente deberá preparar encuentros adicionales. Los que se proporcionan están destinados a reducir el tamaño del grupo, a probar el temple de los jugadores, y a enfatizar lo tremendo de las fuerzas con las que los investigadores se enfrentan. Como quiera que son necesariamente aleatorios, por lo general tienen poca o ninguna conexión con la trama. El guardián no debe, sin embargo, perder de vista el objetivo del escenario, y si el juego avanza satisfactoriamente sin necesidad de un encuentro determinado, si éste no tiene lugar no pasa nada.

La gran cámara de Nyarlathotep

Este enorme salón es el centro de los rituales de la Hermandad del Faraón Negro y lo guardan 2D10 hijos de la Esfinge. Del túnel principal una amplia escalinata desciende otros 30 m hacia el salón. Como corresponde al Faraón Negro, sólo unas pocas antorchas iluminan el pasadizo y el vasto recinto al que conduce, reflejándose en todas partes de las brillantes paredes de mármol negro. Cada lugar de interés está marcado en el mapa, y se describe a continuación.

El suelo es de mármol negro veteado en blanco, y los sectarios afirman que cada veta es un alma cautiva de su señor; el suelo es excepcionalmente brillante y resbaladizo. El salón mide unos 120 × 150 m con techos (si pueden verse) de más de 30; es tan enorme que los ruidos normales (voces, etc.) no producen eco, aunque sí los fuertes.

Encuentros bajo la Esfinge

1D20	*Resultado*
1-4	No hay encuentro; los investigadores pueden proseguir sin incidentes.
5	Un investigador al azar tropieza y cae al suelo, pegándosele a manos, codos y rodillas un hongo luminiscente, que es incapaz de quitarse.
6	Tirada de **Escuchar** para oír trozos de una conversación en árabe; hay dos hombres comentando que puede haber intrusos en los túneles. Las voces no pueden ser localizadas.
7	Un investigador al azar tropieza y cae al suelo, rompiéndose los pantalones o la falda.
8	Un líquido cálido y rojizo gotea del techo; las piedras de debajo están resbaladizas. La sangre no parece proceder de parte alguna.
9	Un hedor pútrido rodea a los investigadores; quien no pueda llevar a cabo una tirada de **CON × 3**, vomita incontrolablemente y no puede moverse ese asalto.
10	Se avista momentáneamente un ser informe que no deja rastro ni señal de su paso.
11	Se oyen risitas, gruñidos o gemidos macabros en la oscuridad; puede tratarse de un ruido aislado, o puede que estalle una ruidosa cacofonía sin motivo alguno.
12	Una violenta ráfaga de viento apaga toda llama no protegida, y se lleva todo papel que no esté firmemente cogido.
13	Una piedra pequeña cae del techo sobre la cabeza de un investigador al azar; daño 1D2, o ninguno si se lleva sombrero.
14	Una tirada de **Descubrir** permite ver que el túnel está bordeado de rosas negras; quien pretenda hacerse con una de ellas se clavará espinas venenosas por valor de 1D3 puntos de daño.
15	Este encuentro sólo es para un túnel secundario, si ocurre en el principal se ignora. El pasadizo sube abruptamente por lo que los investigadores que vayan en primera fila deberán llevar a cabo una tirada de **Trepar**; si la fallan caen, y deberán llevar a cabo una de **Esquivar** para evitar 1D4 puntos de daño al caer sobre unas rocas puntiagudas.
16	Este encuentro sólo es para un túnel secundario, si ocurre en el principal se ignora. Derrumbe: los investigadores deben llevar a cabo tiradas de **Esquivar** para evitar 2D6 puntos de daño. Si alguna tirada de daño es 12, ello indica además que el pasadizo queda bloqueado hacia adelante y se debe retroceder.
17	Un pozo estrecho pero profundo. Una tirada de **Descubrir** permite evitar el resbaladizo borde. Si se falla la tirada, tírese 1D4 para ver la profundidad del pozo y el daño sufrido en la caída.

1D4	*PROFUNDIDAD (M)*	*DAÑO*
1	3	1D6
2	6	2D6
3	9	3D6
4	12	4D6

18	Este encuentro sólo es para un túnel secundario, si ocurre en el principal se ignora. Una grieta de al menos 30 m de profundidad y con bordes verticales y resbaladizos atraviesa el túnel. Determínese la anchura tirando 1D4 : 1= 1,50 m, 2= 3 m, etc. Los investigadores deberán encontrar una manera de cruzarla, o habrán de volver atrás.
19	1D6 + 4 hijos de la Esfinge intentan atrapar a un investigador (si es en un túnel secundario) o a dos (en el túnel principal). Tírese un dado: si el resultado es impar vienen de atrás, y si es par vienen de delante. En un túnel secundario hay sitio para dos hijos de la Esfinge, y en el principal para cuatro. Si el guardián lo desea, pueden llevar a sus víctimas a las celdas, o directamente a la gran cámara para sacrificarlos de inmediato. Las descripciones de los hijos de la Esfinge se proporcionan más adelante.
20	Un investigador al azar que falle una tirada de **Idea** empieza a notar como si, en todas direcciones, las paredes de roca del túnel empezaran a contraerse y expandirse como si fueran unos pulmones. Tirada de **COR** obligatoria, 2/1D6 + 3.

LOS PILARES: numerosos pilares de piedra color ébano soportan el enorme techo abovedado, pudiéndose ver (por ejemplo con una linterna) que están rematados en forma arbórea que parece agitarse como movida por un viento extradimensional. Pérdida automática de 1D2 puntos de COR.

LAS ESCALERAS AL MUNDO SUBTERRÁNEO: enteramente diferentes a las que llevan a la gran cámara, éstas conducen a un lugar o lugares que se encuentran más abajo, de donde emana una ominosa luz color rubí, en cuyo brillo se difuminan los escalones que hay más abajo. Ocasionalmente se oyen, procedentes de allí, gemidos o aullidos espantosos. Las escalaras llevan más allá de este escenario y hacia cualquier aventura que el guardián quiera incluir. Si no desea utilizar esta posibilidad puede colocar un escudo invisible cerrando el paso, o imaginar una muerte terrible para quienes se aventuren por las mismas.

EL POZO DE LAS SANGUIJUELAS: el pozo es un rectángulo de 9 × 24 m, con unos 6 m de profundidad. Está lleno de agua hasta unos 2,40 m del borde; el agua en principio parece completamente quieta, pero una tirada de **Descubrir** permite fijarse en minúsculas oscilaciones que no dejan de turbar su superficie. El desafortunado que caiga o sea arrojado al pozo pronto se dará cuenta de que está lleno de sanguijuelas voraces, perdiendo 1D3 - 1 puntos de vida por asalto hasta que se le saque del agua o muera. Una vez fuera del agua harán falta tres tiradas de **DES × 1** (que no han de ser por fuerza consecutivas, pudiendo intervenir más de una persona a la vez) para desalojar las sanguijuelas que queden pegadas a la víctima quien, de paso, deberá tirar COR, 2/2D10 + 1.

Una segunda tirada de **Descubrir** permite ver que además hay unos escalones estrechos y resbaladizos de mármol que, sin barandilla alguna, bajan hacia el pozo, al final de los cuales se encuentra una balsa ceremonial de color negro, que puede moverse por el pozo mediante pértigas. Los sectarios la utilizan para depositar las víctimas de forma uniforme en el pozo, asegurándose así de que todas las sanguijuelas se alimentan por un igual, y no sólo las que están más cerca de los bordes. La balsa y sus dos operarios pueden hacerse cargo de cuatro víctimas inconscientes a la vez.

A veces se arroja a una víctima que no ha sido drogada a uno de los bajíos del pozo, que no son sino promontorios de huesos y calaveras humanos, que quedan a unos 45 cm por debajo de la superficie del agua. Una víctima arrojada a uno de estos bajíos puede sobrevivir desde unos minutos hasta media hora.

Una vez por semana, la secta arroja una docena de personas al pozo y hay un 10% de posibilidades de que los investigadores puedan presenciar una de estas ocasiones. Sin embargo, en las noches de ritual, se arrojan hasta 50 o más personas drogadas o maniatadas. Para que el espectáculo se prolongue más, se improvisan en las esquinas del pozo grandes brazos de grúa que permiten bajar despacio a las víctimas, dejar que queden recubiertas de sanguijuelas, y luego volverlas a izar para contemplar su agonía. Tal espectáculo requiere una tirada de **Cordura**, 1/1D8.

EL ALTAR: es un cuadrado de unos 7,50 m de lado en la parte más alta, al que conducen desde tres lados sendas escalinatas de 4,50 m de altura. En lo alto reposa el sarcófago de la reina Nitocris sobre un bloque sacrificial blanco. En las cuatro esquinas del altar han sido esculpidos unos braseros de piedra en los que arde una enfermiza luz amarilla.

EL TRONO: tras el altar hay otra estructura, un horrendo trono de una piedra supurante, de repugnante color verde, cubierta de grabados que representan actos violentos y crueles realizados por seres humanos, habitantes de la arena, profundos, y otros seres y especies. Los dos asientos del trono están diseñados para seres de tamaño humano, y unos jeroglíficos en su parte superior proclaman que se trata del trono de Nitocris. El bloque del trono se encuentra casi a 9 m sobre el nivel del suelo. En la parte delantera, frente al salón, una escalinata estrecha y de aspecto precario desciende, empinada, hacia el nivel del suelo.

EL PUENTE PROCESIONAL: mirando el salón desde el trono se ve un largo puente que lleva horizontalmente a la pared izquierda del salón. Sus soportes también están esculpidos con figuras repugnantes y tentáculos que parecen moverse. El puente es de la misma piedra verde y supurante que el trono, y no tiene pretil. Está a una altura de unos 9 m sobre el nivel del suelo, y en otros tiempos Nitocris, sus sacerdotes y sacerdotisas, lo recorrían contemplando a los parloteantes fieles que se arracimaban debajo, chillando.

LA ESTELA: el puente lleva hacia el muro, donde se encuentra una estela, separada unos metros de la pared, que es del mismo tamaño que la de al lado de la Esfinge, aunque los glifos son diferentes. Tiene parecido propósito, pero la invocación necesaria para activarla y transportarse desde aquí hasta la cámara de entrada sólo la conocen los sacerdotes de la Hermandad. Una vez intangibles, ambas estelas conducen a la cámara de entrada, en el lugar marcado con una "A" en el mapa.

Oculta tras la estela al final del puente procesional hay una puerta, que no está cerrada, y que conduce a un túnel secundario. Si los investigadores consiguen llegar por los túneles hasta aquí, pueden utilizar esta entrada para infiltrarse en el gran salón sin ser vistos.

EL AGUJERO ENORME: en la pared detrás del trono hay un agujero irregular de grandes dimensiones (unos 23 × 38 m), que evidentemente requirió una fuerza enorme para ser practicado. No importa cómo se ilumine, todo lo que se ve en él es negrura. Si algún voluntario entra en él no ve, oye ni nota nada, y al cabo de 1D6 minutos lo habrá explorado por completo, saliendo convencido de que lo ha recorrido por entero; si es un agujero, no lleva a ninguna parte.

Lo cual es literalmente cierto. El agujero es un portal interdimensional entre la Tierra y el hogar de Nyarlathotep. Invirtiendo 20 puntos de magia y recitando el ritual correspondiente, el agujero llevará ante Nyarlathotep a cualquiera que se encuentre en su interior. El ritual se encuentra en la versión latina del *Necronomicón*, una aparente interpolación de un autor desconocido.

Lo que es menos obvio es que el agujero también permite a la esfinge negra, una monstruosa larva de Nyarlathotep, acceder fácilmente al gran salón. Verla requiere una tirada de **Cordura**, 1D10/1D100, pero por suerte sólo se encuentra allí tras llevarse a cabo el hechizo de Convocar a la esfinge negra, que forma parte de los rituales de la Hermandad.

Cualquiera que se encuentre dentro del agujero cuando se realice el hechizo tendrá graves problemas. Ver la descripción de dicho ser más adelante, al final de esta sección sobre los subterráneos.

El ritual de masas

Una vez al mes se reúnen tantos sectarios como sea posible en la gran cámara de Nyarlathotep. El ritual de la noche puede ser sangriento o sexual, como en la finca de Gavigan en Essex, o también iniciático de nuevos sectarios o sacerdotes (la rama egipcia de la Hermandad cuenta con 20 sacerdotes además de Omar Shakti). Durante las ceremonias, los nuevos iniciados llevan a cabo sacrificios: para los nuevos sectarios, constan simplemente en matar lentamente a golpes a una víctima utilizando el bastón de la secta (tirada de **Cordura**, 0/1D6 por contemplarlo); para nuevos sacerdotes se mata a las víctimas mediante magia (lo mismo, 1D6/2D6). Unas y otras pérdidas de COR son adicionales a lo que reporte ver víctimas siendo arrojadas a las sanguijuelas. Ambas iniciaciones acaban llamando a la regente de Nyarlathotep, la esfinge negra.

Todo investigador que sea descubierto espiando durante un ritual será asesinado de inmediato, pero las dimensiones y la oscuridad de la gran cámara hacen de ella un excelente lugar para ver sin ser visto, por lo que las tiradas de **Ocultarse** tienen un + 40. Como quiera que los sectarios llevan el mismo tipo de ropajes que en Inglaterra, los investigadores disfrazados de sectarios pueden presenciar la ceremonia, si su COR se lo permite, claro está.

El rito especial de la reina Nitocris

Si la Hermandad consigue robar el Cinturón de Nitocris de la mezquita de Ibn Tulun, intentará resucitar a Nitocris. Siguiendo el desarrollo previsto de la aventura, ese es el siguiente ritual que ha de tener lugar en la gran cámara, por lo que el guardián debería hacer esfuerzos por llevar allí a los investigadores.

En ese ritual habrá nueve sacerdotes presentes, incluyendo a Omar Shakti y a Martin Winfield, casi 800 sectarios entre los que estarán el doctor Henry Clive, y 100 hijos de la Esfinge. También estará allí el resto de la Expedición Clive, como sacrificios. El ruido, los aullidos y los gemidos estarán garantizados, porque el ritual tiene algunos componentes sumamente macabros.

Primero obligarán a Agatha Broadmoor a utilizar sus poderes para ponerse en contacto con el espíritu de Nitocris, mientras los sectarios arrojan un centenar de víctimas a las sanguijuelas. Después, los cuerpos desangrados serán amontonados ante el bloque de piedra del trono en el que se ha colocado la momia, y Shakti hará caer del altar el ahora vacío sarcófago de Nitocris (posiblemente encima de varios sectarios).

A continuación los sacerdotes juntarán sus manos y degollarán a Gardner y Agatha Broadmoor haciendo que su sangre caiga sobre el cuerpo momificado de Nitocris. Éste, al recibir la sangre, empezará a brillar con vida propia mientras la carne se va recomponiendo. Por último, la reina gul Nitocris se levantará, resplandeciente en su mortífera belleza. Luego se encenderán los braseros que hay junto al trono y Nitocris ascenderá hasta allí por la pila de cadáveres. Un hijo de la Esfinge le acercará un vaso de sangre fresca para refrescarse mientras da la orden de que se llame a la esfinge negra. Se realizará entonces el hechizo Contactar con Nyarlathotep, utilizando puntos de magia de Shakti, Clive y Winfield, además de los de la propia Nitocris, y a los pocos momentos aparecerá la esfinge negra, colocando una enorme zarpa sobre el asiento que hay junto a Nitocris.

Contemplar este terrible ritual hasta la aparición de la fantasmal esfinge negra cuesta 1D6/1D20 puntos de COR (el coste de ver a dicho monstruo ya se ha dado). Si alguien permanece cuerdo, y desea contemplar el resto del espectáculo le será difícil resistir la tremenda glotonería de la esfinge y puede ser que acabe imitándola. Una vez saciada, regresa al agujero, el ritual acaba, y los sectarios vuelven, tambaleándose, a la plácida noche egipcia.

Cómo evitar la resurrección de Nitocris

Una forma sería destruir la momia antes de que empiece el ritual, pero es tarea harto difícil puesto que es inmune al fuego, a los explosivos, al ácido, a los hechizos o a la disección. Ni siquiera se la puede desenvolver. Sin embargo, existen tres métodos aunque ninguno es obvio.

En primer lugar, se puede destruir uno de los tres objetos necesarios para la resurrección: la Corona, el Cinturón o el Collar. Los tres son inmunes a los métodos normales de destrucción como la momia, pero cada uno es susceptible a un elemento mágico específico. La Corona puede ser destruida mediante un hechizo de Consunción que haga al menos 10 puntos de daño; el Collar puede disolverse en agua que contenga varias gotas de hidromiel espacial; y el Cinturón puede ser cortado mediante un cuchillo encantado como el que se usa en el hechizo Convocar a un vagabundo dimensional. Destruir uno de los tres objetos durante la ceremonia será difícil pero, caso que se consiga, los participantes recuperarán 1D20 puntos de COR cada uno.

La segunda forma es utilizar con éxito el hechizo Contactar con Nodens, quien aparecerá brevemente para entregar al realizador del hechizo una daga e indicarle que la hunda en el ojo izquierdo de la momia. Hecho esto, la momia se pulverizará, pero conviene dispersar el polvo puesto que en caso contrario se puede utilizar sobre él el hechizo de Resurrección. Un pinchazo con la daga es asimismo mortal para cualquiera que haya sido resucitado, y puede también desintegrar otros cadáveres protegidos por la magia. Parece una daga ornamentada de diseño poco usual, y por lo demás hace el mismo daño que un cuchillo de combate. Si se tiene éxito, el utilizador (y quien le acompañe) recupera 1D20 puntos de COR, que puede llegar a necesitar esa misma noche cuando se le presenten 1D3 ángeles descarnados de la noche para recuperarla. La Máscara de Hayama, de la que se habla en el capítulo de Nueva York, también podría facilitar el contacto con Nodens.

El tercero es el más fácil, pero también el menos honorable: si Agatha Broadmoor muere, el ritual no puede llevarse a cabo puesto que los sectarios no saben de ningún otro médium. El guardián no debería sugerir este método ni siquiera a través de los PNJs. Sin embargo, es posible que un investigador logre deducir su función; una tirada de **Descubrir** la noche del ritual permite darse cuenta de su importancia.

Agatha inicia su trance para ponerse en contacto con la sombra de Nitocris a los 30 minutos del inicio del ritual, y tarda 1D10 + 10 minutos en establecer contacto. Exactamente 12 minutos transcurren desde que Agatha consigue contactar con Nitocris hasta que le cortan el cuello, guiando a la reina hasta su momia. Si durante esos 12 minutos Agatha muere, el espíritu de Nitocris quedará perdido para siempre entre los planos de existencia. Si Agatha muere antes, sólo se consigue retardar la resurrección, pudiendo tardar en producirse semanas o años. Dada la cantidad de gente que hay en la gran cámara y la oscuridad reinante, todos los que intenten utilizar armas de fuego tienen un - 20, o lo que decida el guardián. El investigador que mate a Agatha pierde 1D10 puntos de COR por el asesinato de un inocente pero, si a la vez impide el retorno de Nitocris, recupera 1D20.

Descripciones

La esfinge negra

"A simple vista, incluso desde la altura a la que yo me hallaba, podía verse que era algo muy pesado; algo amarillento y peludo, dotado con una especie de movimiento nervioso. Era casi tan grande como un hipopótamo de buen tamaño, pero de forma curiosa. Parecía no tener cuello sino cinco cabezas diferentes que surgían en fila de un tronco aproximadamente cilíndrico; la primera muy pequeña, la segunda de buen tamaño, la tercera y la cuarta iguales y más grandes que las otras, y la quinta más bien pequeña aunque no tanto como la primera.

Ahora bien... de esas cabezas brotaban unos curiosos tentáculos rígidos que atacaban hambrientos las excesivas cantidades de una comida inmencionable que habían sido colocadas ante la abertura. De vez en cuando el ser daba un salto y ocasionalmente se retiraba a su guarida de forma harto curiosa. Su locomoción era tan inexplicable que me quedé fascinado mirándola, deseando que emergiera más de la guarida cavernosa que tenía yo debajo.

Entonces emergió... ¡La gran Esfinge!... ¿A qué enorme y espantosa anormalidad representaba la estatua de la gran Esfinge? El monstruo de cinco cabezas que emergió... ese monstruo de cinco cabezas tan grande como un hipopótamo... el monstruo de cinco cabezas que no es sino la más pequeña zarpa de…"

—De "*Preso con los faraones*",
por **H. P. Lovecraft.**

Como pudo descubrir el infeliz protagonista, la Esfinge es realmente una escultura figurativa, pero lo que no sabía es que el ser representado es un avatar de Nyarlathotep. La esfinge negra es enorme, y su rostro oval posee una frente arrugada, carente de ojos, provista de miles de fauces colocadas asimétricamente. Por lo demás parece como si fuera una esfinge viviente. Sus enormes zarpas le permiten atrapar docenas de sacrificios a la vez, que devora incansablemente mientras babea sangre y huesos, o eleva sacrificios a otras fauces rodeadas de dientes, o la más alta de todas eleva aterrados humanos a la boca de un rostro burlón, lascivo, gomoso e infinitamente maligno, de 21 m de diámetro.

LA ESFINGE NEGRA

FUE 800	CON 410	TAM 350	INT 26	POD 75
DES 9	Mov 6	-	-	PV 380

- Bonificación al daño: enorme.
- Ataques: Golpe con zarpa delantera* 80%, daño 16D6.
  Mordisco con zarpa delantera 60% (3 × asalto), daño muerte.
  *La esfinge puede atacar tres veces por asalto.
- Armadura: piel ultraterrena por valor de 38 puntos.
- Hechizo: Contactar con Nyarlathotep.
- Habilidades: Detectar presa 35%.
- Pérdida de Cordura: 1D10/1D100.



Sectarios

Consulta el recuadro de la Hermandad del Faraón Negro en la página 116 para saber más sobre los sectarios.

SECTARIOS DE LA HERMANDAD ELEGIDOS AL AZAR

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	EDU	PV
1	9	7	8	14	14	16	15	2	8
2	15	7	12	9	7	10	8	1	10
3	8	5	9	8	7	10	9	1	7
4	12	10	10	11	8	13	8	1	10
5	9	11	11	10	10	13	6	2	11
6	10	10	8	10	11	12	9	5	9
7	11	18	11	8	9	11	6	1	15
8	14	10	10	9	10	12	4	1	10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Bastón de la secta 40%, daño 1D8 (puede empalar).

  Cuchillo de combate 40%, daño 1D4 + 2.

  Espada corta 35%, daño 1D6 + 1.
- Habilidades: Charlatanería 29%, Descubrir 35%, Discreción 40%, Escuchar 45%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 35%.
- Lenguas: árabe 45% (propia, sólo hablar), inglés 01% (sólo hablar).

Los hijos de la Esfinge

"No quería mirar a los seres que avanzaban. Tomé esa desesperada decisión al oír el crujido de sus articulaciones, y oler su nitroso aliento por encima de la fúnebre música y los pasos apagados. Por fortuna no podían hablar... pero, ¡Dios mío! la luz de sus antorchas empezó a proyectar sombras sobre la superficie de las enormes columnas. Los hipopótamos no deberían tener manos humanas y llevar antorchas... las personas no deberían tener cabeza de cocodrilo."

—De "*Preso con los faraones*", por **H. P. Lovecraft.**

Estos seres, emparentados con la Esfinge, tienen una gran variedad de formas. Lovecraft habla de hombres con cabeza de búfalo, ibis, halcón y gato, e incluso de cuerpos caminando sin nada por encima de la cintura. Las criaturas de la Esfinge pueden aparecer en cualquier forma compuesta humana-animal en tanto en cuanto la combinación tenga alguna base en la religión o mitología egipcias. Excepto los "cuerpos que no tienen nada por encima de la cintura", todos los demás pueden atacar de una forma u otra. En esta campaña sólo se debería encontrar a estos seres debajo de la gran Esfinge, pero en otras podría hallárseles en cualquier lugar en el que haya rastros del Egipto dinástico.

HIJOS DE LA ESFINGE AL AZAR

Característica	Tiradas	Media
FUE	4D6	14
CON	2D6 + 6	13
TAM	3D6	11-12
INT	3D6	03-04
POD	3D6	11-12
DES	2D6	7
Mov 7		PV Varían

- Bonificación media al daño: varía.
- Pérdida de Cordura: 0/1D8.
- Ataque: Puñetazo (todos) 50%, daño 1D3.

  Mordisco de guepardo 40%, daño 1D6.

  Cornada de búfalo 35%, daño 2D4

  Mordisco de cocodrilo 35%, daño 1D10.

  Mordisco de hipopótamo 35%, daño 2D6.

  Picotazo de halcón 30%, daño 1D4.

  Picotazo de ibis 25%, daño 1D3.

  Patada (todos) 25%, daño 1D6.

  Todos son capaces de atacar con manos y pies, y la mayoría carece de armas de cuerpo a cuerpo. Suelen atacar en grupo, a la carga, y una vez derribadas al suelo sus víctimas utilizan su ataque principal.



ALGUNOS EJEMPLOS DE SERES CON CABEZAS DIVERSAS

de 1 a 5	Tipo	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	%Ataque
1	Búfalo*	12	15	14	1	11	8	15	45%
2	Ibis	15	12	7	6	11	5	10	35%
3	Hipopótamo	16	15	13	1	12	6	14	45%
4	Guepardo	8	15	14	6	11	10	15	30%
5	Hipopótamo	13	12	13	3	13	10	13	45%
de 6 a 10									
6	Halcón	21	18	7	4	11	10	13	35%
7	Búfalo**	14	15	11	3	11	12	13	45%
8	Guepardo	15	17	10	3	8	3	14	40%
9	Ibis	12	11	12	3	9	9	12	35%
10	Hipopótamo	23	16	18	3	3	2	17	45%

Ataque	Cornada (Búfalo)	Picotazo (Ibis/Halcón)	Cabezazo (Hipopótamo)	Mordisco (Guepardo)
Bonif. al daño	+ 2D4*/+ 1D10**	+ 1D3/+ 1D4	+ 2D6	+ 1D6

Nitocris en El Cairo

Shakti continúa al mando de la Hermandad en Egipto una vez Nitocris haya resucitado, pero debe asignarle considerables recursos puesto que la tarea de ella es establecer nuevas ramas de la secta en Europa y Oriente Próximo. Asume la identidad de Shefira Roash, una rica mujer de misterioso origen, que vive lujosamente en el casco antiguo de El Cairo. Como Shefira, su existencia está dedicada a promover los planes de Nyarlathotep. El guardián puede utilizarla como PNJ en otros escenarios para generar aventuras, por ejemplo enviando agentes a coordinar las sectas de los Mitos, en un intento de dominar el mundo. Los investigadores que conozcan su auténtico origen llevan consigo un secreto que es sumamente peligroso para sus vidas: si ella se entera de que lo saben, no dudará en exterminarles.

La organización internacional de Shefira corresponderá a las naciones-estado de la época. Como táctica general, sus agentes intentarán infiltrarse o ser admitidos por los poderosos o los importantes de un país o región. Inicialmente, y durante algunos años, se limitarán a recoger informaciones. Después, cuando tengan suficientes conocimientos y contactos, los utilizarán para proteger actividades limitadas de la secta, quizá mediante el chantaje, o utilizando no sectarios que sin embargo compartan con ellos algunas proclividades. Obtener tal influencia constituye el segundo objetivo de la organización.

En una nación pequeña, los agentes pueden limitarse a influenciar a una pequeña parte de la familia dirigente, dominar a algunos oligarcas, o cepillar las charreteras de algún que otro general. En un país extenso como los EEUU, habrá necesidad de establecer organizaciones regionales, lo cual requiere bastante tiempo. De una u otra manera, el tercer objetivo es ganarse parte de la sociedad de forma que se creen diferencias de clase, raciales, económicas o religiosas, de donde se puedan sacar impunemente víctimas para los sacrificios.

El cuarto objetivo, que puede requerir generaciones enteras, apunta a crear una atmósfera global de miedo y tensión, en la que el control de la sociedad esté concentrado en cada vez menos manos, con el objetivo evidente de, a la larga, controlar la élite de poder que a su vez controla a toda la Humanidad.

La descripción que se da más adelante representa a Nitocris después de seis meses de vida en el siglo XX.

BRAZALETE DE LA NAJA HAJE: en el brazo izquierdo, Shefira lleva un brazalete mágico, esculpido en oro, alabastro y ónice, con la forma de una cobra. Una vez por asalto, el que lo lleva puede transmitirle 1 o más puntos de magia con lo cual se crea una cobra de verdad, que cae al suelo u otra superficie que haya bajo el brazalete.



NOMBRE Y APELLIDOS: SHEFIRA ROASH

EDAD: 29 años (aparentemente)

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Nitocris revivida, antaño reina de Egipto, y ahora líder de la Hermandad Internacional del Faraón Negro

FUE 12	CON 15	TAM 12	INT 16	POD 16
DES 13	APA 18	EDU 12	COR 0	PV 14

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Arañazo* 60%, sin daño, pero suele llevar las uñas envenenadas.

  Daga* 50%, daño 1D6 (y normalmente, también envenenada).

  Brazalete de la naja haje especial (ver más arriba)

  *Para sus armas, Shefira prepara un veneno de POT 16, que surte efecto al cabo de 10 asaltos de combate.
- Armadura: si lleva puestos el Collar, la Corona y el Cinturón, los tres objetos juntos le proporcionan 15 puntos de protección mágica en todo el cuerpo. Así, de un ataque que le infligiera 16 puntos de daño sólo sufriría 1.
- Hechizos: todos los que el guardián quiera.
- Habilidades: Arqueología 30%, Charlatanería 75%, Ciencias ocultas 60%, Descubrir 80%, Discreción 75%, Egiptología 60%, Farmacología 45%, Historia egipcia 30%, Mitos de Cthulhu 35%, Ocultarse 30%, Persuasión 55%, Propaganda 60%, Psicología 50%, Regatear 50%.
- Lenguas: árabe 60%, egipcio de la sexta dinastía 95% (propia), francés 10%, inglés 20%.

Las cobras así creadas son completamente normales excepto porque nunca morderán al portador del brazalete. La más pequeña mide 30 cm de largo e inyecta un veneno de POT 2; por cada punto de magia adicional, la cobra mide 30 cm más y su veneno es 2 puntos más potente; por ejemplo, 10 puntos de magia crean una cobra de 3 m de largo, con un veneno de POT 20. El brazalete no acepta más de 12 puntos de magia por asalto y no puede crear más de una cobra, también por asalto.

Aunque para el servicio son de lo más peligroso, Shefira siempre tiene varias de sus mascotas rondando por el palacio.

Cobra egipcia (naja haje)

Se trata de una serpiente más pequeña y menos visualmente atractiva que la cobra real de la India; su color es más oscuro, y tiene los anteojos más estrechos. Su aparición es lo más adecuado para que a un investigador le empiecen a entrar sudores fríos.

El ataque de la cobra no es extraordinariamente rápido ni preciso por lo que, si el investigador lo ve venir, se le puede permitir una tirada normal de **Esquivar** (después de todo, la cobra puede haber apuntado al dobladillo del pantalón en lugar de a la pierna, o incluso olvidarse de inyectar veneno). El mordisco de una cobra no causa por sí solo daño significativo alguno, pero puede penetrar 2 puntos de armadura. El veneno es relativamente lento, por lo que al menos pasarán 15 minutos de tiempo de juego antes de notar efecto alguno.

COBRA EGIPCIA

Características	Tiradas	Media
FUE	1D3	2
CON	1D6 + 3	6 - 7
TAM	1D2	1 - 2
POD	1D6	3 - 4
DES	2D6 + 6	13
Mov 3/3 nadando		PV 04

- Ataques: Mordisco venenoso 40%, daño veneno de una POT igual a CON + POD de la serpiente.



Maquinaciones de la Hermandad

EL CAIRO

Donde, por algunas horas, los investigadores se despiden de ocupados burócratas y criminales sectarios para encontrarse en lugar de ellos a unos auténticos héroes de la lucha contra el mal.

La mezquita de Ibn Tulun

Faraz Najir se ha enterado de que la Hermandad busca un objeto situado en la mezquita de Ibn Tulun, y los investigadores deberían seguir esta pista.

La mezquita se encuentra a unos 800 m en dirección oeste de la ciudadela de Saladino, cerca y al sur de los jardines Ezbekia. La manera más rápida de llegar es en coche de alquiler: saliendo de la sharia Mehemet se gira a la derecha, hacia el Nilo. El yermo desolado de la ciudad de los Muertos empieza a menos de un kilómetro al sur de la mezquita.

La de Ibn Tulun es la más antigua de las mezquitas completas de El Cairo, y está mucho menos adornada que la mayoría de las otras, más recientes. Como en cualquier lugar santo, es recomendable no hacer ruido. Los visitantes deben quitarse los zapatos al entrar, no se suele permitir la entrada a las mujeres, y a las horas de las plegarias los turistas no son bienvenidos.

El diseño tradicional de las mezquitas imita el patio de la casa de Mahoma en Medina, donde el gran profeta inició su labor. Hay un gran patio amurallado, abierto en su centro, y con sombra en varios de sus lados.

Si los investigadores solicitan una audiencia con uno de los ulemas, los eruditos del Islam, la probabilidad de que den con el hombre adecuado es bastante baja. Cada día dan clase aquí más de 30 de ellos, sobre temas que van desde la geometría hasta el Corán y el *hadiz*, y sólo unos pocos saben algo acerca del Cinturón de Nitocris. Si algunos investigadores consiguen tiradas de **Crédito**, si uno habla árabe y consigue una de **Persuasión**, o por último si el portero de ese día es una persona venal que delicadamente sugiere una *baksheesh*, conseguirán enterarse de que deberían hablar con el *nazir* de la mezquita, que actúa como administrador de la misma y además realiza diversas funciones religiosas de importancia.

Dicha persona, Achmed Zehavi, tiene mucho trabajo y muy poco interés en recibir a turistas cristianos extranjeros. No recibirá a los investigadores a menos que estos mencionen el Cinturón de Nitocris o al Faraón Negro, en cuyo caso les recibirá en un edificio adyacente a la mezquita. Zehavi es una persona paciente, educada y devota, preocupada por los recientes intentos que ha habido de penetrar en la mezquita y robar el Cinturón. Zehavi quiere saber qué saben los investigadores sobre el tema aunque no revelará que el Cinturón se guarda allí.

Si se le pregunta directamente, Zehavi desvía educadamente toda pregunta acerca del Cinturón a menos que crea que los investigadores poseen suficiente información o habilidades como para ser de utilidad. Sólo se le puede convencer con una tirada de **Persuasión**.



NOMBRE Y APELLIDOS: Achmed Zehavi | EDAD: 75 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Nazir de Ibn Tulun

FUE 5	CON 7	TAM 10	INT 16	POD 10
DES 10	APA 14	EDU 18	COR 70	PV 9

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arqueología 35%, Astronomía 25%, Ciencias ocultas 25%, Corán 99%, Derecho musulmán 90%, Descubrir 68%, Hablar inglés 40%, Historia 55%, Mitos de Cthulhu 10%, Primeros auxilios 75%, Regatear 50%.
- Lenguas: árabe 99% (propia), francés 75%, jeroglíficos 15% (sólo leer).



NOMBRE Y APELLIDOS: Nessim Efti | EDAD: 90 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Portador de la Espada de Akmallah

FUE 10	CON 10	TAM 10	INT 18	POD 12
DES 8	APA 6	EDU 18	COR 75	PV 10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Cimitarra* 45%, daño 1D6 + 2.

  *La cimitarra de Efti, la Espada de Akmallah, es un arma mágica que inflige daño normal a cualquier criatura de cualquier plano de existencia.
- Habilidades: Arqueología 10%, Astronomía 15%, Corán 95%, Derecho musulmán 95%, Descubrir 70%, Historia 80%, Medicina 25%, Mitos de Cthulhu 10%, Persuasión 70%, Regatear 50%.
- Lenguas: árabe 95% (propia).

Una vez convencido, les tranquiliza diciéndoles que el Cinturón está bien guardado. "Los malvados no lo conseguirán. *Inshallah.*" Una demostración de magia puede convencerle de mostrarlo. Para Zehavi, los dioses de los Mitos y sus criaturas son algunas de las amenazas demoníacas mencionadas en el Corán y, aunque ha preparado concienzudamente la defensa del Cinturón, no comprende la fuerza y la extensión del peligro que los Mitos representan para el mundo.

El Cinturón de Nitocris

El Cinturón se encuentra en un sótano vigilado que hay bajo el despacho de Zehavi, y al que sólo se puede entrar mediante una puerta de hierro (FUE 50) que se encuentra al fondo del despacho. La puerta siempre se mantiene cerrada, y tras ella hay un tramo de escaleras que desciende unos 7,50 m. El aire aquí es fresco y seco, condiciones que han ayudado a conservar gran parte de la herencia cultural egipcia. Las escaleras acaban en otra puerta de hierro cerrada (FUE 50) tras la que hay una habitación de 6 m de largo por 4,50 de ancho y 3 de alto, con paredes de piedra gruesa y desprovista de mobiliario.

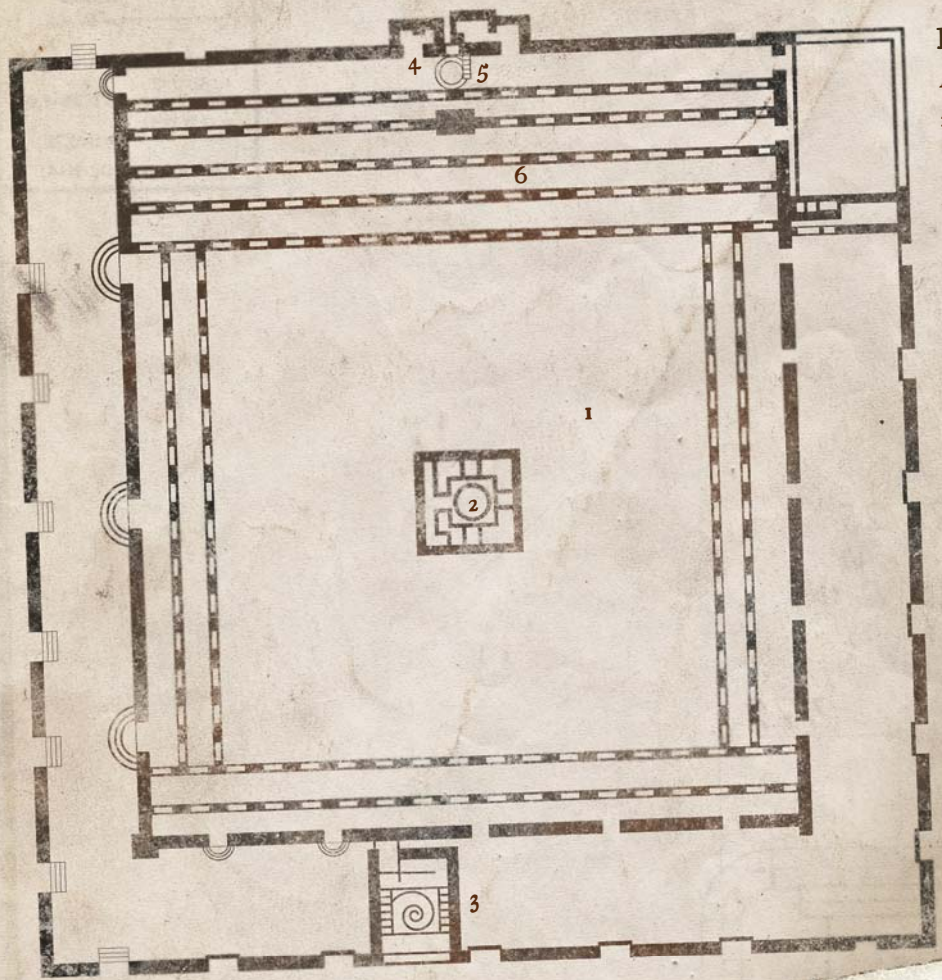
CINCO ULEMAS GUARDIANES

Nº	DES	POD	COR	PV
1	14	12	70	10
2	13	13	64	11
3	11	17	80	9
4	11	10	55	10
5	9	11	60	9

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Cimitarra* 25%, daño 1D6 + 2.

  *Sus cimitarras no son mágicas.

La mezquita de Ibn Tulun



Planta de la mezquita

1. *Sahn* o patio porticado
2. Fuente
3. Alminar
4. Minbar
5. Mihrab
6. Haram



Allí, en un pequeño arcón que se halla en el centro, se guarda el Cinturón, que es una estrecha banda de cadenas de oro intrincadamente entrelazadas, con lo que parece ser un enorme rubí sin tallar haciendo de cierre. Si se mira detenidamente, la piedra pulida parece cambiar impredeciblemente de forma y de color.

Seis ulemas, todos ellos de avanzada edad y armados con cimitarras, guardan el Cinturón. Cada uno de ellos pasa algunas horas del día en la superficie, hablando y caminando; hay una probabilidad del 50% de que en un momento dado sólo haya 5 de ellos en la habitación pero Nessim Efti, el jefe de los guardas, siempre debería estar presente si se produce un ataque. A sus 90 años de edad, Efti posee la Espada de Akmallah, una maravillosa cimitarra de muchos siglos de antigüedad, que inflige daño normal a cualquier criatura de cualquier plano de existencia. Las vidas de estos hombres han concluido ya excepto en lo que a su celo por Alá se refiere: aquí lo testifican, exponen y contemplan, esperando la muerte o una posibilidad final de probar el temple de su fe.

Dos veces al día, dos chiquillos llevan la comida al guardián utilizando la única llave de la puerta (que les proporciona Achmed Zehavi). Los chicos van de prisa, sin entrar nunca en la habitación sino limitándose a llamar a la puerta y a esperar que uno o más de los guardias reciba la comida. Después devuelven la llave de inmediato a Zehavi.

Si Zehavi se fía lo suficiente de los investigadores, llamará a Nessim Efti para que asista a la reunión con ellos. Sí, saben que existió un Faraón Negro, una plaga que fue destruida por el poder de Alá. También conocen su nombre, Nyarlathotep, pero no lo pronuncian en voz alta porque les desagrada. Cuentan las profecías que Nitocris, otro legendario poder maléfico, puede llegar a resucitar mediante el Cinturón, y por ello quieren evitarlo. Han intentado destruir el Cinturón, pero de momento no han encontrado la manera. La Hermandad trató de robarlo, pero fue un intento bastante torpe, fácilmente abortado. Los ulemas no conocen a Omar Shakti, que se mueve a niveles mucho más mundanos. Los dos creen que la Expedición Carlyle removió un antiguo mal que ahora amenaza el espíritu de muchos hombres.

Si los investigadores encuentran la manera de robar el Cinturón, la Hermandad llegará a enterarse del hecho, y enviará oleadas de fanáticos para recuperar tan valioso artefacto. Si consiguen destruirlo, los enviarán a vengarse.

Si los investigadores consiguen hacerse con el Cinturón, evitando un posible ataque a la mezquita por parte de la Hermandad, y consiguen esconder el artefacto, ello hace imposible la resurrección de Nitocris. Una vez conseguido, deberían volver a ver a Zehavi quien tiene medios de confirmar rápidamente su éxito, pudiendo incluso llegar a regalarles la Espada de Akmallah a condición de que dediquen su vida a luchar contra el mal. Desde entonces, y si eso sucede, se les abrirán muchas puertas en todo el Islam.

"Tragedia en la mezquita de Ibn Tulun"

Si los investigadores no se llevan o destruyen el Cinturón, días más tarde leerán en cualquier periódico del Oriente Próximo una noticia (*Los papeles de Nyarlathotep nº 32*).

DATO. Artículo en el *Boletín* de El Cairo.



BOLETÍN DEL CAIRO

TRAGEDIA EN LA MEZQUITA DE IBN TULUN

* * *

Seis de los mas respetados eruditos de la mezquita de Ibn Tulun fallecieron la pasada noche al derrumbarse el techo de su sala de estudios.

La causa de tan trágico suceso aún no ha podido ser determinada.

Hasta el momento se han recuperado cinco cadaveres y falta por localizar el del sexto erudito, Nessim Efti. El *nazir* de Ibn Tulun, Achmed Zehavi, pudo sobrevivir al derrumbamiento, y se encuentra hospitalizado en estado de *shock*.

El accidente tuvo lugar en un edificio adyacente a la histórica mezquita, la cual no ha sufrido desperfecto alguno.

Los papeles de Nyarlathotep nº 32, pág. 312

Relevancia de la información: implica el robo del Cinturón de Nitocris y el triunfo de la Hermandad, lo que acerca aún más la resurrección de Nitocris.

El *shock* de Zehavi es un ataque de catatonia, inducido por la visión de un chthonian abriéndose paso desde el subsuelo a la cámara que contenía el Cinturón. Nessim Efti consiguió herirle con la Espada de Akmallah, pero la bestia les arrastró a él y al arma en su huida.

Si los investigadores se ponen en contacto con la policía, deberán llevar a cabo tiradas de **Suerte**. Una de ellas revelará que Emil Vabreaux, el jefe de los forenses de la policía, encontró en el lugar de los hechos una extraña sustancia, muestras de la cual han sido enviadas rápidamente a laboratorios en Paris y Ginebra.

Una segunda tirada de **Suerte,** o bien de **Persuasión** o **Charlatanería** conseguirán una entrevista con Vabreaux, un científico sutil e imperturbable. De los restos del sótano, Vabreaux recogió casi tres kilos de un tejido corporal que le es por completo desconocido. Una superficie parece ser tegumento natural de algún tipo; las otras exhiben una serie de capas; aparentemente, el tejido fue cortado con un instrumento tremendamente afilado. La mayoría de las muestras se encuentran en la cámara frigorífica de su laboratorio en El Cairo, pero incluso a temperaturas por debajo del punto de congelación se están empezando a deteriorar.

El misterioso tejido no es otra cosa que carne de chthonian, cortada por los furiosos ataques de Nessim Efti. Si los investigadores poseen el ejemplar encuadernado en piel de chthonian de *El pueblo del monolito* y se lo muestran a Vabreaux, éste reconocerá que la textura de la superficie es idéntica a la de sus muestras. El guardián deberá determinar si Vabreaux se convierte privadamente en un aliado importante de los investigadores. Es muy posible que conozca a Nigel Wassif, aunque el temperamento de ambos es muy distinto.

Una vez que el Cinturón se encuentre en poder de la Hermandad, los investigadores no tienen más opción de recuperarlo que la noche de la resurrección de Nitocris.

Nyiti, de El Wasta

Tras hablar con Warren Besart, los investigadores pueden tener interés en hablar con Nyiti. El Wasta está a unas pocas horas Nilo arriba, y hablar árabe es aquí esencial. Si bien hay unos pocos comerciantes y funcionarios que hablan algo de francés o de inglés, tienen deberes que cumplir y negocios que cerrar; además, en el pueblo hay demasiadas Nyitis para que el nombre sea significativo, por lo que se requiere una búsqueda sistemática llevada a cabo en árabe para encontrarla. Después de recorrer el pueblo durante 1D6 + 2 horas, preguntando en árabe, se llega a una pequeña choza.

La primera persona a la que ven los investigadores es a Unba, el hijo de Nyiti, que carece de brazo derecho, mostrando su cuerpo enormes laceraciones en el hombro también derecho, y en ese mismo lado de la cara. Si alguno de los investigadores conoce los efectos del ataque de un horrendo cazador se dará cuenta de que está delante de una víctima de uno de ellos. El habla de este hombre, que es bastante alto, es lenta y entrecortada; si los investigadores insisten pacientemente, Unba consentirá en dejarles ver a su madre.

Nyiti parece extremadamente anciana. Su mandíbula inferior y sus dos manos han sido calcinadas. Está bastante desequilibrada, pero al ver a los investigadores se le iluminan los ojos, hace algunos ruidos guturales y señala con los muñones a un rincón de la choza. Estos ruidos alertan a su hijo, que entra de inmediato; si los investigadores son tan tontos como para no mirar en el rincón, será por fin Unba quien les enseñe el artefacto.

En el rincón, entre mantas, cacharros, etc., hay una cesta de junco pintada con un símbolo rojo, que una tirada de **Ciencias ocultas** o de **Arqueología** permite identificar como un antiguo símbolo egipcio de protección. Dentro de la cesta hay un trozo de loseta blanca, de unos 18 × 23 cm, y bastante grueso. Sus bordes irregulares indican que fue arrancado de un trozo mayor de piedra trabajada. Una segunda tirada de **Arqueología** o una de **Geología** muestran que las incisiones tienen una antigüedad de siglos, y que ese tipo de piedra caliza se utilizaba como recubrimiento de muchas pirámides. Una tirada de **Descubrir** permite fijarse en que, llevado el fragmento al sol, resulta que no es blanco del todo sino que tiene un cierto tono rojizo, característico de la pirámide roja de Dahshur.

Nyiti ruega a los investigadores que se lleven la piedra y, si la aceptan, cae de nuevo en un estado de estupor, habiendo cumplido su último objetivo. Ya no puede ser de más ayuda.

DATO. El fragmento de Nyiti, un trozo de roca que contiene parte de una imagen sencilla (*Los papeles de Nyarlathotep nº 33*).



Los papeles de Nyarlathotep nº 33, pág. 309

Relevancia de la información: hay por lo menos otra parte de esta imagen, aparentemente mágica.

Aunque los investigadores no tienen manera de saberlo, el fragmento es la mitad de un símbolo protector que estaba inscrito en el recubrimiento superior de la pirámide roja. El símbolo es conocido como el Ojo de luz y de oscuridad, y lo que ven los investigadores es su mitad derecha, en la que hay la mitad de un ojo y un *anj* invertido. Nyiti recuperó la piedra después de que Roger Carlyle rompiera el poder del hechizo. Jack Brady tiene la otra mitad.



Nyiti

El fragmento puede ser de utilidad si los investigadores consiguen aprender el ritual de activación, que se encuentra en *Los siete libros crípticos de Hsan*. El doctor Kafour puede reconocer el símbolo y podría volverlo a crear, suponiendo que es un signo protector, pero no podría activarlo. Con una tirada de **Ciencias ocultas**, un investigador puede llegar a comprender la importancia del símbolo.

En el santuario

EL CAIRO

Los persistentes investigadores, habiendo sobrevivido a monstruos, sectarios y sacerdotes poseedores de poderes mágicos, deciden visitar algunos de los monumentos de la gloria pasada de Egipto. Entre ellos, una pirámide asimétrica poco usual.

En Dahshur hay dos pirámides, la pirámide Roja y la pirámide Acodada, ambas erigidas por Seneferu, primer faraón de la cuarta dinastía. En Meidum, Seneferu había erigido una tercera gran estructura, la pirámide Derruida.

La pirámide derruida, donde Warren Besart viera la esfinge negra, aporta muy pocas pistas. Las gentes del lugar dicen que allí pasan cosas raras de vez en cuando, pero que el desierto es siempre extraño. Al igual que los habitantes de Guiza cuando ven a los sectarios dirigirse a la Esfinge, los vecinos de Meidum saben que es poco saludable contar cosas a unos extraños. Si los investigadores escarban en la oscuridad en las cercanías de la pirámide, tienen un 50% de probabilidades de ser atacados por 2D4 sectarios cada hora que estén allí. Todas las entradas a la pirámide están taponadas por bloques de piedra caídos, y escombros que se tardaría meses en retirar.

La pirámide roja, que antaño estuvo recubierta de caliza de color rosado, tenía un símbolo protector que cubría toda la zona de Dahshur, pero Roger Carlyle consiguió romperlo, hecho que conoce Omar Shakti. Por lo demás, la pirámide no tiene nada de particular.

La pirámide acodada

Recibe ese nombre por ser asimétrica: la cara norte es más empinada que las otras tres, por lo que su sección superior no es cuadrada sino rectangular, faltando unos 20 m hacia el lado norte.

La pirámide tiene entradas en sus caras oeste y al norte. La del norte da a una cámara funeraria, supuestamente para Seneferu (aunque los arqueólogos no encontraron ni momia ni objeto funerario alguno) y está siempre guardada por cuatro soldados egipcios. La entrada oeste no está guardada, pero una barricada de madera impide el paso.

Los guardias se muestran amistosos y dispuestos a comentar los sucesos locales con los investigadores. Están aquí para evitar que sucedan más misteriosos accidentes como los que habían tenido lugar, pero no saben nada acerca de estos sucesos, excepto que se supone que hay movimientos extraños dentro de la pirámide y en el área adyacente a ella.

Si los investigadores sobornan a los guardias conseguirán acceder al interior, aunque uno de ellos les acompañará para cerciorarse de

que no causan destrozos. La entrada norte lleva a una cámara desprovista de ornamentos y pobremente decorada que no tiene interés alguno.

Los investigadores deberían ahorrar dinero y cigarrillos, y abrirse paso por la puerta del oeste. Cualquiera que la inspeccione detenidamente notará varios tablones sueltos, que se pueden apartar fácilmente para permitir el paso. Hay un pasillo que lleva a una cámara funeraria falsa, que se encuentra aproximadamente en el centro de la pirámide. La cámara está desprovista de artefactos, aunque al fondo hay dos columnas de alabastro de considerable grosor, casi indestructibles. La de la derecha contiene una puerta secreta, que puede encontrar cualquier investigador que intente una tirada de **Suerte** (no hace falta que la consiga). Hay 20 escalones que suben hasta una serie de rampas que siguen subiendo hasta el interior del remate de la pirámide, donde hay una cámara secreta, el salón del trono de Nyarlathotep.

El salón del trono

Un arco asimétrico señala la entrada a esta cámara. Si alguno de los investigadores ha leído el libro *La vida como un dios*, una tirada de **Idea** le permite reconocerla de inmediato gracias a la descripción que en él hace Crompton.

Las seis luces a que se refería proceden de otros tantos pilares de 1,80 m de altura, rematados por montoncitos de gemas de origen extraterreno. Si se les acerca una llama, arden como antorchas pero con un fuego frío e incesante. Encender los seis braseros a la vez llama de inmediato al Faraón Negro a su trono.

EL TRONO: el indestructible sillón del trono está esculpido en obsidiana negra, incrustada con piedras preciosas que una tirada de **Geología** permite etiquetar como de origen desconocido. La gran silla se encuentra alzada sobre el nivel del suelo mediante una tarima escalonada. Si algún mortal se encuentra sentado en él cuando Nyarlathotep es convocado, el dios posee al intruso y adopta su apariencia. A efectos prácticos, se tratará de Nyarlathotep, aunque hable como el investigador y tenga su exacta apariencia. Cuando el dios decida marcharse, sólo quedará un cadáver, aún retorciéndose de agonía al ser su irresponsable osadía sumarísimamente castigada por el dios. Si nadie se sienta en el trono, Nyarlathotep aparece como el Faraón Negro.

EL BAJORRELIEVE: la pared de detrás del trono está cubierta de bajorrelieves que, en parte pertenecen a los Mitos de Cthulhu, y en parte son de origen egipcio. Para traducirlos se puede usar la habilidad **Jeroglíficos**, doblando en esta ocasión las posibilidades de éxito. Vienen a describir el inminente nacimiento del avatar de Nyarlathotep en la montaña del Viento negro, aunque la fecha que se da es bastante vaga, y el guardián puede fijarla de acuerdo con los progresos efectuados por el grupo, que sin duda arderá en deseos de asistir a tan especial función. La profecía también predice que el gran nacimiento vendrá precedido por una gran destrucción, aunque la naturaleza de la misma tampoco queda clara.

Debido a la escasa luz, todo intento de sacar una **Fotografía** de algo tiene un - 20, de lo cual sólo se debe informar a los investigadores una vez hayan salido huyendo de la cámara. Una tirada fallida produce como resultado fotos inútiles o veladas: quizá las gemas emitían radiación incompatible con la película diseñada para fines más mundanos y para ser utilizada con luz de día. Si el doctor Kafour está presente, puede traducir las inscripciones directamente. Una copia de los relieves obtenida por frotación con lápiz y papel proporciona una transcripción perfecta.



La Expedición Carlyle y las pirámides

El día que Roger Carlyle, Hypatia Masters, Robert Huston y Aubrey Penhew desaparecieron en la pirámide acodada, se tropezaron con el salón del trono de la misma manera que los investigadores. Vía el mapa hemisférico fueron trasladados al antiguo Egipto, algo que complació especialmente a sir Aubrey, pasando allí varias semanas durante las cuales los tres hombres fueron adoctrinados en el culto a Nyarlathotep, enseñándoseles muchos y poderosos hechizos, y en particular el que rompe las protecciones existentes en los tres vértices del portal triangular. Mientras tanto, Nyarlathotep, con apariencia humana, sedujo a Hypatia implantando en ella la semilla de un hijo que nacería cuando fuera conveniente para sus planes. Jack Brady, que es de voluntad fuerte, fiel, y además goza de protección mágica, fue excluido de tan gran aventura por ser psíquicamente contrario a los propósitos de Nyarlathotep.

LA PARED ASTRONÓMICA: la pared a la izquierda del trono tiene dos bajorrelieves que representan un gran mapa estelar, y una pequeña representación de posiciones planetarias específicas dentro del sistema solar. Símbolos astrológicos de formidable aspecto rodean al segundo de ellos. Todos los puntos del mapa estelar pertenecen a nuestra galaxia, pero incluso con tiradas de **Astronomía** todo lo que se puede reconocer es Fomalhaut, Aldebarán, Deneb y otras pocas estrellas visibles. El resto de los centenares de puntos tienen sólo significado para los Mitos, o bien un significado astronómico fuera del alcance de los astrónomos humanos cuerdos.

El mapa de posiciones planetarias puede entenderse mediante tiradas de **Astronomía** o de **Ciencias ocultas**, e indica que la próxima configuración planetaria correcta tendrá lugar el 14 de enero de 1926. Una tirada de **Idea** hará buscar esa fecha en un calendario o almanaque, que coincide con un eclipse total de sol sobre el océano Índico.

EL MAPA HEMISFÉRICO: en la pared a la derecha del trono hay un mapa distorsionado de Eurasia, África, Australia, y el Pacífico occidental. Se reconocen fácilmente las montañas, los ríos y el perfil de los continentes, pero no se muestran ciudades ni naciones. Hay un triángulo alargado cuyos vértices están marcados mediante rubíes sin tallar, y que se encuentran en el mar de China oriental, el centro de Kenia, y Australia occidental. Dado que el mapa tiene una función puramente decorativa, es imposible determinar posiciones precisas. El rubí del océano Índico está cruzado por una banda realizada con una incrustación de ébano, que coincide con la zona que cubrirá el eclipse del 14 de enero de 1926.

El mapa está bordeado por signos y palabras arcanas que una tirada de **Mitos de Cthulhu** permiten traducir como "*Los primigenios volverán y todos temblarán ante su terrible poder*".

La llegada de Nyarlathotep

El dios llega, o bien si los investigadores encienden las gemas, o bien cuando estos hayan examinado la cámara a su completa satisfacción, momento en el cual las gemas se encienden por sí solas. Simultáneamente a su llegada, la entrada de la cámara se vuelve de roca sólida, empujando afuera a los que se encuentren en medio del portal. Los que se queden fuera verán salir 1D6 gules (tirada de **Cordura**, 0/1D6) de lo que parecía ser roca maciza para atacarles. Las criaturas no perseguirán a nadie en el exterior de la pirámide y sólo desaparecerán si se les mata, o si consiguen limpiar el paso hasta la entrada oeste.

En el salón del trono, Nyarlathotep aparece en su aspecto de Faraón Negro, cruel y deslumbrante, magníficamente maléfico. Si los investigadores llegaron a ver el busto guardado en la habitación secreta del sótano de la Fundación Penhew podrán reconocerle, lo que provoca una pérdida de COR de 1/1D6 puntos a cada uno, por el privilegio. A su izquierda y derecha, el aire parece hervir y retorcerse: son dos horrendos cazadores que permanecen flotando, invisibles, hasta que Nyarlathotep les ordene atacar. Una música sucia y ultraterrena flota en el aire, tentadora y decepcionante a la vez. Huele a muerte por todas partes.

Si los investigadores atacan, los horrendos cazadores se vuelven visibles (tirada de **Cordura**, 0/1D10) y contraatacan. Si son incapaces de rematar la faena, Nyarlathotep colabora con ellos utilizando el cetro y el anillo de faraón como focos de su poder, a través de los cuales lanza chorros de energía que hacen 20 puntos de daño automáticamente a un miembro al azar del grupo. Nyarlathotep lleva a cabo un ataque de estas características una vez cada dos asaltos mediante un gesto casual con uno de los dos objetos, y se divierte visiblemente con esta actividad, como demuestra el hecho de que se ríe del dolor de las víctimas, que mueren chamuscadas entre convulsiones. Tras cargarse de este modo a uno o dos investigadores, detiene sus ataques para ver si los demás se lo piensan mejor. El guardián debe decidir si existe defensa alguna contra un ataque de este calibre.

Si un grupo de investigadores excepcionalmente poderosos consigue causarle 15 o más puntos de daño, cambia a una forma tan monstruosa como indescriptible (tirada de **Cordura**, 1D10/1D100), y desaparece llevándose consigo a los horrendos cazadores, pero dejando la arcada de acceso en piedra sólida, con lo que los investigadores se hallan encerrados en el interior de la pirámide. Dos hombres con picos pueden abrirse paso en 1D3 + 1 jornadas de 12 horas, o bien a través de la arcada o de la cubierta, pero no pueden utilizarse explosivos sin grave riesgo para la integridad física de los presentes, debido a la onda expansiva.

El mensaje de Nyarlathotep

Si los investigadores no atacan, o cejan en su empeño al cabo de unos asaltos, Nyarlathotep se digna a hablar con ellos. Les dice que son unos inconscientes al continuar con sus esfuerzos, puesto que los dioses a los que desafían son

demasiado poderosos para que unos simples mortales puedan afectar a sus acciones. Los investigadores, dice, deberían volver a sus casas mansa y agradecidamente a esperar lo inevitable, y después indica: "Mirad la suerte de los que os precedieron." Moviendo una mano se forman imágenes del campamento de la Expedición Carlyle en África, con porteadores keniatas por doquier y los miembros principales bien visibles. Todo parece tranquilo hasta que se oyen unos gritos terribles y del cielo empiezan a aparecer docenas de horrendos cazadores, mientras que de la tierra surgen gules, semillas informes de Tsathogghua y otros seres terroríficos. La masacre es indescriptible, hasta el punto de que verla requiere una tirada de **Cordura**, 1D10/1D100. Se ve perfectamente cómo todos los miembros blancos de la expedición son despedazados mientras que los africanos mueren por docenas.

El dios sigue hablando: "Incluso los valientes saben cuándo no hay nada que hacer. Todas las puertas os están cerradas y vuestros sueños, condenados; vuestra lucha es fútil." Si los investigadores han encontrado ya a Jack Brady u otros miembros de la expedición, quedarán confundidos ante las imágenes. Si es así, no hay por qué despejar sus dudas. ¿Murieron todos los miembros de la expedición? El miembro con el que se encontraron, ¿sería una ilusión? Resucitaría Nyarlathotep u otro dios a los miembros de la Expedición Carlyle para utilizarles como esclavos en alguna maquinación inimaginable?

La verdad es que Nyarlathotep miente, aunque los investigadores no pueden estar seguros de ello puesto que no se le puede hacer una tirada de **Psicología**.

Nyarlathotep ofrece otra prueba de su poder: con otro gesto de su mano el mapa hemisférico brilla y se disuelve, apareciendo en su lugar una arcada al otro lado de la cual puede verse el antiguo Egipto, y concretamente un mercado en el que se afanan mercaderes, artesanos, etc. Todo es real y verlo requiere una tirada de **Cordura**, 0/1D3. La arcada se abre a nivel del suelo y es fácil pasar al otro lado. La situación física es la misma de la pirámide pero en ese tiempo aún no ha sido construida.

Si al menos la mitad de los investigadores pasan al otro lado, oyen de improviso las carcajadas de Nyarlathotep y, segundos más tarde, el portal empieza a brillar. Cada uno de ellos tiene una probabilidad de **Saltar** de vuelta antes de que se cierre; si fallan, se quedan para siempre en el antiguo Egipto.

Tanto si los investigadores caen en la trampa del portal como si no, Nyarlathotep desaparece lentamente igual que éste. La losa de piedra que cerraba la asimétrica entrada al salón del trono se disuelve, y el grupo puede salir a través de la puerta secreta del pilar la cual, tras salir ellos, también desaparece y deja de existir. Los investigadores no volverán a tener posibilidad de entrar en el santuario de Nyarlathotep, pudiendo deducir que el encuentro con el dios estaba predestinado.

El salón del trono puede ser destruido con suficientes explosivos cuyo coste rondará las 1.400 libras egipcias; el coste de destruir una pirámide es de 30 años en una cárcel egipcia.

Si se ha impedido la resurrección de Nitocris, Nyarlathotep puede mostrarse más duro con tan molestos mortales, matando a algunos y volviendo loco al resto. Los dioses acostumbran a tener muy mal perder.

Notas

El guardián deberá preparar especialmente bien este episodio, puesto que el salón del trono contiene informaciones importantes, y la aparición de Nyarlathotep es un clímax efectivo para muchas sesiones de búsqueda y deducción. Si los investigadores se olvidan de la pirámide acodada se les pueden dar más pistas ya que, después de todo, el propio dios es quien quiere verles allí, y un dios tiene medios de hacer que se haga su voluntad.

Una vez se hayan entrevistado con él en la pirámide acodada, no estaría de más que algunas imágenes de Nyarlathotep persiguieran a los investigadores mientras permanezcan en Egipto: un vistazo rápido en una multitud, un vendedor sospechoso en un bazar, un reflejo en una ventana, etc. A voluntad se pueden requerir o no tiradas de **Cordura**, y no estaría mal que los investigadores acabaran convencidos de una de cada dos personas en Egipto son, o bien Nyarlathotep, o bien un sectario que se le parece.

Los sectarios, por su parte, estarán menos interesados en los grandes designios y en crear trampas divertidas, y se limitarán a intentar matar a los investigadores con sus bastones. Conviene equilibrar la tolerancia del dios con la presión a ejercer por los sectarios.

Conclusión

Si los investigadores se han hecho notar por la Hermandad, una serie repetida de intentos de asesinato pondrá de manifiesto que es hora de cambiar de aires. Si el guardián lo desea, puede ser útil intercalar una aventura corta de escape y persecución, algo corto (una hora o menos) que por ejemplo sirva de remate a una sesión de juego. El más fácil podría consistir en una persecución organizada por los sectarios, que se extendería por todo El Cairo, bloqueando ferrocarriles, carreteras y vapores del delta, lo que obligaría a los investigadores a dirigirse Nilo arriba, y después por tierra en caravana hasta algún puerto ficticio en la costa oriental de Egipto, desde donde puedan tomar pasaje en un barco que se dirija por el mar Rojo bien hacia el norte bien hacia el sur, según determinen los fondos disponibles y el itinerario estratégico a seguir.

En este episodio no hace falta montar ningún ataque especialmente serio, si los investigadores están dispuestos a huir a las primeras de cambio. Ni que decir tiene, sin embargo, que un grupo de investigadores temerarios debería sufrir un castigo proporcional a su temeridad.


UGANDA RAILWAY
KENIA
DESCUBRA PASO A PASO
UN "ZOO" NATURAL
VIAJES EN FERROCARRIL
REF. NO. 5531

"[Es] una fuerza que actúa, crece y obedece a otras leyes distintas de las que rigen nuestra Naturaleza. A ninguno de nosotros se nos ocurre invocar a tales seres del exterior, sólo lo intentan las gentes y sectas más abominables."

—De "*El horror de Dunwich*", por **H. P. Lovecraft.**

Kenia

Capítulo cuatro, donde se sigue el viaje final de la Expedición Carlyle, que se dirigió tierra adentro hacia el último horror en la montaña del Viento negro.

A menos que los investigadores dispongan de su propio dirigible, tendrán que llegar a Kenia en barco. Hay muchas líneas que cubren el trayecto hasta el puerto de Mombasa, una de las cuales, muy fiable, es la inglesa Baffreys. Los buques que salen de Port Said atraviesan el Canal de Suez y hacen escala algunos días en Adén. Los que proceden de Shanghái hacen escala en Hong Kong, Singapur, Ceilán, Bombay y quizá Adén antes de llegar a Mombasa. Los que proceden de Londres o Nueva York hacen escala en Freetown, se detienen casi una semana en Ciudad del Cabo, y una noche en Durban.

Los investigadores podrían, por supuesto, remontar el Nilo blanco a través del Sudán (unos 4.500 km), cruzando desiertos y pantanos infestados de enfermedades, e invirtiendo en ello unos seis meses, hasta que los supervivientes llegarán a Nairobi.

Una vez en Mombasa, deberán coger el ferrocarril de Uganda que cubre los 450 km que hay hasta Nairobi. Desde allí, si se atreven, pueden organizar un safari hasta la montaña del Viento negro y averiguar qué tiene que ver tan ominoso lugar con el destino de la Expedición Carlyle (¿qué investigador digno de ese nombre no querría ver qué apariencia puede tener un hijo de Nyarlathotep?)

La cuestión principal a resolver en Nairobi es la situación de la montaña del Viento negro. Si los investigadores entraron en contacto con Jonah Kensington en Nueva York, obtendrían pistas que señalan a Johnstone Kenyatta, al teniente Mark Selkirk y a "Nails" Nelson. Si interrogaron a Arthur Emerson (de Importaciones Emerson, Nueva York) sabrán que un exportador de Mombasa llamado Ahja Singh hacía envíos regulares a *La Casa del Ju-ju*. También puede ser que conozcan el nombre de la sacerdotisa M'Weru. Si ya se han encontrado con Jack Brady pueden disponer de un mapa detallado que señale el camino a la montaña del Viento negro (y si no tienen ninguna de estas pistas es difícil de imaginarse por qué han viajado a Kenia. De todas maneras, y aunque éste sea el caso, a través del director de *La Estrella de Nairobi* se les puede dirigir hacia uno o más contactos clave en Nairobi.)

El hecho es que ningún blanco de Kenia conoce dónde se encuentra la montaña del Viento negro (cuyo nombre sólo es ese en algunos dialectos bantús. Del mismo modo, el monte Kenia sólo recibe ese nombre por parte de los ingleses y los bóeres, los africanos negros le llaman Kere-Nyaga.

Los investigadores tienen la posibilidad de adquirir algunos objetos útiles así como información valiosa por lo que, si son inteligentes, examinarán cuidadosamente cada pista antes de lanzarse hacia el bosque de Aberdare y


Hacia el bosque de Aberdare
Oficinas del Gobierno
Oficinas de la KCA
Neville Jermyn
Alice Road
Avenida Boma
Perrin Road
Avenida Smuts
Calle de los Emigrantes
Magic Alley Road
Garaje de la KCA
Al viejo Bundaxi
BARRIO BLANCO
Calle Charles
Sam Mariga
Calle Rhodes
Círculo Mercantil
BARRIO NEGRO
El torrente fluye hacia el este
Oficinas del gobierno
Hampton House
La Estrella de Nairobia
Almacén de Tandoor Singh
Hospital Starrat y Escuela de la misión
Hospital Highlands Breeze
Capilla de las Nieves
Hotel Highlands
Torrente
Hacia Uganda
Estación
MAPA FICTICIO DE NAIROBI
Camino de Toffaz
Bar El Defensor Leal
Apartaderos de carga
Cuartel de los Fusileros reales africanos
Campo de tiro
Hacia Mombasa
KENIA

CONEXIONES IMPORTANTES DE ESTE CAPÍTULO

Nº / PISTA:	OBTENIDA DE:	LLEVA A:
31 / Entrevista	Warren Besart	Kenia, mensajero del Viento negro
-- / Entrevista	Nigel Wassif	Kenia
-- / Ahja Singh (Mombasa)	Arthur Emerson	Ho Fong, La Casa del Ju-ju, Naviera Randolph, Tandoor Singh (Nairobi)
20 / ¿Expedición Carlyle con vida?	Carta de Elias	Kenia
21 / "Sam Mariga est. ferr."	Notas de Kenia de Elias	Johnstone Kenyatta
21 / Johnstone Kenyatta	Notas de Kenia de Elias	Okomu, el viejo Bundari
21 / Gente a interrogar	Notas de Kenia de Elias	Exp. Carlyle, Neville Jermyn, Dr. Starret, Reggie Baines, Sam Mariga, Tte. Selkirk, Col. Endicott
21 / Secta de la Lengua Sangrienta	Notas de Kenia de Elias	La secta existe
21 / "Nails" Nelson	Notas de Kenia de Elias	Jack Brady, China
-- / Entrevista	Nathalie Smythe-Forbes	Tandoor Singh y sir Aubrey
-- / Información de archivo	Estrella de Nairobi	Perspectiva local de una expedición
-- / Entrevista	Okomu	La montaña del Viento negro
-- / Parafernalia de la secta	Casa de Tandoor Singh	Secta de la Lengua Sangrienta, Cthaat Aquadingen
-- / Montaña del Viento negro	Fuentes diversas	Hypatia Masters, M'Weru



La Secta de la Lengua Sangrienta (Kenia)

En el África oriental, los investigadores se enfrentan a la secta original, de la cual la de Nueva York no es sino un pálido reflejo. Aquí, la secta florece principalmente en el monte, no en Nairobi ni en Mombasa. Está compuesta en su mayoría por africanos negros, y existe desde hace miles de años. Sus ritos más solemnes tienen lugar en la montaña del Viento negro, al otro lado del bosque de Aberdare, y a unos 180 km de Nairobi por vía aérea. Allí vive la sacerdotisa M'Weru, más bella y salvaje que nunca. La secta utiliza todo tipo de armas tribales africanas, pero casi siempre realiza los asesinatos rituales y la mutilaciones con el pranga. Tandoor Singh, un hindú que comercia en té, dirige a los agentes de la secta en Nairobi. Aunque la administración colonial niega la existencia de la secta, la mayoría de los keniatas de edad han oído hablar vagamente de ella. Las tribus de la región del bosque de Aberdare, y particularmente las tribus masai y kikuyu, detestan a la Lengua Sangrienta y por ello sus miembros podrían ayudar a los investigadores, pero también la temen y desconfían de los que no son de su tribu; toda ayuda debe ser cuidadosamente negociada, y los investigadores deberán demostrar que son gente de fiar.

M'WERU (negra), 26 años, suma sacerdotisa de la Secta de la Lengua Sangrienta

FUE 10	CON 20	TAM 10	INT 17	POD 19
DES 16	APA 18	EDU 15	COR 0	PV 15

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Daga 50%, daño 1D4.

  Pranga 30%, daño 1D6 + 2.
- Hechizos de los Mitos de Cthulhu: Consunción, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con un chthonian, Contactar con un habitante de la arena, Contactar con Yig, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un horrendo cazador, Convocar/Atar a un retoño oscuro de Shub-Niggurath, Crear zombi, Dominar, Drenaje de Poder, Encantar silbato, Enviar sueños, Explosión mental, Garra de Nyogtha, Llamar a Cthugha, Maldición de Azathoth, Manos de Colubra, Puño de Yog-Sothoth, Signo de conjuración.
- Hechizos de magia tribal africana: Atar a un leopardo, Atar a un mono-araña, Atar a una columna de hormigas, Atar a una mamba verde, Atar a una rata; y otros a gusto del guardián.
- Habilidades: Alardear 90%, Charlatanería 60%, Ciencias ocultas 50%, Descubrir 50%, Discreción 95%, Incitar al frenesí 95%, Mitos de Cthulhu 35%, Ocultarse 70%, Persuasión 70%, Regatear 80%.
- Lenguas: inglés 55%, kikuyu 90% (propia), luo 58%, masai 54%, nandi 58%, suajili 95%.



M'Weru

MIEMBRO TÍPICO DE LA SECTA (keniata)

FUE 14	CON 16	TAM 14	INT 8	POD 12
DES 16	APA 2	EDU 0	COR 1	PV 15

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: *Pranga* 50%, daño 1D6 + 2 + 1D4.

  Azagaya 50%, daño 1D8 + 1 + 1D4.

  Bastón de guerra 45%, daño 1D10 + 1D4.

  Arco 40% daño 1D6 + 1.
- Habilidades: Baile tribal 55%, Cantar 25%, Descubrir 60%, Discreción 45%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 11%, Ocultarse 75%, Saltar 65%, Seguir rastros 85%.
- Lenguas: kikuyu 40% (propia, sólo hablar), masai 40% (sólo hablar), nandi 40% (sólo hablar), suajili 30% (sólo hablar).



los peligros de la montaña del Viento negro. En Mombasa o en Nairobi no corren mucho peligro a pesar del acoso de Tandoor Singh. M'Weru esperará hasta que estén aislados en la sabana.

Algunas tribus amigas pueden ayudarles en su empeño, y especialmente por parte de los magos africanos de la zona. La policía y la administración coloniales, por el contrario, serán de muy poca o ninguna ayuda; los dispersos contingentes de los Fusileros reales no es fácil que actúen sin órdenes directas, o sin que se trate de una necesidad clara. Los pocos representantes directos de la Corona ignoran que existan actividades organizadas de la Lengua Sangrienta.

En este capítulo, las pérdidas de COR pueden ser muy abultadas, pero el guardián no debería ser remiso en aplicarlas. A menos que los investigadores sean excesivamente impulsivos, deberían sobrevivir a estos acontecimientos sin mucha dificultad, aunque es seguro que a ellos no les va a dar esa misma impresión.

Mombasa

Si los investigadores vienen de El Cairo, Mombasa será para ellos una excelente transición. La ciudad es árabe, con estrechos y olorosos callejones, balcones elaboradamente decorados, mezquitas y minaretes, almuédanos y velos. Esta conocida ciudad comercial sólo tiene unos pocos siglos menos que El Cairo. Aquí habitan, a orillas del océano Índico, unas 30.000 personas que combinan retazos de los modos de vida árabe, africano, hindú, portugués y británico.

Los comerciantes precoloniales construyeron Mombasa en un arrecife de coral frente a la costa, con propósitos defensivos, y está conectada con tierra firme mediante un puente para el ferrocarril y también mediante varios transbordadores de pasajeros.

Si un jugador sugiere (y su investigador consigue) una tirada de Descubrir, se dará cuenta de que a un hindú en concreto (que no es otro que Tandoor Singh) le ha visto varias veces al pasar por varios sitios distintos, por lo que no es aventurado suponer que les viene siguiendo. Si intentan acercársele, desaparece entre el gentío. Singh ha sido alertado telegráficamente de la llegada de los investigadores y tiene intenciones muy concretas: eliminar a los profanadores mucho antes de que puedan acercarse al lugar sagrado de Kenia donde tendrá lugar el nacimiento.

CUATRO MATONES MULTINACIONALES, a sueldo de Ahja Singh

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	EDU	COR	PV
Hindú	14	13	14	10	12	14	9	1	25	14
Africano	16	12	14	11	11	13	12	1	38	13
Irlandés	15	14	13	11	10	12	10	6	36	14
Árabe	15	18	11	14	10	11	13	1	40	15

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Cachiporra 60%, daño 1D6 + 1D4.

  Cuchillo 55%, daño 1D6 + 1D4.

  Puñetazo 45%, daño 1D3 + 1D4.

  Cabezazo 40%, daño 1D4 + 1D4.

  Patada 40%, daño 1D6 + 1D4.
- Habilidades: Descubrir 55%, Discreción 50%, Escuchar 45%, Ocultarse 45%, Regatear 25%, y otras a gusto del guardián.
- Lenguas (respectivamente para cada nacionalidad): árabe 25% (sólo hablar), hindi 35% (sólo hablar), inglés 35%, suajili 35% (sólo hablar).

Ahja Singh

Antes o después de su excursión a la montaña del Viento negro, los investigadores pueden decidirse a visitar a Ahja Singh. Singh, como el lector recordará, era el principal suministrador de *La Casa del Ju-ju*, en Nueva York. Su almacén y oficinas se encuentran en el muelle de Kilindini, a unos 200 m de donde amarra el navío en el que llegan los investigadores. Cualquiera en la zona puede indicar dónde se encuentra el edificio, que tiene un aire de lo más normal. Singh se encuentra en la India y tardará entre 3 y 6 semanas en volver; su encargado pregunta humildemente si mientras tanto puede servir en algo a los sahib.

Singh exporta arte africano por todo el mundo, pero ni en este edificio ni en su casa hay nada que tenga relación con los Mitos. Él no es un sectario, sino un hombre de negocios con pocos escrúpulos, que siempre tiene a mano un grupo de matones de procedencia multinacional. Al menos cuatro de ellos duermen cada noche en el almacén, y les encantará partirle la cara a cualquiera que pretenda entrar.

Si lo consiguen, los investigadores no hallarán nada de interés excepto una caja fuerte de hierro cerrada con llave (FUE 65). Un experto en cajas fuertes podría abrirla con cierta facilidad, y en su defecto la dinamita o unos buenos martillos pilones podrían vencer rápidamente su resistencia. La caja pesa unos 150 Kg por lo que, en último extremo, se podría sacar del almacén para abrirla con más calma. Alternativamente, una tirada de Cerrajería podría conseguirlo. Aunque es voluminosa, en realidad no es una gran caja fuerte. Unos investigadores determinados a ello podrán vencerla con facilidad.

Dentro hay el equivalente a 300 $ en libras esterlinas y egipcias y en rupias de la India, así como un surtido de facturas, algo de azúcar granulado, un desecante contra la humedad, y un libro de contabilidad escrito principalmente en hindi. Una tirada de Contabilidad permite descifrar lo poco que no está en ese idioma (que, para acabarlo de complicar, está escrito con muy mala letra) y que son apuntes de envíos a Importaciones Ho Fong (Shanghái), la Fundación Penhew (Londres), Omar Shakti (Egipto), Silas N'Kwane

(por mediación de Importaciones Emerson, en Nueva York). La Naviera Randolph (dos direcciones en Australia: una en Port Hedland y otra en Darwin) y así sucesivamente. Hay muchas anotaciones para Tandoor Singh en Nairobi. La mayoría de los envíos internacionales están anotados como objetos de arte, mientras que los envíos a Tandoor Singh están relacionados como barriles o cajas de té.

En el ferrocarril de Uganda

El tren que lleva a los investigadores hasta Nairobi está dispuesto de la siguiente manera:

Locomotora con caldera a leña

Ténder de leña

Vagón batea (una plataforma sin asientos ni barandillas) para los negros y la carga

Vagón de carga, correo y equipaje

Coche de pasajeros de tercera ("morenos"), con bancos

Coche restaurante

Coche de pasajeros de primera (blancos), con asientos

No hay coche-cama estilo Pullman. Si se desea, y para dar más ambiente, la locomotora puede quemar carbón de baja calidad, en lugar de leña, lo que produce más humo y menos velocidad, con el resultado de un viaje más sucio y lento. La vía acaba junto al lago Victoria, en Uganda, y no llegó a Kampala hasta 1931).

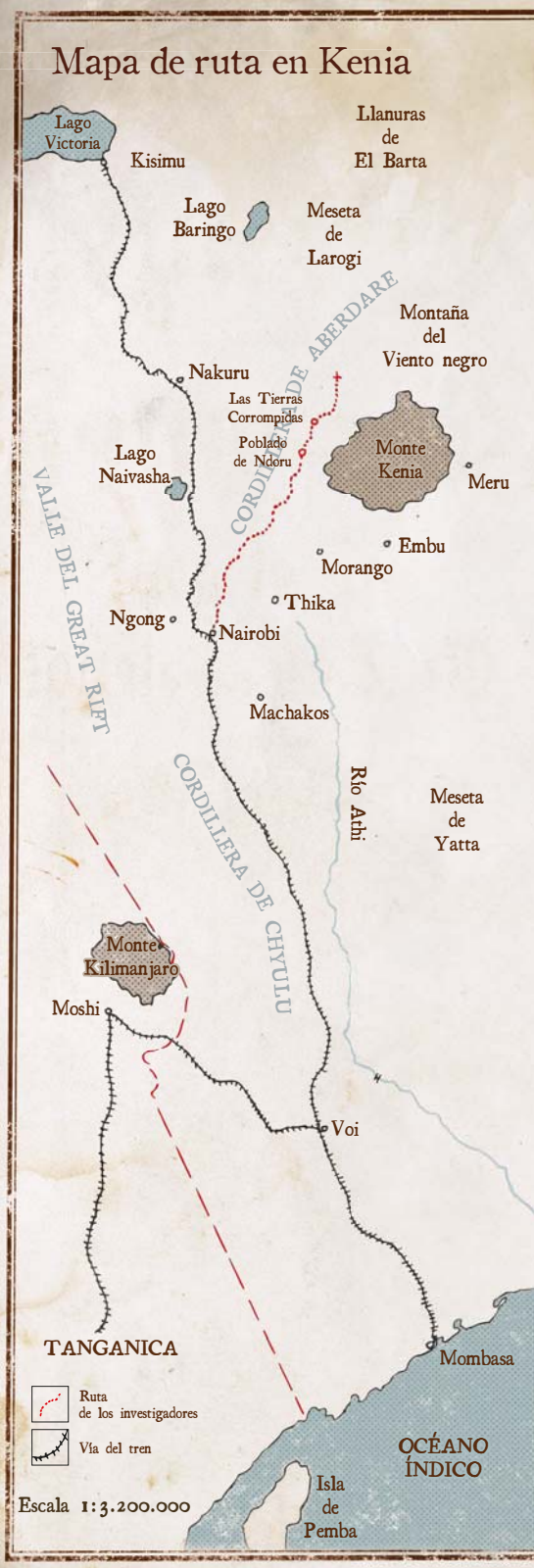
En este tren, los pasajeros viajan ordenados por clase, y además por color. La batea de detrás del ténder está reservada para equipajes, carga ligera, y negros; la tercera suele ir ocupada sobre todo por "morenos", es decir, hindús, árabes, y negros más acomodados, aunque los blancos pobres sin estatus social pueden viajar aquí por poco dinero. El último vagón, el más apartado del humo y el olor de la locomotora, está reservado exclusivamente para los blancos. El coche restaurant sirve a los "morenos" una vez entre Nairobi y Mombasa (retirando antes los manteles, y guardando celosamente la fina vajilla de porcelana y los cubiertos de plata). Los negros tienen que quedarse en su batea, y no tienen forma de llegar al coche restaurante. En estos días es perfectamente normal encontrarse con un racismo deliberado y casi inocente. Si alguien protesta por ello, las autoridades le tratan como un idiota, un anarquista o un loco criminal.

El viaje dura entre 15 y 18 horas. Tras dejar atrás una estrecha franja costera de bosque y matorral espeso, los investigadores pueden contemplar las amplias llanuras de África. Sigue haciendo calor, pero menos húmedo. Desde el tren pueden verse granjas, pero también mucha vida animal exótica (elefantes, rinocerontes, jirafas, leones, hienas, manadas de herbívoros, etc.). El paisaje es llano y ondulado, interrumpido en algún momento por escarpados cañones y cañadas. Los pastos secos pueden verse por doquier, interrumpidos por espinos y baobabs (estos últimos se asemejan a retoños oscuros de Shub-Niggurath carentes de pezuñas, con enormes troncos grisáceos y brillantes). La estación de las lluvias transcurre entre abril y noviembre, y quien viaje en esas fechas probablemente pueda ver las praderas en todo su verdor, pudiéndose imaginar que se halla en el Edén.

La vía férrea va ascendiendo y, a medio camino, puede verse al oeste la cima cubierta de nieve del Kilimanjaro, que parece estar al alcance de la mano a pesar de hallarse a más de 75 km de distancia. Cuando, al cabo de unos minutos, la vía tuerce hacia el este o al oeste, pueden verse más montañas cubiertas de nieve hacia el norte. Delante de ellas está Nairobi, a su lado el bosque de Aberdare, y detrás se encuentra la montaña del Viento negro.

El primer ataque

Tandoor Singh viaja en el mismo tren que los investigadores, pero a menos que estos compraran billete de tercera no pueden haberse dado cuenta debido a la composición del tren (y si viajan en tercera, Singh no levanta la vista de su The Times de dos meses de antigüedad). Bastante después de la puesta de sol, y a menos de una hora de Nairobi, decide pasar a la acción. Desde la seguridad del lavabo de su vagón convoca y ata a dos vampiros de fuego. Como estrellas vivientes, los seres flotan en la noche al otro lado de la ventanilla, y después se deslizan a lo largo del tren. El avance de estos seres brillantes, flamígeros e incandescentes,



es marcado por algún que otro grito de sorpresa. Cuando llegan a la altura de sus víctimas, las paredes del vagón empiezan a distorsionarse, perder el color y humear, mientras los dos seres se abren paso hacia el interior. No cejarán en su empeño hasta que sus víctimas mueran, o hasta ser destruidos.

Si los investigadores saben cómo se las gastan los vampiros de fuego, sabrán también que en el tren hay suficientes recursos como para combatirles. Si los jugadores consiguen tiradas de Idea o de Descubrir recordarán o verán los cubos contra incendios y los ceniceros llenos de arena que hay en el pasillo. Las jarras metálicas de agua que hay en los lavabos (para lavarse las manos) contienen cada una unos 4 l de agua. En el coche restaurante hay unos 150 l de agua (y además las botellas de vino o jerez pueden ir bien en un apuro, pero las de whisky y brandy les reaniman). Además, la locomotora lleva (en la caldera) cientos de litros de agua que puede extraerse y utilizarse.

Incluso si no saben nada acerca de ellos, las quemaduras que los vampiros produzcan a la primera víctima deberían indicar a los investigadores el curso de acción a seguir.

El objetivo de Singh es librarse de los investigadores, pero no a cualquier precio; una consecuencia cierta del ataque es que una parte importante del vagón arderá rápidamente. Al darse la alarma, el tren se detiene y todos los pasajeros se movilizan para apagar el fuego. Los vampiros de fuego atacan sólo a los investigadores, y para los demás pasajeros y empleados (una cincuentena) la actitud de las dos ascuas móviles les parece extraña, pero no sobrenatural. El conductor amonesta severamente a los investigadores supervivientes por el poco cuidado demostrado en el fumar, y les amenaza con un pleito por los daños. Mientras los investigadores permanezcan dentro del radio de acción de la justicia colonial, el guardián puede (si lo desea) hostigarles con el pleito del vagón de pasajeros.

EL VAMPIRO DE FUEGO ROJIZO

CON 6	TAM 1	INT 12	POD 15	DES 12
Mov 11	-	-	-	PV 6

- ATAQUES: Toque 85%, daño 2D6 puntos de daño por quemadura, y drenaje de puntos de magia.

EL VAMPIRO DE FUEGO AZULADO

CON 8	TAM 1	INT 15	POD 10	DES 16
Mov 11	-	-	-	PV 8

- ATAQUES: Toque 85%, daño 2D6 puntos de daño por quemadura, y drenaje de puntos de magia.



LOS VAMPIROS DE FUEGO

Las armas materiales no pueden dañar a los vampiros de fuego, pero sí los materiales usados en la lucha contra incendios: el agua les causa 1 punto de daño por cada 2 litros que se les viertan encima, un extintor de incendios portátil, 1D6 puntos de daño por aplicación con éxito, y un cubo de arena 1D3. Existen otras sustancias que también pueden perjudicarles por lo que, si los investigadores demuestran ingenio, se les puede permitir usarlas.

A causa del ataque de los vampiros de fuego, el tren llega a Nairobi con retraso. El guardián deberá permitir que los investigadores se hospeden en el hotel Highlands y que duerman a placer (lo cual también permite descansar a Tandoor Singh, recuperando así puntos de magia).

Los investigadores se levantarán tarde al día siguiente y disfrutarán de un tranquilo desayuno. Los que resultaran heridos de consideración estarán internados en el Hospital Highlands Breeze, a dos calles del hotel. Si alguno resultó muerto, los servicios funerarios se pueden celebrar ese mismo día o al siguiente, o hacer otro tipo de arreglos en la capilla de las Nieves. La burocracia local querrá declaraciones y atestados relativos a daños, muertes, etc., por lo que hasta el crepúsculo no podrán dedicarse a seguir rastros.

Nairobi

KENIA

La venganza por la masacre de la Expedición Carlyle fue rápida e implacable, pero se equivocó de objetivo. Si los investigadores no pueden reavivar algunas conciencias en Nairobi, podrían caer de la sartén al fuego, literalmente.

Cuando transcurre la aventura, Nairobi es un pueblo colonial de reciente creación, y cuenta con unos 8.000 habitantes. Justo más allá de la ciudad se encuentra el monte Kinangop y la cordillera de Aberdare; el monte Kenia se alza algo más hacia el norte y el este. La ciudad fue fundada en 1900 como un apeadero del ferrocarril antes de las montañas, el último lugar en el que se podían hacer cambios de vía. Con una elevación de más de 2.000 m sobre el nivel del mar, la región es relativamente fresca y seca, los paisajes son soberbios, el agua es adecuada, y el suelo excelente para cultivar. Los europeos, que se consumían en el clima húmedo de Mombasa, se dieron cuenta rápidamente de las ventajas y corrieron la voz.

Hasta 1920, la denominación oficial de Kenia era "Protectorado Británico de África oriental" pero cuando llegan allí los investigadores tiene ya el estatus de colonia, ya ha adoptado el nombre de Kenia, y se autogobierna en muchos temas aunque aún depende de la Corona para la mayor parte de temas de Exteriores y relacionados con la Commonwealth. La guarnición del país la componen unos dos batallones de tropas regulares británicas, algo por debajo de su complemento de tropa normal, y un millar de policías paramilitares, la mayoría negros e hindús al mando de oficiales británicos.

El Nairobi ficticio que se presenta en este escenario no se parece en nada a la moderna ciudad de más de 500.000 habitantes de la actualidad.

En el momento de la aventura, Nairobi se divide en barrios, situación normal en las colonias de los países europeos y también en las antiguas colonias de estos, como los EEUU. Nairobi tiene tres barrios, uno para blancos, otro para negros y otro para "morenos", con divisiones que se mantienen rígidamente. Los despachos, hoteles, clubs, etc., pueden estar marcados como SOLO PARA BLANCOS, mientras que en las oficinas administrativas como juzgados, etc. hay entradas separadas. Hay cárceles para cada una de las razas. Los lavabos de la estación de ferrocarril están enfáticamente separados. Los blancos a los que le guste pasear por los suburbios pueden hacerlo con impunidad, mientras que los negros y negras que se encuentren en áreas blancas sin motivo pueden ser expulsados, incluso de forma violenta.

Fuera de Nairobi

Más allá de las ciudades y de las plantaciones propiedad de los blancos, la vida de los negros africanos continúa como hace siglos. Las culturas tribales son estables y están bien adaptadas al terreno; la mayoría de la gente es amable, curiosa, y muestra sus emociones abiertamente y sin reservas. Ciertamente no son salvajes. Los primeros exploradores europeos que buscaban las fuentes del Nilo pudieron viajar libremente de un poblado a otro del interior sin ningún problema, siendo agasajados con fiestas en la mayoría de ellos, y muchos de estos periodistas-exploradores encontraron pocos motivos para el descontento.

En Nairobi se habla normalmente el inglés, pero fuera de allí y de algunos otros lugares, la mayor parte de los negros lo hablan poco o nada. El idioma común de África oriental es el suajili, una lengua de comercio estructurada como el bantú, y con un vocabulario predominantemente árabe (los árabes controlaron el comercio costero y oceánico durante la mayor parte del pasado milenio, incluida la, antaño provechosa, trata de esclavos). El suajili está bien desarrollado y se parece más al inglés de los siglos XII al XV en su flexibilidad y sutileza, y el impacto de diversos vocabularios extranjeros en él. No es una lengua comercial como por ejemplo el inglés pidgin del Pacífico occidental. Aunque cada grupo tribal importante posee su propio idioma (lo que incluye el kikuyu, el nandi, y el masai), quien hable suajili tiene pocos problemas para hacerse entender en cualquier lugar de Kenia. Si ninguno de los investigadores lo habla y no contratan intérprete alguno, es difícil que consigan ni siquiera las informaciones más rudimentarias de los habitantes del interior del país.

La parte más importante de la población la constituye la tribu kikuyu, que es de habla bantú. Segundos en número son los luos, que representan a las tribus originarias del Nilo, y rivales de los kikuyu. El tercer grupo demográficamente hablando son los somalíes, pero estos son un grupo hamítico cuyos territorios tradicionales se hallan al este de las tierras altas donde transcurre este capítulo. Los nómadas nilohamitas, un cuarto grupo, incluye a los masai y a los kipsigi. Los belicosos nandi, que también son originarios del Nilo, se opusieron violentamente al trazado del ferrocarril de Uganda por lo cual fueron diezmados. Muchos de los sectarios de la zona son nandi, pero los seguidores de los otros dioses suelen abandonar sus antiguas lealtades al entrar en la secta.

La Estrella de Nairobi

Mientras los investigadores cenan en la pérgola del hotel, pasa a su lado un vendedor de periódicos (negro, 53 años) pregonando la última edición de *La Estrella de Nairobi*, que es un diario de formato grande y de una sola página. Aunque el vendedor no sabe leer, jura y perjura que la *Estrella* es el mejor periódico del mundo, y lo dice con conocimiento de causa porque su propietaria y editora, la señora Smythe-Forbes es una gran señora y una gran trabajadora, a la cual ha tenido ocasión de servir desde hace diez años. Según afirma, la oficina está muy cerca y desde el hotel pueden verse las ventanas iluminadas. Hay que conceder que la historia del incendio del tren está bien presentada, y no se puede acusar a quien la ha escrito de no saber que la conflagración la causaron los vampiros de fuego. Dado que es el único diario de Nairobi, la *Estrella* parece un buen sitio para iniciar las pesquisas.

Otros piensan lo mismo. Tandoor Singh vigila a los investigadores a través de unos prismáticos desde el segundo piso de su casa en el barrio "moreno" de la ciudad, y si se deciden a dar un paseo hasta las oficinas de la *Estrella* lanzará otro ataque como el del tren para ver si, aunque no consiga matarles, consigue desacreditarles ante las autoridades. Uno o dos incendios más relacionados con ellos, y la policía les detendrá, como mínimo por amenaza a la seguridad pública, expulsándolos de Kenia en el primer barco. Si los daños a las propiedades son extensos o incluso muere alguna persona, les podrían encarcelar o juzgar por asesinato.

Sin embargo, en la pérgola hay demasiada gente (y demasiadas jarras de agua) para que el plan funcione. Por el contrario, las oficinas de la *Estrella* es un lugar semiprivado, y el papel arde bien. Por si fuera poco, el periódico ha aprobado estridentemente todas las medidas destinadas a reprimir la demoníaca religión de Singh, por lo cual nada le complacería más que enviar unos cuantos vampiros de fuego a la *Estrella*. Si lo hace, al cabo de 11 minutos el edificio arderá y los investigadores estarán defendiéndose de los ataques de varios vampiros de fuego.

Si los investigadores van esa tarde a la *Estrella*, que es un edificio de dimensiones moderadas, encontrarán en su interior a Nathalie Smythe-Forbes, junto con un tipógrafo y algunos impresores, preparando la edición del día siguiente. Nathalie es una mujer vigorosa, de casi cincuenta años de edad. Le preocupan los temas políticos de Kenia pero, aunque es una persona de carácter amable, los asuntos de la población de color no le interesan lo más mínimo.

Practica el espiritismo en secreto, pero no tiene talento psíquico alguno. Si los investigadores plantean el tema de forma discreta y delicada, confesará que ella también cree en las fuerzas invisibles de los planos sobrenaturales. Será automáticamente atraída por el investigador (masculino) de más elevada APA y no dejará de insistir en llevarle de excursión (en coche de caballos) a ver las cataratas, el apareamiento de los elefantes, etc. Si se quema su periódico, y su intuición le revela que los investigadores tienen algo que ver, será un oponente implacable y un enemigo poderoso. Sin embargo, en el resto del capítulo supondremos que ella y los investigadores se han hecho amigos.

Al día siguiente del incendio

Aunque la *Estrella* será su blanco favorito, Tandoor Singh podría atacar otros días en otros lugares, pero siempre al anochecer. Si lo hace, las autoridades es muy probable que acusen de pirómanos a los investigadores ("¡Esos tipos han sido los culpables! ¡Me jugaría cualquier cosa!"). Si se llega a un juicio, éste acabará inevitablemente con la absolución por falta de pruebas, pero también con la expulsión del país. Previamente habrá tenido lugar una demostración de ostracismo informal por parte de hoteles, restaurantes y otros servicios. Mucho antes de cualquier juicio, la sociedad blanca de Nairobi habrá aislado a los investigadores.

Los investigadores podrán evitar la mayor parte de estos problemas apresurándose a partir hacia la montaña del Viento negro, pero ello supondrá que sus preparativos e investigaciones sean forzosamente apresurados e incompletos.

Lo que aparece en los archivos de la Estrella

Si se queman los archivos de la *Estrella*, cualquier residente de Nairobi puede tener los ejemplares correspondientes a 1919. Esa persona podría ser Neville Jermyn, pero ello le convertiría en una fuente de información demasiado abundante, por lo que se deja el tema a discreción del guardián. Por ejemplo, la Sra. Smythe-Forbes podría recordar el tema, lo que no es de extrañar al haber escrito ella todos los artículos.

LA LLEGADA DE LA EXPEDICIÓN CARLYLE: inicialmente pretendía ser un relajado safari en la región del Great Rift, aunque al poco de estar en Nairobi, los miembros de la expedición empezaron a mencionar otra tapadera: un viaje al oeste para confirmar datos recogidos en Egipto sobre los seguidores de un líder religioso que emigró hacia el sur, hacia Kenia. En Nairobi, los miembros notables de la expedición residían en el Hampton House, un hotel que es propiedad de Reggie Baines (y quien lo ha dirigido siempre) desde antes de la Gran Guerra.

La expedición también tuvo tratos con el doctor Horace Starret y el Sr. Neville Jermyn. Hay una foto de partida en la que figuran un sir Aubrey extraordinariamente rejuvenecido y una Hypatia Masters bastante fondona. Cualquier médico o investigadora deduce de inmediato que está embarazada.

EL DESCUBRIMIENTO DE LOS CUERPOS: los informes que llevaron a la patrulla hasta el lugar de la masacre proceden de Sam Mariga, un jardinero que trabaja en la estación del ferrocarril, y que vive en la calle Charles, del barrio negro. Sam visitaba a unos parientes en el poblado de Ndovu, situado en el bosque de Aberdare, cuando se enteró de que en cierta región había gran cantidad de cadáveres sin enterrar y de que era poco inteligente acercarse por allí. Dicha región se encuentra al norte de Nairobi y a muchos kilómetros de distancia del valle del Great Rift. El teniente Mark Selkirk, al mando de una patrulla de tropas nativas encontró los restos y (según parece) a los autores de la matanza, administrando justicia rápidamente. Una foto muestra cinco cuerpos de nativos nandi colgando de sendas cuerdas.

DE LA SRA. SMYTHE-FORBES: "Los de la Expedición Carlyle eran todos gente muy rara y de aspecto enfermizo. La pobrecilla Hypatia estuvo mareada parte del tiempo, sobre todo por las mañanas, creo recordar. Sí, así es. A Carlyle le vi poco, era un joven bastante nervioso, que bebía un poco. Y sir Aubrey, aunque era atractivo y viril, tenía tratos con gente que no se correspondía con su alcurnia. Recuerdo en especial a un tal Tandoor Singh, un tipo bastante viscoso, que pasaba mucho tiempo en Hampton House. Un simple vendedor de té. Por cierto que aún está en Nairobi y a lo mejor quiere decirles de lo que hablaban, aunque yo no querría saberlo. El médico, Huston, era muy estirado."

Recuerda a Jackson Elias como una persona de voluntad fuerte y genio algo rudo. Sugiere hablar con Roger Corydon en las oficinas del gobierno y con el capitán Montgomery, de los Fusileros reales.

Una pista falsa

Si al guardián le interesa introducir una pista falsa en el capítulo de Kenia, los personajes pueden encontrarse con el coronel Endicott cuando abandonan la redacción de la *Estrella*. Ver "El pabellón de caza" para este encuentro.



NOMBRE Y APELLIDOS: NATHALIE SMYTHE-FORBES (blanca) | EDAD: 48 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Editora de La Estrella de Nairobi

FUE 6	CON 8	TAM 7	INT 14	POD 13
DES 11	APA 12	EDU 12	COR 65	PV 8

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Charlatanería 55%, Conducir automóvil 30%, Contabilidad 50%, Crédito 85%, Derecho 25%, Descubrir 25%, Equitación 50%, Historia 45%, Imprenta 30%, Persuasión 40%, Psicología 25%.
- Lenguas: inglés 80% (propia), suajili 50%.

Otros contactos en Nairobi

A partir de las notas sobre Nairobi de Jackson Elias, y de su entrevista con la Sra. Smythe-Forbes, los investigadores deberían disponer de una larga lista de gente con la que hablar en Nairobi. Cierto número de encuentros menores se mencionan en esta sección.

Hampton House

El mejor hotel de Nairobi. Este establecimiento de dos plantas, extenso y pintado de blanco, está muy bien acondicionado y dispone de jardines y extensiones de césped muy bien cuidadas.

Reggie Baines, un típico británico con cierta afición por el vino de Oporto, recuerda vívidamente el episodio Carlyle, por supuesto. Fue muy interesante albergar a la expedición, a pesar del devastador desenlace de la misma. Hace demasiado tiempo como para recordar detalles concretos pero sí recuerda muchos contactos con "morenos" y negros, si bien es cierto que cuando se planea viajar al interior dichos elementos suelen ser útiles. Baines ayudó a sir Aubrey a hacer algunos envíos de objetos a Londres. El hombre era un verdadero coleccionista.



NOMBRE Y APELLIDOS: SAM MARIGA (negro) — EDAD: 53 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Nativo kikuyu, jardinero, y nacionalista

FUE 16	CON 15	TAM 18	INT 13	POD 17
DES 13	APA 13	EDU 3	COR 50	PV 17

- Bonificación al daño: + 1D6.
- Ataques: Cabezazo 70%, daño 1D4 + 1D6.

  Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D6.

  Patada 55%, daño 1D6 + 1D6.

  Cuchillo de combate 50%, daño 1D4 + 2 + 1D6.

  Azagaya 45%, daño 1D8 + 1 + 1D6.
- Habilidades: Cantar 50%, Ciencias ocultas 25%, Discreción 40%, Escuchar 65%, Esquivar 75%, Lanzar 70%, Mitos de Cthulhu 10%, Nadar 50%, Ocultarse 20%, Primeros auxilios 60%, Psicología 65%, Regatear 50%, Seguir rastros 80%, Trepar 70%.
- Lenguas: inglés 35% (sólo hablar), kikuyu 65% (propia, sólo hablar), suajili 50% (sólo hablar), luo 35% (sólo hablar).

Sam Mariga (negro)

Durante algún tiempo, los nuevos pueblos del Imperio Británico soportaron discriminaciones personales a manos de los blancos, pero no adoptaron una postura firme en el tema puesto que los conflictos raciales y jerárquicos, así como las castas hereditarias, eran normales en muchos lugares desde antes de la llegada del Imperio, y equilibraba dicha experiencia la extrañamente democrática promesa que hacía el Imperio de muchos pueblos unidos en uno solo, próspero e igualitario, bajo los innegables poder, estabilidad y éxito de la Corona. Durante la Gran Guerra, portavoces británicos sugirieron persistentemente que los servicios bélicos de hindús, africanos y asiáticos no quedarían sin recompensa.

Sin embargo, las esperanzas despertadas por esa propaganda fueron barridas después, al preocuparse Gran Bretaña de problemas internos. Por ello, en la Commonwealth, y especialmente en la India y en África, empezaron a formarse movimientos nacionalistas mientras los colonos europeos intentaban reforzar su posición.

Si los investigadores se dirigen a la calle Charles por la tarde, o a la estación del ferrocarril durante el día, podrán encontrar fácilmente a uno de esos nacionalistas, llamado Sam Mariga. Los jardines que tiene tanto en su casa como en la estación destacan por su soberbio aspecto, incluso en una ciudad que se enorgullece de los jardines (de la parte blanca). Aunque la casa es una humilde cabaña, el jardín de Sam es la envidia de la calle Charles. Mariga es un hombre alto y fuerte. Aunque ya se nota a sí mismo con demasiada edad y con excesivas responsabilidades familiares como para organizar movimientos políticos independentistas, de vez en cuando habla del tema, y frecuentemente utiliza su pase del ferrocarril para hacer visitas por toda la línea, en busca especialmente de jóvenes inteligentes y enérgicos, a quienes pone en contacto entre sí.

Parte del nacionalismo de Sam procede de su conocimiento de partes menores de los Mitos de Cthulhu. Habiendo sido testigo de sucesos que Occidente ignora y es incapaz de asimilar, no cree que los europeos sean omnipotentes.

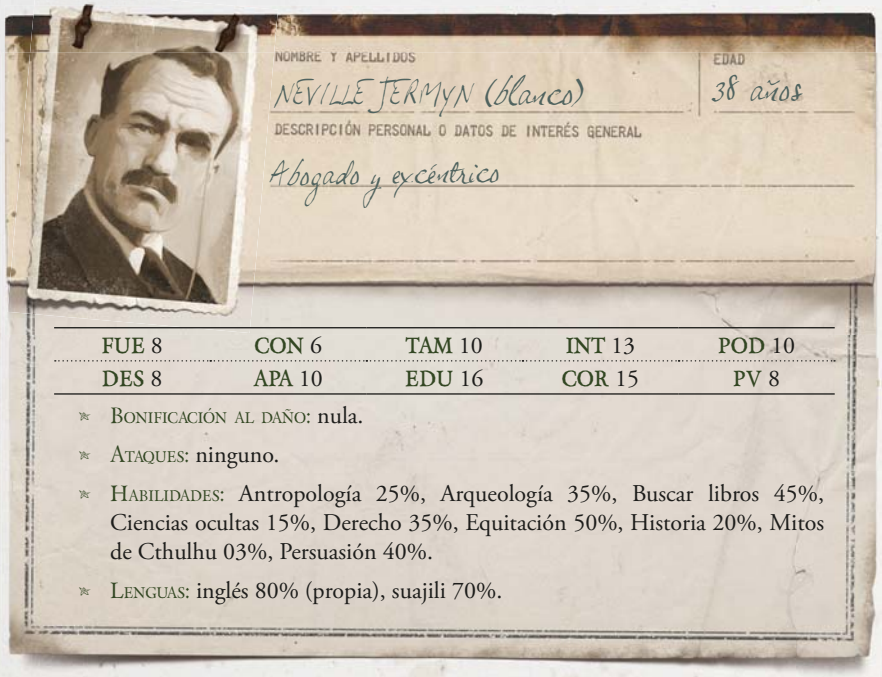
Mariga no sabe nada acerca de la Expedición Carlyle y, si los investigadores le interrogan acerca de lo sobrenatural, les indicará que se dirijan a Johnstone Kenyatta. El agente del ferrocarril en Nairobi aprecia mucho a Sam, y le deja que fije su propio ritmo de trabajo siempre que los jardines sigan inmaculados. Si los investigadores lo desean, Mariga puede guiarles hasta la montaña del Viento negro.

Neville Jermyn (blanco)

Descendiente del explorador de África sir Wade Jermyn, autor de *Observaciones sobre las diferentes partes de África*, que enloqueció en 1765 (ver el relato corto de H. P. Lovecraft *Arthur Jermyn* para más detalles), hablando con Neville puede uno darse cuenta (mediante una tirada de **Psicología**) de que es tan raro como su antepasado. Es abogado y trabaja en las oficinas del Gobierno, que es donde recibirá cualquier visita; en casa nunca atiende a la puerta.

Neville cree firmemente que la masacre de la Expedición Carlyle fue realizada por alguna secta, con ayuda sobrenatural. Desafortunadamente, sospecha de una secta que no tiene nada que ver (la del Gorila Blanco), y manipula inconscientemente todas las pistas para que encajen con su hipótesis. Afirma que sir Aubrey conocía la secta y su santuario, y tenía intención de descubrir la situación exacta de la Ciudad Blanca, una ciudad en ruinas de la cuenca del Congo hallada por sir Wade Jermyn en el siglo XVIII, a la que una teoría describe como el origen del que parten todas las civilizaciones humanas. Si los investigadores mencionan al Faraón Negro, Neville afirma que éste debía proceder igualmente de dicha ciudad. Una tirada de **Psicología** permite discernir que Jermyn cree firmemente en dicha posibilidad.

De hecho tal ciudad existe, y Neville tiene planos (obtenidos de Arthur Jermyn cuando éste estuvo en el Congo) que permitirían llegar hasta ella. Una posible expedición hasta allí podría atajar mediante el ferrocarril de Uganda. Neville siempre ha querido ir a la ciudad del Gorila Blanco pero no se atrevía (no es verdad que sir Aubrey quisiera ir allí, sino que es otra de las pistas falsas dejadas por él). Si los



investigadores utilizan o bien la **Persuasión** o bien la **Charlatanería** con Neville para conocer más detalles acerca de la Secta del Gorila Blanco, podría ser que se vieran guiados a seguir esta pista, lo cual requeriría por parte del guardián inventarse un escenario aparte, que no debería tener nada que ver con la trama de *Las máscaras de Nyarlathotep*, o ni siquiera con los Mitos de Cthulhu.

Neville Jermyn puede ayudar a los investigadores con sugerencias acerca de cómo aventurarse por el interior del país, cómo contratar porteadores, etc. Afirma que él contrató a todos los hombres de la Expedición Carlyle, muchos más de los que necesitaban, aunque sir Aubrey insistió en que fuera así. La conclusión lógica es que esperaban traer de vuelta más de lo que se llevaron, pero en realidad sir Aubrey quería un sacrificio humano adecuado para el Secta de la Lengua Sangrienta. Nombres como la Lengua Sangrienta, el Faraón Negro o M'Weru no significan nada para Jermyn.

Los investigadores sólo pueden entrar en casa de Jermyn subrepticiamente. Dentro hay multitud de artefactos africanos, algunos de naturaleza oculta, como demuestran sendas tiradas de **Ciencias ocultas**. Además posee una pieza relacionada con los Mitos, un grabado en marfil de un horrendo cazador cuya posesión permite a quien lo tenga en la mano llevar a cabo el hechizo Atar a un horrendo cazador sin conocer el hechizo, y que Neville obtuvo de un indígena luo en Nakura.

En el cajón de arriba del escritorio de Jermyn se encuentran los viejos mapas que muestran la situación de la Ciudad Blanca.

El doctor Horace Starret (blanco)

A la vez doctor en medicina y párroco anglicano de Nairobi, al doctor se le puede encontrar en el hospital y la escuela de la misión que ayudó a crear en el barrio negro. Si los investigadores le mencionan que quieren dirigirse al interior del país, les prevendrá contra las enfermedades africanas, las serpientes, arañas y ranas venenosas, y les indicará las precauciones a tomar, añadiendo que la zona del bosque de Aberdare es una región fresca y bastante saludable.

La Expedición Carlyle se dirigió a él para adquirir cierta cantidad de suministros médicos, notablemente vaselina, opio y otros varios que no hubieran estado disponibles en una farmacia local hasta al cabo de varias semanas. A cambio, la señorita Masters hizo una generosa donación para la iglesia, por lo cual el doctor Starret les quedó muy agradecido.

Debido a esta relación, le afectaron mucho las noticias de la masacre y participó en la autopsia de algunos cuerpos que fueron devueltos a Nairobi para ser enterrados allí. Los cuerpos estaban despedazados y, aunque siguiendo la lógica deberían haber sido devorados por los animales salvajes o haberse corrompido, estaban asombrosamente frescos después de haber estado durante semanas expuestos a la intemperie. Sin embargo, los forenses encontraron diversas evidencias de que en efecto lo habían estado. "Una conclusión espeluznante, amigos míos. Pero a mí me confirmó en mi fe, ¡puesto que tan atroz destino sólo puede deberse a la mano del Diablo! La única conclusión posible es una intervención sobrenatural maligna."

Roger Corydon (blanco)

El Sr. Corydon es el subsecretario colonial de Interior, y un contacto a la vez útil e ingenioso. Fue quien supervisó la investigación de la masacre Carlyle, aunque fue el gobernador de la colonia quien recibió las felicitaciones. Manifiesta, encogiéndose de hombros, que el asunto lleva mucho tiempo cerrado, y que se castigó a algunos indígenas nandi pero que probablemente escaparon algunos otros también merecedores de castigo. A Corydon le intriga que el asunto aún despierte interés. "Su amigo el Sr. Elias también me habló del tema" les informa. "Un tipo bastante romántico y excitable. Temo haberle decepcionado." Los cadáveres de los porteadores se conservaron debido a un fenómeno meteorológico inusual, que produjo una temperatura localmente muy baja; sin duda los nandi asesinaron a los blancos de la expedición y mutilaron sus restos en alguna macabra ceremonia secreta. Quizá algún día aparezcan los restos y se pueda archivar del todo tan terrible incidente.



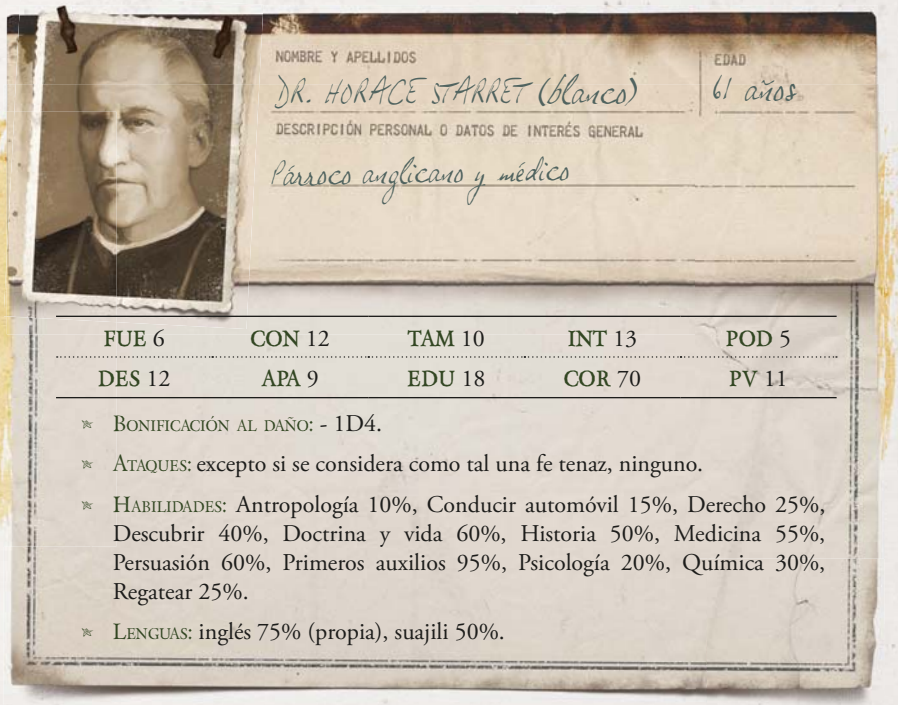
Roger Corydon

Los investigadores pueden examinar los archivos para anotar nombres de testigos, etc., aunque algunos de ellos han muerto, entre ellos el teniente Selkirk (un trágico incendio). La mayoría han cambiado de trabajo, nación o continente. Las fichas del personal militar están en manos del ejército.

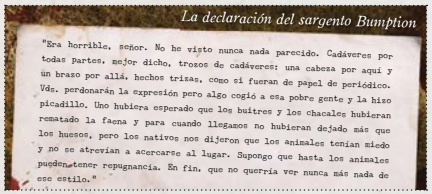
El capitán Montgomery y el sargento Bumption (blancos)

En el cuartel general de los Fusileros en Nairobi, el capitán Montgomery se muestra complacido de saludar a la Sra. Smythe-Forbes (y se apresura a alisar su mostacho decididamente colonial), ofreciendo a los investigadores una colaboración completa. Desafortunadamente, una extensa búsqueda en los archivos revela que sólo uno de los hombres que estuvieron en el lugar de los hechos permanece en la región: el sargento Leonard Bumption, que por aquél entonces era un joven mensajero. El sargento está en esos momentos en el cuartel, y el capitán le hace llamar a su despacho.

Bumption relata que había varios grupos de búsqueda en la zona; el suyo estuvo buscando casi dos semanas antes de hacer su macabro hallazgo. Según él, no hay duda alguna de que Carlyle, sir Aubrey, etc. estaban presentes e indudablemente muertos. Incluso afirma haber visto la cabeza seccionada de Hypatia Masters, y concluye que la responsable de las muertes fue una secta misteriosa. En realidad, Lenny está actuando como un buen soldado, que lo último que desea es poner en evidencia



a sus superiores volviendo a abrir un caso que estos consideran cerrado para siempre. Bumption es un mentiroso excelente, y ninguna tirada de **Psicología** podrá revelar si dice o no la verdad. *Los papeles de Nyarlathotep nº 34* es la parte más importante de su declaración.


La declaración del sargento Bumption

"Era horrible, señor. No he visto nunca nada parecido. Cadáveres por todas partes, mejor dicho, trozos de cadáveres: una cabeza por aquí y un brazo por allá, hechos trizas, como si fueran de papel de periódico. Vds. perdonarán la expresión pero algo cogió a esa pobre gente y la hizo picadillo. Uno hubiera esperado que los buitres y los chacales hubieran rematado la faena y para cuando llegamos no hubieran dejado más que los huesos, pero los nativos nos dijeron que los animales tenían miedo y no se atrevían a acercarse al lugar. Supongo que hasta los animales pueden tener repugnancia. En fin, que no querría ver nunca más nada de ese estilo."

Los papeles de Nyarlathotep nº 34, pág. 314

Si los investigadores le preguntan expresamente por él, dirá que conoce a "Nails" Nelson de haberle visto en el bar de vez en cuando. La noche anterior, sin ir más lejos, estaba en el *El Defensor Leal*, la taberna que hay junto al cuartel. Se ofrece de buena gana a acompañar a los investigadores hasta allí, pero la paciencia del capitán se ha agotado, e indica que puede retirarse a este valiente guerrero, que ha hecho poco más que malgastar el tiempo de todos.

Bertram "Nails" Nelson (blanco)

Como predijera el sargento, Nelson está en esa taberna (o está a punto de llegar allí): hay un 65% de probabilidad por hora de que aparezca. Es un individuo desaliñado, con barba de varios días, de altura media y manos poderosas. Se queja amargamente de casi todo. Está pasando una mala racha, y se ve reducido a vagar por los bares frecuentados por los soldados.

Nelson posee poca información sólida y no recuerda nada en absoluto a menos que los investigadores le paguen una copa. Si rehúsan, hay un 75% de probabilidad de que se ponga beligerante. Si acceden, les informa de haber visto a "Brass" Brady en Hong Kong hace algún tiempo (para llegar hasta aquí hacen falta tres copas). Una vez suficientemente motivado, recordará que fue en 1923, en el bar "El lirio amarillo", de la calle Wan Shing, en la zona de bares de la Pasarela. Eso es todo lo que recuerda y está seguro de que no hubo nada más. Es cierto: Brady jamás confiaría en un elemento como Nelson.


El capitán Montgomery


El sargento Bumption



NOMBRE Y APELLIDOS: BERTRAM "NAILS" NELSON — EDAD: 36 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: soldado de fortuna irresponsable

FUE 15	CON 13	TAM 15	INT 11	POD 6
DES 13	APA 7	EDU 4	COR 30	PV 14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Patada 70%, daño 1D6 + 1D4.

  Fusil Lee-Enfield calibre 303 55%, daño 2D6 + 4.

  Escopeta galga 20 50%, daño 2D6/1D6/1D3.

  Garrote 50%, daño 1D6 + 1D4.

  Cuchillo de combate 45%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

  Cabezazo 35%, daño 1D4 + 1D4.

  Puñetazo 30%, daño 1D3 + 1D4.
- Habilidades: Actuar sin pensar 55%, Demoliciones 25%, Descubrir 50%, Discreción 60%, Electricidad 15%, Escuchar 25%, Esquivar 65%, Lanzar 35%, Mecánica 40%, Nadar 35%, Ocultarse 75%, Regatear 15%, Saltar 40%, Trepar 55%.
- Lenguas: inglés 45% (propia), kikuyu 18% (sólo hablar), luo 19% (sólo hablar), masai 15% (sólo hablar), nandi 10% (sólo hablar), suajili 05% (sólo hablar).

Cuando la Expedición Carlyle llegó a África, Nelson cumplía condena por abandono de servicio en una prisión de Su Graciosa Majestad en Kenia. Ha oído cientos de historias acerca de todo tipo de sectas, y puede inventarse alguna más a beneficio de los investigadores mientras le den de beber. Le encantaría trabajar para ellos, y afirma conocer África como la palma de su mano. Tiene nociones de algunos idiomas nativos, la mayoría sustantivos aprendidos en barras de bar, y verbos aprendidos en burdeles. Si los investigadores le someten a una estrecha disciplina y le mantienen alejado del alcohol y de los narcóticos, puede serles útil; sin embargo, no pueden fiarse de él porque a la primera ocasión huirá robándoles lo que pueda. No conoce la situación de la montaña del Viento negro, pero ha estado en el bosque de Aberdare.

Johnstone Kenyatta (negro)

A Johnstone se le menciona en las notas de Jackson Elias. Sam Mariga le conoce, así como la Sra. Smythe-Forbes, Roger Corydon, el capitán Montgomery, y la mayoría de los blancos de Nairobi, si bien las referencias que unos y otros pueden dar de él varían sustancialmente. Sus enemigos afirman que es un agitador, y en otras ocasiones le acusan de charlatán y de hechicero tribal (su abuelo sí que lo era), mencionando repetidamente su conexión con la magia. Vive en el barrio negro, en la calle Marianna, aunque la mayor parte del tiempo se le puede encontrar en las oficinas de la Asociación Central Kikuyu, una organización de negros dedicada a obtener representación nativa en el gobierno colonial. Casi todo el mundo en el barrio negro, sea kikuyu o no, puede indicar a los investigadores dónde encontrar las oficinas de la ACK, presidida por el sabio y carismático Johnstone.



Johnstone Kenyatta

Normalmente ni los blancos ni los "morenos" suelen acercarse por el local de la ACK; Kenyatta está allí y se da cuenta de inmediato de la llegada de los investigadores. Si mencionan a Jackson Elias, la Lengua Sangrienta o cualquier otro tema relacionado con los Mitos, se los mira pensativamente y les indica que pasen a una habitación adyacente "donde se puede hablar con más tranquilidad, caballeros". Su inglés es excelente.

Escucha a los investigadores con atención, evitando sus preguntas hasta haber comprendido el alcance de la misión de estos en detalle, para luego afirmar: "Esas antiguas costumbres son crueles, y mi conocimiento de ellas bastante imperfecto. Hace más de veinte años que abandoné mi hogar donde había oído tales historias a mi abuelo que era un gran *murogi*, o adivinador. He tratado de dejar atrás ese mundo para entrar en el vuestro, y no deja de ser irónico que, mientras yo intento acercarme a vuestra herencia cultural, vosotros os acerquéis a la mía."

Reflexiona durante un rato y luego continúa: "No consigo comprender gran parte de lo que me explicáis, e incluso hay partes que encuentro difíciles de creer, pero percibo algo sobre vuestro grupo; quizá tenga yo trazas del poder de mi abuelo. Si queréis, puedo indicaros dónde hallar a un hombre que quizá os pueda ayudar; no le hablé de él a Jackson Elias porque me pareció que ya estaba condenado y no podía cargar a mi amigo con semejante peso. Sin embargo, vuestros destinos no están acabados; aún os quedan grandes victorias por conseguir, o quizá fracasos terribles por experimentar."

Si los investigadores acceden a lo propuesto, Kenyatta sale unos minutos y a la vuelta les dice: "Un amigo os espera junto a la puerta. Debéis seguirle de lejos y él se asegurará de que no le perdáis. Si se para y espera, vosotros debéis hacer lo propio. La puerta en la que entre estará pintada de amarillo; entrad también vosotros por ella, rápidamente y sin temor. Me alegro de haberos conocido." Se despide estrechando la mano de cada investigador.

Junto a la puerta aguarda un negro alto, vestido con camisa y pantalones blancos pero descalzo, quien, al verles salir, les sonríe y echa a andar. Kenyatta hace señas a los investigadores de que sigan al hombre alto y se despide de ellos diciendo: "Hasta la vista, caballero."

Johnstone Kenyatta (hasta 1920 Johnstone Kamau, y a finales de los Años 30 Jomo Kenyatta) no sólo es de gran ayuda para los investigadores, sino que también es una de esas delicias del juego de rol *La llamada de Cthulhu*, la oportunidad de encontrarse con una figura mundialmente famosa antes de que lo fuera. Los que estén interesados en el folclore de Kenia pueden leer su libro *Frente al monte Kenia*. Las diversas biografías de Kenyatta ofrecen excelente material de fondo acerca de Nairobi en la época en que transcurre esta aventura. Aparte de esta aparición aquí, Kenyatta dirigirá el proceso de independencia de Kenia y será su primer presidente. En 1952 los británicos le acusaron de dirigir la campaña de terror de los Mau Mau, pero en realidad la responsable fue la Secta de la Lengua Sangrienta, y por tanto se trata de otro horror perpetrado por Nyarlathotep y los otros dioses.

Si los investigadores continúan en el barrio negro, es probable que acaben visitando a Okomu y al viejo Bundari (ver pág. 186).

Tandoor Singh

El vendedor de té más conocido del barrio "moreno" de Nairobi vive en la trastienda de su establecimiento de la calle Biashara, que no es sino una estructura de tablilla rematada por una cúpula de latón. Aunque no es un sacerdote, Tandoor Singh es un elemento importante para la Lengua Sangrienta, y se le ha dado jurisdicción informal sobre los extranjeros (hindús, británicos, etc.) en Kenia, derecho ganado por su perfecta cobertura de las condiciones que rodearon a la masacre de la Expedición Carlyle. Como extranjeros, los investigadores están a su cargo y no ha enviado aviso de su llegada a M'Weru porque considera que le pertenecen. Sin embargo, dará parte si los investigadores le visitan, ya que comprometen su identidad y le obligan por tanto a solicitar la ayuda de M'Weru.

La tienda de Singh es muy conocida en Nairobi; si al guardián no se le ocurre otro método mejor, un investigador puede ver un anuncio de la tienda en la *Estrella*.

Si se vigila la tienda de noche, hay un 25% de probabilidad (no acumulativa) de que se vea entrar a varios negros luciendo cintas de pelo de color rojo, para salir poco después. Llevan mensajes de M'Weru relativos a diversos asuntos de la secta. Si los investigadores han visto a otros miembros de la secta les reconocerán de inmediato. A menos que tomen medidas para evitar ser detectados, Singh tiene un 75% de probabilidad de verles al acecho, montando de inmediato un nuevo ataque. Si quieren vigilar durante mucho rato, lo mejor es alquilar algún local cercano, para poder estar a cubierto.

Si los investigadores hablan con Singh, éste niega todo conocimiento de la Lengua Sangrienta. Admite haber hablado varias veces con sir Aubrey Penhew y otros miembros de la Expedición Carlyle, pero sólo para venderles té; sir Aubrey en particular apreciaba sobremanera una variedad de *oolong* muy fragante, y el humilde Tandoor Singh tenía la suerte de tenerla.

Curioseando en casa de Singh

Hacia las 2 de la tarde y de nuevo después de las 7, Tandoor sale de la tienda y va a un café próximo para comer y hablar con otros mercaderes. Todos los miércoles por la noche, Singh juega al ajedrez con otro hindú desde las 7 hasta casi medianoche. Como quiera que en Nairobi está prohibido abrir las tiendas los domingos, suele aprovechar la tarde de ese día para ir de campo.

La tienda tiene una entrada por delante y otra lateral, ambas provistas de candado (FUE 10) y una ventana delante. La calle Biashara está muy concurrida a todas horas, por lo que la puerta lateral es mucho más discreta, y es la que usan los sectarios.

En la tienda no hay nada fuera de lo corriente. Consta de un espacio para la venta con un mostrador, un dormitorio y un almacén. La puerta del almacén está cerrada con un candado de FUE 10 El dormitorio refleja el ostensible hinduismo de Singh, con varias litografías piadosas, y un bello grabado en madera fragante. Bajo la almohada guarda un libro de contabilidad, pero éste sólo muestra que Tandoor realiza la mayoría de sus operaciones de importación y exportación a través de su pariente Ahja Singh, en Mombasa, como cabría esperar.



NOMBRE Y APELLIDOS: TANDOOR SINGH ("moreno")

EDAD: 45 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Vendedor de té y agente de la Lengua Sangrienta

FUE 8	CON 10	TAM 9	INT 15	POD 19
DES 15	APA 12	EDU 6	COR 0	PV 10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques*: Cuchilla de carnicero 50%, daño 1D4 + 2.

  Daga 35%, daño 1D4.

  *Singh siempre lleva la daga escondida en sus ropas. No sabe lanzarla.
- Hechizos: Cegar, Convocar/Atar a un vampiro de fuego, Signo de conjuración.
- Habilidades: Charlatanería 35%, Contabilidad 35%, Crédito 25%, Descubrir 35%, Discreción 35%, Escuchar 55%, Farmacología 35%, Jugar al ajedrez 50%, Mitos de Cthulhu 19%, Ocultarse 65%, Persuasión 45%, Psicología 20%, Regatear 75%.
- Lenguas: hindi 35% (sólo hablar), inglés 53% (sólo hablar), kikuyu 50% (sólo hablar), punjabi 65% (propia), suajili 35% (sólo hablar), urdú 20% (sólo hablar).

La tienda de Tandoor Singh



Planta baja

1. Tienda
2. Dormitorio
3. Almacén



El almacén está lleno de cajas y barriles de té. Debajo de un barril vacío hay una trampilla que queda muy visible si se mueve aquél, bajo la cual hay una escalera que baja.

El sótano de Tandoor Singh

La cámara tiene unos 20 m² de superficie y una altura de 3,30 m, con un pilar de apoyo en el centro, y las paredes apuntaladas con vigas y tablones. Tandoor excavó la cámara con sus propias manos empleando muchos meses. Huele a muerto, probablemente porque entierra los cadáveres de sus víctimas aquí mismo (el suelo es de tierra). Una tirada de **Descubrir** permite fijarse en que el suelo presenta una serie de depresiones solapadas pero regulares, cada una de ellas de 1,80 m de largo por 90 cm de ancho. Tanto en la pared norte como en la sur hay tres hornacinas para poner velas.

En el centro de la pared oeste (de cara a las escaleras) hay una figura de piedra de 1,20 m de altura, hecha de piedra negra crudamente esculpida, que representa a una figura deforme y enana con cuatro ojos y cuatro brazos, cada uno de los cuales empuña un tulwar. En lugar de pies tiene tres grandes apéndices en forma de tentáculo. La estatua representa uno de los mil aspectos de Nyarlathotep, una forma conocida en la India como el pequeño reptador. De vez en cuando, Tandoor atrae hasta aquí a algún chiquillo de la calle o a alguna prostituta y los sacrifica a su dios, pero Nairobi no es una ciudad muy grande y no puede hacerlo tan a menudo como querría.

El pilar central tiene un juego de argollas.

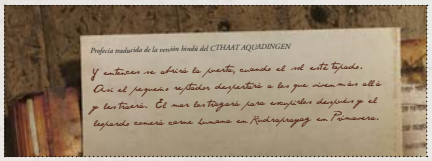
En la esquina noroeste hay un armario grande de obra, provisto de un candado muy resistente (FUE 15), que contiene diversos objetos de interés.

LA CUCHILLA DE CARNICERO: tiene el mango de madera retorcido y en la hoja, de un solo filo, hay grabado el símbolo del pequeño reptador (tirada de **Mitos de Cthulhu** para identificarla). Tandoor utiliza esta cuchilla, que una tirada de **Antropología** permite identificar como de manufactura del norte de la India, para matar a sus víctimas.

CONOS DE INCIENSO: se trata de un paquete de 1D10 + 5 conos del Incienso de los otros Planos, un producto que, al arder y ser inhalado, permite al usuario ver los planos de

existencia en los que habitan los otros dioses. Ni que decir tiene que la visión de tan terribles paisajes es perjudicial para la Cordura (1D3/1D10). Si se absorbe el humo de más de un cono a la vez, la pérdida de Cordura es acumulativa pero la visión es la misma. Cada vez que se utiliza un cono, el usuario gana 1 punto de **Mitos de Cthulhu**. En las visiones nunca es posible ver a uno de los dioses, pero sí todo tipo de otros seres turbadores y terroríficos. Un cono puede afectar hasta a 50 personas. Una tirada de **Descubrir** permite darse cuenta de que en las hornacinas hay fragmentos de cono que no han acabado de arder.

EL *CTHAAT AQUADINGEN*: aunque escrito en un dialecto del hindi, se trata de una versión muy similar a la que se describe en las reglas, si bien ésta contiene una anotación especialmente interesante (ver *Los papeles de Nyarlathotep nº 35*).


Profecía traducida de la versión hindú del CTHAAT AQUADINGEN

Y entonces se abrirá la puerta, cuando el sol esté fijado. Así el jaguar robará destierro a los que viven más allá y los traerá. El mar los traerá para completar desorden y el leopardo comerá carne humana en Rodrigazpaz en Primavera.

Los papeles de Nyarlathotep nº 35, pág. 310

También figura una fecha del calendario hindú para el eclipse, que corresponde al 14 de enero de 1926. El leopardo del que se habla podría ser el devorador de hombres que apareció en la India en 1926, y al que se atribuye la muerte de 125 personas antes de ser abatido en mayo de ese mismo año. A partir de esta bestia se puede crear un interesante escenario.

UNA CAPA AMARILLA: bordada a la manera hindú, con el mismo símbolo que aparece en la cuchilla; evidentemente se trata de una capa ceremonial.

Cegar, un hechizo

Se requiere una tirada de resistencia de los puntos de magia del mago contra los de la víctima. Si ésta no consigue resistir, pierde 1D10 puntos de COR y 1D4 puntos de vida, a consecuencia de quedarse ciega de una forma terrible: los ojos se le funden de repente y fluyen por su cara en medio de un dolor intenso. El objetivo es incapaz de actuar, víctima de un dolor insoportable. El objetivo debe estar visible y a menos de 30 m del realizador. Se requieren 20 puntos de magia y el gasto de 1D8 puntos de COR; sólo hacen falta diez segundos para llevarlo a cabo.

No hay nada inmediatamente visible en el sótano que relacione a Tandoor Singh con la Lengua Sangrienta, pero sí lo suficiente como para confirmar las sospechas de los investigadores. Si alguien descubre su habitación secreta, Tandoor hará todo lo que esté en su mano para destruirle, ya que este hecho amenaza tanto a su estatus en el mundo como a su secta. Los investigadores que vayan a la policía sin pruebas firmes (alguno de los 15 esqueletos enterrados en el suelo sería adecuado) se arriesgan a que no les hagan caso. Al fin y al cabo no hay ninguna ley que prohíba tener un sótano lleno de cosas raras (mucha gente normal también lo tiene) y después de todo, ¿qué se puede esperar de unos paganos? Y ya que hablamos de cosas raras, ¿cómo han accedido los investigadores a la vivienda de un súbdito de la Corona perfectamente respetable?

Una vez que la policía se haya fijado en él, Tandoor se pondrá en contacto con M'Weru, pidiéndole ayuda. Si ella se decide a actuar, los investigadores pueden verse en serios problemas.

El pabellón de caza

KENIA

Donde los investigadores conocen al coronel Endicott, un gran cazador blanco, y tienen conocimiento de los horrores juveniles que infestan los terrenos cercanos a su pabellón de caza.

Esta aventura es una pista falsa, y tiene que ver con las desventuras del coronel Endicott, gran cazador blanco (al menos en su opinión) y guía de la verdadera África para turistas ricos y crédulos. El negocio del coronel ha decaído recientemente, debido a una serie de extraños asesinatos cerca de su pabellón de caza.

Una minúscula banda de gules reside cerca de la plataforma nocturna del coronel, una cabaña sobre pilares situada a varios kilómetros del complejo principal, que ofrece refugio de la lluvia y de los depredadores errantes, a la vez que excelentes vistas de los animales salvajes. El coronel fue lo suficientemente desafortunado como para construir su plataforma nocturna cerca de un cementerio tribal, que hace mucho tiempo que atrae a los gules.

Por extraño que parezca, este lugar proporciona a los gules tanto reclutas como sustento. Para conocer más acerca de los gules y de su comportamiento, consulta las notas acompañan a la descripción de los pequeños gules al final de esta sección.

Cómo encontrarse con el coronel

Más que descubrir esta aventura, los investigadores se ven forzados a ella por obra del coronel Endicott.

Si el diario La Estrella de Nairobi aún existe

Cuando los investigadores decidan visitar *La Estrella de Nairobi*, su salida coincidirá con la dramática entrada del coronel Endicott.

Portando una escopeta mataelefantes terciada, que disparará al techo si cree que se le ignora, el coronel despotricará afirmando que su medio de vida está siendo amenazado por periodistas entrometidos, que afirman que sucede algo fuera de lo normal en su pabellón de caza de la sabana, cuando todo el mundo sabe que no hay nada tan natural en la sabana como la muerte violenta y sanguinaria. No hará concesión alguna a la sensibilidad de Nathalie Smythe-Forbes, a quien ahora considera como una enemiga implacable que pretende arruinarle. El coronel se ha inventado diversas razones por las cuales esto podría ser así, aunque ninguna de ellas tiene sentido. La razón por la que la *Estrella* informa de las muertes es tan simple como que son noticia, y con la altruista esperanza de que tales informes puedan ayudar a que otros no resulten muertos.

Las expresiones de interés o de simpatía con el coronel conseguirán que hable, y pronto invitará a los investigadores a su pabellón de caza, especialmente si parecen saber algo sobre investigaciones o asesinatos. Si uno o más de ellos son británicos, eso les granjea un respeto aún mayor por parte del coronel, y si son ricos olfatea una oportunidad de negocio. Al cabo de poco tiempo, les habrá convencido de que le ayuden a descubrir las misteriosas muertes que amenazan su negocio.

Si la Estrella resulta destruida

Si por alguna razón, los investigadores no visitan la *Estrella* y Singh ataca el periódico, el coronel busca a los investigadores en su hotel, creyendo que son gente de confianza que podrían aceptar su encargo. Ha sido acusado del ataque a la *Estrella*, debido a sus amenazas previas, por lo que en el barrio de los blancos le están haciendo el vacío. ¿Pueden los investigadores limpiar su nombre? Accede a cualquier tarifa estándar que los investigadores decidan. En primer lugar, insiste en que vean que no tenía razón alguna para atacar el diario. Las afirmaciones de que su pabellón de caza es peligroso son tonterías, y pretende probarlo. Las muertes son el resultado del desafortunado encuentro entre animales salvajes y turistas poco cuidadosos, eso es todo.

El coronel

El coronel Endicott es un hombre enérgico, fornido y rubicundo, que apesta a desesperación y whisky de malta, y al que resulta imposible ignorar. Colérico y beligerante, el coronel jamás acepta un no por respuesta, y protege su pabellón de caza y su reputación como una leona a sus cachorros. Mide casi 1,88 m, y su rostro colorado como un ladrillo, su agresivo mostacho, y su postura de hombros caídos son dignos de verse. Lleva siempre al hombro su enorme escopeta mataelefantes, a la que llama señora Carruthers, en recuerdo de la patrona de una casa de huéspedes a la que sedujo durante la Gran Guerra.

Los del lugar le ven con cariño, o con aprensión si han sentido su ira. Se pueden llevar a cabo tiradas de dado para determinar quién es amigo suyo y quién no lo es, con un resultado impar significando que un ciudadano particular le aborrece, y un resultado par significando lo opuesto. A causa de su aislamiento en el pabellón y su obvio desdén por la sociedad de Nairobi, no es una fuente de información que pueda ser útil a los investigadores en su auténtica misión. Puede parecer un desequilibrado que intenta atraerles a su perdición, pero tan sólo es un rudo y nervioso ex oficial, a quien se le denegó el generalato al que aspiraba debido al (para él) temprano final de la guerra.

Está completamente solo. El único miembro de su personal que no ha huido es Joe el Silencioso, un nativo taciturno que no habla porque no tiene nada que decir ni al coronel ni a sus huéspedes. Joe el Silencioso permanece en el complejo del pabellón.

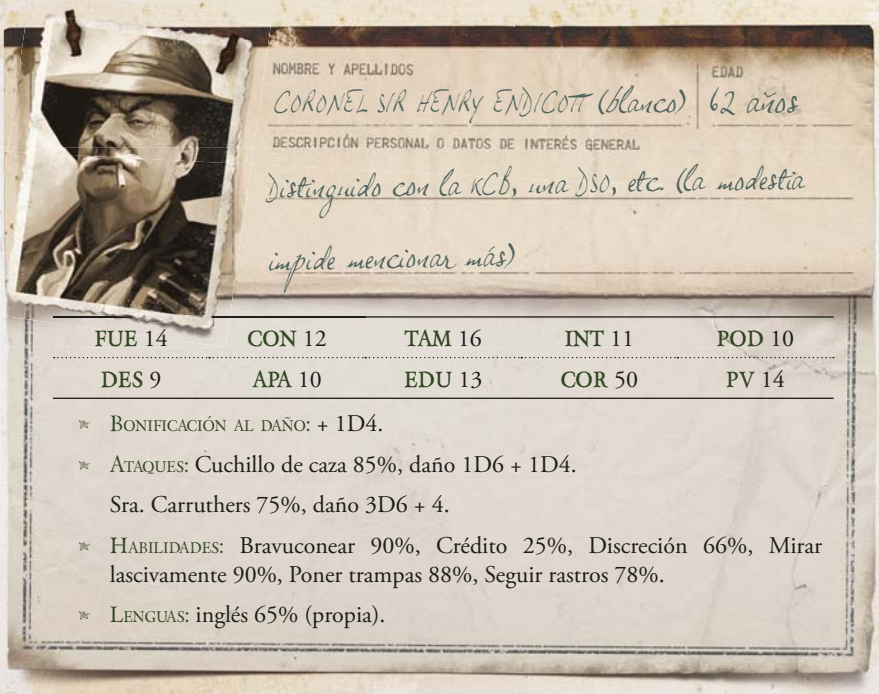
Relatos del pabellón

He aquí la información que los investigadores pueden obtener acerca del pabellón, y sobre las misteriosas muertes relacionadas con él. Todos los informes son ciertos. Coloca algunos en noticias de prensa y otros en boca de los residentes de Nairobi, o todo ello en boca de los residentes si la *Estrella* ha ardido. El guardián tiene libertad para añadir hechos que no son ciertos, si desea despistar a los investigadores. Las tribus de caníbales y los hombres blancos enloquecidos, errantes y asesinos vienen bien para esto, especialmente lo segundo, que ofrece un buen cebo para los investigadores si los propios incidentes no les animan.

Han tenido lugar cinco muertes. Tres eran turistas, un inglés y dos americanos, todos ellos huéspedes del coronel, y otros dos eran criados del pabellón de caza. Todos estaban en un safari en los alrededores del pabellón cuando resultaron muertos. Cada uno fue encontrado en un lugar diferente, pero un examen de las posiciones, y tiradas de **Idea** o de **Orientarse** con éxito permiten deducir que las muertes se arraciman alrededor de la plataforma nocturna.

Los restos de los cadáveres han sido parcialmente devorados. Los cazadores locales dicen que el radio de la mordedura de algunas heridas es minúsculo, como las de los monos. Debido al aislamiento y al estado de los restos, no se han llevado a cabo autopsias.

La tribu de los boyoyva, en cuyo territorio se encuentran tanto el pabellón de caza como la plataforma nocturna, hace mucho tiempo que afirma que los viajeros deberían evitar la zona, a causa de la presencia en ella de muchos chacales y grandes felinos.



FUE 14	CON 12	TAM 16	INT 11	POD 10
DES 9	APA 10	EDU 13	COR 50	PV 14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Cuchillo de caza 85%, daño 1D6 + 1D4.

  Sra. Carruthers 75%, daño 3D6 + 4.
- Habilidades: Bravuconear 90%, Crédito 25%, Discreción 66%, Mirar lascivamente 90%, Poner trampas 88%, Seguir rastros 78%.
- Lenguas: inglés 65% (propia).

Se dice que una tribu maligna de la zona de los boyoyva fue exterminada por tribus circundantes hace muchos siglos.

La *Estrella* ha decidido que las cinco muertes se deben a un león solitario, que debería ser rastreado y muerto por las autoridades. Nathalie Smythe-Forbes, de *La Estrella de Nairobi*, no niega los relatos locales sobre extrañas y pequeñas criaturas en la zona de las muertes, ni cree poco razonable que los animales herbívoros eviten una zona donde existe gran número de depredadores, ni tampoco que alguna religión o secta tribal pudiera tener relación tal fenómeno (los misterios hacen aumentar la venta de periódicos). El periódico nunca acusará al coronel de nada impropio, puesto que Smythe-Forbes le cree completamente inocente, pero su deber es prevenir del peligro que existe en la zona, aunque la mala publicidad no le vaya bien al coronel.

La tesis policial y militar oficial es también que se trató de encuentros desafortunados de turistas con leones o jaurías de chacales. Toda otra prueba o relato son descartados como habladurías de los nativos. Si se interroga largamente a la policía y el gobierno colonial, alguien podría sugerir que el coronel probablemente fuera descuidado debido a la bebida, pero sin testigos o pruebas la sospecha carece de fundamento.

El camino hasta el pabellón

Si los aventureros se muestran amistosos con el coronel, éste les invita a su pabellón, situado al suroeste de Nairobi, en lo que tiempo después será el Parque Nacional de Nairobi.

Como quiera que el propio Nairobi es una rareza, una ciudad al borde de la selva salvaje, el coronel se ha beneficiado de ello construyendo su pabellón donde los turistas ricos e indolentes pueden ver animales salvajes y sentirse como si estuvieran en plena Naturaleza a sólo unas horas de coche de la ciudad. El trayecto es duro para vehículos y pasajeros, pero las espléndidas vistas, las distantes montañas y la exótica vida salvaje mantienen interesados a todos. El coronel tiene su propio camión, con tres asientos en la parte delantera y dos más, bastante menos confortables, en la trasera. El coronel jamás dejará que una mujer blanca viaje en la parte de atrás.

El pabellón

Se encuentra cerca de un abrevadero y de varios senderos de caza, por lo que los turistas pueden contemplar los animales no lejos de la comodidad de los alojamientos permanentes. Esto es especialmente necesario para los avistamientos nocturnos, que pueden ser peligrosos. La plataforma nocturna ha sido construida pensando en la seguridad, a unos cuantos kilómetros de distancia.

Como huéspedes suyos, el coronel anima a los investigadores a ir de safari. Estos pueden ver los lugares de las muertes, que se encuentran todos cercanos a la plataforma nocturna (ver el comentario en "Relatos del pabellón"). Para aquellos investigadores a quienes le guste, la caza en la zona incluye cebras, ñus, impalas, jirafas, rinocerontes negros, leones, guepardos, leopardos, cerdos salvajes y avestruces. Los elefantes son raros pero aparecen ocasionalmente. Los cocodrilos y los hipopótamos toman el sol en las charcas del cercano río Mbagathi-Athi.

Utiliza o adapta descripciones de las que salen en la sección "Bestias y monstruos" de las reglas. Que cacen por ejemplo gacelas o impalas, dotadas de Esquivar 65%, Olfatear 60%, Movimiento 15 y 18 puntos de vida.

La casa principal

La casa principal es un clásico pabellón de caza, con cabezas disecadas de animales montadas en las paredes, alfombras de piel de cebra y león, y montones de escopetas brillando en sus armeros (ocho en total, con tamaños en aumento hasta el de una mataelefantes). La casa tiene un largo salón y estudio en su mitad delantera, cocina, cuartos de baño, alojamientos del servicio en la parte trasera y seis dormitorios en el piso de arriba. El nivel de comodidad es alto, con agua disponible mediante una bomba y comida cocinada por Joe el Silencioso. También hay diversos edificios secundarios: una tienda, un garaje, un depósito de agua, y cualquier cosa que el guardián encuentre útil, todo ello rodeado por una verja de gruesos espinos y provista de una recia puerta.

Los pequeños gules podrían atacar la casa principal tras seguir allí a los investigadores desde la plataforma nocturna. Algunos entran por las ventanas del piso superior, mientras otros acechan entre las hierbas altas para atrapar a los que huyen del edificio.

Joe el Silencioso

Es el único criado que le queda a Endicott, puesto que los demás han huido o han sido despedidos por el coronel debido a la falta de clientes. Joe el Silencioso puede hablar, pero pretende ser tonto para librarse de la necesidad de conversar con un hombre como Endicott, que no atiende a ninguna otra opinión que no sea la suya. Excepto en caso de catástrofe, Joe permanece en la casa principal hasta la caída de la noche. Sabe que hay pequeños demonios acechando por la zona, y que son ellos los que han causado las muertes. Si se le trata con respeto y amabilidad, podría prevenir a los investigadores en secreto, pero no lo comunicará mientras Endicott esté presente. Si los pequeños gules atacan, demostrará ser enérgico, inteligente, y más capaz que Endicott. Si hay vidas en juego, no dudará en comunicarse, trazar planes, o dar órdenes.

La plataforma nocturna

Tras admirar la casa principal y el complejo, y quizá dar una vuelta por los lugares de las muertes, los investigadores pueden querer investigar la plataforma nocturna, una pequeña choza de tres habitaciones construida sobre pilares cerca de unas charcas del río Mbagathi-Athi. Contiene comida seca y agua para tres días, dos pares de binoculares y una caja de Glenlivet (la reserva privada del coronel). También hay siete catres de campaña, dos fusiles de cerrojo Lee-Enfield (daño 2D6 + 4), una pistola Webley (daño 1D10), y 100 proyectiles para cada una de las tres armas en un armario disimulado (hace falta una tirada de **Descubrir** para darse cuenta de la ranura en la pared que da acceso al mismo.)

Se accede a la plataforma mediante una escala de madera que cruje siniestramente. Está mal sujeta al pilar de la plataforma en el que se aguanta, por lo que representa un peligro, así que subir por ella requiere una tirada de **Trepar**. Una pifia hace que se suelte, y la caída ocasiona 2D6 puntos de daño. Dos horas, un martillo y clavos, y una exitosa tirada de **Mecánica** permiten arreglarla (pero no que deje de crujir). Es la única forma de subir o de bajar: en la plataforma nocturna no hay cuerda alguna.

De día

De día el lugar parece inofensivo. Es un paraje muy bello, como bien saben los boyoyva, que encuentran solaz en la belleza en tiempos tristes. Un examen riguroso y una tirada de **Seguir rastros** con éxito permiten revelar las pisadas de un niño en la arena, a unos cientos de metros del río. Las entradas a los túneles de los gules desde este lado han sido cerradas por los gules adultos, que saben que por aquí hay bastante paso de humano. Si se descubren, las bocas de entrada siguen pareciendo tan sólo grandes madrigueras de conejos, demasiado pequeñas para que ningún investigador pase por ellas. Hace falta una tirada con éxito de **Mitos de Cthulhu** para revelarlas como algo inusual.

De noche

La mejor forma de descubrir lo que sucede es vigilar la zona desde la plataforma nocturna una noche completa, pero también es la más peligrosa, ya que hasta el momento han sido ocupantes de la plataforma todas las víctimas de raza blanca; al menos sus cuerpos fueron arrastrados desde allí hasta donde acabaron. El coronel supone que se alejaron de la plataforma y fueron atacados, y no imagina que los cuerpos fueron movidos de forma deliberada.

Cualquier noche en la que un investigador permanezca en la plataforma nocturna, se verá sujeto al ataque de los pequeños gules. Saliendo de los túneles que hay cerca de la plataforma, 1D10 de ellos suben en silencio por la escala, lo que da derecho a una tirada de **Escuchar** por investigador para oír el crujido de la misma cuando las pequeñas criaturas trepan por ella.

Cuando atacan, gritan y gimen, parloteando en el idioma de los gules. Una tirada con éxito de **Mitos de Cthulhu** puede identificarles como gules a partir de su forma de hablar, pero no hay forma de comunicar o negociar con sus mentes hoscas y degeneradas.

Saltan sobre los investigadores con ansiedad, yendo primero a por el rostro o a por la barriga, con fuerza y velocidad desproporcionados para su pequeño tamaño. Si la primera oleada es destruida, pueden venir más. Si se abate a 20 o más de ellos, se reagrupan y vuelven en masa, golpeando y mordiendo los pilares de la plataforma, abandonando toda idea de secreto en un frenesí de sangre.

Caerse de la plataforma cuesta a cada persona que esté arriba 2D6 puntos de vida, y obliga a realizar una tirada para ver si se producen heridas incapacitantes, puesto que esos investigadores no pueden huir para ponerse a salvo. Cada persona incapacitada es atacada por 1D6 pequeños gules.



NOMBRE Y APELLIDOS: Joe el silencioso (negro) — EDAD: 53 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Taciturno criado del coronel Endicott

FUE 10	CON 11	TAM 11	INT 15	POD 14
DES 13	APA 12	EDU 10	COR 70	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques*: Fusil Lee-Enfield calibre 303 55%, daño 2D6 + 4.

  Cuchillo de cocina 55%, daño 1D4 + 2.

  Martillo 35%, daño 1D8.

  *Aunque normalmente es un individuo tranquilo y apacible, Joe el Silencioso no dudará en utilizar sus armas si hay vidas en peligro.
- Habilidades: Cocinar y limpiar 70%, Conducir camión 30%, Conducir maquinaria 60%, Crédito 10%, Escuchar 90%, Mecánica 55%, Mundo natural 85%, Ocultarse 65%, Persuasión 55%, Química 15%, Seguir rastros 90%.
- Lenguas: inglés 40%, kikuyu 85% (propia), nandi 35%, suajili 30%.

Dirige el ataque de los gules con el frenesí propio de una morbosa pesadilla, tanto como puedas. Criaturas parecidas a muñecas, con una fuerza terrible y apetitos abominables, atacando de forma organizada, es algo que los supervivientes de esta aventura jamás olvidarán.

Si no consiguen derrotar a los investigadores aquí, los gules irán a la casa principal. Los que quedan intentarán destruir a cualquiera que sepa de su existencia, puesto que son lo suficientemente inteligentes como para saber que se enfrentan a la destrucción si se les descubre.

El cementerio

A menos de 1 km de la plataforma nocturna se encuentra el cementerio de los boyoyva. Explorar la zona permite descubrir los restos de 1D3 + 1 cadáveres nuevos, todos los cuales murieron por causas naturales, pero que desde entonces han sido mordisqueados por los gules desde abajo, o bien exhumados y devorados por otros carroñeros.

Hay túneles que llevan desde aquí hasta cerca de la plataforma nocturna, y a la madriguera de los pequeños gules junto al río, excavados por ellos. Sólo un adulto de TAM 8 o menos podría arrastrarse por ellos, y todos los demás tendrán que hacer de vez en cuando tiradas de **Trepar** con éxito o quedar atascados en el túnel hasta que el primer gul los descubra, o hasta que los otros investigadores puedan extraer a su desafortunado amigo. Las madrigueras están atiborradas de gules minúsculos. Encontrarse con esta bullente masa de depredadores en un lugar tan reducido cuesta 1D3/1D10 puntos de Cordura. Los gules protegen cuidadosamente esta zona.

Recompensas a la supervivencia

Liberar la zona de gules representa una ganancia de 1D6 puntos de Cordura una vez la aventura se completa. Si el coronel sigue con vida, también permite granjearse su gratitud eterna, si es que a alguien le interesa.

UNOS CUANTOS PEQUEÑOS GULES

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	15	14	6	11	12	21	10
2	16	12	4	10	11	20	8
3	17	11	5	10	12	18	8
4	18	14	5	9	9	18	10
5	19	9	4	11	10	17	7
6	20	13	6	12	14	16	10
7	21	17	6	14	15	15	12
8	22	14	4	12	9	15	9

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Garras 30%, daño 1D4.

  Mordisco 30%, daño 1D3 + aferramiento automático. 1D4 hasta conseguir tirada de FUE contra FUE.



Ecología de los pequeños gules

"…¿Te imaginas un círculo de inefables seres de aspecto canino, agazapados en un cementerio, y enseñando a un niño a comer según su usanza? El coste de una presa producto de una suplantación supongo… Ya sabes, el viejo mito de esos extraños seres que dejan sus vástagos en la cuna en sustitución de las criaturas humanas que arrebatan. Pickman mostraba en el cuadro lo que les depara la fortuna a los niños así arrebatados, cómo crecen… justo entonces comencé a ver la espantosa afinidad que había entre los rostros de las figuras humanas y las no humanas."

—De *"El modelo de Pickman"*, por **H. P. Lovecraft.**

Docenas de estas criaturas rápidas y voraces habitan madrigueras cercanas a la plataforma nocturna. Si los jugadores lo permiten, utiliza la imaginación con estas criaturas, y deja que sean un misterio.

Sin embargo, si el misterio requiere estudio, unas cuantas tiradas de **Antropología** y de **Historia** pueden sugerir lo siguiente, una vez se consigan y comparen unos cuantos cadáveres. Los tiempos son duros y la tribu local de los boyoyva se ha decidido a practicar el infanticidio. Aunque la tribu está esparcida por el territorio, sólo tiene un cementerio, que es también el único lugar acostumbrado y permisible en el que abandonar niños. Endicott decidió construir su plataforma nocturna allí debido a la abundante caza, sin preguntarse por qué había allí más depredadores y carroñeros que en ninguna otra parte.

Los boyoyva utilizan este horrible lugar sólo en caso de extrema necesidad. No comprenden por qué Endicott quiso construir aquí, pero el lugar de los enterramientos era el menos deseable de todo su territorio tradicional, con lo cual se limitaron a ignorar educadamente tan macabra elección. El hecho adicional de que disparara contra los depredadores hacía que el cementerio fuera más seguro de visitar.

Durante años, los niños (en su mayoría niñas), abandonados allí han sido rescatados por una minúscula banda de gules gemebundos, quienes han compartido alegremente tanto su macabra comida como sus obscenas costumbres con estos niños abandonados. La conversión en gul es completa a una edad temprana, y a los 8 ó 9 años los antaño pequeños gules son ya adultos, auténticos gules, momento en el que son expulsados de la manada para dirigirse a otras partes de la región. Aunque inicialmente humanos, estos gules son tan salvajes como sus maestros y benefactores, y son indistinguibles de los nacidos como gules. Si se dispone de algunos especímenes para estudiar, cualquiera puede observar la creciente degeneración de los especímenes, y relacionar esto con la edad de cada uno.

Para los gules adultos, ver las reglas de *La llamada de Cthulhu* en las páginas 210 y 211.



PEQUEÑO GUL, edad entre 3 y 6 años

Características	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 6	16-17
CON	2D6 + 6	13
TAM	1D6	3-4
POD	2D6 + 6	13
DES	4D6	9
Mov 8		PV 8

- Bonificación media al daño: nula.
- Ataques: Garras 30% daño 1D4.

  Mordisco 30%, daño 1D3 + aferramiento automático. 1D4 hasta conseguir tirada de FUE contra FUE.
- Armadura: igual que sus parientes mayores, el daño por armas de fuego o de proyectiles causado a estos brutos queda reducido a la mitad.
- Hechizos: ninguno, son demasiado jóvenes para aprender magia.
- Habilidades: Discreción 80%, Escuchar 70%, Excavar 75%, Ocultarse 60%, Olfatear carroña 65%, Saltar 35%, Seguir rastros 50%, Trepar 85%.
- Pérdida de Cordura: 1/1D6 puntos de COR por ver a un pequeño gul y reconocer su origen humano.

El viejo Bundari

KENIA

Es difícil de hallar y aún más difícil de conocer; sus horarios son muy poco normales. Los investigadores aprenderán a respetar sus poderes, pero pueden quedar sorprendidos de sus motivos.

El paseo por el barrio negro no reporta incidentes. Si alguno de los investigadores consigue una tirada de **Idea**, su investigador se da cuenta de que el guía, a la vez que les lleva, vigila por si alguien les sigue. ¿Dónde se dirigirán?

Esta parte de Nairobi es pobre, pero la gente es alegre y no ha perdido aún la esperanza. La mayoría de las viviendas son cabañas de una sola habitación, de paredes de barro con techos de hierbas y hojas. De vez en cuando, la vivienda de algún habitante más próspero (invariablemente más grande) contrasta fuertemente con las demás. La prosperidad se juzga sobre todo por lo bien que protege del agua el techo: los techos de tablas, tejas o amalgamas de cajas de embalaje y planchas de metal alisadas a golpe de martillo, confieren un estatus superior a los de hojas y hierbas mohosas.

Cuando los investigadores atraviesan la puerta amarilla, se encuentran en una pequeña cabaña, junto a un Rolls Royce amarillo bien conservado. Su guía les abre la puerta y les hace señas de que entren. Al cabo de unos minutos están dando botes por un camino de tierra a unos kilómetros de Nairobi, asustando bicicletas y carros a su paso, y dejando atrás una nube de polvo. Su destino es Boyovu, una aldea cercana, donde vive el viejo Bundari, uno de los magos tribales más poderosos y respetados del África oriental.

Sin los contactos adecuados, es dudoso que los investigadores llegaran siquiera a enterarse de la existencia de Bundari. Incluso a través de Kenyatta, deberán pasar el escrutinio del ayudante de Bundari, Okomu. Si poseen artefactos mágicos y se los enseñan a Okomu, serán tomados en serio con más rapidez.

Una vez llegados al exterior del círculo de cabañas, el guía para el coche y se baja pero les hace señal de esperar en él. Habla un rato y en tono persuasivo con Okomu, que es un joven de aspecto delicado. En el coche hace calor. Pronto los niños del poblado se arraciman alrededor del vehículo, educados pero curiosos. Cuando los investigadores saludan o hablan, los niños cuchichean y ríen.

Por último, el guía les presenta (en un inglés algo entrecortado) a Okomu. A pesar de que este último habla muy bien el inglés, es irritantemente rudo, presiona constantemente a los investigadores en busca de detalles, razones y motivos para sus actividades, para después mostrar su desagrado con las respuestas que recibe. Uno de los investigadores puede llevar a cabo una tirada de **Charlatanería** o de **Persuasión** para convencerle de que les permita hablar con el gran Bundari. Si falla esa tirada, deberán marcharse y volver otro día.

Una vez convencido de la urgencia de su misión, Okomu se vuelve más amable. Ha oído hablar de la Lengua Sangrienta y sabe que es responsable de la masacre de la Expedición Carlyle. Sin embargo, manifiesta que las muertes fueron consecuencia de una magia maléfica mediante la cual criaturas sobrenaturales fueron llamadas de los Otros lados para matar y llevarse a las víctimas.

Según Okomu, los que desaparecieron fueron llevados a la montaña del Viento negro, un lugar terrible que todos evitan. Ni siquiera los hechizos más poderosos lanzados contra ese lugar tienen efecto. Se llama así porque en ella habita un terrible dios que, una vez al año, desata el Viento negro, el cual trae enfermedades, hambre y desastres.

Para satisfacer al dios, la secta secuestra gente y se la sacrifica a éste, quien entonces aparece en toda su terrible gloria. Casi es tan grande como la propia montaña y no tiene rostro, sólo una lengua color rojo sangre que cuelga de donde debería tener la frente. Junto con él aparecen monstruos de todo tipo que actúan como servidores suyos. Tan sólo con ver a ese dios, la gente enloquece.

Al parecer la sacerdotisa de ese dios se llama M'Weru y vive en la montaña. Ella fue quien profetizó la llegada del hijo del dios, que será parte humano y parte monstruo, quien pronto bañará en sangre la tierra.

Okomu puede trazar un mapa que indique el camino hasta la montaña del Viento negro, aunque previene que no es saludable acercarse. No hay protección posible, si bien algunas historias antiguas hablan de un gran signo, el Ojo de luz y de oscuridad, que podría encadenar para siempre a tan cruel dios en el interior de la montaña; por desgracia, nadie sabe cuál puede ser dicho signo. Algunos magos dicen que el signo existió hasta hace algunos años, en que el dios consiguió engañar a unos hombres para que lo destruyeran. Si los investigadores obtuvieron la mitad del símbolo que Nyiti tenía en El Wasta (Egipto), o la que tiene Jack Brady en Shanghái y se la muestran a Okomu, ello provocará un despliegue de actividad. Bundari y él deberán estudiarlo durante al menos un mes para intentar descubrir cómo se usa; la probabilidad total de que lo consigan es del 5%, y cada mes que los investigadores esperen resultados podrán tirar de nuevo (ver pág. 279 para más información sobre el Ojo de luz y de oscuridad).

Aunque Bundari es un mago poderoso Okomu dice que, para reforzarse, tuvo que establecer una fuerte relación con los Otros lados, por lo que la presencia de Bundari fluye ahora entre esta realidad y muchas otras. La labor de

Tres hechizos de magia tribal africana

Buscar lo perdido

Cada punto de magia invertido proporciona un + 10 a la probabilidad de encontrar un objeto perdido, que debe ser conocido para quien realiza el hechizo, y no estar a más de 90 m. El hechizo tarda 1 minuto en llevarse a cabo, y dura 10 minutos.

Hablar con un pájaro/hablar con una serpiente

Son dos hechizos diferentes que se realizan de la misma manera; se gastan 2 puntos de magia con lo cual el mago puede conversar con cualquier pájaro (o serpiente) que encuentre. Dura 1D6 + 6 minutos.

Serenidad terrenal

Este hechizo inmuniza a su destinatario contra cualquier tipo de dolor, por intenso que sea, durante una hora. También puede utilizarse para calmar a un demente durante el mismo período de tiempo. Cuesta 3 puntos de magia.





Okomu

Okomu es guardar esta realidad para Bundari, y éste dispone de otros asistentes (inimaginables) que realizan funciones similares para su presencia en los Otros lados. Los investigadores deberán esperar pacientemente a que la atención del mago se centre en esta realidad, proceso que puede durar horas, pero durante el cual deberán permanecer a su lado puesto que de lo contrario no será posible ponerse en contacto con él en varios días.

Por la parte de fuera, la choza tiene las curvas suaves de una cabaña masai, y es a la vez más grande y construida de diferente forma a las cabañas cónicas de barro del resto del poblado. Sin embargo, está rodeada por una verja con puerta, igual que las demás. Una vez dentro, los investigadores se darán cuenta de que el interior es como la concha de un caracol, y que el pasillo de entrada da toda la vuelta alrededor de la habitación central antes de entrar en ella. No hay luz, pero en las paredes interior y exterior del pasillo, que están encaladas, pueden verse máscaras, fetiches, símbolos, etc. En la habitación central aún hay más símbolos, dispuestos formando modelos arcanos. Una tirada de **Ciencias ocultas** permite identificar algunos de ellos, situados en suelo y techo como símbolos de protección; una segunda tirada, ésta de **Mitos de Cthulhu**, permite precisar que tienen que ver con los otros dioses. En el centro de la habitación se encuentra un anciano de pequeña estatura, sentado, y tan inmóvil que parecería estar muerto. De vez en cuando, Bundari endereza una pierna, la frota para recuperar la circulación, y luego vuelve a doblarla a su posición original.

Los investigadores deberán permanecer junto a Bundari 1D6 + 6 horas hasta que empiece a moverse. Para la espera, Okomu les ofrece cacahuetes pelados, plátanos cocidos, y leche; los investigadores no pueden conversar porque el ruido atraería demasiado rápido a Bundari de su viaje interdimensional, lo cual entraña una cierta dosis de peligro.

Al fin, el cuerpo del anciano se queda rígido y empieza a hincharse, y los investigadores pueden percibir cómo le invade una intangible vitalidad de la que antes carecía. Sus ojos se abren y estudia a cada uno de ellos tras lo cual, y a modo de presentación, menciona algún acontecimiento del pasado de cada cual.

Utilizando a Okomu como traductor dice: "Vuestra misión es peligrosa y el tiempo escaso. ¿Preferís bellas palabras o la pura verdad? La Lengua Sangrienta se está volviendo arrogante. La gente de la región desaparece en la montaña, raptada por la secta y destinada a un terrible sacrificio que tiene que llevarse a cabo. Los líderes de las tribus han sido corrompidos. Muchos de nosotros debemos rezar continuamente a Ngai, el señor del Kere-Nyaga (el monte Kenia) para detener este mal.

"Si vosotros, buscadores, tenéis coraje, podréis conseguir muchas cosas. Pero debéis apresuraros. Okomu puede ayudaros a preparar vuestro viaje pero no puede daros lo que yo: he aquí algunos objetos que os ayudarán."

A voluntad del guardián, los destinos de Bundari y de Okomu pueden o no llevarles a acompañar a los investigadores hasta la



NOMBRE Y APELLIDOS: EL VIEJO BUNDARI (negro)

EDAD: 80 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL:

Gran mago tribal

FUE 3	CON 18	TAM 7	INT 13	POD 25
DES 12	APA 14	EDU 3	COR 50	PV 13

- Bonificación al daño: - 1D6.
- Ataques: ninguno.
- Hechizos: Buscar lo perdido, Curar, Expulsar a un demonio, Hablar con un pájaro/Hablar con una serpiente, Poder de Nyambe, Serenidad terrenal, Viaje al otro lado; y otros conjuros según el guardián crea conveniente. Todos los hechizos de Bundari pertenecen a la magia tribal africana, transmitida en secreto a lo largo de muchas generaciones; bajo ningún concepto se los enseñará a los investigadores, pero les ayudará con ellos si le convencen. Este tipo de hechizos no requiere pérdida de Cordura al llevarse a cabo.
- Habilidades: Ciencias ocultas 80%, Descubrir 75%, Discreción 35%, Escuchar 75%, Esquivar 60%, Medicina 40%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 65%, Persuasión 65%, Predecir 90%, Regatear 50%, Seguir rastros 50%,Ver el pasado como si fuera el presente 80%.
- Lenguas: kikuyu 85% (propia, sólo hablar), suajili 55% (sólo hablar).

montaña del Viento negro. Okomu recomendará a Sam Mariga como el hombre ideal para el viaje y, si se le pregunta su opinión, Kenyatta estará de acuerdo. Okomu (11 PV) no luchará en ningún caso, utilizando su cuerpo sólo para escudar a Bundari quien, a su vez, puede utilizar o no su magia, dependiendo de si se encuentra o no en este plano de existencia cuando el encuentro tenga lugar. La mayoría del tiempo, su cuerpo tendrá que ser acarreado de un lugar para otro, puesto que su mente estará en los Otros lados.

Si los investigadores saben cómo utilizar el Ojo de luz y de oscuridad, Bundari les acompañará hasta el lugar adecuado para su activación.

Los regalos de Bundari

El espantamoscas

Tiene un mago de ébano grabado con símbolos kikuyu. En muchas culturas africanas, este tipo de amuletos se utiliza como defensa contra espíritus maléficos, puesto que la mayoría de ellos suelen adoptar la forma de moscas, y por ello todos los magos africanos tienen el espantamoscas como una parte importante de su parafernalia (tirada de **Ciencias ocultas** o de **Antropología** para revelar esto). Éste en concreto posee dos poderes especiales, que Bundari no explica en detalle, limitándose a decir que sirve para encontrar y para defenderse del mal.

El primero consiste en añadir 6 puntos de magia a quien lo lleve en la mano, a la hora de llevar a cabo una tirada de resistencia defensiva contra magia; los puntos no pueden utilizarse para llevar a cabo hechizos, o para tiradas de resistencia ofensivas. El aumento de puntos de magia sólo tiene lugar en el momento requerido. Si el portador no consigue pasar la tirada de resistencia, los puntos de magia permanecen en el matamoscas para uso posterior.

El segundo permite encontrar lugares donde se oculta el mal: para ello, concede un + 25 a cualquier tirada de habilidad utilizada para tal propósito. Por ejemplo, si se busca la entrada a un templo de los Mitos, concede un + 25 a **Descubrir**; examinando un tomo de los Mitos en una lengua extranjera, el + 25 será a la probabilidad de traducir con éxito de esa lengua. Bajo ningún concepto mejorará la probabilidad de aprender o utilizar un hechizo.

El camaleón

En una cajita de madera hay un reptil de extraño aspecto; es de color marrón grisáceo, piel rugosa, y tres cuernos que le salen de la frente. "Ésta es mi amiga, Aquélla que no es lo que parece, a quien podéis llamar Aquélla para abreviar. Llevadla con vosotros y alimentadla bien cada día con moscas. Sólo os servirá una vez, y no contra la magia. Sólo tenéis que abrir la caja y dejarla suelta."

Es maravillosa la manera en que los insectos de todo tipo evitan las proximidades de Aquélla, proporcionando a los investigadores protección completa contra todo tipo de picaduras. Sin embargo, ello supone que alguien debe dedicar buena parte de su tiempo a cazar moscas para darle de comer.

En su forma normal, el camaleón de tres cuernos pesa muy pocos kilos y tiene 2 puntos de vida. Si los sectarios atacan al grupo, crece hasta TAM 64 y se dedica a comerse a todos los atacantes como si fueran moscas para desaparecer a continuación. Si los investigadores se olvidan de darle de comer, será a ellos a quienes ataque cuando tenga hambre, desapareciendo tras engullir al menos a tres, y volviendo con Bundari.

Si se le lleva hasta la montaña del Viento negro, se mostrará claramente inquieta, y cuanto más rato pase, más inquieta estará, porque el poder de Nyarlathotep afecta la magia que la rodea. En algún punto presumiblemente crucial, y especialmente si los investigadores han malgastado el tiempo o han decidido depender de ella, Aquélla desaparecerá de la Montaña, revertiendo a su situación geográfica original en Boyovu.



AQUÉLLA QUE NO ES LO QUE PARECE,
camaleón gigante hambriento (forma grande)

FUE 70	CON 85	TAM 64	INT 3	POD 14
DES 12	Mov 9	-	-	PV 75

- Bonificación al daño: + 7D6.
- Ataques: Lengüetazo pegajoso* 75%, daño 1D6, alcance 12 m, pegajosidad FUE 7D6.

  Pisotón casual daño 7D6, tiradas de Suerte o de Esquivar para evitarlo.

  *La lengua larga, prensil y pegajosa de Aquélla es su arma principal; si alguien es atrapado y atraído por la misma, sufre 1D6 puntos de daño en el primer asalto. A continuación la víctima tiene derecho a una tirada de resistencia contra FUE (la de la lengua es 7D6) y si la falla, en el siguiente asalto es automáticamente deglutida y muere, por lo que cada ataque tarda dos asaltos en completarse.
- Armadura: piel por valor de 8 puntos; 2 puntos en la lengua.
- Habilidades: Divisar moscas de dos patas 80%.

La montaña del Viento negro

KENIA

La mortífera montaña se alza sobre la desierta llanura. En su interior reposan horribles secretos, que pondrán a prueba la fortaleza de los investigadores, y en sus estribaciones se desarrolla un tremendo ritual.

Si los investigadores han procedido sistemáticamente y con sumo cuidado, dispondrán de un apreciable número de aliados y de recursos. M'Weru probablemente ignore su presencia, con lo que tienen alguna posibilidad de evitar el nacimiento del hijo del dios. Sin embargo, deberán ser discretos durante esta parte de la aventura, so pena de enfrentarse a una ira terrorífica.

El poblado de Ndovu

El poblado de Ndovu está habitado por nativos kikuyu, y se encuentra a un día de viaje en dirección sur del lugar de la masacre de la Expedición Carlyle. Desde ese punto, hay otro día hasta la montaña del Viento negro. Utilizando las laderas y los árboles de Aberdare como cobertura, hacen falta entre cuatro y siete días para llegar desde Nairobi. La ruta de las llanuras a través de Thika sólo cuesta la mitad de ese tiempo, pero es mucho más fácil que los sectarios detecten al grupo. Por una y otra ruta no hay carretera, línea de ferrocarril o río que lleve a Ndovu, sólo senderos.

El poblado es pequeño y muy parecido a los que los investigadores han tenido ocasión de ver, excepto en que los tejados son de mejor calidad y pueden verse frecuentemente diques y puentes, lo que permite suponer que, a mayor altura que Nairobi y cerca de las montañas, por aquí llueve bastante.

Si los investigadores contrataron a Sam Mariga o alguien como él, será quien se encargue de las negociaciones, previniendo a los del grupo que no mencionen para nada su auténtica misión. La gente de Ndovu teme sobremanera a la Lengua Sangrienta y no querrá saber nada con nadie que les busque. Pero si los investigadores no hacen comentario alguno pueden utilizar el poblado como base, enterándose quizá de paso de algunos rumores locales. Es imprescindible hablar **kikuyu** o **suajili** (o usar un intérprete).

Nadie de esta zona se plantea ni siquiera acercarse a la montaña del Viento negro, ni tampoco al lugar de la masacre de la Expedición Carlyle: en el exuberante follaje del bosque de Aberdare ese lugar, ahora conocido como las Tierras Corrompidas destaca por su desolación. Los del poblado pueden indicar cómo se llega a uno y otro lugar, pero previenen a quien lo solicita que más vale no visitar tan tétricos lugares.

Rumores locales

- En la zona han desaparecido en las últimas tres semanas más de una docena de hombres, mujeres y niños. No se ha emprendido búsqueda alguna, puesto que se da por segura su muerte a manos de la secta.
- El día anterior al de la llegada de los investigadores y a unas pocas horas del poblado, se hallaron los cadáveres de dos elefantes recién muertos (*ndovu* es la palabra en suajili que quiere decir "elefante"). Los investigadores pueden, si lo desean, examinar los cadáveres desplazándose hasta allí. El espectáculo vale la pena puesto que no se conoce bestia alguna que pueda hacer pedazos a un elefante. Los cuerpos, a los que evitan tanto chacales como buitres, se han hinchado enormemente, y de ellos sale una sustancia purulenta de color púrpura verdoso.
- El gran mago del poblado de Swara fue maldecido por la bruja M'Weru, porque se atrevió a burlarse de sus poderes. Ahora se le ha caído el pelo, está ciego, y balbucea como un niño. El poblado de Swara está a medio día de viaje en dirección al monte Kenia, aunque no hay nada de interés, a excepción de la ruina humana en que se ha convertido el antaño poderoso hechicero.

Las Tierras Corrompidas

De entre los bosques tropicales del mundo, el de Aberdare tiene una temperatura templada que le hace único. Aquí crecen cedros y olivos gigantes, árboles de alcanfor e higueras, que sólo ceden terreno al bambú de montaña al aumentar la altitud. El matorral es frecuentemente muy espeso, por lo que es difícil avanzar si no es siguiendo senderos. A menudo las laderas de las montañas son frías y húmedas debido a la niebla, la humedad o la lluvia. Hay que cruzar numerosos arroyos rápidos. Abundan antílopes de bosque, cerdos salvajes, duikers, elans, leopardos, y lammergeiers (un ave de presa tan grande como un águila). En elevaciones menores puede encontrarse la mortífera mamba verde, una serpiente arbórea increíblemente rápida, así como cobras y víboras (la mamba negra, cuyo mordisco es invariablemente fatal, prefiere climas más secos).

A uno y otro lado se alzan montañas con la cima cubierta de nieve. El aire es limpio y transparente. Un paso ancho y en forma de silla de montar (el pasillo Neri-Nanyuki) separa el monte Kenia de la cordillera de Aberdare; al descender por el lado norte del paso, los investigadores llegan a las tierras Corrompidas.

Este lugar era originariamente una pradera de montaña de considerable belleza, y de aproximadamente un kilómetro de ancho. Ahora está ennegrecida, como si alguien hubiera chamuscado el bosque con un gigantesco hierro de marcar. Todos los rastros de animales muestran que estos evitan la zona, y los investigadores tienen que abrirse paso a golpe de machete por entre matorrales extrañamente deformados, para llegar a las tierras Corrompidas. Hasta el suelo parece crujir y nada crece en él. Un olor fétido impregna la zona; tiradas de **Biología**, **Zoología** o **Geología** permiten discernir que ninguna causa natural puede provocar efectos como estos. Examinar el lugar no descubre información o pista alguna, pero con certeza pondrá nerviosos a los investigadores.

La montaña del Viento negro

Aun día de camino hacia el norte de las tierras Corrompidas se alza abruptamente una montaña lúgubre y cónica. En las zonas circundantes, el bosque ha cedido el terreno a la hierba, pero en las laderas de la montaña persiste un bosque oscuro y de un color verde pálido: aquí el dios de la montaña prevalece sobre la Naturaleza.

Este episodio culmina las investigaciones en Kenia. Preferiblemente la visita a la montaña coincide con el nacimiento de la semilla de Nyarlathotep, o tiene lugar poco antes del mismo. Se insta al guardián a que fije la fecha de dicho acontecimiento de manera que coincida con la visita, pero no sería de extrañar que un grupo inteligente intentara evitar estar presente en tamaño espectáculo, de efectos ampliamente nocivos para la salud mental, prefiriendo acudir posteriormente.

Si los investigadores van acompañados por Aquélla (a instancias del viejo Bundari) el guardián debería preparar un par de encuentros con sectarios mal armados, para que tengan la tentación de utilizar los grandes poderes de Aquélla antes de encontrarse con los guardias de M'Weru.

La montaña del Viento negro es un volcán inactivo, cubierto de vegetación, de varios centenares de metros de altura. Por encima del nivel de la llanura, las cenizas y la lava han ido siendo erosionadas, dejando a la vista un risco muy escarpado por el que asciende en parte un sendero estrecho y empinado, al final del cual hay la entrada oculta a una caverna, que requiere una tirada de **Descubrir** para ser hallada. M'Weru vive en la caverna, y de vez en cuando arenga a los sectarios desde la repisa de la entrada.

La caverna de M'Weru

Esta caverna de lava natural ha sido agrandada por los sectarios a medida de sus necesidades. En este tipo de material es relativamente fácil excavar, puesto que las partes no expuestas al aire son bastante blandas; un investigador provisto de un pico podría abrirse paso al ritmo de 10 m al día.

La caverna contiene diversos puntos de interés.

LA ESTATUA DE NYARLATHOTEP: de unos 4,50 m de altura, esta estatua representa a Nyarlathotep en el aspecto de Lengua Sangrienta, en toda la obscenidad de dicha forma. Tan sólo mirar a la estatua cuesta 0/1D4 puntos de Cordura.

En la parte delantera del pedestal de la estatua está esculpido el trono desde el que M'Weru preside su congregación. Siempre hay una probabilidad del 25% de que ella se encuentre en la caverna, en cuyo caso le acompañan 10 sectarios que actúan de guardaespaldas. Si no está, en la caverna solo hay prisioneros.

EL CRÓNOMETRO MARINO: una tirada de **Descubrir** dirigida hacia el trono revela una cajita de madera noble en el suelo junto a éste. Dentro hay un cronómetro naval nada excepcional, que marca exactamente la hora del meridiano de Greenwich, tres horas menos de la hora oficial en Kenia. Este reloj de precisión permitirá iniciar y finalizar el ritual de la Gran Puerta a la hora exacta.

EL PANEL SECRETO: directamente detrás de la estatua hay un panel secreto que conduce a una rampa de 6 m de anchura, que lleva a la cima de la montaña, donde se halla oculto el gran templo de Nyarlathotep. Una tirada de **Descubrir** mientras se examina esta zona revela unas marcas sospechosamente regulares, mientras que una de **Suerte** o de **Arqueología** permiten encontrar el mecanismo que abre el panel.

LOS TRES MONTONES: cada uno contiene huesos y cadáveres en diferente estado de putrefacción que corresponden a sacrificios recientes. Su olor impregna toda la caverna. La limpieza no es su punto fuerte.

LA CELDA: si los investigadores llegan antes del nacimiento de la semilla de Nyarlathotep encuentran a unos 50 prisioneros languideciendo en este lugar (hombres, mujeres y niños de las tribus vecinas y algún que otro misionero). Si llegan después de la ceremonia sólo quedarán 1D10 prisioneros. La celda es una recia jaula de hierro (FUE 70), que cuelga del techo a medio metro del suelo, provista de un recio candado. Las llaves cuelgan de la pared a unos 12 m.

El gran templo de Nyarlathotep

La rampa que asciende hasta aquí tiene más de kilómetro y medio de longitud, y describe continuas vueltas mientras sube. De vez en cuando se encuentra alguna antorcha encendida. Las paredes no están decoradas mediante dibujos o inscripciones. Ocasionalmente, la piedra del túnel se ha separado, dejando fisuras estrechas y profundas, o bien se ha contraído, forzando a los investigadores a trepar o descender empinados repechos (por supuesto, a M'Weru la suben en litera, por lo que no debe sufrir estos inconvenientes). Media hora más tarde, los investigadores accederán al templo mediante un panel secreto muy parecido al del otro lado.

El gran templo tiene una segunda entrada, que sólo se abre durante los más importantes ritos y ceremoniales de la Lengua Sangrienta. En esos casos aparece mágicamente una enorme escalera, desplegada por el propio Nyarlathotep, que asciende por la ladera de la montaña hasta la cima. Desde un ángulo apropiado, los centenares de peldaños recuerdan a una pirámide escalonada de algunos centenares de metros de altura.

El templo es de forma irregular y cancerosa, con proyecciones bulbosas y tentaculares puntiagudas que se internan en la piedra sin propósito aparente. Las paredes son de una piedra más oscura y ominosa que en la caverna de M'Weru. A causa de la poca luz, los investigadores pueden ocultarse fácilmente tras las columnas o en los túneles laterales. Cuando los rituales estén en pleno desarrollo, los sectarios no serán capaces de descubrir a los investigadores. Excepto por lo que hace referencia a Hypatia y a las mascotas que se guardan en los pozos, el gran templo está vacío el 50% del tiempo. La otra mitad del tiempo se encuentran aquí M'Weru y sus guardias. Si ella no se encuentra en el templo cuando lleguen los investigadores, cada hora hay un 25% de probabilidad de que ella y su séquito se presenten de improviso.

EL TECHO: del techo, cubierto de hongos, emana un brillo marrón y mortecino.

LAS COLUMNAS: seis enormes columnas soportan el techo. Tienen la forma de enormes y abotargados tentáculos, y son de piedra esculpida. Se retuercen de forma grotesca, pero a una velocidad tan lenta que el movimiento es invisible a menos que alguien consiga una tirada de **Idea**; ello lleva acarreada una pérdida automática de 1D3 puntos de COR. En las columnas están incrustados grilletes que se utilizan en los sacrificios para atar a las víctimas, las cuales son levantadas y movidas lentamente al son de ritmos demoníacos desconocidos para el hombre.

LAS PAREDES Y EL SUELO: estas superficies, excavadas en la misma piedra que el resto de la caverna, están adornadas con símbolos bárbaros, e imágenes que no corresponden a ninguna cultura conocida.

EL ALTAR: se trata de una piedra grande, azulada e irregular de 2,10 m de longitud, 90 cm de anchura y 90 cm de altura. Una tirada de **Geología** permite establecer que no es originaria de la Tierra. La piedra absorbe los puntos de magia de las víctimas que en ella se sacrifican, hasta un máximo de 400, conteniendo en este momento 300. Tocando la piedra, se pueden utilizar los puntos de magia almacenados para llevar a cabo hechizos. La piedra tiene un tacto inquietantemente vivo, requiriéndose una tirada de **Cordura**, 0/1D2 cada vez que se la toque.

Si los investigadores arrancan un fragmento, éste podría utilizarse para almacenar una cantidad de puntos de magia proporcional a su tamaño: cada 30 dm^3 permiten retener 6 puntos de magia, si bien la piedra tiene FUE 200 y arrancar trozos puede resultar difícil. Por supuesto que para almacenar puntos de magia en los fragmentos hay que sacrificar víctimas. Cada 30 dm^3 pesan 54 kg.

Cuando se sacrifica a una víctima en la piedra, aquélla se disuelve parcialmente al morir, al tiempo que la piedra brilla suavemente. Contemplar este proceso requiere una tirada de **Cordura**, 0/1D6.

LOS POZOS SACRIFICIALES: hay tres, cada uno de los cuales mide 3 m de largo, y lo mismo de ancho y de profundidad. En los rituales de la secta simbolizan la fusión de lo natural y lo sobrenatural, un deseo de impureza que sólo el más grande de los dioses puede llevar a cabo, celebrando así la omnipotencia de Nyarlathotep. Caer en cualquiera de ellos significa la muerte, y ver morir a alguien allí requiere tirar COR, 1/1D8.

El pozo de las serpientes contiene 13 cobras, y otras tantas mambas y víboras, enroscadas por doquier. De vez en cuando una de ellas sube un trecho por la pared del pozo antes de caer



de nuevo al fondo. Cuando algún ser humano se acerca a la boca del pozo, todas las serpientes se vuelven hacia él y empiezan a balancearse al unísono.

En el pozo de las ratas hay 169 ratas negras grandes, con ojos rojizos y brillantes, así como incisivos anormalmente largos y afilados. Si alguien se acerca a la boca de su pozo empiezan a chillar. Tirada de **Suerte** para quien se haya acercado: si la falla, una de las ratas salta del pozo y le ataca las piernas. Tiene un 45% de Mordisco y hace 1D2 - 1 puntos de daño.

El pozo de las hormigas contiene 666 hormigas gigantes, cada una de más de 15 cm de largo. Cuando alguien se acerca a la boca del pozo, se puede oír el frotar de las mandíbulas, y las hormigas empiezan a formar horribles bolas al trepar unas sobre otras en un fútil intento de alcanzar a tan apetecible presa.

EL MONTÓN DE HUESOS: el séquito de M'Weru no ha tenido tiempo de hacer limpieza desde el último sacrificio; una tirada de **Biología** o de **Historia natural** permiten identificar restos de los esqueletos de 1D20 + 10 sacrificios humanos.

EL TRONO DE LA MADRE: sobre una tarima se encuentra echada lo que hace tiempo fuera Hypatia Masters. Se accede a ella mediante escalones semicirculares, y aún se puede reconocer su bello rostro, pero en lugar de su esbelto cuerpo, su cara remata una masa amorfa y pulsante de carne cetrina, poco más que un recipiente abotargado para la semilla de Nyarlathotep. A través de la membrana amarilla de su vientre pueden verse dos ojos que brillan amenazadoramente. La cabeza de Hypatia balbucea incesantemente en inglés, en lo que parece un soniquete de niña de colegio acerca de sus amiguitos, de la fotografía, y de su metamorfosis en la novia de un dios. Ver a Hypatia en este estado cuesta 1D3/2D10 puntos de COR.

Su estado lo determina el momento en que los investigadores hagan su aparición en el templo. Si es antes del nacimiento, atacarla es como atacar a la semilla de Nyarlathotep (ver más adelante los detalles de esa monstruosidad).

Ritos ordinarios de la secta

Los rituales de la secta tienen lugar en la llanura que hay delante de la caverna de M'Weru las noches de luna nueva. Se trata siempre de asesinatos rituales: mutilaciones artísticas seguidas por una llamada a Nyarlathotep para que presencie los sacrificios. Contemplar los ritos tiene un coste en **Cordura** desastroso, pero si los investigadores lo desean pueden emboscarse en multitud de cañadas o matorrales de la llanura circundante, desde los cuales verán sin ser vistos.

Nyarlathotep siempre aparece en su terrorífica forma de la Lengua Sangrienta, acompañado por música de tambores, silbatos y flautas, y de una guardia de honor formada por horrendos cazadores, shantaks, y vampiros de fuego que sobrevuelan la zona como una aureola alrededor del dios. Cientos de sectarios realizan el arriesgado viaje para adorarle y participar en el extenuante ceremonial.

Estos ritos tienen lugar una vez al mes, y el guardián sólo debería utilizarlos si el calendario del grupo no coincide con el ritual del nacimiento, o si por alguna razón éste no es posible.

El ritual del nacimiento

Los investigadores deberían tener la posibilidad de asistir a un extraordinario rito, quizá el más importante realizado por Nyarlathotep en la Tierra desde la aparición del hombre. Esto significa mucho para todos los sectarios; al presentarlo, el guardián debería hacer que fuera sorprendente, y forzar a los investigadores a arriesgarse, obligándoles a cambiar de posición conforme tengan lugar nuevos acontecimientos. Hay multitud de oportunidades para tiradas de dado falsas: bandadas de sectarios que pasan cerca, shantaks que sobrevuelan la zona buscando más víctimas, matorrales cercanos que proporcionan más cobijo, hormigas que suben por la pernera del pantalón, etc. Ninguna de estas tiradas debería suponer una amenaza, puesto que la probabilidad de que alguien se fije en los investigadores es mínima.

Poco después de anochecer, M'Weru emerge de su caverna para dirigirse a su congregación (calcula unas 10.000 personas, pero el guardián debería dar a entender que son bastantes más). Los allí reunidos proceden de todas las tribus del África oriental, pero también vienen de Europa, Oriente próximo, y Asia. La mayoría visten sus mejores galas en honor de la maravilla que se aproxima. Hay sudaneses, árabes, bosquimanos, hindús y europeos, así como muchos malayos. Los fieles han recorrido grandes distancias durante semanas para llegar hasta aquí. Es completamente posible que los investigadores se unan a la multitud para acercarse a M'Weru con impunidad, a menos que Tandoor Singh haya prevenido a la sacerdotisa de su presencia en Kenia.

Una vez comenzada la ceremonia, M'Weru declara en suajili: "¡Esta es la gran noche, en la que nuestro dios nos enviará la semilla escogida! ¡Esta noche vendrá su hijo y traerá consigo el terror para confirmarnos en nuestra fe! ¡*Nyar shthan*, *Nyar gashanna*! ¡*Nyar shthan*, *Nyar gashanna*!"

M'Weru repite este cántico una y otra vez hasta que la inmensa multitud lo corea, acompañada del sonido de los tambores. Los sectarios repiten una y otra vez el ritual balanceándose rítmicamente: "¡*Nyar shthan, Nyar gashanna! ¡Nyar shthan, Nyar gashanna*!" El eco, procedente de la ladera de la montaña, devuelve el sonido a la llanura.

En medio del frenesí del ritual, los sectarios se despojan de sus ropas, y si los investigadores se encuentran entre ellos harían bien en hacer lo propio. El cielo, iluminado sólo por la luz de las estrellas, se ennegrece más y más al cubrirse de nubes. Pueden verse relámpagos que se van acercando a la cima de la montaña. El retumbar de los truenos es cada vez mayor. De repente se nota un viento frío y desagradable. Sobre la cima de la montaña se forma una columna de humo.

"¡*Nyar shthan, Nyar gashanna*!" Los sectarios, desnudos, escogen al azar a algunos de los prisioneros y los descuartizan de la forma más cruel y despreciable; la sangre de varias docenas de hombres, mujeres y niños cubre la llanura. Después, tras una hora de más frenesí y derramamiento de sangre, baja del cielo un enorme rayo que cae en la misma cima de la montaña, acompañado de un pavoroso estampido; todos los investigadores pierden 1 punto de COR de forma automática debido al tremendo poder del rayo.

En el lugar de caída del rayo el vapor solidifica y aparece gradualmente la Lengua Sangrienta (tirada de **Cordura**, 1D10/1D100) al tiempo que M'Weru grita: "¡Él cabalga sobre la montaña, al igual que cabalga sobre el mundo! ¡*Nyar shthan, Nyar gashanna*!"

Con un ademán de sus vastos y horribles brazos, Nyarlathotep hace que aparezcan unas enormes escalinatas que ascienden desde la llanura hasta el gran templo. M'Weru abre la ascensión, pasando entre las gigantescas piernas del dios, seguida de todos los sectarios. Conforme estos van subiendo, el insaciable dios va cogiendo al azar puñados de sectarios: si le satisfacen, los aplasta con sus manos, si no le satisfacen, los estrella contra el suelo. Si los investigadores suben la escalera con los demás sectarios, la probabilidad de que uno de ellos sea escogido por Nyarlathotep es de un 5%. Los que son aplastados mueren indefectiblemente, y los arrojados al suelo sufren 3D6 puntos de daño.

Los investigadores inteligentes sabrán esperar puesto que, una vez que han ascendido todos los sectarios, Nyarlathotep desaparece, convirtiéndose en el Viento negro que pronto recorrerá las zonas circundantes (aunque no hay manera de saberlo), esparciendo la muerte y la destrucción pro toda la zona.

Después de esa desaparición, no hallarán problema para subir por las escalinatas incluso si están vestidos; si están desnudos nadie dejará de pensar que forman parte de la fiesta.

La ascensión hasta la cima de la montaña es agotadora, y pasa casi media hora hasta que todos los sectarios alcanzan el templo o se han acercado todo lo posible a la boca de este (de vez en cuando, algún incauto cae por uno de los lados de la escalinata, que carece de barandilla, y se estrella en el suelo de la llanura). Por voluntad de Nyarlathotep, incluso los que no caben en el templo podrán presenciar la ceremonia puesto que, delante de ellos, aparece mágicamente una visión nebulosa que repetirá los macabros acontecimientos que están a punto de producirse cuando Hypatia dé a luz al hijo del Dios Oscuro.

Durante la siguiente hora, unas 200 personas secuestradas en las aldeas circundantes son decapitadas, mutiladas, troceadas en el altar de piedra, arrojadas a los tres pozos sacrificiales, o devoradas vivas por hordas de sectarios enloquecidos. Hombres, mujeres, niños y bebés son destruidos de forma indiferente; el guardián deberá requerir las tiradas de **Cordura** que considere oportunas para gestionar el desarrollo de la ceremonia, que puede ser más larga o más corta según necesidad.

M'Weru, que hasta el momento había estado sentada sin inmutarse al pie del trono de la madre, por fin se levanta y alza las manos. Sus guardias imponen rápidamente el silencio.

Una calma gélida desciende sobre el lugar mientras M'Weru entona por última vez "¡*Nyar shthan, Nyar gashanna*!". Ante la mirada expectante de la multitud, los siniestros ojos amarillos del dilatado vientre de Hypatia empiezan a brillar. La cabeza de ésta grita una sola vez, presa de una agonía mortal, y explota.

Los fragmentos ensangrentados vuelan por los aires y caen entre los asombrados sectarios, que se apresuran a recoger tan preciadas reliquias sin dejar de contemplar lo que sucede. A continuación aparece una grieta en la membrana, que a continuación se rompe. Chorros de légamo surgen del interior y descienden por los escalones de la tarima, sobre la cual ya se alza la semilla de Nyarlathotep. Arrastrándose más allá de M'Weru, sus tentáculos atrapan a los sectarios de menor importancia más próximos para alimentarse por vez primera. Tirada de **COR**, 1D6/1D20.

Los sectarios vitorean a la semilla a la vez que entonan osados himnos que prometen la muerte y la destrucción a todo ser vivo. Una vez nacida la semilla, los sectarios bailan y se entregan a actividades obscenas hasta que todos caen exhaustos entre el incesante batir de los tambores, mientras el Viento negro recorre la tierra. En cientos de kilómetros a la redonda tienen lugar terremotos y ciclones que asolan los poblados, estallan incendios forestales, y aparecen monstruos que devoran a gente inocente (el gobierno colonial no se preocupa demasiado, puesto que las noticias de estos desastres tardan días e incluso semanas en llegar a la capital, y para aquél entonces los desastres parecen no estar conectados entre sí por lo que se supone que son coincidencias desafortunadas. Se organizan varios bailes de caridad a fin de recaudar fondos para los damnificados).

Si los investigadores continúan observando a la semilla, verán que al cabo de un rato empieza a desdibujarse para luego disminuir de tamaño y convertirse en una réplica exacta de Hypatia Masters (antes de su transformación, por supuesto). M'Weru abraza y besa a ese segundo aspecto de la semilla tras lo cual ambas se dirigen a la caverna de M'Weru. A partir de ese momento, la montaña cruje, la visión mágica se desvanece, los sectarios son desalojados, las grandes escalinatas desaparecen y la boca del templo se cierra. Desde ese momento en adelante, la semilla estará siempre presente, o bien en el templo o bien en la caverna de M'Weru. Su misión es llevar a cabo la ceremonia de abertura del portal el 14 de enero de 1926.

Desenlace

El guardián debería permitir a los investigadores (al menos a los que puedan razonar, claro está) volver pacíficamente a Nairobi. Pueden intentar explicar su relato a las autoridades, pero lo más seguro es que nadie les haga caso. Está fuera de toda duda que los investigadores han sufrido una experiencia dantesca, pero también lo está que fueron presa del delirio, por lo cual no sería mala idea internarles una temporada en un hospital. Johnstone Kenyatta y el viejo Bundari creerán a los investigadores, pero no tienen posibilidad alguna de ayudarles. Lo único que pueden hacer es tomar algunas precauciones y, si es preciso, ayudar a los investigadores a huir de Kenia, si la secta les pisa los talones.

Agentes del mal en la montaña

M'Weru

A diferencia de la mayoría de los magos de esta campaña, M'Weru tiene un caudal considerable de puntos de magia, y no dudará en utilizar sus hechizos para eliminar a los investigadores. Es tan bella como sanguinaria; todos los que la conocen la temen, y eso la hace muy orgullosa.

Durante su estancia en Nueva York, tuvo ocasión de evaluar las costumbres del mundo moderno y las encontró infantiles, estúpidas y débiles. No perderá el tiempo negociando con intrusos pero, si estos la sorprenden a solas, tratará de trabar amistad con ellos haciéndose pasar por una víctima de la secta. Su poder es evidentemente mayor en el gran templo de Nyarlathotep, donde puede obtener puntos de magia del altar de piedra. Una pregunta interesante: ¿estarán de acuerdo Nitocris y ella en repartirse África pacíficamente, o llegarán a las manos? Sólo los más osados investigadores se atreverían a mezclarse en tamaña lucha por el poder. Para consultar sus características, ver página 162.

Los guardaespaldas de M'Weru

Tan fascinante mujer va siempre acompañada de 10 sectarios musculosos, y armados hasta los dientes. Todos tienen la misma descripción, y son muy parecidos porque a M'Weru le gusta que sea así.

La semilla de Nyarlathotep (tres aspectos)

Los libros arcanos se refieren a la semilla a veces atribuyéndole sexo masculino, a veces femenino, y a veces neutro. Después de nacer, puede cambiar de sexo según necesidad.

ANTES DE NACER: antes de salir del pseudovientre materno en que se convirtió Hypatia Masters, la semilla dista mucho de estar indefensa. Puede convocar a Nyarlathotep para que éste se ocupe de los atacantes, lo cual hará tan brutalmente como le sea posible. Si parece necesario, Nyarlathotep se llevará a la madre y al niño a otra dimensión para volver en el momento del nacimiento.

Antes de nacer la semilla tiene 25 PV; si no se le causan 25 puntos de daño o más con el primer ataque, llamará a Nyarlathotep, quien llegará en el siguiente asalto y, además de ocuparse de los intrusos, curará de entrada todo el daño causado a su hijo. Si Hypatia muere pero no la semilla, hay una probabilidad del 50% de que ésta muera también.

LA SEMILLA CON PARECIDO A SU PADRE: después de nacer, la semilla tiene dos aspectos. Uno es la forma monstruosa descrita en esta sección, y la otra es una copia exacta de Hypatia Masters. La forma monstruosa es una imagen reducida de Nyarlathotep en su forma de Secta de la Lengua Sangrienta, con un cuerpo enorme y aproximadamente triangular, más pesado en la parte inferior que en la superior, con dos ojos ovales amarillos en el punto más alto de su forma resbaladiza. Justo debajo de los ojos cuelga un largo y vibrante tentáculo carmesí. Su cara ventral está adornada por cinco bocas babeantes y provistas de afilados colmillos. La piel es de un color naranja lívido. De su cuerpo cuelgan muchos tentáculos de unos 20 cm de longitud, con una garra al final de cada uno. Avanza deslizándose y dejando un rastro de légamo color naranja. La semilla es además levemente radioactiva.

Si se la mata en esta forma, la semilla muere definitivamente.

La semilla puede llevar a cabo tantos ataques como quiera mientras le queden libres formas de ataque. No cambiará de forma durante el combate. Si intenta el aplastamiento, ese será el único ataque a llevar a cabo ese asalto, pero varios investigadores podrían ser derribados a la vez. Para evitar ir al suelo hay que tirar resistencia de FUE contra FUE. Si quien resiste es más de un investigador pueden combinar sus FUE. Después de un aplastamiento, siempre utiliza garras y tentáculo.

Para soltarse del tentáculo hay que tirar resistencia de FUE contra FUE, pero si la semilla realiza cualquier otro ataque ese mismo asalto, la FUE del tentáculo sólo es de 20.

El rayo ocular sólo está disponible en su ojo izquierdo (el derecho, para quien esté delante), y tiene la apariencia de un chorro de líquido (de color rosáceo) puesto que la obscena energía (también rosada) que lo impulsa, gotea y se evapora conforme va saliendo.

LA SEMILLA CON PARECIDO A SU MADRE: después del nacimiento, la semilla puede cambiar su forma física hasta parecer una copia exacta de Hypatia Masters, en cuya forma dispone de algunas de las habilidades que poseyera ésta, pero ninguno de sus recuerdos. El proceso de cambio cuesta unos minutos durante los cuales la semilla se retuerce y se agita, pero no puede moverse. Bajo la forma de Hypatia, la semilla se dispone a aprender magia bajo la dirección de M'Weru. El 14 de enero de 1926, la semilla debe llevar a cabo la ceremonia de apertura del portal para después emerger al mundo, para pesar de éste. Si se la mata en forma humana, revierte a su forma monstruosa, pero si se la mata en forma de monstruo, su muerte es definitiva. Ni que decir tiene que Nyarlathotep puede disgustarse sobremanera por la muerte de su hijo, y su ira llegará a los autores tarde o temprano.

DIEZ GUARDAESPALDAS (NEGROS), 22 AÑOS, TODOS ELLOS AUTÉNTICOS CREYENTES

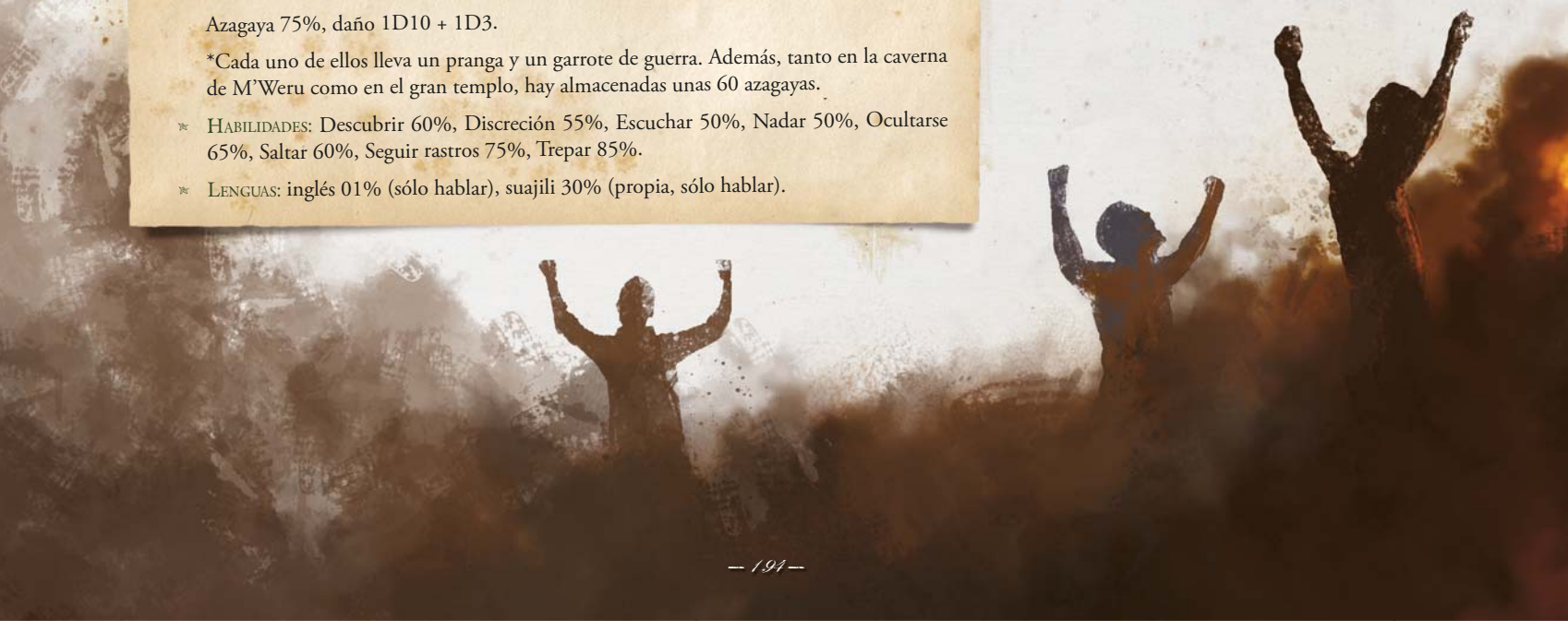
FUE 18	CON 18	TAM 16	INT 8	POD 13
DES 17	APA 10	EDU 1	COR 0	PV 17

- BONIFICACIÓN AL DAÑO: + 1D6.
- ATAQUES*: *Pranga* 90%, daño 1D6 + 2 + 1D6.

  Garrote de guerra 85%, daño 1D10 + 1D6.

  Azagaya 75%, daño 1D10 + 1D3.

  *Cada uno de ellos lleva un pranga y un garrote de guerra. Además, tanto en la caverna de M'Weru como en el gran templo, hay almacenadas unas 60 azagayas.
- HABILIDADES: Descubrir 60%, Discreción 55%, Escuchar 50%, Nadar 50%, Ocultarse 65%, Saltar 60%, Seguir rastros 75%, Trepar 85%.
- LENGUAS: inglés 01% (sólo hablar), suajili 30% (propia, sólo hablar).







LA SEMILLA DE NYARLATHOTEP (blanca),
30 años, se parece a Hypatia Masters pero es más bella y no envejece

FUE 9	CON 19	TAM 10	INT 43	POD 50
DES 15	APA 20	COR 0	PV 15	-

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Florete afilado 65%, daño 1D6.
- Hechizos: a elección del guardián; variarán según el tiempo transcurrido desde el nacimiento de la semilla, al ritmo de uno nuevo por mes después del primero.
- Habilidades: Buscar libros 50%, Conducir automóvil 65%, Derecho 35%, Equitación 60%, Fotografía 65%, Historia 30%, Nadar 70%, Regatear 35%, Tenis 55%.
- Lenguas: francés 55%, inglés 70% (propia), italiano 30%, jeroglíficos 15% (sólo leer), latín 35%, suajili 30%.

LA SEMILLA DE NYARLATHOTEP (anaranjada),
aspecto monstruoso

FUE 40	CON 25	TAM 44	INT 43	POD 50
DES 10	Mov 7	PV 35	-	-

- Bonificación al daño: + 4D6.
- Ataques: Fauces (5) 100%, daño 1D20 por fauce y asalto.

  Aplastamiento 90%, daño 4D6 (incluyendo quemaduras por radiación)

  Zarpas (7) 85%, daño 4D6 cada una; sólo 1D4 pueden atacar al mismo blanco a la vez en un asalto.

  Tentáculo carmesí 80%, daño 1D10 + traslado a una boca.

  Rayo ocular 50%, daño 1D10; alcance 9 m.
- Hechizos: Contactar con Nyarlathotep (coste especial 1 punto de magia).
- Habilidades: Descubrir 35%, Escuchar 30%.
- Pérdida de Cordura: 1D6/1D20.


de
AUSTRÁLIA
DESCUBRA FAUNA Y PARAJES NATURALES UNICOS
EL MUNDO ENTERO

"La edad incalculable del desierto, y la torva amenaza que flotaba sobre él como un aura, me oprimían más que nunca; sin poderlo evitar, recordé mis sueños dislocados, las espantosas leyendas en que se basaban, y el terror que el desierto inspiraba, con sus cavernas de piedra, a los nativos y a los mineros."

—De *"En la noche de los tiempos"*, por **H. P. Lovecraft.**

Australia

Capítulo cinco, donde los personajes descubren unas extrañas ruinas en las profundidades del desierto australiano. Su expedición está llena de peligros, no todos ellos de su elección.

Si los investigadores han hecho bien su trabajo, cierta cantidad de pistas les conducen hasta Port Hedland, Cuncudgerie, y el reseco interior de Australia occidental. La trama no requiere que vayan a Australia, puesto que los planes de Nyarlathotep pueden ser frustrados tanto en Kenia como en la isla del Dragón gris, cerca de Shanghái. Sin embargo, los investigadores no pueden completar su conocimiento de la Expedición Carlyle, ni librarse de la amenaza que Huston representa, a menos que sofoquen la actividad de la secta en el Gran desierto arenoso.

Si los investigadores escogieron dirigirse a Australia después de acabar el capítulo de Nueva York, o con sólo el capítulo de Shanghái de por medio, deberán haber entrevistado al profesor Cowles, y por tanto habrán visto las cuatro placas fotográficas enviadas por el albacea de MacWhirr. Este hombre, Robert B. F. Mackenzie, aparece como ayudante local en el relato de Lovecraft *En la noche de los tiempos*. En aquella época vivirá en Pilbarra y tendrá 50 años, pero durante esta campaña tiene 40 y vive en Port Hedland, donde es conocido y considerado como persona de fiar por Arthur y Emma MacWhirr.

No permitas que Mackenzie muera. Sea cual sea el desenlace de los esfuerzos de los investigadores en el año 1925, escribirá a Nathaniel Wingate Peaslee en 1934 tras ver sus artículos en el *Diario de la Sociedad Americana de Psicología* (donde Peaslee había descrito piedras similares a las que se ven en las placas fotográficas). Mackenzie viajó finalmente a la región en 1932, donde encontró piedras talladas similares y les hizo fotos. Todo esto y más se explica en *En la noche de los tiempos*.

Incluso si nunca ven las placas fotográficas disparadas por Arthur MacWhirr, aún podrían llegar a la ciudad de la gran raza siguiendo otras líneas de investigación.

Unas cuantas sugerencias

Antes de presentar esta aventura a los jugadores, se recomienda al guardián que lea o vuelva a leer el relato de H. P. Lovecraft *En la noche de los tiempos*, en el que está basado este escenario.

Uno o dos personajes no jugadores podrían acompañar a los investigadores durante toda esta aventura o parte de ella. Dichos personajes también puede ser asignados a los jugadores, quizá convirtiéndoles en auténticos investigadores por derecho propio, reemplazando a investigadores muertos o retirados. Las descripciones de Anthony y de Ewa Cowles aparecen en el capítulo de Nueva York, y la de David Dodge, la mejor posibilidad, aparece más adelante.


Darwin
Port Hedland
Cunudgerie
Ciudad de la gran raza
Perth
Sydney
AUSTRALIA
BY J. BARTHOLOMEW, F.R.G.S.
British Miles
Geographical Miles
Exploration tracks marked thus
Bombay to Melbourne 5490 Miles
Cape of Good Hope to Melbourne 6010 Geographical Miles
Longitude East 130 of Greenwich
GULF OF CARPENTARIA
Cape York Peninsula
TORRES STRAIT
NEW GUINEA
PAPUA OR NEW GUINEA
Arnhem Land
NORTHERN TERRITORY
QUEENSLAND
WESTERN AUSTRALIA
SOUTH AUSTRALIA
NEW SOUTH WALES
VICTORIA
MELBOURNE
TASMANIA
BASS STRAIT
Great Australian Bight
Nuyts Land
De Witt Land
Timor
Indian Ocean
Coral Sea
Tropic of Capricorn
Exmouth Gulf
Shark Bay
Geographe Chan.
Dirk Hartog I.
Steep Pt.
Cape Leeuwin
Flinders I.
Kangaroo I.
Spencer Gulf
Gulf St Vincent
L. Eyre
L. Gairdner
L. Torrens
L. Frome
L. Blanche
L. Callabonna
Lake Eyre
Sturt Stony Desert
Simpson Desert
Gibson Desert
Great Sandy Desert
Great Victoria Desert
Nullarbor Plain
Darling R.
Murray R.
Murrumbidgee R.
Lachlan R.
Flinders R.
Gilbert R.
Roper R.
Victoria R.
Fitzroy R.
Ord R.
Swan R.
Albany
King George Sound
Port Lincoln
Port Augusta
Adelaide
Melbourne
Sydney
Bathurst
Darwin
Port Essington
Melville I.
Bathurst I.
Groote Eylandt
Wellesley Is.
Gulf of Carpentaria
Cape York
Torres Strait
Great Barrier Reef
Coral Sea
Timor Sea
Arafura Sea
Gulf of Carpentaria
Great Australian Bight
Tasman Sea
Indian Ocean
Pacific Ocean
Northern Territory
Queensland
Western Australia
South Australia
New South Wales
Victoria
Tasmania
Darwin
Port Hedland
Cunudgerie
Ciudad de la gran raza
Perth
Sydney
Melbourne
Adelaide
Brisbane
Alice Springs
Uluru
Kakadu
Great Barrier Reef
Ningaloo Reef
Shark Bay
Kangaroo Island
Fraser Island
Whitsunday Islands
Daintree
Cape Tribulation
Cape Leeuwin
Cape Naturaliste
Cape Otway
Cape Howe
Wilsons Promontory
Port Phillip Bay
Sydney Harbour
Moreton Bay
Gulf St Vincent
Spencer Gulf
Eyre Peninsula
Yorke Peninsula
Fleurieu Peninsula
Mornington Peninsula
Bellarine Peninsula
Great Dividing Range
Blue Mountains
Snowy Mountains
Flinders Ranges
MacDonnell Ranges
Musgrave Ranges
Hamersley Range
Pilbara
Kimberley
Arnhem Land
Cape York Peninsula
Gulf Country
Channel Country
Riverina
Mallee
Wimmera
Gippsland
Tasmanian Highlands
Central Plateau
Western Plateau
Eastern Tiers
Midlands
Derwent Valley
Huon Valley
Tamar Valley
Launceston
Hobart
Devonport
Burnie
Strahan
Queenstown
Zeehan
Port Arthur
Bruny Island
Maria Island
Flinders Island
King Island
Furneaux Group
Hunter Island
Three Hummock Island
Robbins Island
Rottnest Island
Garden Island
Barrow Island
Dampier Archipelago
Montebello Islands
Lacepede Islands
Buccaneer Archipelago
Bonaparte Archipelago
Joseph Bonaparte Gulf
Van Diemen Gulf
Clarence Strait
Melville Island
Bathurst Island
Groote Eylandt
Wellesley Islands
Sir Edward Pellew Group
Limmen Bight
Roper River
Katherine
Tennant Creek
Alice Springs
Uluru
Kata Tjuta
Finke River
Todd River
Simpson Desert
Strzelecki Desert
Tirari Desert
Sturt Stony Desert
Gibson Desert
Great Sandy Desert
Great Victoria Desert
Nullarbor Plain
Eucla
Ceduna
Port Lincoln
Whyalla
Port Pirie
Port Augusta
Woomera
Coober Pedy
Oodnadatta
Marree
Lake Eyre
Lake Torrens
Lake Gairdner
Lake Frome
Lake Callabonna
Broken Hill
Mildura
Swan Hill
Echuca
Shepparton
Albury
Wagga Wagga
Griffith
Dubbo
Orange
Bathurst
Lithgow
Katoomba
Penrith
Parramatta
Newcastle
Port Stephens
Hunter Valley
Tamworth
Armidale
Glen Innes
Inverell
Moree
Narrabri
Walgett
Bourke
Cobar
Wilcannia
Menindee
Mildura
Swan Hill
Echuca
Shepparton
Albury
Wagga Wagga
Griffith
Dubbo
Orange
Bathurst
Lithgow
Katoomba
Penrith
Parramatta
Newcastle
Port Stephens
Hunter Valley
Tamworth
Armidale
Glen Innes
Inverell
Moree
Narrabri
Walgett
Bourke
Cobar
Wilcannia
Menindee

CONEXIONES IMPORTANTES DE ESTE CAPÍTULO

Nº / PISTA:	OBTENIDA DE:	LLEVA A:
-- / Fotos de ruinas antiguas	Cowles en Miskatonic	Robert B. F. Mackenzie, Hedland
23 / Resumen de conferencia	Cowles en Miskatonic	Secta del Murciélago de la Arena, ruinas, Australia occidental, etc.
-- / Entrevista	Cowles en Miskatonic	David Dodge y MacWhirr
36 / Diario de MacWhirr	Cowles o Dodge	Advierte de actos hostiles cerca de la ciudad
-- / Mapa en santuario secreto	Pirámide acodada	Desierto de Australia occidental
-- / Entrevista	Brady, Shanghái	Dr. Huston y desierto de Australia occidental
-- / Libro de cuentas de 1925	Naviera Randolph	Mortimer Wycroft, Fundación Penhew, Ho Fong
-- / Ídolo de madera	Naviera Randolph	Fundación Penhew
-- / Facturas de artefactos	Ho Fong, Shanghái	Naviera Randolph
-- / Extraño artefacto	Naviera Randolph	Intercambio de mentes con un yithiano
-- / Rumores	Taberna en Cuncudgerie	Huston, la ciudad de la gran raza
-- / Caja de embalaje	Fundación Penhew	Naviera Randolph
-- / Facturas	Singh (Mombasa)	Naviera Randolph y Mortimer Wycroft
30 / Contabilidad de Shakti	Casa en Gezira Mohammed	Naviera Randolph
-- / Inteligencias maravillosas	Apartamento de Wycroft	Discute la ciudad de la gran raza
-- / Información de los emboscadores	Kooríes del desierto	Información sobre Huston
-- / Dioses de la realidad	Manuscrito de Huston	Isla del Dragón gris, montaña del Viento negro, etc.







La Secta del Murciélago de la Arena

El Dr. Huston ha reorganizado e integrado desde el punto de vista racial la Secta del Murciélago de la Arena, un avatar de Nyarlathotep temido en Australia desde tiempos remotos por los kooríes y que casi se había extinguido; las investigaciones efectuadas por Huston le han permitido adquirir los conocimientos necesarios para la resurrección de la secta.

El Murciélago de la Arena es un horror surgido del Tiempo del Sueño, y es uno de los enemigos de la Serpiente del Arco Iris, que es el dios de la Naturaleza. Se dice que el murciélago se manifiesta en forma de una tormenta de arena que surge de una cueva que está en el cielo; entre los gadudjara, en cuya cueva original se encuentra la ciudad de la gran raza, la silueta negra recibe el nombre de Ala Oscura. Más al este, los bindubi llaman al ser el Comedor de Caras.

En su mayor parte, Huston recluta sus sectarios en los barrios bajos de Sídney y Melbourne. Basándose en las primeras obras del psicólogo académico Thorndike, ha creado un sutil *test* de personalidad que, dirigido por ayudantes de confianza, debe ser superado por todo aspirante a sectario. Huston también dirige un pequeño clan koorí que se encarga de espiar a todos los intrusos que se acerquen a la ciudad de la gran raza, y de conseguir víctimas inocentes de entre los kooríes que viven al oeste de las minas de oro de Pilbarra. En total, hay por toda Australia varios centenares de sectarios del Murciélago de la Arena.

En las ciudades, los crímenes se llevan a cabo con el garrote de la secta, una barra pulida de madera de eucalipto, cubierta de clavos afilados. Los kooríes del Gran desierto arenoso llevan garrotes incrustados con espinas, dientes y garras de murciélago.

Huston, que es un megalómano, es el único sacerdote de la secta. Ha creado acólitos, cada uno de los cuales dispone de unos pocos hechizos; los acólitos se encargan de llevar a cabo los informes psicológicos sobre los aspirantes. Para crear un acólito, suma 1D6 de POD y 1D6 de INT al sectario medio y un 20% tanto a Psicología como a Garrote de la secta, y proporciónale 1D6 hechizos de entre los siguientes: Absorción de poder, Consunción, Contactar con Nyarlathotep (aspecto del Murciélago de la Arena), Convocar a un horrendo cazador, Encantar un objeto, y Signo de conjuración. Siempre hay 1D3 acólitos en Sídney y en Melbourne, y uno en cada uno de los siguientes lugares: Perth, Port Hedland y Darwin.

Las características para el sectario medio que se da a continuación es la correspondiente a un antiguo habitante de los barrios bajos de las grandes ciudades; los miembros del clan koorí se detallan individualmente en la sección "El Gran desierto arenoso" más adelante.



Dr. Robert Huston

DR. ROBERT HUSTON (blanco),
56 años, sectario, hechicero y sacerdote de Nyarlathotep

FUE 10	CON 15	TAM 12	INT 18	POD 35
DES 13	APA 14	EDU 18	COR 0	PV 14

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Revólver calibre 45 55%, daño 1D10 + 2.

  Arma lanzarrayos 40%, daño 8D6/4D6/1D6.

  Puñetazo 30%, daño 1D3.

  Garrote de la secta 25%, daño 1D10.
- Hechizos: Contactar con Cthulhu, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con un pólipo volante, Convocar a un horrendo cazador, Dominar, Enviar sueños, Explosión mental, Llamar a Yog-Sothoth, Trampa temporal.
- Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 25%, Astronomía 15%, Buscar libros 60%, Charlatanería 40%, Conducir automóvil 30%, Descubrir 50%, Discreción 30%, Electricidad 50%, Escuchar 30%, Geología 25%, Mecánica 40%, Medicina 25%, Mitos de Cthulhu 50%, Primeros auxilios 35%, Psicoanálisis 35%, Psicología 50%, Química 15%, Regatear 30%.
- Lenguas: idioma de la gran raza 40% (sólo leer), inglés 90% (propia), inglés pidgin 45% (sólo hablar), kariera 15% (sólo hablar).

MIEMBRO TÍPICO DE LA SECTA DEL MURCIÉLAGO DE LA ARENA (blanco)

FUE 14	CON 12	TAM 10	INT 8	POD 10
DES 13	APA 8	EDU 1	COR 0	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 55%, daño 1D3.

  Revólver calibre 45 50%, daño 1D10 + 2.

  Presa 40%, daño especial.

  Garrote de la secta 25%, daño 1D10.
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 11%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Trepar 40%.
- Lenguas: inglés 40% (sólo hablar).



Acerca de Australia

En los Años 20, Australia es un país moderno construido sobre raíces inmemoriales. Las distancias y la duración de los viajes son aquí de envergadura continental.

En esta época, Australia es un dominio independiente, integrado dentro de la Commonwealth británica. Desde el punto de vista interno, es una federación. Por ejemplo, el gobierno federal australiano no se decidió a establecer unos impuestos centrales significativos hasta el año 1942. Lo mismo ocurrió para unos anchos de vía uniformes, un recuerdo de los tiempos no muy lejanos en que únicamente los barcos comunicaban las diferentes colonias.

El continente australiano, y en especial las dos terceras partes occidentales, es una meseta muy antigua y geológicamente estable, notable por su terreno sorprendentemente erosionado, que incluye rocas aisladas que tienen el tamaño de pequeñas montañas.



A pesar de la extensión del continente australiano, casi todos sus habitantes viven en las franjas estrechas y fértiles que se encuentran a lo largo de las costas del este, sureste y suroeste. La mayor parte del continente está formada por terrenos desérticos o semiáridos, en los que los dispersos clanes de kooríes vagan por sus tierras tradicionales. A lo largo de la costa septentrional se producen las lluvias monzónicas que hacen que el paisaje sea de tipo tropical. A lo largo de la vasta mayoría del continente, las temperaturas diurnas pueden llegar a sobrepasar los 37° C, y las temperaturas nocturnas pueden llegar por debajo del punto de congelación del agua.

En los últimos 30 años, el descubrimiento de grandes filones de oro en el oeste (las minas de oro de Pilbarra, Kimberley y Coolgardie) han propiciado la apertura de algunas regiones del interior, y los ganaderos han viajado mucho más lejos en busca de nuevos pastos y mercados. A pesar de todo, grandes regiones de la Australia central y occidental por encima del Trópico de Capricornio siguieron siendo poco conocidas hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

Los clanes kooríes fueron exterminados en los lugares en que los colonos europeos se establecieron a lo largo de las costas, por lo que se sabe poco de ellos; desde el descubrimiento de Australia por parte del capitán Cook, la población koorí de Australia se ha reducido a la mitad, estando formada en 1925 por 170.000 personas. Aunque se importaron algunos trabajadores asiáticos, las rígidas leyes de exclusión promulgadas en 1901 limitaron la inmigración de personas no blancas, reduciéndola a cantidades insignificantes.

En los Años 20, Australia es una tierra tosca; son raros los académicos y similares. Los relatos fantásticos de Australia pueden proporcionar buenas pistas a los personajes, al igual que las historias más mundanas que se pueden oír en las tabernas, en las que los paisanos beben sorprendentes cantidades de las excelentes cervezas australianas, tanto rubias como negras.

El guardián debería guiarse en Australia tanto por el derecho común inglés como por el sentido común. En áreas civilizadas no se debería disparar ni llevar encima fusiles, escopetas ni pistolas, a no ser que se tengan buenas (y evidentes) razones para ello. Las autoridades australianas no tienen noticia alguna sobre la existencia en Australia de una secta que practique sacrificios humanos. Siempre que sea razonable, las autoridades actuarán con prontitud ante cualquier evidencia que se les presente.

ABOS, ABORÍGENES, KOORÍES: en los Años 90, los pueblos nativos de Australia adoptaron como denominación preferida la palabra "koorí", puesto que "aborigen" en un término lastrado por demasiadas connotaciones racistas. Es una palabra que además niega el origen étnico mientras subraya el primitivismo. Como término, koorí se usa de la misma forma que maorí para los nativos de Nueva Zelanda.

Koorí tampoco es un término exacto, puesto que los kooríes son una tribu específica de la región oriental de Australia, pero el término ha ganado aceptación con el tiempo como conveniente etiqueta neutral.

El término "abo", abreviatura de "aborigen", es visto ahora por la mayoría de australianos como despreciativo e incorrecto, y de hecho su historia se parece mucho a la de la palabra "nigger", tal como se ha utilizado en el mundo anglosajón.

Pero por supuesto, en los Años 20 Australia era diferente. Entonces palabras como éstas eran utilizadas informalmente por la población blanca. También podían encontrarse denominaciones del tipo "los nativos", y algunas personas de inclinaciones académicas podrían utilizar las palabras "aborigen" o "abo".

En *Las máscaras de Nyarlathotep*, cuando el narrador escribe, llama kooríes a los australianos nativos. Cuando un australiano de la época es citado en conversación o por escrito, la palabra "abo" es la referencia usual.

LA TIERRA: Australia es el más seco, llano y pequeño de los cinco continentes. En los Años 20 es tan grande como los Estados Unidos continentales (unos 7.800.000 kilómetros cuadrados), pero sólo tiene una pequeña fracción de la población de ese país, superando la barrera de los 6 millones en 1925, esto es, el doble de población de las colonias norteamericanas de Gran Bretaña en 1776.

Tres cuartas partes del terreno es "el interior", vastas llanuras más allá de las áreas colonizadas. Una salvaje cadena montañosa, la Gran cordillera divisoria, se extiende desde el norte de Queensland hasta la isla de Tasmania. En el norte, las estribaciones orientales de las montañas están cubiertas por una selva tropical. Más al sur, al oeste de Sídney, donde el clima es más templado, hay bosques de eucaliptos. Algo más al sur se encuentran los Alpes australianos: aquí es habitual encontrar nieve en invierno. Muchos ríos corren al este de la Gran cordillera divisoria, alimentando la fértil franja costera.

En las estribaciones occidentales, los torrentes fluyen hacia las llanuras sin límite, acabando por desaparecer en el desierto o en los lagos salados. Inmediatamente más allá de las montañas, hay llanuras de pastos descendentes, utilizadas para establecer granjas. Las regiones más interiores aún han sido menos colonizadas si cabe, y se pueden encontrar grandes criaderos (ranchos) de vacas y ovejas, que beben agua extraída de agujeros taladrados en la tierra con una profundidad de entre 15 y 1.500 m.

Más allá de estos ranchos se encuentra el corazón árido (conocido como el Centro) de Australia, donde vive la mayoría de los kooríes que aún quedan. El interior es un paisaje colorista e impresionante de arena roja, llanuras de guijarros pulidos por el viento, cordilleras rocosas, y extensiones de spinifex y de arbustos de acacia.

EL CLIMA: el norte de Australia tiene un clima parecido al de la India o Sudán, donde la lluvia cae principalmente en una única estación monzónica. Los estados sureños de Victoria y Nueva Gales del sur son más parecidos a California o al sur de Francia. Naturalmente, las estaciones son las inversas que en el hemisferio septentrional, con veranos que duran de diciembre a febrero, otoños de marzo a mayo, inviernos de junio a agosto, y primaveras que van de septiembre a noviembre.

CÓMO LLEGAR: en los Años 20, no hay servicio aéreo que comunique a Australia con el resto del mundo. El océano Pacífico fue cruzado en avión por primera vez en 1928, y el primer vuelo directo de Australia al Reino Unido tuvo lugar en 1936. Los barcos son la única manera de llegar al continente.

El correo aéreo entre Australia e Inglaterra no se regularizó hasta 1934, y con los EEUU no lo hizo hasta 1937. Desde Europa o desde América, el correo marítimo implica un tránsito de entre seis semanas y tres meses. A partir de la década de 1870, Australia estaba bien conectada con el resto del mundo por medio de un telégrafo por cable.

COMUNICACIONES INTERNAS: el correo viaja principalmente por tierra. El servicio regular de correo aéreo entre las principales ciudades no aparece hasta los Años 30. Los teléfonos no son frecuentes en las zonas rurales. Por otra parte, los cables del telégrafo atraviesan el país, y en 1929 se inauguró un servicio pictográfico entre Sídney y Melbourne. El telégrafo sin hilos hizo su aparición durante los Años 20, con muchas emisoras de radio en funcionamiento a partir de 1923. El nuevo sistema de telegrafía sin hilos de la isla fue una bendición para los asentamientos remotos.

En el interior, la palabra se propaga a la misma velocidad que su medio de transporte. El telégrafo terrestre cruza Australia de una punta a otra, formando una línea vital de comunicación. Sin embargo, los mensajes retransmitidos a una estación de la línea, al igual que el correo y la paquetería, deben esperar a que el receptor vaya a recogerlos.

EL FERROCARRIL: el ferrocarril es la forma más común de viajar de un estado a otro en los Años 20. Las líneas se extienden por los márgenes del país, en especial en el sureste, que es donde vive la mayor parte de la población. La última gran línea de ferrocarril se inauguró en 1917, uniendo Perth con el resto de los estados orientales. Sin embargo, no todas las líneas de menor importancia se completaron. No fue posible realizar un viaje directo entre Brisbane y Cairns hasta 1924, y no se pudo llegar al Territorio del norte desde Australia meridional en tren hasta el año 1929. Un viaje de Melbourne a Sídney dura 17 horas y media, mientras que uno de Brisbane a Sídney dura unas 23 horas. El principal problema de las líneas de ferrocarril es el diferente ancho de vía. Originalmente, las líneas eran construidas de forma independiente por los diferentes gobiernos estatales, que usaban anchos de vía diferentes. Por ello, es necesario cambiar de tren cada vez que se cruza la frontera de un estado.

NAVÍOS: el vapor es una alternativa al ferrocarril. Las leyes proteccionistas en vigor prohíben a cualquier vapor no australiano transportar pasajeros entre las capitales de los estados, de modo que hay toda una serie de compañías locales que realizan este tipo de transporte. Los viajes raramente duran más de dos días. Para que los pasajeros embarquen y desembarquen en las pequeñas ciudades costeras, suben a bordo de pequeñas lanchas costeras, mientras el vapor echa el ancla cerca de la costa. Darwin y Port Hedland también se basan en el mar para llegar al resto de Australia.

AUTOMÓVILES: los australianos adoptaron el automóvil con entusiasmo. Hacia el final de la década, medio millón de coches habían sido matriculados.

Las carreteras son malas. En especial, las carreteras del campo son rudas, llenas de socavones y sin pavimentar. Las ruedas pinchadas y las averías mecánicas son frecuentes, y las estaciones de servicio, casi inexistentes. Esta situación va mejorando a medida que la década transcurre y las Juntas de carreteras van mejorando las vías; sin embargo, la **Mecánica** es algo imprescindible para todo aquél que piense en viajar.

La gasolina cuesta medio chelín por litro. Un coche nuevo cuesta al menos 200 £, con un precio medio de 300 £. Los autobuses a motor están haciendo muchos progresos, pudiendo llegar más lejos que la red ferroviaria del país. Estos potentes vehículos pueden cubrir unos 250 km diarios, arrastrando un remolque de dos ruedas cargado de sacas de correo y equipaje.

Con excepción de las áreas urbanas, hay pocas carreteras para automóviles. La que va desde Darwin a Alice Springs (lo más cercano a una autopista que se puede encontrar en el Territorio del norte) es poco más que un camino de mala muerte. Es mejor que los exploradores intrépidos se acuerden de llevar consigo gran cantidad de agua, comida, equipo de acampada, recambios, tornos portátiles, cable, soga, gatos hidráulicos, sierras, hachas, muchos neumáticos y cámaras de repuesto, pértigas (para hacer palanca y sacar el coche del fango o la arena), parches de neumático y adhesivo, y gran cantidad de latas de gasolina.

VIAJES EN AVIÓN: Australia es en los Años 20 una nación con el pensamiento muy puesto en el aire, siguiendo con entusiasmo cómo se van estableciendo nuevas marcas. En 1922, hay 30 compañías de alquiler de aviones; existe un servicio aéreo regular en el centro de Queensland y en el escasamente poblado noroeste. La línea Adelaida-Sídney se inaugura en 1925, y es lentamente seguida por otras (por ejemplo, Perth-Adelaida en 1929). En general, los investigadores que tengan prisa deberán alquilar un avión.

NOTAS PARA LOS VIAJEROS: cada capital tiene un sistema de transporte público, con sus propias características locales. Todas las grandes ciudades tienen un sistema de tranvías, la mayoría de los cuales son eléctricos, aunque hay unos pocos que funcionan por cable. Hay servicios de transbordador, sobre todo en Sídney, donde se usan para enlazar los dos lados del puerto. Es común ver carruajes en la calle: la carreta del panadero o del cervecero, el carro del lechero, los carritos de helados, etc., siguieron siendo usados durante la Gran depresión. Entre otras ventajas, los caballos son más fáciles de utilizar para el servicio puerta a puerta: pueden aprenderse la ruta y así el conductor ahorra energías.

En el campo, los caballos son útiles, pero no siempre se puede confiar en ellos ya que requieren un suministro constante de hierba y agua. Los camellos (y porteadores afganos) fueron importados como alternativa al caballo, pudiendo cubrir unos 9 km en dos horas.

Visitando cinco ciudades

Perth

Si los personajes llegan a Perth, pueden merodear por la ciudad durante un rato. En pocas palabras, aquí no hay ninguna pista, aunque el guardián puede ofrecerles viajar desde aquí a Darwin, Sídney o Port Hedland. Quizá Cowles pueda presentarles al doctor E. M. Boyle, que tiene un buen conocimiento sobre los artefactos y las costumbres de los kooríes. Lovecraft menciona a Boyle de pasada en *En la noche de los tiempos*.

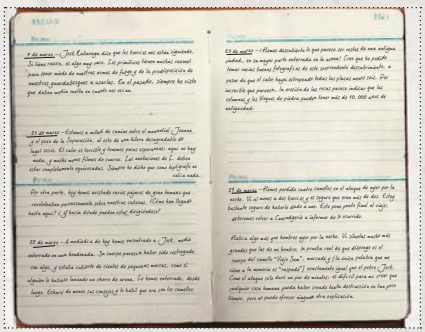
Sídney

Los investigadores pueden detenerse en su camino a Australia occidental. En Sídney se encuentra el hogar de los Cowles, y en dicho *bungalow*, en el estudio del profesor, se halla el diario de Arthur MacWhirr, que descubrió la ciudad de la gran raza en 1921 (ver *Los papeles de Nyarlathotep nº 36*).

Cowles dejó su casa a cargo del profesor David Dodge, también de la Universidad de Sídney. Dodge es un soltero que acaba ahora su semestre lectivo, y a quien le vendrían bien unas vacaciones. Una carta de Cowles acalla cualquier sospecha que pueda tener. Los ojos de Dodge se abren de par en par si le hablan del hallazgo en el Gran desierto arenoso, puesto que Cowles no le ha contado nada de momento (Cowles temía que el impetuoso Dodge montará una expedición unipersonal por su cuenta antes de que él pudiera obtener fondos para un esfuerzo de grupo bien organizado). Dodge intentará acompañar a los investigadores a la que le den la menor oportunidad para ello (el guardián debería tener en cuenta que el grupo necesita a alguien con la habilidad de **Orientarse** para encontrar la ciudad enterrada). No le preocupa si su participación le hace llegar tarde al siguiente semestre lectivo, un hallazgo como éste podría destacar su nombre, y conseguir para él una plaza fija en cualquier universidad que desee.

Dodge podría ser reclutado como personaje. Creció en Australia occidental y conoce el país y la gente. Dodge mide 1,78 m, pesa 79 kg, y es rubio. Es una persona abierta y optimista, con los antebrazos llenos de pecas.

DATO. Un anuario de bolsillo, de 10 cm de largo por 15 de ancho, encuadernado en tela marrón, correspondiente al año 1921. Cada página tiene espacio para dos días, y está rayado para facilitar la escritura. El librito esta atiborrado de observaciones a lápiz algo borrosas, en la cuidada letra de MacWhirr (*Los papeles de Nyarlathotep nº 36*).



Los papeles de Nyarlathotep nº 36, pág. 316

Relevancia de la información: sugiere que la Secta del Murciélago de la Arena estaba detrás de varios ataques al grupo de MacWhirr, y que los atacantes disponían de ayuda sobrenatural.

Otras paradas en Sídney

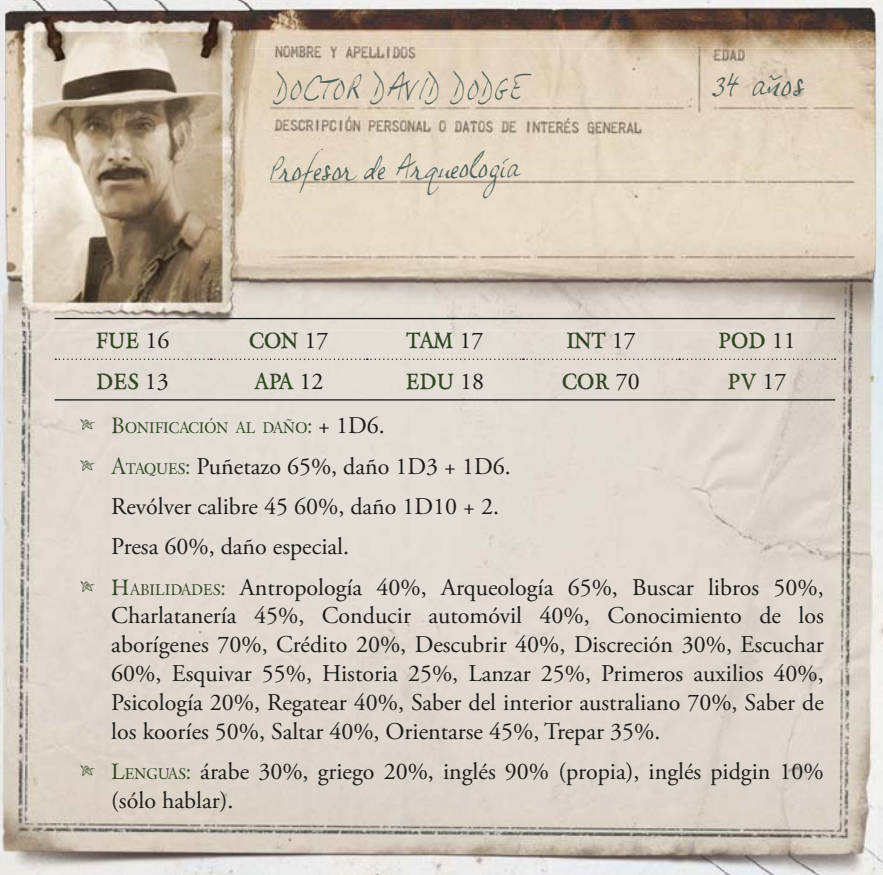
Esta próspera metrópolis ofrece muchos lugares en los que se puede investigar, si los personajes tienen alguna razón para ello. Aquí el guardián puede crear casi cualquier instalación que necesite (manicomio, hospital, armería, institución científica), y que le sea útil para el relato. A continuación se proporcionan cuatro instituciones reales.

EL MUSEO DE AUSTRALIA: entre las calles College y Williams. Entre los objetos kooríes que posee se encuentran representaciones de un gran ser con alas de murciélago y un ojo rojo trilobular. Los personajes podrán recordar, gracias a una tirada de **Mitos de Cthulhu**, que ésta es una de las formas posibles de Nyarlathotep, que recibe el nombre de Morador de las Tinieblas o el de Luz-que-vuela, y que es utilizada (en nuestro sistema solar) sobre todo en Yuggoth.

En segundo lugar, en las colecciones de objetos procedentes de la Polinesia hay tres antiguos bloques de piedra tallados con extrañas figuras. Si los personajes han visto otros objetos procedentes de R'lyeh o de una ciudad de los profundos, una tirada de **Idea** hace que los relacionen con ellas. Los encargados del museo aclaran que, supuestamente, los bloques de piedra proceden de una ciudad sumergida en la que un dios duerme; esta idea está muy extendida por la Polinesia.

LA BIBLIOTECA ESTATAL: en la plaza de Shakespeare. Una tirada de **Charlatanería**, o una carta de presentación firmada por el profesor Cowles, serán suficientes para que los investigadores tengan derecho a examinar los libros más viejos de la biblioteca. Una tirada de **Buscar libros** proporciona la información de que en las leyendas más antiguas de Australia hay canciones sobre una ciudad enterrada bajo el Gran desierto arenoso de Australia occidental, una ciudad construida por unos dioses que fueron derrotados por el viento.

LA GALERIA NACIONAL DE ARTE: también en la plaza de Shakespeare. Formando parte de la colección de objetos kooríes de la galería se encuentra una pintura realizada sobre corteza de árbol, que representa a un hombre moribundo, con el cuerpo hinchado y ennegrecido. Alrededor de él hay figuras que tienen en sus manos unos pequeños garrotes serrados. El encargado del museo les dice que la obra muestra un sacrificio ritual por parte de una secta de adoradores del murciélago. Cree que la obra es muy antigua, pero no hay manera de saber a ciencia cierta su antigüedad.



NOMBRE Y APELLIDOS: DOCTOR DAVID DODGE
EDAD: 34 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Profesor de Arqueología

FUE 16	CON 17	TAM 17	INT 17	POD 11
DES 13	APA 12	EDU 18	COR 70	PV 17

- Bonificación al daño: + 1D6.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D6.

  Revólver calibre 45 60%, daño 1D10 + 2.

  Presa 60%, daño especial.
- Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 65%, Buscar libros 50%, Charlatanería 45%, Conducir automóvil 40%, Conocimiento de los aborígenes 70%, Crédito 20%, Descubrir 40%, Discreción 30%, Escuchar 60%, Esquivar 55%, Historia 25%, Lanzar 25%, Primeros auxilios 40%, Psicología 20%, Regatear 40%, Saber del interior australiano 70%, Saber de los kooríes 50%, Saltar 40%, Orientarse 45%, Trepar 35%.
- Lenguas: árabe 30%, griego 20%, inglés 90% (propia), inglés pidgin 10% (sólo hablar).



LA UNIVERSIDAD DE SÍDNEY: en la calle George. Una vez averiguan el área de interés de los investigadores, la totalidad de los académicos sugiere a los personajes que se pongan en contacto con los profesores Anthony Cowles o David Dodge. Si aún no disponen de su nombre y su dirección, la obtienen entonces. Cowles puede conocer o no la existencia del diario de MacWhirr.

Darwin

Es probable que los personajes visiten Darwin sólo si ya han estado en Shanghái. Darwin se encuentra tres veces más lejos del escondrijo de Huston en el desierto que dicho escondrijo de Cuncudgerie y Port Hedland. Si los investigadores visitan primero Port Hedland, el guardián debería recolocar allí la mayoría de la información de Darwin, especialmente Toddy Randolph y su naviera.

Esta ciudad, situada en el extremo de una estrecha península, tiene unos pocos miles de habitantes, y es la ciudad australiana más grande en más de 1.500 kilómetros a la redonda. El hecho de estar cerca de Asia y el que hace 50 años hubiera una fiebre del oro, dan a Darwin una diversidad racial poco frecuente en Australia. El guardián puede pasárselo bomba describiendo esta respetable ciudad como un asfixiante antro tropical, lleno de peleas, aventuras sospechosas y dinero fácil.

Como corresponde a la categoría del lugar, los rumores abundan por doquier. No importa demasiado si la siguiente información proviene de agentes de policía, tenderos, camareros, ganaderos, marineros, etc. Como quiera que las tabernas no son difíciles de encontrar, los personajes pueden centrar sus investigaciones en "La posada del interior de Bertram". Por cada rumor que llegue a sus oídos deberán pagar una libra australiana (que tiene más o menos el mismo valor que la libra esterlina) para pagarle bebida a los parroquianos. Si no tienen dinero, será precisa una tirada de **Crédito**, **Charlatanería**, **Escuchar** o **Persuasión** para cada una de las siguientes informaciones:

- Unos cuantos kooríes del Gran desierto arenoso adoran a un dios con forma de murciélago, que parece tener bastante mal genio. Las caravanas y los ganaderos han encontrado cadáveres. Las víctimas habían perecido a causa de algún tipo de enfermedad, y estaban cubiertas de cientos de pequeñas heridas punzantes.
- Se dice que el jefe de una caravana de camellos que hace recorridos regulares ha visto realmente al dios-murciélago y dice que es la cosa más horrible que jamás vieran sus ojos. Desgraciadamente, este hombre está actualmente en uno de sus viajes y no volverá hasta dentro de varios meses.
- Se dice que un hombre blanco enloquecido es quien dirige la Secta del Murciélago, aunque algunos se burlan del relato diciendo que "blanco" quiere decir en realidad "mestizo".
- Una nueva narración koorí dice que en el Gran desierto arenoso hay una fabulosa ciudad. Bajo ella ronca Buddai, un anciano de gran tamaño que duerme con la cabeza sobre el brazo. Un día Buddai se alzará y devorará el mundo. Esta narración ha sido atribuida a un koorí, Johnny Bigbush, que trabaja en la Naviera Randolph de Darwin.

LA NAVIERA RANDOLPH: la naviera Randolph se encuentra a un lado del muelle, no muy lejos de donde están los personajes. El propietario es Toddy Randolph, un hombre obeso y brutal, que siempre está de mal humor, menos cuando habla con otros borrachos. El almacén contiene una gran variedad de mercancías, el 10% de las cuales son de contrabando o de procedencia ilegal, y que podrían costar al propietario al menos una multa y posiblemente una temporada en prisión, dependiendo de su valor económico. Randolph duerme en un rincón del mismo almacén, sobre un catre mohoso situado junto a su escritorio de tapa corrediza.

Randolph sólo les dirá que Johnny Bigbush no hacía más que causar problemas, y que por ello le despidió. Cree que volvió con su clan, en algún lugar cerca del río Daly, a unos 160



NOMBRE Y APELLIDOS: TODDY RANDOLPH (blanco) | EDAD: 46 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Hombre de negocios alcohólico

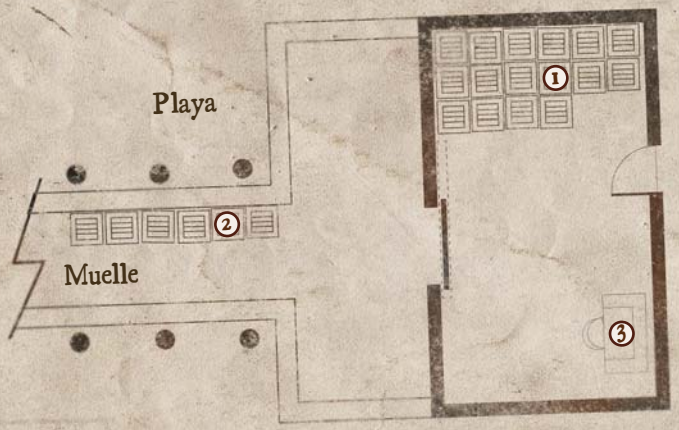
FUE 13	CON 12	TAM 14	INT 12	POD 10
DES 11	APA 11	EDU 6	COR 24	PV 13

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.

  Revólver calibre 38 50%, daño 1D10.

  Presa 50%, daño especial.
- Habilidades: Charlatanería 40%, Contabilidad 35%, Crédito 20%, Escuchar 09%, Esquivar 30%, Ocultarse 15%, Persuasión 20%, Regatear 50%, Rellenar documentación 55%.
- Lenguas: inglés 30% (propia).

La Naviera Randolph



Almacén

1. Máquina mental
   1d3 horas para encontrar el embalaje, mecánica a mitad para poner en marcha.
2. Ídolo de Cthulhu
   Pod × 3 o Des × 3.
3. Escritorio de tapa corrediza cerrado con llave (libro mayor)
   Fue 05.

Caja Silla Mesa Puerta corredera

kilómetros al sur. Randolph no sabe nada sobre leyendas kooríes, y no tiene ninguna otra información para los personajes.

Mientras los personajes están hablando con Randolph, una tirada de **Descubrir** muestra que hay una caja de embalaje dirigida a la Fundación Penhew, Londres, que está marcado con el símbolo del Murciélago de la Arena, y que descansa de forma bastante inestable sobre otros embalajes en el extremo del muelle de carga del almacén. Si los personajes saben lo que significa la Fundación Penhew, una tirada de **DES × 3** permite a un personaje hacer que el embalaje se caiga "sin querer" al fango. Si los personajes no saben nada acerca de la Fundación Penhew, una tirada de **POD × 3** hace que un personaje tropiece de forma bastante torpe contra el montón de embalajes, con el mismo resultado.

Mirando hacia abajo, todo el mundo puede ver que la blanda madera del embalaje se ha astillado, mostrando su contenido, que es un grotesco ídolo de madera de 90 cm de altura.



NOMBRE Y APELLIDOS: BILLY BURRAGLONG (Kooré) EDAD: 29 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Acólito secreto del Murciélago de la Arena

FUE 15	CON 16	TAM 10	INT 9	POD 10
DES 17	APA 9	EDU 1	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Daga* 70%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

  Presa 20%, daño especial.

  *Lleva tres dagas; prefiere lanzarlas.
- Hechizos: Absorción de poder, Contactar con Nyarlathotep (aspecto del Murciélago de la Arena), y, a elegir por el guardián entre Consunción y Signo de conjuración.
- Habilidades: Conducir automóvil 10%, Conocimiento de los kooríes 30%, Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Lanzar 70%, Ocultarse 50%, Psicología 20%, Saltar 45%, Seguir rastros 40%, Trepar 40%.
- Lenguas: inglés 9% (sólo hablar), kariera 45% (propia, sólo hablar).

El artilugio de varillas, ruedas y espejos



Si un personaje consigue una tirada de Mecánica con la probabilidad reducida a la mitad, habrá sido capaz de hacer funcionar el instrumento (que tiene su propia fuente de energía). Antes de eso, una tirada de **Idea** determina que los experimentos que se lleven a cabo tendrán más éxito si se realizan en un laboratorio que en un almacén, y que los personajes deberían esperar a otro momento para descubrir para qué sirve el instrumento. Sin embargo, si algún personaje mira a través del tubo ocular, cae de inmediato en estado de coma y su mente es transferida a través del tiempo hasta el momento en que la ciudad de la gran raza florecía; simultáneamente, la mente de un miembro de la gran raza toma posesión del cuerpo de la víctima. La mente de la víctima permanece atrapada durante 1D4 semanas, perdiendo 1D4 puntos de COR cada semana.

El miembro de la gran raza que habita en el cuerpo de la víctima no puede hacer que ésta hable ni se comunique de cualquier otra manera, y el cuerpo de la víctima hace unas sorprendentes muecas y distorsiones. Al cabo de 1D3 + 1 días, el nuevo habitante del cuerpo del investigador ha aprendido lo necesario para hacerlo funcionar, y empieza a practicar con su nuevo cuerpo, inspeccionando con sumo cuidado todo el edificio, y leyendo con avidez periódicos, libros y revistas, para luego volver a la cama y fingir inconsciencia, y así aprender todo lo posible antes de interaccionar con otras criaturas. El miembro de la gran raza está investigando la época en que ha aparecido, para determinar si le conviene o no llevar a cabo una transferencia a largo plazo (5 años). En este caso, no le convendrá puesto que Darwin o Port Hedland no es el centro cultural que necesita, aunque tardará 1D4 semanas en tomar la decisión.

Cuando el observador de la gran raza decide que ya es hora de volver a su cuerpo original, la víctima se despierta. Sufre los mismos sueños o pesadillas en que recuerda lo que le ha pasado que los que sufría la víctima de "En la noche de los tiempos" y, como él, recordará rápidamente las experiencias vividas si entra en las ruinas australianas de la ciudad enterrada. Estos recuerdos, que vuelven a la víctima en forma de tiradas de **POD x 1**, podrían ser bastante útiles para el guardián como ganchos narrativos y estratagemas con las que hacer que la acción transcurra sin problemas, o ayudar a que un investigador guíe a sus compañeros una vez entren en la vasta y misteriosa ciudad de los yithianos.

Es koorí, y está cubierto de numerosas líneas geométricas pintadas de color blanco. Tiene forma humanoide, carece de pelo, y tiene unos bigotes extraños, redondos y gruesos, parecidos a tentáculos. Las manos y los pies de la criatura parecen hallarse en unas extremidades con forma de aleta. Los ojos son redondos, con facetas serradas, y su expresión es cruel. Para tratarse de alguien que jamás puede haber tenido esta visión, es una excelente representación de Cthulhu.

Lógicamente, Randolph maldice a los torpes investigadores y les ordena que salgan de su propiedad.

Si deciden volver más tarde para buscar nuevas pistas, los personajes descubren que Toddy Randolph y el ayudante que le queda, Billy Burraglong, se han ido a una taberna en esa misma calle, y que estarán allí durante horas. Si consiguen una tirada de **Mecánica**, podrán abrir la cerradura; si fallan, los personajes podrán entrar con rapidez forzando la puerta (que tiene FUE 10).

El único objeto de interés en el almacén se encuentra en el escritorio de tapa corrediza de Randolph (FUE 5). Se trata de su libro de cuentas del año 1925, y es el único libro mayor de todo el almacén. Muchos envíos a Mortimer Wycroft de Cuncudgerie están marcados con el símbolo del Murciélago de la Arena. Estos envíos viajaron por paquete costero hasta Port Hedland, y de allí por ferrocarril hasta Cuncudgerie. También se han marcado así otros envíos destinados a Importaciones Fong de Shanghái, y el paquete destinado a

la Fundación Penhew que contenía el ídolo de Cthulhu, pero en esta última entrada en el registro se indica que son dos los paquetes que van a ser enviados a Londres.

Los símbolos del libro de cuentas indican envíos de la secta, de quien Randolph recibe el doble del precio normal; no es de extrañar que se haya molestado por la caída del embalaje.

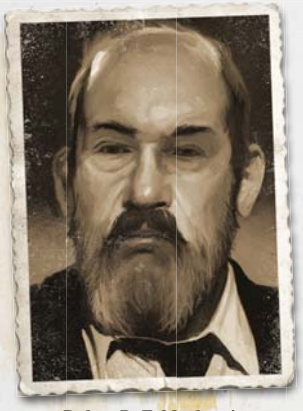
Se tardan 6D10 minutos en encontrar el segundo embalaje, y durante ese tiempo varios borrachos entran en el almacén y vagan por su interior haciendo bastante ruido. Ninguno de ellos es Randolph, a no ser que el guardián piense que es el momento de que haya un poco de acción. Si uno de ellos es Randolph, hay que evitar un intercambio de tiros. Hay mucho que hacer como para que la mitad de los personajes mueran en Darwin.

En el interior del segundo embalaje hay un extraño objeto formado por varillas, ruedas, espejos y un tubo ocular. El objeto mide unos 60 cm de alto por unos 30 cm de ancho y de largo. Es uno de los instrumentos usados por la gran raza de Yith para establecer contacto con otras mentes. Huston, recuperó el artefacto en la ciudad de la gran raza, y una carta adjunta lo describe como "una especie de aparato de inspección a corto plazo usado por los yithianos".

Port Hedland

Poco más que un pueblo, Port Hedland es la terminal y el puerto de embarque de una pequeña línea de ferrocarril que se interna en la región de Pilbarra. En las colinas bajas y achatadas del interior se han encontrado ricos filones de oro. En la actualidad, las minas más ricas están situadas en el otro extremo de la línea, Cuncudgerie, a unos 230 kilómetros al sureste de Port Hedland. Es probable que los investigadores estén de paso por Hedland, de camino a Cuncudgerie y luego a la ciudad de la gran raza.

Si los investigadores van acompañados de David Dodge, o tienen una carta de presentación del profesor Cowles, pueden hospedarse en casa de Robert B. F. Mackenzie. Éste afirma que Arthur MacWhirr estaba plenamente convencido de lo que había encontrado en el desierto, y que era un ciudadano honrado y respetable. Una tirada de **Psicología** muestra que no duda en absoluto de lo que dice.



Robert B. F. Mackenzie

Por extraño que parezca, sigue diciendo Mackenzie, hace varios años un americano se presentó en su casa, también interesándose en las notas, fotografías, etc., sin explicar dónde se había enterado de que el material existía. El tal "señor Howston" desapareció después de que Mackenzie le hubiese prestado casi todo el material que perteneció a Arthur. ¡Qué desagradecido! Si los personajes tienen una foto de Robert Huston, Mackenzie le reconoce como el ladrón. Las cuatro placas fotográficas y el anuario son todo lo que le queda después del robo.

Si los personajes le dicen que se van a ir al interior, Mackenzie se ofrece para preparar, mediante el telégrafo, vehículos y víveres para ellos en Cuncudgerie. Por otra parte, si el guardián cree que los personajes no se deberían preocupar de esas nimiedades, puede hacer que David Dodge se encargue de los preparativos. Mackenzie recuerda perfectamente el lugar preciso al que deben dirigirse: 22° 3‘ 14“ sur por 125° 0‘ 39“ este, en las profundidades del Gran desierto arenoso de Australia occidental.

Cuncudgerie

La línea de ferrocarril de vía estrecha que llega hasta Cuncudgerie sólo dispone de un tren diario, que es un tren de carga. Los personajes pueden viajar gratis en la batea, que comparten con unos kooríes que viajan en el otro extremo y les miran con curiosidad. El viaje hasta Cuncudgerie dura unas 8 horas, y el día es extremadamente caluroso. La tierra está seca y los cauces de agua, vacíos. En algunas de las cañadas se pueden ver unos pocos árboles de pequeño tamaño, pero no hay ningún bosque ni matorral. No se ven granjas por ninguna parte. De hecho, durante el viaje no hay nada que se mueva, con excepción de tres pájaros muy grandes, que aletean perezosamente a lo lejos: dado el movimiento del tren, no es posible usar un catalejo o unos prismáticos para poder identificarlos. Si los investigadores han leído el diario de MacWhirr, tienen motivos para preocuparse.

Cuncudgerie es una ciudad minera muy animada incluso en medio del calor reinante durante el día. Además de los mineros, en el lugar viven numerosos prospectores, miles de caballos, camellos y mulas, cientos de camiones y unas pocas mujeres "fáciles" que de ningún modo tienen un aspecto tan romántico como en las novelas.

Mientras los personajes pasean por el pueblo, pueden enterarse fácilmente de varios rumores y relatos fantásticos. Como de costumbre, cada información cuesta una libra australiana en bebidas, o una tirada de **Charlatanería**, **Crédito**, **Escuchar**, o **Persuasión**.

- Más al este hay filones de oro (líneas de depósitos de mineral a la intemperie) que tienen una longitud de cientos o incluso miles de kilómetros. Sin embargo, el sujeto que está diciendo esto está tratando claramente de impresionar a su pareja.
- En lo más profundo del desierto hay serpientes cuya picadura es mortal (cierto; hay serpientes de este tipo por toda Australia).
- Al este, a lo lejos, se ha producido un grave desastre minero, pero la compañía responsable ha pagado a los políticos y se ha echado tierra al asunto. Unas 25 personas han muerto, entre ellas Derby Dave el galés, que estuvo trabajando para Mortimer Wycroft. Todo esto tuvo lugar hace algún tiempo.
- Un americano chalado se llevó un grupo de dos docenas de trabajadores al desierto, les hizo cavar un pozo de 9 m de profundidad, luego les ordenó que dejaran de trabajar, les pagó una buena

cantidad de dinero como compensación y luego hizo que todo el mundo volviese a Darwin a recoger su paga. Todo esto tuvo lugar hace algún tiempo (ésta es una versión alterada de la vez en que Huston contrató mineros en Cuncudgerie; por desgracia, el verdadero final de los mineros del relato es mucho menos agradable.)

- Algunos ganaderos que traían vacas por la ruta de ganado de Canning juran que unas cosas tan grandes como osos les robaron unas cuantas de sus cabezas de ganado. Esto ocurrió "hace más o menos un año". Los supuestos ataques tuvieron lugar en algún lugar al este de los lagos Percival.
- Los Slattery, que viven cerca de las cataratas Dingo, son muy poco amistosos, y hay que evitarlos.
- Un caballero americano de nombre John Carver (que se parece mucho al Dr. Robert Huston si los personajes disponen de alguna fotografía de él), llevó a cabo una serie de inspecciones y excavaciones exploratorias a lo largo de la ruta de ganado de Canning, que flanquea el lado oriental del Gran desierto arenoso.
- Se ha visto recientemente un fantasma por el norte, cerca de las cataratas Dingo. Puede pasar la mano a través del cuerpo de cualquiera (este detalle en particular lo facilita un viejo llamado Ginger Muldoon, apodado "el Loco"). Si los investigadores muestran interés, se detalla extensamente más adelante, en "Investigando a Bill Buckley".
- Hace unas dos semanas se avistaron en la zona tres grandes pájaros. La persona que cuenta esta historia jura que tenían alas de 6 m de envergadura. Les disparó varias veces, para ver si podía cazar uno, pero estaban fuera del alcance de su arma.
- El americano que hizo cavar el pozo en la arena y el americano John Carver son la misma persona. Compró todo su equipo aquí mismo, en la tienda de Mortimer Wycroft.
- Al este de aquí y a bastante distancia, se ha encontrado una tribu bastante extraña y siniestra, formada por kooríes extremadamente altos y delgados.
- Hace cinco o seis años, un tipo sostenía que había encontrado en el desierto unos grandes bloques cuadrados de piedra, que no eran obra de los aborígenes, y para probar que estaba diciendo la verdad, pagó una ronda a todos los que estaban en la taberna. Si el que pregunta consigue una tirada de **Suerte**, el narrador se acuerda de que el tipo se apellidaba MacWhirr.
- En algún lugar del desierto hay una ciudad enterrada bajo la arena. Hay maneras de entrar y salir de ella, pero la arena cambia constantemente, enterrando y desenterrando las vías de entrada. En la ciudad viven seres maléficos.

Investigando a Bill Buckley

Mientras escuchan rumores en Cuncudgerie, los investigadores pueden oír el relato de un extraño fantasma avistado cerca de las cataratas Dingo. Es el fantasma de Bill Buckley, que fue asesinado por los Slattery hace años. Su historia completa se cuenta en "El fantasma de Buckley", y a continuación se detallan las pistas que los investigadores podrían descubrir acerca de él en Cuncudgerie.

Si los investigadores no se interesan por el extraño caso de Bill Buckley ahora, podrían hacerlo más tarde, tras encontrarse con su aparición en las cataratas Dingo.

GINGER MULDOON EL LOCO: el loco Ginger es la fuente de los relatos acerca de la terrible aparición. Ahora se acomoda en su taberna habitual, "El gran Cuncudgerie", intentando ahogar la memoria del horrible ser que se le apareció en mitad de la noche. Se encuentra bastante embrutecido por la bebida, pero la amabilidad, la simpatía, y la paciencia consiguen que cuente su historia.

Hace cuatro noches acampó en un lugar llamado las cataratas Dingo; por qué se llaman así no es capaz de decirlo, puesto que encontró ni dingos ni cataratas, tan sólo una pozo de agua de la que beber. Después se acomodó para pasar la noche. Era un lugar solitario para encender fuego, pero preferible a la compañía de los únicos lugareños, un borracho loco y sus dos hijos igual de dementes.

Apenas se había acostado, cuando una luz le despertó. Pensó que eran los Slattery, que habían venido a ahuyentarle, a robarle, o peor. Pero el ser que se le puso delante era inconmensurablemente más horrible, y ni siquiera remotamente humano. La efigie de una persona, brillando en colores blanco y rojo, con la piel cayéndosele de los huesos, sus ojos fijos cociéndose en su calavera, y la boca abierta como para emitir un grito aún más terrible por ser silencioso. Avanzó sobre Ginger Muldoon.

Ginger explica que luchó bravamente contra el ser con un palo, pero en realidad huyó aunque jamás lo admitirá. Cuando el sol estaba bien alto el horizonte, volvió subrepticiamente, recuperó su equipo, y se largó rápidamente. Esto es todo lo que sabe.

Si los investigadores provocan o inadvertidamente causan una pelea (dudar de la palabra de Muldoon es suficiente provocación), utiliza las características de Frank Slattery, en la pág. 215.

LOS PERIÓDICOS: Cuncudgerie no tiene ni periódico ni archivos, pero si tiene un telégrafo en la Oficina de minas. Un telegrama (los australianos nunca les llaman cables, un cable es algo que se usa para construir cercas) enviado a un investigador competente, o un contacto en Perth o en Sídney permiten descubrir el hecho de que un tal Bill Buckley desapareció en este mismo mes de hace 10 años. Se le vio por última vez en Cuncudgerie.

Vern Slattery, el asesino de Buckley, no tiene ni idea de que éste era conocido fuera de la zona. Si lo hiciera, se emborracharía de inmediato, puesto que el profundo hoyo llamado cataratas del Dingo contiene en su fondo los huesos de Buckley.

OTROS RUMORES: algunos habitantes de Cuncudgerie podrían recordar que Bill Buckley era la única persona que iba de forma deliberada a las cataratas Dingo, pensando encontrar oro allí. Recuerdan que tocaba bien la armónica, y que era un buen bebedor (es decir, que de vez en cuando pagaba una ronda,

una forma instantánea aunque cara de hacerse apreciar). Buckley jamás volvió a Cuncudgerie (quizá murió en el desierto, no hay forma de saberlo). La mayoría de locales conoce a Vern Slattery, pero tienen razón alguna de conectarle con Buckley. Podrían mencionar el lugar de Slattery como una posible estación de paso, pero la mayoría teme al borracho y a sus hijos, y siempre que se les encuentran guardan las distancias.

Unos pocos kooríes locales han visto el fantasma de Buckley y saben que se trata de un blanco torturado (nunca acercaron fuego al ser, por lo que no han visto su aspecto irritado). Han oído hablar del relato de Muldoon, pero se imaginan que estaría borracho en aquel momento, y que no sabía lo que estaba viendo, o que a lo mejor se encontró con un yowie, una criatura mitológica australiana.

Mortimer Wycroft

Los kooríes llaman a Wycroft "el hombre muerto", porque su piel es tan blanca como la panza de un lagarto. Sus ojos están hundidos y su silueta es esquelética. Su negocio de equipar mineros y exploradores no va muy bien, pero no parece que a él le importe. Hay tres kooríes que le ayudan. Pretenden no hablar inglés, pero Wycroft habla su idioma (kariera). A menudo cierra la tienda y se dirige al este con una carga de equipo y víveres y no vuelve hasta que han pasado varias semanas. Sin embargo, la mayor parte del tiempo él y sus hombres permanecen en el edificio día tras día. Él duerme en el piso de arriba y sus ayudantes en la tienda, que ocupa el piso inferior de un edificio en estado ruinoso de las afueras de Cuncudgerie.

La tienda no destaca por su limpieza, pero las estanterías de detrás del mostrador en forma de U están repletas de impermeables, utensilios de cocina, botas, cuerda, cadenas, sogas, lámparas y cascos de minero, ropa interior, lámparas de arco voltaico, linternas de bolsillo, baterías, repuestos de camión, poleas, motores, piezas de motor, comida enlatada, picos, equipos para extraer muestras y muchas cosas más. En un cobertizo cercano a la tienda hay maderos para apuntalar, sacos de cemento, raíles de hierro, vagonetas de mina, etc. En otro cobertizo algo más alejado hay cajas de dinamita, detonadores, y fusibles. Una pequeña bomba de gasolina en la parte delantera del edificio conecta con un tanque enterrado de unos 2.200 l de capacidad.

Los tres kooríes que holgazanean fuera de la tienda entienden el suficiente inglés para servir gasolina, y además entienden gestos y las palabras "Mortimer Wycroft", por lo que irán a buscar a dicho caballero a la parte de atrás. Una tirada de **Descubrir** revelará que el más alto de los tres tiene tatuadas en su bíceps izquierdo las figuras de una espiral y de un murciélago.

Mortimer Wycroft no tiene ningún interés en responder a las preguntas que se le hagan. Si se le pregunta acerca de Derby Dave el galés, dirá que era un mal mecánico y que tuvo lo que se merecía. Si se le pregunta sobre John Carver, dirá que jamás ha oído hablar de él, aunque una tirada de **Psicología** revelará que está mintiendo. Si se acuerda de lo ocurrido (hay una probabilidad de un 50% de que lo haga), la próxima vez que vea a Robert Huston mencionará que hay gente que está haciendo preguntas.

Es más un agente de la secta que un sectario. Da su apoyo al Murciélago de la Arena debido a su poco saludable amor por la ciudad de la gran raza. Es un iniciado de la secta, pero no ha sido aún tatuado, y usa la pintura grasa que guarda debajo de su cama para pintar el signo del murciélago sobre su cuerpo.

Casi no es necesario pasar una tirada de **Psicología** para examinar la cordura de Wycroft. Está completamente loco y casi no se da cuenta de que aún está vivo. Preferirá huir de una pelea antes que participar en ella, a no ser que el libro que tanto aprecia esté en peligro. Toda su vida gira en torno a los viajes que hace a la ciudad en donde una vez vivió la gran raza. El sueño de su vida consiste en intercambiar su mente con la de un miembro de la misma, pero Wycroft es un espécimen demasiado lamentable como para interesarles.

Todos los "muchachos" de Wycroft son sectarios. Usan pequeños cuchillos y normalmente tienen los bumeranes siempre al alcance de la mano. Prefieren usar los garrotes de la secta, pero no disponen del veneno.

LYNN (koorí), número 1

FUE 13	CON 12	TAM 10	INT 6	POD 12
DES 16	APA 7	EDU 1	COR 0	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Garrote de la secta 70%, daño 1D10.
  Bumerán de guerra 65%, daño 1D8.
  Presa 40%, daño especial.
  Daga 35%, daño 1D4 + 2.
- Habilidades: Conducir automóvil 20%, Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Esquivar 55%, Lanzar 65%, Mitos de Cthulhu 05%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Seguir rastros 65%, Trepar 40%.
- Lenguas: inglés 20% (sólo hablar), inglés pidgin 35% (sólo hablar), kariera 40% (propia, sólo hablar).

SHANNON (koorí), número 2

FUE 15	CON 12	TAM 10	INT 8	POD 10
DES 10	APA 7	EDU 1	COR 0	PV 11

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Garrote de la secta 65%, daño 1D10 + 1D4.
  Bumerán de guerra 45%, daño 1D8 + 1D4.
  Presa 45%, daño especial.
  Daga 55%, daño 1D4 + 2 + 1D4.
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 90%, Escuchar 60%, Esquivar 40%, Lanzar 45%, Mitos de Cthulhu 04%, Ocultarse 70%, Saltar 45%, Seguir rastros 35%, Trepar 40%.
- Lenguas: inglés 10% (sólo hablar), inglés pidgin 45% (sólo hablar), kariera 45% (propia, sólo hablar).

JANICE (koorí), número 3

FUE 11	CON 10	TAM 9	INT 9	POD 9
DES 7	APA 5	EDU 1	COR 0	PV 10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Daga 55%, daño 1D4 + 2.
  Garrote de la secta 50%, daño 1D10.
  Bumerán de guerra 45%, daño 1D8.
  Presa 20%, daño especial.
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Esquivar 50%, Lanzar 45%, Mitos de Cthulhu 05%, Ocultarse 50%, Saltar 65%, Seguir rastros 20%, Trepar 80%.
- Lenguas: inglés 15% (sólo hablar), inglés pidgin 35% (sólo hablar), kariera 50% (propia, sólo hablar).

Cuando viajan a la ciudad enterrada, siempre llevan consigo todas las armas aquí indicadas. Es posible que decidan atacar a los personajes sin consultar con Wycroft, ataque que se producirían en Cuncudgerie. Si Wycroft se da cuenta de que los personajes están siguiendo las huellas dejadas por sus dos camiones cuando va a la ciudad enterrada, les ordenará que ataquen a los personajes, normalmente con lanzas y bumeranes. Los tres kooríes protegen a Wycroft siguiendo órdenes de la secta, pero si ésta se lo ordena, le matarían sin ningún problema.

No hay nada de interés en la tienda ni en el cobertizo. En el piso de arriba, el alojamiento de Wycroft es poco más que una cama, una cocina, una tocador, un armario, una nevera (hay una pequeña fábrica de hielo en Cuncudgerie) y una percha de sombreros. Sólo guarda facturas y recibos (no lleva ningún libro de cuentas). Esconde su dinero dentro de una jarra para galletas; dentro de ella hay actualmente 1D6 × 10 libras australianas. Guarda una escopeta debajo del mostrador de la tienda, y cuando es de noche se la lleva consigo al piso de arriba, dejándola apoyada contra la pared cerca de él.

Bajo su cama hay una jarra de pintura grasa negra, y un libro escrito en inglés, *Inteligencias maravillosas*, escrito por un inglés del siglo XVII llamado James Woodville (+ 3% a los **Mitos de Cthulhu** de la persona que lo lea, sin hechizos, - 1D4 puntos de COR.) Es una primera edición y, a pesar de haber sido muy manoseada por Wycroft, cualquier bibliófilo de buenas intenciones pagaría 500 £ australianas por esta rareza. Además de las aburridas felicitaciones que el autor depara para sí mismo, y de las tediosas y constantes explicaciones de sus extrañas prácticas sexuales (los corsés para el pene son lo más inocente), Woodville describe la gran raza de Yith; la información que se da en las reglas es un buen resumen del contenido del libro. Este volumen de los Mitos contiene también una espeluznante evocación de una guerra contra seres mortíferos, que proferían silbidos en oscuras cavernas, y vivían dentro de torres de basalto que no tenían ventanas. Wycroft perseguirá de manera obsesiva e intentará matar a quienquiera que le arrebate su preciado libro.

Tanto si los personajes llegan a conocer a Wycroft como si no, pronto se dirigirá hacia la ciudad enterrada, de modo que su pequeño contingente puede ser útil si surge cualquier tipo de problemas. El guardián puede mantenerle en reserva, siendo más o menos útil dependiendo del éxito que estén teniendo los investigadores, u ofrecer una primera victoria fácil para ellos.



NOMBRE Y APELLIDOS: MORTIMER WYCROFT (blanco)

EDAD: 48 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL

Lúgubre como un fantasma

FUE 10	CON 10	TAM 12	INT 9	POD 5
DES 11	APA 9	EDU 10	COR 2	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Escopeta galga 12 45%, daño 2D6/1D6/1D3.
- Habilidades: Conducir automóvil 30%, Conducir maquinaria 20%, Contabilidad 25%, Crédito 15%, Descubrir 40%, Electricidad 15%, Escuchar 40%, Mitos de Cthulhu 06%, Ocultarse 20%, Saltar 25%, Trepar 20%.
- Lenguas: inglés 50% (propia), inglés pidgin 30% (sólo hablar), kariera 15% (sólo hablar).

El fantasma de Buckley

AUSTRALIA

En Australia, tener "la probabilidad de Buckley" es lo mismo que decir que no tienes ninguna. Los investigadores no están tan desesperados como el pobre Buckley, pero las cataratas Dingo les esperan también a ellos.

El folclore australiano abunda en fantasmas, por lo general los de aquellos colonos blancos perdidos o asesinados en extrañas circunstancias. Esta aventura no es ninguna excepción (por supuesto, los espíritus de los kooríes son muy diferentes, y sólo es necesario ver los mimis de esta aventura como ejemplo). Tiene lugar entre Cuncudgerie y el destino final en el desierto de los investigadores, y puede encontrarse de forma accidental, o debido a investigaciones llevadas a cabo en Cuncudgerie. Bill Buckley y los criminales Slattery no tienen nada que ver con el doctor Huston y sus demenciales planes, pero sin embargo pueden resultar igual de letales.

Información para el guardián

Hace 10 años, Bill Buckley, un viejo vagabundo (los australianos le llamarían "jornalero errante"), marchó hacia el interior, más allá de Cuncudgerie, en busca de oro. En lugar de ello, encontró la muerte a manos de un minero demente y envidioso llamado Vern Slattery, que había descubierto oro y creía que Buckley había venido a robárselo.

Siendo como era un cobarde brutal, Slattery mató al pobre Buckley atacándole por la noche a traición, moliéndole a palos, y después quemándole vivo en su propia fogata.

Buckley había cometido el fatal error de pasar por la choza de los tres Slattery el día anterior, pidiendo comida. Entonces, como ahora, Slattery vivía con sus dos hijos, Frank (un bruto) y Jacko (un tarado). Ninguno de los dos se enteró del crimen de su padre. Actualmente Frank sospecha la verdad, debido a algunos delirios de borracho de su padre, pero no está seguro. Tan sólo el viejo Slattery y Buckley lo saben. Notablemente, quien más probabilidades tiene de revelar la verdad es el muerto.

Muchos han desaparecido en el interior para nunca volver, y que desapareciera otro jornalero apenas fue notado. No se llevó a cabo investigación alguna sobre la desaparición de Buckley, ni ningún tribunal se molestó en declarar muerto a un hombre sin un céntimo. Tan sólo su fantasma ansía llevar ante la justicia a su asesino, pero prefiere su propia justicia.

Recientemente los kooríes locales (así como un viajero blanco, el loco Ginger Muldoon) han visto la aparición. Muldoon lo vio en su horrorosa forma "iracunda" y apenas consiguió escapar con vida; ahora intenta olvidarlo a base de bebida en Cuncudgerie.

Cómo implicar a los investigadores

Es probable que los investigadores aparezcan por las cataratas Dingo debido a rumores obtenidos en Cuncudgerie. Si ese no es el caso, el guardián puede organizarles un encuentro accidental con el fantasma de Buckley.

La choza de Slattery se encuentra yendo de Cuncudgerie al lugar de las ruinas en las profundidades del desierto. Hay una charca cercana, que tiene agua la mayor parte del año. Como quiera que el lugar de la muerte de Buckley no llama la atención excepto después de un buen escrutinio, los investigadores podrían acampar allí accidentalmente en su primera noche tras salir de Cuncudgerie.

Las cataratas Dingo

Grandes rocas rojizas sobresalen de una escarpadura rocosa y ondulada. La formación de roca se parece a una ola a punto de romper, congelada para siempre en piedra. Éstas son las cataratas Dingo. La formación crea una charca de recogida protegida del sol, lo que evita que el agua se evapore. Por encima de la charca hay tres cuevas profundas.

La charca mide unos 4,5 m de diámetro, y es un abrevadero nocturno de animales, serpientes incluidas. Cualquier koorí por el que los investigadores hayan tenido el buen juicio de hacerse acompañar sólo beberá agua de la charca haciéndola pasar a través de una esterilla de paja, un artefacto como la cabeza de una escoba. Esto no tiene significado ritual alguno, sino que sirve para eliminar toda suciedad animal. Aunque es una fuente rara de agua en las tierras salvajes, la charca no tiene nada más de particular.

Las cuevas

En la misma pared que la charca, un poco más arriba, hay tres cuevas de piedra profundas y empinadas, que se extienden unos 18 m hacia el interior y hacia abajo en la roca. Una tirada con éxito de **Trepar** permite llegar al fondo de cualquiera de ellas, pero hace falta una antorcha u otra luz para explorarlas. Dada la pendiente de las aberturas de roca, no se puede ver el fondo desde la boca, por potente que sea la luz. El fondo de la primera (a la izquierda) está vacío, el de la segunda (en el centro) contiene un nido de 1D4 + 2 serpientes venenosas (POT 14, Esquivar 80%, 3 PV cada una), y el de la tercera (a la derecha) contiene los huesos blanqueados de Bill Buckley, claramente identificables como humanos. En este lugar todavía hay restos de la ropa del muerto, pero una tirada con éxito de **Idea** permite darse cuenta de que no hay zapatos ni botas. Las botas y la armónica de Buckley fueron robados por los Slattery.

El fantasma de Buckley

A menos que se le amenace con fuego, el fantasma de Bill Buckley aparece como fuera en vida, un viejo jornalero con una gran barba y unos ojos que siempre miran por encima del próximo horizonte. El fantasma no aterra, sino que invita a los visitantes a la cueva donde están sus restos. Seguir al fantasma puede evitar un peligroso juego de prueba y error en las cuevas. El fantasma quiere una venganza justa contra su asesino, lo cual se puede llevar a cabo de dos maneras: o bien los investigadores encuentran pruebas en la choza de los Slattery y alertan a la ley, o bien, preferiblemente para el fantasma de Buckley, llevan a Vern a las cataratas Dingo para que se enfrente a su víctima.



Bill Buckley

Si Vern Slattery puede ser obligado o engañado para ir a las cataratas Dingo de noche, el fantasma de Buckley intentará poseerle y saltar al fondo de la más próxima de las tres cuevas, matándole de forma que deba permanecer para siempre con su víctima. Si esto no es posible, el fantasma intentará poseer al investigador más próximo, y utilizarlo para empujar a Vern agujero abajo, o matarle de cualquier otra forma (más adelante se describe cómo resolver los conflictos con el fantasma). Una vez el fantasma ha cumplido su deseo, abandona la persona poseída y las cataratas Dingo para siempre. Consulta su descripción y características más adelante.

La choza de Slattery

La choza se encuentra a unos 3 km al este de las cataratas Dingo. Entre la choza, el cobertizo y la letrina se encuentran las pruebas del asesinato de Bill Buckley. Las tres construcciones son compartidas Vern Slattery y sus hijos, Frank y Jacko. La choza tiene cuatro habitaciones, tres dormitorios y una zona central, todo ello lleno de porquería, fruto de la miseria y la falta de objetivos. Hace un calor insoportable la mayor parte del día.

La letrina es un bloque grande, con paredes de hojalata alrededor de un suelo de cemento. Contiene un excusado, y otra zona más amplia provista de una antigua bañera con patas. Hay que traer el agua de un tanque de hierro corrugado que se encuentra cerca del edificio principal.

Los Slattery buscan oro en una excavación rudimentaria a cerca de kilómetro y medio al este de su hogar. Es un conjunto de túneles largos y de techo bajo, de manufactura no muy buena, pero razonablemente seguros.

El padre, Vern

Vern Slattery es rudo y malintencionado, un hombre delgado, duro y correoso, con escaso cabello, un gruñido perruno por voz, y el don de proferir las invectivas más crueles. También es un borracho y un asesino. Había matado en su juventud, pero sólo ha matado a Buckley en las cercanías de su casa, si bien matará de nuevo para protegerse a sí mismo. Su mina produjo al principio una pequeña cantidad de dinero y, aunque la veta pronto se agotó, lo extraído al principio les permite a sus hijos y a sí mismo sobrevivir en el estado de degradación al que han llegado. Se pasa el día bebiendo o pretendiendo excavar en la mina. Vern Slattery nunca va a las cataratas Dingo.

El hijo mayor, Frank

Frank Slattery es un gamberro malicioso, o *larrikin*. La palabra "larrikin" es un término australiano que originalmente se refería a un tipo específico de ladrón, y que ha llegado a abarcar a todo tipo de matón o de rufián. A veces se usa con afecto, pero no cuando se aplica a Frank, que inspira tanto afecto como un zapato lleno de arañas. Alto, rubio, y atlético, Frank sería apuesto sin su permanente aire desdeñoso, y su comportamiento abrasivo y hostil. Si se ve acorralado, recurre a la violencia a menos que se enfrente a un adversario claramente superior.

El hijo menor, Jacko

Jacko tiene un considerable retraso mental, y se divierte capturando y torturando animales pequeños. Físicamente es parecido a Frank, excepto que tiene una mirada vacua y de ojos claros, que enmascara su malicia instintiva. Un investigador poco observador puede sentirse conmovido por su evidente discapacidad, pero una tirada de **Psicología** con éxito mostrará que es peligroso subestimarle. El compañero constante de Jacko es la armónica de Bill Buckley, en la cual suele entonar una nota larga, fantasmagórica y plañidera.

Pistas

Hay aquí dos pistas que señalan a Vern Slattery como el asesino de Bill Buckley. Desafortunadamente para los investigadores, ninguna de ellas es específica. Los investigadores podrían utilizar el método de prueba y error con el fantasma, puesto que no responderá ni a Frank ni a Jacko, aunque Jacko no era lo suficientemente mayor en la época del asesinato para ser un candidato real.

Frank mostrará sus sospechas acerca de su padre si se siente en peligro, pero todo investigador que suponga que esta revelación hace de él un aliado, se equivoca peligrosamente. Lo más probable es que conspire con su padre para matarles en cuanto lo pueda hacer de forma segura, y sólo les ayudará si le superan en número, o de si cualquier otra manera obtienen ventaja sobre él. Si todo demás falla, Vern y Frank intentarán culpar de todo al infeliz Jacko.



NOMBRE Y APELLIDOS: VERN SLATTERY (blanco) | EDAD: 61 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Patriarca y asesino

FUE 12	CON 15	TAM 13	INT 13	POD 11
DES 13	APA 10	EDU 10	COR 9	PV 14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.

  Fusil de cerrojo calibre 30-06 60%, daño 2D6 + 4.

  Cuchillo de cocina 50%, daño 1D4 + 2 + 1D4.
- Habilidades*: Descubrir 75%, Discreción 60%, Esquivar 50%, Jurar como un carretero 90%, Psicología 25%.
- Lenguas: inglés 50% (propia).

*Vern está borracho la mitad del tiempo; reduce a la mitad la mayoría de habilidades hasta que tenga tiempo de dormir la mona, pero mientras tanto aumenta Jurar a 99%.



NOMBRE Y APELLIDOS: FRANK SLATTERY (blanco) | EDAD: 29 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Gamberro malicioso

FUE 14	CON 12	TAM 14	INT 12	POD 15
DES 13	APA 13	EDU 8	COR 20	PV 13

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Puñetazo 55%, daño 1D3 + 1D4.

  Fusil de cerrojo calibre 30-06 45%, daño 2D6 + 4.
- Habilidades: Burlarse 89%, Descubrir 45%, Discreción 50%, Esquivar 60%, Mecánica 50%, Seguir rastros 55%.
- Lenguas: inglés 40% (propia).



LAS BOTAS DE BILL BUCKLEY: las botas se las llevó Vern porque estaban casi nuevas, pero demostraron ser demasiado pequeñas para cualquiera de los Slattery. Ahora enmohecen, olvidadas, en la letrina, detrás de la bañera. Pueden encontrarse tras media hora de búsqueda en la zona, y una tirada de **Descubrir**. En la parte exterior de la lengüeta de cada una de ellas se ha marcado a fuego *B. Buckley*.

LA ARMÓNICA DE BILL BUCKLEY: es ahora propiedad de Jacko, quien no la soltará de la mano excepto para un intercambio momentáneo por algún otro objeto de interés. Poco después pedirá que se le devuelva, y se pondrá violento si no se le da. La armónica tiene el nombre *Buckley* raspado en la cubierta.

OTRAS PRUEBAS: el guardián puede proporcionar más pruebas sobre la complicidad de la familia Slattery en la muerte de Buckley si hay alguna razón especial para implicar a las autoridades. La conclusión "Recompensas justas" es la preferida.

Recompensas justas

Encontrar las botas de Buckley tras la bañera, o su armónica en posesión de Jacko, es suficiente para convencer a las autoridades locales, que hace tiempo van detrás de los Slattery. Frank testifica contra Vern, quien es juzgado y colgado por el asesinato de Buckley. Este desenlace proporciona 1D3 puntos de Cordura a cada investigador.

Si los investigadores conspiran para atraer a Vernon hasta donde le espera el fantasma y cooperan en su muerte, el desenlace es más inquietante. Aunque se ha hecho justicia, los investigadores no logran puntos de Cordura y además, si permanecen en el lugar otra noche, verán que el fantasma de Bill Buckley se ha ido, pero que otro miserable fantasma (Vern) ha ocupado su lugar.

Si continúan su camino de forma inmediata, antes de abandonar Australia les llegan rumores de la existencia de este nuevo fantasma. De una u otra forma, los investigadores pierden 1/1D6 puntos de Cordura debido a su participación en el destino sobrenatural de Vern Slattery.

EL FANTASMA DE BUCKLEY, acechador vengativo

INT	10	POD	12

- Pérdida de Cordura: 0/1D3 para la forma normal, y 2/1D8 + 1 para la forma iracunda.

El fantasma de Bill Buckley acecha el lugar de su muerte. Posee dos formas, la primera es la de un nómada con un sombrero de fieltro de ala ancha, una enorme barba, pantalones holgados, camisa desgastada y chaleco de tela. Por raro que parezca, lleva los pies descalzos. Buckley fue sorprendido durmiendo la noche de su muerte, y sus restos fantasmales incluyen su ropa, pero no sus botas. El guardián puede pedir una tirada de **Descubrir** para darse cuenta de este detalle, o declararlo abiertamente, tal y como le parezca más útil. La pérdida de Cordura por ver esta forma es de 0/1D3 puntos.

La segunda forma es la forma iracunda, el hombre en llamas. Da saltos, tiene la piel llena de ampollas, los globos oculares brillan en sus cuencas, y su cabello parece cobrar luz propia a partir de la brillante fosforescencia que tortura su alma. Como con la primera forma, observa el detalle de que le faltan las botas. La pérdida de Cordura por ver esta forma es 2/1D8 + 1 puntos.

La forma iracunda se les aparece a quienes llevan fuego de noche a su lugar de descanso, puesto que le mataron mediante el fuego. El fantasma hostiga a cualquiera que lleve cualquier tipo de fuego. Las lámparas y linternas eléctricas no son una amenaza. Si el fuego no es apagado en 1D6 asaltos, el fantasma intenta poseer a alguien y apagar el fuego utilizando a dicha persona. Lo intentará en primer lugar con quien esté más cerca del fuego, y de allí hacia fuera. Haz una tirada de resistencia de POD contra POD. Su temor al fuego es tal que será capaz de lanzar el cuerpo poseído a una fogata para apagarla. Una vez apagado el fuego, la posesión acaba. Si el fantasma no se enfada, actúa como se indica en la subsección "El fantasma de Buckley" pág. 214.

Ambas formas son transparentes y pertenecen obviamente a fantasmas.

El Gran desierto **arenoso**

AUSTRALIA

En el desierto, sobrevivir es una aventura por sí misma. Conforme los investigadores se acercan a la ciudad de la gran raza, tienen lugar muchos encuentros, algunos de ellos bastante mortíferos.

Fuera quien fuera quien se encargara de los preparativos, los investigadores disponen de dos excelentes camiones ligeros Daimler y víveres para seis semanas. Deberán proveerse de agua mediante continuas visitas a los pozos situados a lo largo de la ruta de ganado de Canning, un camino a través del desierto usado para llevar ganado desde las Kimberley hasta Wiluna y Kalgoorlie, más al sur.

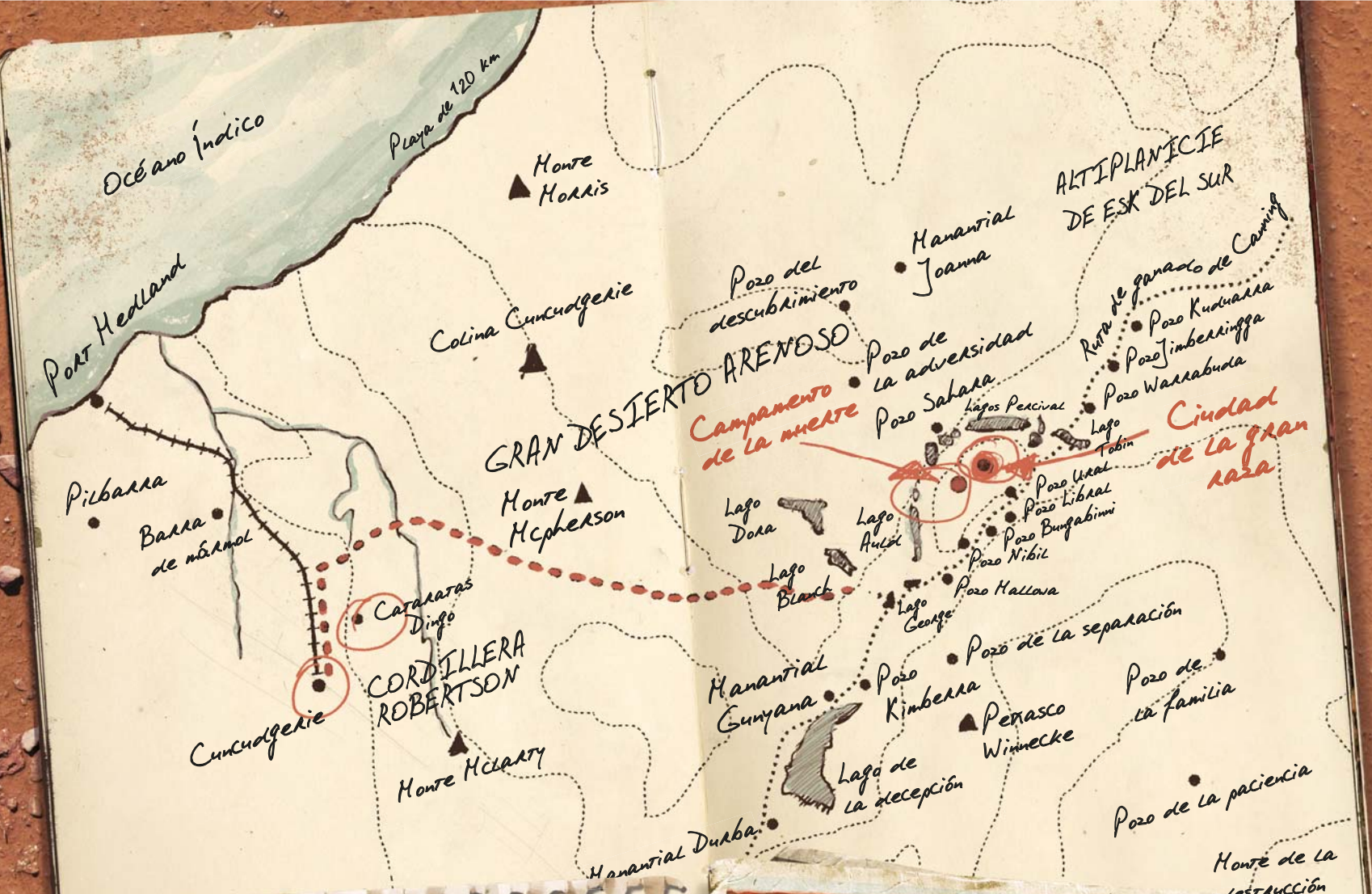
El viaje hasta las coordenadas que proporcionara Mackenzie dura cuatro días por lo que, si el guardián lo desea, puede hacer cuatro tiradas en la Tabla de Encuentros en la página siguiente , o simplemente escoger los que prefiera.

Durante cientos de kilómetros, el paisaje va siendo cada vez más desolado. El calor y el polvo parecen no tener fin, pero por la noche las temperaturas descienden súbitamente. Envueltos en las mantas de sus camastros (que, por cierto, nunca son lo bastante gruesas) los personajes miran a un firmamento estrellado que no les es familiar, dominado por una constelación brillante, la Cruz del sur. Cuando el calor desaparece, el aire es diáfano y los amaneceres y atardeceres son bellos y conmovedores.

Aparte de monte bajo, polvo y rocas, hay poco que ver. Una elevación del terreno de un centenar de metros ya es lo bastante importante como para ser señalada en los mapas topográficos a gran escala, y quizá para merecer un nombre. No se ven corrientes de agua por ninguna parte. Cada pocos kilómetros, la expedición atraviesa rastros de burros o de camellos, o incluso las huellas dejadas por los neumáticos de un coche o un camión. David Dodge señala que no hay manera de saber cuándo se formaron esas huellas de neumáticos; el desierto es tan seco que en algunas regiones las huellas pueden seguir siendo visibles durante años.

Sorprendentemente, dos o tres veces al día los personajes pueden ver humo procedente de hogueras lejanas. Dodge explica que los kooríes usan el fuego para atrapar a sus presas y para cocinarlas, y las columnas de humo para poderse orientar cuando viajan largas distancias a través de estas tierras llanas y casi carentes de puntos de orientación.

Llega un momento en que suben una cuesta y ven que la ladera por la que van a bajar ha sido erosionada hasta formar extrañas formas cónicas, coronadas por rocas suaves y aplanadas. En otro momento encuentran un enorme pedrusco de arenisca roja, cuyos ángulos han sido suavizados por el viento; éste además ha formado en él un agujero ondulado que lo atraviesa de parte a parte. Esta roca se encuentra en la mitad de otra cuesta descendente, bellamente distinguible contra el sol levante.



Cómo sobrevivir en el desierto

Un humano de TAM 10 u 11 necesita cada día casi cuatro litros de agua y una cantidad extra de sal, para poder sobrevivir bajo las temperaturas reinantes en el desierto. Los principales peligros son las insolaciones y las quemaduras solares. Una persona que viaje a pie viajará mejor por la noche, en las primeras horas de la mañana y en las últimas del atardecer; gracias a moverse cuando las temperaturas son más bajas y a descansar cuando hace más calor, el viajero conserva el calor y el agua corporales. Si se está a pocos días de viaje del destino, se puede olvidar la comida siempre y cuando haya agua suficiente. En los viajes más largos, se deberá buscar comida, con lo que la marcha se hará más lenta.



Encuentros en el desierto

Mientras esté viajando por el interior, la expedición tiene cada día un 50% de probabilidad de tener un encuentro en el desierto. Si se produce un encuentro, hay que tirar 1D6. Los encuentros no deberían repetirse, por lo que si sale alguno repetido se puede ignorar la tirada de dado y decidir directamente con qué se ha topado la expedición.

D6	*Encuentro*
1	Víbora de la muerte o serpiente-tigre
2	Un mimi
3	Un prospector
4	1D3 cazadores kooríes
5	Un incendio
6	Una tormenta de arena

SERPIENTES: estas serpientes abundan en la zona hasta el punto de que la habilidad **Medicina** puede llegar a ser útil. Un equipo para tratar mordeduras de serpiente puede añadir un 10% a la probabilidad de usar dicha habilidad con éxito. Para que sea más horrible, pueden ser varias las serpientes, que atraídas por el calor de las hogueras del atardecer, de los cuerpos de los personajes que duermen, o de sus acogedoras botas.

Una serpiente-tigre tiene una longitud de unos 2 m, es muy agresiva, tiene rayas de color marrón, y su veneno es mortal (POT 2D6 + 10). Si el veneno vence la CON de la víctima en una tirada de resistencia, ésta muere en 1D4 + 2 horas; si el veneno no tiene éxito, los puntos de vida de la víctima se reducen a la mitad, y deberá guardar cama durante 1D4 días. Descripción de la serpiente: FUE 2D6 + 6, CON 2D6, TAM 1D6, POD 1D6, DES 3D6, Mordisco 35%; Discreción 85%, Ocultarse 90%.

Una víbora de la muerte mide algo menos de un metro de longitud, y es de color grismarrón, con rayas oscuras; se esconde en la arena y ataca saltando como si fuese un muelle de acero. Su veneno tiene una POT igual a 1D8 + 6. Si el veneno vence la CON de la víctima en una tirada de resistencia, ésta muere en 1D10 + 5 minutos; si la víctima resiste el ataque, estará demasiado débil como para viajar durante 1D6 días. La víctima pierde las tres cuartas partes de sus puntos de vida. La descripción es: FUE 2D6, CON 1D6, TAM 1D4, POD 1D3, DES 3D6 + 4, Mordisco 45%; Discreción 95%, Ocultarse 98%.

MIMI: los mimis son criaturas espirituales del Tiempo del Sueño australiano. Son más altos que los humanos, y tan ligeros como una brizna de hierba. Son viejos enemigos de los pólipos volantes, como debería ser natural en criaturas tan vulnerables al viento. No es necesario que aparezcan por fuerza en este escenario, pero si aparecen pueden llevar a los personajes directamente al interior de la ciudad subterránea, sin tener que enfrentarse al guardián. En todo caso, los mimis no son altruistas y deberán tener una buena razón para hacerlo.

Los mimis han venido desde Alcheringa en gran número debido a la secta de Huston y a las recientes actividades llevadas a cabo en la ciudad de la gran raza. Su principal objetivo consiste en volver a cerrar la ciudad, o al menos eliminar a algunos de los pólipos volantes, pero no pueden hacerlo por si solos; un solo pólipo volante podría destruir a todo un grupo de mimis.

Es posible que los humanos puedan ayudarles. Un mimi observa a los personajes mientras estos viajan a través del desierto. Si más de la mitad están visiblemente armados (con un arma larga o una pistola de grueso calibre) y más de la mitad de los investigadores son varones (los mimis confían menos en la capacidad combativa de las mujeres) en el momento más propicio, un mimi sale de detrás de una roca para hablar con los personajes (que deben tirar COR 0/1D6). No hace ningún movimiento hostil.

Cualquier tipo de hostilidad por parte de los personajes hace que el mimi huya. Si los personajes regatean con él (un regalo de ñames o alguna golosina daría el pego), éste les entiende y habla con ellos, pero de una manera muy curiosa: gracias a que puede dibujar con gran rapidez, el mimi pinta sus respuestas sobre las rocas cercanas. Por medio de las pinturas, el mimi les invita a su casa. Si aceptan, abre un agujero en una roca y entra en él. Los personajes que quieran seguirle deberán hacerlo antes de que el guardián les haya preguntado por tercera vez si van a entrar o no. El mimi sólo aceptará a la expedición entera; con que uno de sus miembros diga que no va a entrar en la roca, el mimi los rechazará a todos.

Si le siguen, los personajes comienzan a sentirse muy raros y ven las cosas como si se estuviesen moviendo a gran altura sobre la superficie de la tierra. Por todas partes hay colores brillantes y por un momento están desorientados, tirada de **Cordura** 0/1D4 puntos. De repente, se encuentran en el interior de una cueva junto con otros mimis. Para más información, ver la sección titulada "La caverna de los mimis".

PROSPECTOR: este sujeto, montado en su camello, está harto del desierto. Dice que se va de la región para marcharse al este porque están ocurriendo cosas muy extrañas. A veces la tierra tiembla; ha visto enjambres de murciélagos en el desierto, y los kooríes están desapareciendo. Dice que se va a ir a Meekatharra, una ciudad civilizada, y al cuerno con este condenado lugar.

KOORÍES: estos hombres intentarán no encontrarse con la expedición. En el pasado se les ha disparado, y no quieren que eso vuelva a suceder. Si la expedición puede convencerles de que eso no pasará, el lenguaje de signos y el pidgin revelarán que han oído hablar de la Secta del Murciélago. Saben que la región a la que se dirigen los personajes es peligrosa y que es mejor no ir allá. Los kooríes dicen que han oído que el murciélago (Ngunung-Ngunnut) ha vuelto con la forma de un hombre blanco. Se puede conseguir más información de ellos por medio de regalos en forma de comida o tabaco: los kooríes dibujan en la arena imágenes de unas extrañas huellas y el símbolo de la Secta del Murciélago de la Arena, que está tatuado en los cuerpos de todos los devotos.

INCENDIO: un incendio en los matorrales amenaza con rodear al grupo. Todo el mundo puede ver que, a lo lejos, las llamas llegan hasta una altura de 9 m. Los personajes pueden decidir si quieren intentar correr más que las llamas y llegar hasta el cercano lecho de un lago seco, o si por el contrario quieren dar media vuelta y atravesar el muro de fuego con los camiones.

Si intentan ir más deprisa que las llamas, cada conductor debe pasar una tirada de **Conducir automóvil**. Si alguno falla la tirada, uno de los neumáticos ha reventado. Cualquiera que haya sacado más entre 96 y 100 tropieza contra una roca de gran tamaño y rompe uno de los ejes del vehículo debido a la elevada velocidad. Aunque se haya producido cualquiera de estos dos desastres, el camión aún es capaz de llegar hasta el lecho del lago antes de que las llamas le alcancen, pero a partir de este momento los que viajaban en el vehículo siniestrado deberán ir a pie o inflar el neumático pinchado (es imposible reparar el eje roto).

Si intentan atravesar las llamas, cada conductor debe intentar una tirada de **Conducir automóvil** y otra de **Idea** para tomar el camino más corto a través de las llamas. Si se falla cualquiera de las dos, el camión se incendia. De nuevo, el camión consigue atravesar las llamas antes de explotar, pero los investigadores deberán bajar de él rápidamente y perder todo el equipo que no hubiesen podido transportar en sus manos.

TORMENTA DE ARENA: se acerca una tormenta de arena o de polvo, que obliga a la expedición a pararse, y que dura unas tres horas. Después de que haya pasado, los carburadores de ambos camiones están obstruidos y deben ser desmontados y limpiados. La tormenta hace que se pierda un día entero y borra cualquier tipo de pista, rastro o huellas que los jugadores hubiesen estado siguiendo.

La ruta de Wycroft

A pesar de los frecuentes problemas automovilísticos de poca importancia, como pinchazos, manguitos del radiador que se rompen, etc., Dodge dirige la expedición con maestría. En el tercer día de viaje se topan inesperadamente con lo que parece ser una ruta muy usada. Muchos vehículos la han usado, tanto en un sentido como en el otro; se trata de la que utiliza Wycroft para llegar a la ciudad de la gran raza. Wycroft toma varios caminos diferentes para salir de Cuncudgerie, pero a esta distancia del pueblo ha establecido una única ruta para atravesar las dunas y los lechos de lagos secos, y la utiliza con total impunidad (o así lo cree.) Los kooríes de Huston patrullan por aquí, y están preparados para tender una emboscada a un grupo pequeño de personas.

Si el grupo es incapaz de **Orientarse** hasta el lugar de la ciudad enterrada, o ha perdido sus instrumentos de navegación, alguna pista dejada en la ruta de Wycroft podría llevarles a seguirla.

Si lo hace, gira en dirección norte, internándose directamente en el Gran desierto arenoso. Si continúan siguiéndola, es obvio que tarde o temprano gira hacia el este y sigue durante unos 110 km, para acabar en el pozo usado por Huston para entrar en la ciudad de la gran raza.

Si David Dodge es el guía, prefiere dirigirse al sur, para llegar al pozo Nimberra antes de la puesta del Sol. Si al final se hace lo que propone, hay que seguir leyendo. Si los personajes se dirigen hacia el norte, siguiendo la pista usada por Wycroft, hay que ir directamente a la sección "La emboscada" que se encuentra más adelante.

El pozo Nimberra es un pequeño estanque de aguas salobres, con espuma de color verde en los bordes. Como quiera que entre el anochecer y el amanecer gran cantidad de vida salvaje, incluyendo serpientes extremadamente venenosas, se acerca al pozo, la expedición acampa a una distancia respetable del mismo. En este pozo, la ruta seguida por los personajes cruza la ruta de ganado de Canning y es fácil encontrar señales que indican el paso de ganado. Dodge señala que la bosta seca es un buen combustible. Unos cuantos miembros de la expedición hierven agua por la tarde, para rellenar los depósitos de agua potable.

El campamento de la muerte

Por la mañana, si el grupo se dirige al nordeste, siguiendo la ruta del ganado, el plan es girar luego hacia el norte e internarse en las dunas, en busca de la posición descrita por MacWhirr. Entre el pozo Mallowa y el pozo Nibil, descubren las huellas de muchos vehículos que se separan de la ruta del ganado y se dirigen hacia las arenosas colinas del norte. Parece que la pista, en tan buenas condiciones como podría estarlo cualquier carretera australiana, se dirige hacia la posición indicada por Arthur MacWhirr.

Si los investigadores están de acuerdo con Dodge acerca de que el camino es un golpe de suerte demasiado bueno como para no aprovecharlo, los poderosos Daimlers se internan en una parte del desierto que tiene aún menos rastros si cabe. Si no es así, los jugadores siguen viajando hasta el pozo Bungabinni y luego giran hacia el norte para formar su propio rastro de huellas de neumáticos, saltándose el episodio del campamento de la muerte, que empieza en el párrafo siguiente.

La carretera no parece haber sido usada desde hace algún tiempo: hay montones de arena que a veces tapan el camino. En algunos lugares, los investigadores observan algunos hierbajos que crecen en el interior de las roderas. El viaje prosigue en línea recta, con pocas curvas. No hay ni rastro de los ciclópeos bloques de piedra que se ven en las fotografías de MacWhirr, a pesar de que el terreno parezca ser el mismo que el de las fotos. En dos horas, la expedición viaja unos 60 km en dirección norte. Luego, la carretera se acaba.

El campamento minero

Agrupadas junto a un saliente rocoso de unos 6 m de altura hay una docena o más de restos de tiendas de campaña, varias pilas de embalajes que llegan a la altura de la cabeza, diversos tubos largos y puntas de taladro, una pequeña choza marcada con la palabra *Explosivos,* y un pequeño edificio intacto que tiene en su parte superior varios instrumentos mecánicos. Al final de la hilera de tiendas se encuentra un viejo camión Ford, aplastado y destrozado como si algo gigantesco lo hubiese pisado. Una tirada de **Geología**, **Idea** o **Conocimientos**, permite deducir que este lugar ha sido una especie de campamento minero. Sigue sin haber ni rastro de los extraños bloques curvilíneos de piedra.

Al bajar de los vehículos, pueden ver huesos humanos entre la arena y los cascotes. Bastantes de los esqueletos están más o menos enteros, pero con huesos rotos.

Una tirada de **Descubrir** cerca de la estructura de madera permite hallar un garrote de 75 cm de largo semienterrado en la arena. Incrustados en el extremo hay muchos dientes pequeños y afilados. Una tirada de **Historia natural** revela que probablemente pertenezcan a murciélagos de gran tamaño.

EL POZO DE LA MINA: el edificio de madera protege la parte superior de un profundo pozo, y sirve de armazón para un pequeño ascensor descubierto suspendido en la parte superior del mismo. La luz de las antorchas o el ruido producido cuando se tira algo al pozo sólo revelan que es muy profundo. Una tirada de **Mecánica** permitirá poner en marcha el motor de gasolina que hace funcionar el ascensor. Una segunda tirada de **Mecánica** muestra que los cables, el torno, la plataforma etc. están en buen estado y son totalmente seguros. El ascensor se maneja desde el interior.

Si los personajes ponen en marcha el motor y hacen bajar el ascensor, se detiene tras tocar

fondo después de haber bajado 60 m; una tirada de **Geología** muestra que se ha producido un desprendimiento de rocas y sugiere que quizás los apuntalamientos de la parte superior no sean tan seguros como parecen. La única manera de salir del pozo es por arriba.

LA CHOZA DE LOS EXPLOSIVOS: la cerradura de la puerta está rota, y el interior del pequeño edificio está vacío, con la excepción de dos cajas sólidas de madera que están vacías: son cajas de dinamita con la descripción de los poderosos barrenos mineros que una vez contuvieron. Cada caja contenía 48 barrenos. Una pequeña inspección muestra que detrás de la choza hay otras cajas vacías de dinamita, que han sido dejadas a la intemperie y que ahora están medio llenas de arena.

LA TIENDA INTACTA: al contrario que lo que ocurre con las demás, esta tienda había sido salvajemente desgarrada, pero ha sido recosida con sumo cuidado. En el interior hay ropa, cerillas usables, comida enlatada (y latas vacías de la misma comida), varias linternas, queroseno y otros útiles domésticos. Parece que alguien vive aún en esta tienda.

EL MANANTIAL: una tirada de **Geología** o de **Descubrir** revela otra cosa de interés en el lugar. En la pared rocosa que se encuentra detrás de las tiendas se puede ver una mancha oscura sobre el fondo de las rocas de color rojo. Un examen más de cerca muestra que en el centro de la mancha hay un pequeño manantial, que origina una corriente de agua del grosor de un clavo, que brota de la roca, describe un arco en el aire y cae en una palangana esmaltada de color blanco colocada entre las rocas inferiores. El agua que se derrama de la palangana mana hasta llegar a una grieta en la roca y luego desaparece. El agua es fresca, potable y transparente.

ALREDEDOR DEL CAMPAMENTO: si se examina el terreno, cualquier personaje que consiga una tirada de **Descubrir** observa un extraño rastro de huellas que empieza y se acaba de repente, como si lo que lo produjo aterrizase, anduviese un poco y luego volviese a volar. Una tirada de **Seguir rastros** revelará que las huellas son frescas, y que cada una parece ser de un pie con cinco dedos, pero las huellas en sí son enormes (de casi 2 m). Una tirada de **Mitos de Cthulhu** sugiere que podrían ser las huellas de un pólipo volante.



EN DIRECCIÓN A LA CIUDAD: si la expedición intenta salir del campamento y dirigirse hacia la posición indicada en el diario de MacWhirr, encontrarán que una combinación de arena blanda y una larga escarpadura bloquean el movimiento de los vehículos. Sin embargo, si se dirigen al el norte o al sur durante unas dos horas y después giran al este, descubrirán que el camino es lo bastante firme para los vehículos. En una u otra dirección, tarde o temprano acabarán por cruzar huellas de vehículo antiguas que conducen exactamente a 22° 3 ‘ 14 “ S por 125° 0 ‘ 39 “ E. En ambas rutas existe la misma probabilidad de ser emboscados. Ver “La emboscada” más adelante.

Jeremy Grogan

Después de que la expedición haya examinado el lugar y haya llegado a la conclusión de que no hay nada más de interés en él, se oyen ladridos de animales que vienen del otro extremo del campamento; poco después se puede distinguir a media docena de perros, que contemplan a los expedicionarios desde lo alto de una duna cercana. En ese momento, se oye a un hombre silbar, y los perros se van de la duna y desaparecen de la vista.

Si los personajes les siguen, deben subir por el montecillo bajo y arenoso. Allí encuentran pisadas de perros. Bajando un poco por el otro lado de la duna, las huellas de perros se unen con pisadas de zapatos humanos. No es difícil seguir a los que han dejado ese rastro de huellas. Tras pocos minutos, los personajes llegan hasta un grupo de perros de pelaje rojo marrón que rodean a un hombre desnudo, que sólo lleva puestos unos zapatos estilo Oxford.

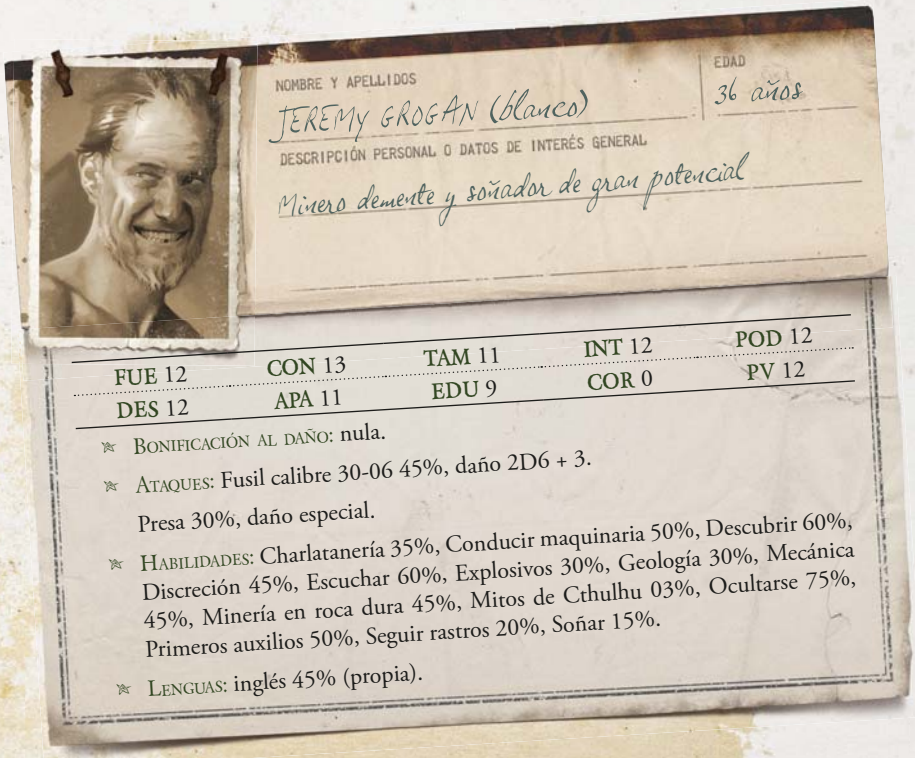
El hombre está de pie, en medio de un círculo de 1,50 m de diámetro, hecho de piedras recogidas de un escarpamiento cercano.

"¡Marchaos de aquí, hijos de Satanás! ¡*Vade retro*! ¡Cuidado con acercaros!" grita el hombre (Jeremy Grogan). "Mis amigos os harán pedazos!". Como si quisiesen demostrar que lo que dice es cierto, los dingos se separan en grupos y comienzan a moverse hacia ambos lados de los expedicionarios, preparándose para atacarles.

Una tirada de **Charlatanería**, **Charlatanería**, **Crédito**, **Persuasión** o **Psicología** convencerá al hombre de que la expedición no le supone ningún tipo de amenaza. Si los personajes muestran un poco de paciencia, Jeremy Grogan les cuenta su historia.

Si no se le consigue convencer, los dingos perciben su estado de ánimo y atacan, con los dientes brillando como si fuesen lanzas. Si un personaje muere, Grogan hace que los dingos vuelvan a él, para esperar a que el resto de los investigadores se vayan. Si se quedan, hace que los animales se abalancen una y otra vez sobre ellos, matando cada vez a un personaje.

El círculo de piedras que rodea a Grogan no tiene significado alguno excepto en la mente inestable de éste. Si los personajes le disparan, los dingos se vuelven como locos y pelearán intentando matar a quien disparara.


NOMBRE Y APELLIDOS
JEREMY GROGAN (blanco)
EDAD
36 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
Minero demente y soñador de gran potencial

FUE 12	CON 13	TAM 11	INT 12	POD 12
DES 12	APA 11	EDU 9	COR 0	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Fusil calibre 30-06 45%, daño 2D6 + 3.

  Presa 30%, daño especial.
- Habilidades: Charlatanería 35%, Conducir maquinaria 50%, Descubrir 60%, Discreción 45%, Escuchar 60%, Explosivos 30%, Geología 30%, Mecánica 45%, Minería en roca dura 45%, Mitos de Cthulhu 03%, Ocultarse 75%, Primeros auxilios 50%, Seguir rastros 20%, Soñar 15%.
- Lenguas: inglés 45% (propia).

La declaración de Jeremy Grogan

Lee esta parte en voz alta, o da a los jugadores una fotocopia del texto.

"No sé cuánto tiempo ha transcurrido. Años, creo. Había tenido una racha de mala suerte en Cuncudgerie, cuando conocí a un yanqui que juraba tener en su poder el mapa de un fabuloso filón de oro por el este. Bueno, como todos los patronos parecía ser una persona astuta, pero estaba dispuesto a pagar un adelanto allí mismo, con lo que acepté el trabajo. Era un trabajo de minero.

"Contrató a muchos hombres, más de 20, y todos estábamos de acuerdo en que ese tipo estaba chalado y que trabajaríamos hasta que ese estúpido se quedase sin dinero y luego volveríamos al pueblo. Bueno, eso es lo que hace un trabajador; primero un empleo y luego otro.

"Ese tipo se llamaba John Carver. Nos llevó hasta aquí, donde es imposible que hubiese oro y mucho menos cuarzo veteado de oro, e hizo que caváramos en un lugar exacto. No paraba de repetir una y otra vez que 'Mis investigaciones son infalibles'; ¡y el Señor sabe cuánto nos reíamos de eso! Nos aseguramos de que nos pagase cada día, porque a ese tipo se le iba a acabar el dinero. De modo que cavamos a través de arena, y luego sedimentos, y luego rocas. Y en ese momento el dinero se acabó. Decidimos que si no había dinero, no se trabajaba y como prometimos, nos sentamos a esperar a los camiones de aprovisionamiento que nos llevarían de vuelta a Cuncudgerie.

"Mientras tanto, el yanqui comenzó a comportarse de una manera extraña, adentrándose en el desierto, haciendo ver que hablaba con cosas

invisibles, haciendo gestos y cosas así. Luego desapareció durante un día entero y parte del siguiente y cuando volvió sus ojos parecían salvajes y demoníacos. 'Hay una manera', dijo, 'hay otra manera de entrar y Dios me la ha mostrado. Os podéis marchar si queréis; ya no os necesito.'

Uno de los trabajadores dijo algo acerca de los salarios que se nos debían por los días que habíamos pasado esperando a los camiones, y bastantes otros usaron un lenguaje muy maleducado, porque este campamento no era exactamente un hotel. Carver dio un salto y nos insultó soezmente. Después, su cara adoptó un semblante muy, muy cruel. 'Si esto es lo que pensáis', dijo, 'entonces me esforzaré para que todos vosotros os pongáis pronto en camino; todos vosotros'. Bueno, esto no sonaba muy bien, pero ¿qué podía hacer él, siendo sólo uno contra dos docenas de nosotros?

"Se marchó, internándose en el desierto. Esa noche, un par de los muchachos me pillaron haciendo trampas en las cartas y me hicieron correr por los matorrales antes de poder despistarlos. Cuando me arrastraba de vuelta al campamento, vi a Carver aparecer sobre la pared rocosa, gesticulando y señalando con las manos, y entonces una gran cosa alada con garras tan gruesas como maromas bajó del cielo, destruyó el campamento y no dejó a nadie con vida.

"Cuando los hombres se dieron cuenta de que las armas no le hacían ningún daño, chillaban como animales acorralados. ¡Dios!

"Parecía que internarse en el desierto era mejor manera de morir, de modo que me largué del lugar. Cualquier cosa era mejor que encontrarse con ese hombre diabólico o su demonio. Al día siguiente encontré una sombra y me estiré allí para morir. Por alguna razón eso hizo que mi mente se aclarase y me eché a dormir, estuve varios días durmiendo.

"Cuando me desperté, los dingos estaban conmigo. Son mis amigos.

"Pero no son reales. Creo que son mágicos, porque mi mente no los acaba de entender, y me olvido de cuál es cuál, y porque nunca comen."

Las respuestas de Grogan

A la hora de responder a posibles preguntas, dice que cree que Carver se llevó el otro camión, toda la dinamita que quedaba, y otros suministros, pero no sabe a dónde. Los dingos han protegido a Grogan varias veces de un pequeño grupo de kooríes que parecen obsesionados con la idea de matarle. Tan crueles sujetos llevan consigo garrotes con pequeños dientes incrustados en ellos, pero desde que los dingos mataron a dos de ellos, los que quedan tienen mucho cuidado de no acercarse a Grogan.

Un pequeño secreto

Grogan tiene razón acerca de los dingos. En su locura y soledad, los ha traído a la existencia de forma onírica. No tiene idea de cómo lo ha hecho, ni probablemente sea capaz de hacerlo de nuevo. Los dingos pertenecen, o bien al Tiempo del Sueño o quizá a las Tierras del Sueño, y no son de este mundo. No pueden resultar dañados por ataque físico alguno.

El carácter de Grogan

Grogan está loco. Habla a ráfagas, separadas por segundos o minutos de silencio. También es un hombre astuto. Una tirada de **Psicología** muestra que en condiciones normales no sería de fiar, pero que en temas importantes la verdad surge de él, tanto si quiere como si no. Más allá de los dingos, que deberían seguir siendo inexplicables, el manantial es la única evidencia de su talento en Soñar. Si se le interroga de forma repetida acusa la presión, lo que le vuelve hosco y poco comunicativo. Los investigadores que estén dispuestos a sentarse con él un buen rato, conseguirán la historia completa.

Si los investigadores se ofrecen a llevarle con ellos, rehúsa de forma vehemente, echa a correr y se esconde, o se retira a su círculo de piedras. Sólo estará dispuesto a abandonar este lugar cuando sus dingos desaparezcan.

DINGOS MÁGICOS

Nº	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV	BD
1	8	13	6	15	12	n/a	+ 1D4
2	9	14	5	17	12	n/a	- 1D4
3	11	17	7	12	12	n/a	nula
4	10	15	4	14	12	n/a	- 1D4
5	8	13	5	13	12	n/a	- 1D4
6	11	17	6	17	12	n/a	- 1D4
7	10	14	4	11	12	n/a	- 1D4

- Movimiento: 12
- Ataques: Mordisco 90%, daño 1D8.
- Armadura: el daño físico no tiene efecto alguno sobre ellos; si el guardián lo desea, pueden ser expulsados mágicamente.
- Habilidades: Descubrir 85%, Hacer lo que quiera Grogan 100%, Retozar con Grogan 100%, Seguir rastros mediante el olfato 95%.

La emboscada

Tanto si la expedición se acerca a la ciudad de la gran raza desde el oeste como desde el sur, acaba por entrar en una hondonada en la que se va a producir una emboscada, preparada por los kooríes que Huston usa como exploradores y como guardianes ambulantes. Cuando avistan un vehículo a motor, tiran varias rocas de gran tamaño para bloquear la carretera y luego (una vez el coche o camión se ha detenido o disminuido su velocidad) más rocas para intentar destruir al vehículo y a sus ocupantes, o bloquear su posible ruta de retirada.

Se arrojará una roca por vehículo. Cada una de ellas tiene una probabilidad del 30% de darle a un camión, destrozándolo y causando 2D6 puntos de daño a todos sus ocupantes. Es posible esquivar la roca si cualquiera de los ocupantes consigue una tirada de **Descubrir** y si el conductor del vehículo consigue una tirada de **Conducir automóvil**.

KOORÍES EMBOSCADOS

Nº	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
1	16	14	14	18	19	14
2	14	16	14	17	9	15
3	13	12	12	16	11	12
4	17	13	11	15	13	12
5	11	11	13	14	16	12
6	12	14	16	13	9	15
7	13	16	16	12	11	16
8	11	13	13	11	14	13

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques*: Bumerán de guerra 70%, daño 1D8 + 1D4.
  Azagaya 65%, daño 1D6 + 1 + 1D4.
  Garrote de la secta 55%, 1D10 + 1D4.
  *Cada uno lleva un bumerán de guerra, tres azagayas y un garrote de la secta.
- Habilidades: Descubrir 70%, Discreción 55%, Escuchar 65%, Esquivar 45%, Mitos de Cthulhu 09%, Ocultarse 40%, Seguir rastros 65%, Trepar 55%.
- Lenguas: gadudjara 45% (propia, sólo hablar), inglés pidgin 15% (sólo hablar).

Una vez las rocas han sido arrojadas, si uno o más de camiones han sido alcanzados, los kooríes esperan a que los investigadores salgan de ellos, y atacan a los supervivientes con azagayas y bumeranes de guerra. A no ser que los personajes digan específicamente que sus personajes están preparando sus armas, los kooríes pueden disparar primero contra los personajes mientras estos bajan de los vehículos. Los personajes que hayan preparado sus armas pueden disparar en el primer asalto de combate, en orden decreciente de DES. Los demás deberán esperar al segundo asalto, en el que todos pueden atacar siguiendo el orden decreciente de su DES. Recuérdese que los kooríes sólo pueden arrojar una lanza o el bumerán una vez cada dos asaltos.

Cuando tres o más emboscadores hayan muerto o hayan sido gravemente heridos, o cuando ya no tengan más bumeranes ni azagayas, abandonarán la lucha y desaparecerán en medio del desierto. Cada personaje que tenga la habilidad de **Seguir rastros** podrá perseguirles y seguir luchando con uno de los kooríes. Los demás personajes pueden seguir al que está siguiendo al koorí, claro está. Los kooríes heridos o acorralados se rendirán y dirán todo lo que saben. Si hay más kooríes en fuga que personajes que les estén siguiendo el rastro, algunos volverán para avisar a Huston del peligro que se avecina.

Los kooríes que hayan sido capturados intentarán escapar continuamente, convirtiéndose en una molestia, pero no vigilarán lo que dicen e intentarán responder a todo lo que se les pregunte. Si se les adula y se les da tabaco, golosinas o comida, pasarán a tener un comportamiento fanfarrón y expansivo, hablando sin parar y proporcionando la siguiente información. Léase en voz alta lo siguiente a los personajes, o utilícese cada una de las frases por separado para responder a las preguntas apropiadas.

La carretera acaba en medio de campos llenos de grandes bloques de piedra. Hay un agujero, en el que muchos entran y pocos vuelven.

Después de las escaleras hay una cueva sin fin. En su fondo viven cosas feroces que no deben ser molestadas. Los hombres que hacen ruidos fuertes en los momentos equivocados, son devorados por estas criaturas, que son demasiado horribles como para ser descritas.

En otra parte de la cueva vive el hombre blanco que gobierna el desierto y nos da la carne y el sexo de los prisioneros. Hay muchos prisioneros. En otro lugar diferente de la cueva vive un extraño ser que lo sabe todo pero no sabe nada acerca de nosotros, y que es libre y a la vez es el cautivo del líder blanco.

El líder blanco sabe que el Padre de Todos los Murciélagos pronto volverá a este mundo, aunque nadie sabe con exactitud cuándo. Para prepararse para ese momento, el líder debe tocar ciertas piedras cuando sea el momento.

La información que los kooríes proporcionan es infantil, tanto en concepción como en origen. Al igual que los niños, se basa en rumores, historias, insinuaciones y conversaciones oídas por casualidad. En la secta, lo único que ha pasado es que se han enardecido los toscos deseos de estos sectarios. Aunque no pueden proporcionar ninguna otra información, los personajes pueden seguir haciéndoles preguntas. Cuanto más intenten conseguir nueva información, más deberá el guardián pensar en la posibilidad de darles lo que quieren oír.

Por ejemplo, podría ser que los kooríes acaben temiendo ser castigados y al final sólo quieran responder "no" (a preguntas que acaben en vocal), "sí" (a preguntas que acaben en consonante), o "quizás" (a preguntas que acaben en "y"). Si se hace con cuidado, esta manera de responder asegura de que los personajes oigan lo que quieren oír, o lo que no quieren oír. Ninguno de los dos deseos tendrá mucho que ver con la realidad.

La ciudad bajo **la arena**

AUSTRALIA

La batalla final contra los sectarios de Huston, en una antigua ciudad enterrada bajo las arenas de Australia. Mientras exploran, los investigadores pueden encontrarse con un antiguo ser, más antiguo que la raza humana.

Tanto si los personajes se han encontrado con Mortimer Wycroft como si no, los kooríes de las emboscadas pueden haber avisado a Huston de que unos forasteros (que además están enfadados) se están acercando.

La escena es muy parecida a la que se observa en las fotos de MacWhirr, con la excepción de que la superficie de la arena ha sido pisoteada por multitud de pies y neumáticos, y hay gran cantidad de basura de principios del siglo XX tirada por todas partes. Si Wycroft ya ha llegado, y probablemente habrá tardado mucho menos que los personajes, en el centro de la zona habrá varios camiones ligeros aparcados y en su mayor parte vacíos. Algunas mercancías han sido colocadas bajo un lienzo alquitranado situado junto a un pequeño cobertizo sin paredes.

Este cobertizo cubre un pequeño terraplén, protegido con sacos de arena, que tiene forma redonda y protege un generador eléctrico y unas escaleras de madera que descienden y se adentran en la tierra. El generador está funcionando y el sonido *PUT-put-PUT-put* que produce se puede oír con claridad a mucha distancia en el desierto. Que Huston y cualquiera de los sectarios sepan, ésta es la única vía de entrada a la ciudad de la gran raza. Normalmente hay aquí un guardia a todas horas, pero cuando Wycroft llega al lugar, el guardia pasa a asumir las funciones de porteador, dejando la entrada sin protección durante minutos o incluso horas.

Si los kooríes han informado a Huston de la inminente llegada de los personajes, la entrada estará bien vigilada por media docena de sectarios armados con fusiles. Los sacos de arena son una excelente protección, aunque los camiones entorpecen seriamente el campo de tiro. Para compensarlo, habrá un sectario debajo de cada uno de los dos camiones.

Hay bastantes bloques de piedra que asoman entre las dunas como para proporcionar a los personajes un excelente escondite mientras se arrastran hacia la entrada, pero los últimos 50 m son al descubierto.

Si los personajes ven obstáculos ante la entrada a la ciudad y no pueden entrar fácilmente en ella, un camión en llamas o cargado de dinamita será suficiente como para dispersar a los sectarios y hacer que tengan vía libre hasta la entrada, si bien la información dada por los kooríes debería desaconsejar este plan. En todo caso, requiere que alguien conduzca el camión; el conductor deberá tener la habilidad **Conducir automóvil** o **Conducir maquinaria**, y para que el plan tenga éxito el conductor deberá llevar a cabo una tirada de la habilidad pertinente, o una tirada de **POD × 2**.

El conductor sufre 2D6 puntos de daño cuando salta del camión y a resultas de la explosión que se produce, además del daño ocasionado por las balas que hubiesen impactado en el camión (reduce a la cuarta parte el porcentaje con las armas de los sectarios al disparar contra el conductor). Si nadie se ofrece voluntario para el trabajo, es posible que los personajes quieran buscar otra entrada a la ciudad; ver la siguiente sección.

La fuerza de la explosión molesta mucho a los pólipos volantes, que están a unos pocos kilómetros de distancia. Si los personajes tardan más de una hora en estar bajo tierra, un pólipo vuela sobre sus cabezas y ataca a dos de ellos escogidos al azar.

Bajo tierra

La escalera tiene una longitud de unos 90 m. A decir verdad, Nyarlathotep mostró a Huston una manera rápida de entrar en la ciudad, pero aún hay mucho que hacer para que el lugar sea medianamente accesible. Hay bombillas eléctricas, poco frecuentes pero colgadas de forma regular, que iluminan los peldaños después de los primeros 15 m. Al final de la escalera hay un generador eléctrico de reserva, igual al situado en el extremo superior. Cerca de aquí se guardan numerosos bidones de 180 l de gasolina, que sugieren la idea de que sería posible cerrar la salida hacia el exterior durante largo tiempo sin que pase nada.

La primera impresión que los personajes reciben es de frío. A esta profundidad, la tierra tiene una temperatura constante de 14º C. Lo segundo que impresiona es el silencio, y una quietud más allá de la vida y de la muerte. Ninguna tumba ha existido durante tanto tiempo, ni tampoco ha contenido los tesoros que aquí se encuentran. A lo lejos hay vastas cámaras, polvo abundante, y el brillo de las bombillas se aleja en la impenetrable oscuridad. La impresión que más permanece es la de una oscuridad eterna.

Un efecto secundario de esta caverna es que ha atraído murciélagos de todas las regiones del continente. Los peldaños inferiores están llenos de sus excrementos. Cubren todo el techo. Cualquier ruido o explosión fuerte hace que millones de ellos salgan por la entrada. Salen de la ciudad cada día, justo antes de la puesta de sol.

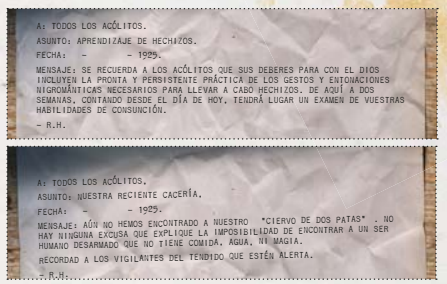
Es posible ir en cualquier dirección, pero las luces son una señal irresistible. Todos se dan cuenta de que se ha formado un camino en mitad de la gruesa capa de polvo; este camino va siguiendo la hilera de bombillas eléctricas, y en todos los demás lugares la capa de polvo no ha sido alterada. Es tal la oscuridad, que los personajes casi no pueden ver nada de la extensión que la ciudad ocupa.

La mayoría de los sectarios viven cerca del final de la larga escalera, en una zona que han acabado por denominar "el barracón", que está lo bastante lejos del segundo generador como para que el ruido les deje dormir. El lugar es un conjunto de cuatro habitaciones, cada una de unos 9 × 9 m, y cada una ocupada siempre por 1D10 + 2 sectarios.

La ventaja del "barracón" consiste en que hay una buena corriente de aire que se lleva el humo de las hogueras que usan para calentarse y cocinar, haciendo que ascienda por la escalera, y de allí al exterior.

Las habitaciones contienen mantas sucias, objetos obscenos, huesos y obras de arte espeluznantes. Los sectarios que poseen cuchillos o revólveres siempre los llevan consigo, o de lo contrario cuando vuelven a su habitación descubren que los revólveres, cuchillos, monedas, etc. han sido robados por sus compañeros. Sin embargo, en una de las habitaciones hay dos órdenes impresas de Huston, que han sido estrujadas y tiradas al suelo. Los personajes necesitan dos tiradas de **Suerte** para poder encontrarlas en medio del maloliente desorden. Las órdenes se reproducen cerca de aquí (*Los papeles de Nyarlathotep nº 37*). Pueden ser leídas en voz alta o entregadas.

DATO. Memorándum a todos los acólitos (*Los papeles de Nyarlathotep nº 37).*



A: TODOS LOS ACÓLITOS.
ASUNTO: APRENDIZAJE DE HECHIZOS.
FECHA: – – 1929.
MENSAJE: SE RECUERDA A LOS ACÓLITOS QUE SUS DEBERES PARA CON EL DIOS INCLUYEN LA PRONTA Y PERSISTENTE PRÁCTICA DE LOS GESTOS Y ENTONACIONES NIGROMÁNTICAS NECESARIOS PARA LLEVAR A CABO HECHIZOS. DE AQUÍ A DOS SEMANAS, CONTANDO DESDE EL DÍA DE HOY, TENDRÁ LUGAR UN EXAMEN DE VUESTRAS HABILIDADES DE CONSUNCIÓN.
– R.H.

A: TODOS LOS ACÓLITOS.
ASUNTO: NUESTRA RECIENTE CACERÍA.
FECHA: – – 1929.
MENSAJE: AÚN NO HEMOS ENCONTRADO A NUESTRO "CIERVO DE DOS PATAS" . NO HAY NINGUNA EXCUSA QUE EXPLIQUE LA IMPOSIBILIDAD DE ENCONTRAR A UN SER HUMANO DESARMADO QUE NO TIENE COMIDA, AGUA, NI MAGIA.
RECORDAD A LOS VIGILANTES DEL TENDIDO QUE ESTÉN ALERTA.
– R.H.

Los papeles de Nyarlathotep nº 37, pág. 298-299

Relevancia de la información: indica que diversos sectarios de los de aquí podrían poseer poderes mágicos mortíferos, que es posible evadir a los que registren estos enormes pasajes, salas y habitaciones, y que en este lugar hay algo o alguien llamado "vigilantes del tendido". Las iniciales R.H. podrían corresponder a Robert Huston. El guardián también se dará cuenta de que los investigadores podrían cruzarse con el "ciervo de dos patas" que menciona Huston, un potencial aliado humano, y una mina de información.

En este lugar siempre hay luz y ruido, y nunca hay nadie montando guardia. Cada grupo contiene un acólito que puede lanzar hechizos. Si Huston se entera de la presencia de los investigadores, enviará grupos de cinco sectarios a la búsqueda y captura de los personajes. En la página 229 se ofrecen las características de una veintena de sectarios.

He aquí otras cosas que se deben tener en cuenta sobre la ciudad:

- Los personajes no pueden leer ninguno de los documentos de la gran raza que se encuentran en la ciudad; incluso los dibujos que hay en las máquinas son demasiado extraños como para poder ser descifrados.
- Es difícil que un ser humano pueda usar (o tan siquiera tener en sus manos) un objeto que ha sido diseñado para ser usado por un miembro de la gran raza.
- Las tiradas de **Geología** muestran que la ciudad es extremadamente antigua. Algunas partes han sido cubiertas por decenas de metros de sedimentos traídos por el viento y el agua, que con el tiempo se han convertido en arenisca. Donde dichos depósitos han cedido o caído, se ha abierto el camino a niveles más profundos de la ciclópea ciudad.
- La ciudad ha sido construida en piedra, y de forma muy sólida; la única manera de destruir sus edificios es mediante explosivos. Sin embargo, usar explosivos es una manera ideal de llamar la atención de los pólipos volantes.
- Proteger la ciudad con el Ojo de luz y de oscuridad obstaculizará la apertura del portal en el momento del eclipse.
- El guardián debería añadir tantos encuentros con los pólipos volantes como quiera; su número dependerá de la cantidad de armas lanzarrayos de que dispongan los personajes, y de cuántas veces estén dispuestos a confiar en estas armas.

Recuérdese que los pólipos son muy resistentes; incluso uno solo podría destruir a un grupo de investigadores poco preparados.

La segunda entrada

El refugio más cercano se encuentra a unos 700 m de la entrada excavada por Huston (alias Carver). Detrás de esta loma hay un buen lugar para observar a los sectarios y hacer planes.

Si los investigadores ya han visto las huellas de un pólipo volante, una tirada de **Idea** permite deducir que los pólipos deben disponer de una entrada distinta. Un reconocimiento de la zona permite encontrar una segunda cueva a unos 6 km de distancia, a la que no conducen huellas de neumáticos, pero alrededor de cuya abertura en la arena hay grandes pisadas recientes, cada una de ellas de 1,80 m de largo. Los investigadores pueden haber visto ya dichas huellas durante el episodio "El campamento de la muerte". Una tirada de **Mitos de Cthulhu** las identifica como huellas de pólipos volantes. Esta entrada es sin duda de dónde salen.

La ancha cueva es un agujero vertical de casi 15 m de diámetro. El aire que sopla hacia fuera desde la obviamente nueva entrada es tan rancio y es de una mohosa antigüedad tal, que pone los pelos de punta a todos los presentes.

En el interior de la ciudad

El mapa de la página 228 es un diagrama esquemático de los lugares de la ciudad que intervienen a esta aventura; la ciudad se extiende por docenas (si no centenares) de kilómetros. Las secciones posteriores de esta aventura tienen que ver en su mayoría con los lugares descritos en este mapa. Debido a la rareza inherente a la ciudad, y a la amenaza constante de los pólipos volantes, cada personaje pierde 1 punto de Cordura por cada día que pase vagando bajo tierra; si se encuentra encerrado en alguna habitación, o inmovilizado de cualquier otra manera, ignora esta pérdida de Cordura.

La ciudad de la gran raza no fue construida bajo tierra, a pesar de que muchas de las calles importantes fuesen internas y no estuvieran expuestas en absoluto a la intemperie. Sus niveles superiores fueron destruidos, quizás por los pólipos volantes y con toda seguridad por el paso de los siglos. Poco a poco, el polvo y las arenas de los siglos lo cubrieron todo, pero los niveles inferiores siguen en pie y están casi intactos, a pesar de los derrumbamientos y de la arena que se mete por todas partes. Cuando Huston no consiguió excavar un túnel directo hasta la parte más útil de la ciudad, Nyarlathotep le llevó hasta una entrada más fácil en los alrededores. "En los alrededores" es un término relativo; las excavaciones actuales de Huston están a kilómetros de distancia de la entrada que Nyarlathotep le mostró.

Hay grandes rampas que conectan entre sí los edificios y las estructuras de la ciudad; estas rampas, muy anchas, están cubiertas de mosaicos formados por piedras octogonales. Junto a ellas, las paredes y la tierra que ha caído forman corredores que antes no existían. Las rampas se inclinan de forma bastante extraña, pero de todas las que están iluminadas por las bombillas sólo dos se inclinan drásticamente.

Los edificios tienen unas puertas muy pesadas (cada una de las cuales necesita FUE 25 para abrirse), que dan a un laberinto de habitaciones. Las habitaciones carecen de vida, aunque la presencia de sus antiguos habitantes se hace patente mediante extraños y gigantescos muebles, objetos y obras de arte. Los antiguos habitantes de la ciudad eran cilindros de unos 3 m de alto y de ancho, con cabezas móviles y alargadas, dos brazos, y órganos de alimentación de forma parecida a flores que se encontraban en el extremo de un cuarto apéndice, situado simétricamente a los demás.

Las distancias y los tamaños de las cosas son más gigantescos que cualquier otra cosa que los personajes hayan podido ver en su vida, quizás exceptuando a la propia R'lyeh. En la mayoría de las estructuras se han tallado unos símbolos curvilíneos. En algunos lugares, los escombros (tal y como se indica en el mapa esquemático de la ciudad) bloquean el camino. Es necesario trepar por estos escombros con cuidado. Si se trepa con rapidez, hay que tirar **Suerte**, o de lo contrario el personaje sufrirá 1D3 puntos de daño al moverse bruscamente las piedras.

Recuérdese que la oscuridad y el silencio parecen no tener fin y que en este lugar reina una penetrante sensación de que los personajes no son de aquí. ¿Quién sabe lo que antaño ocurrió aquí? ¿Quién sabe lo que aún puede acechar en este sitio?

Un pólipo volante

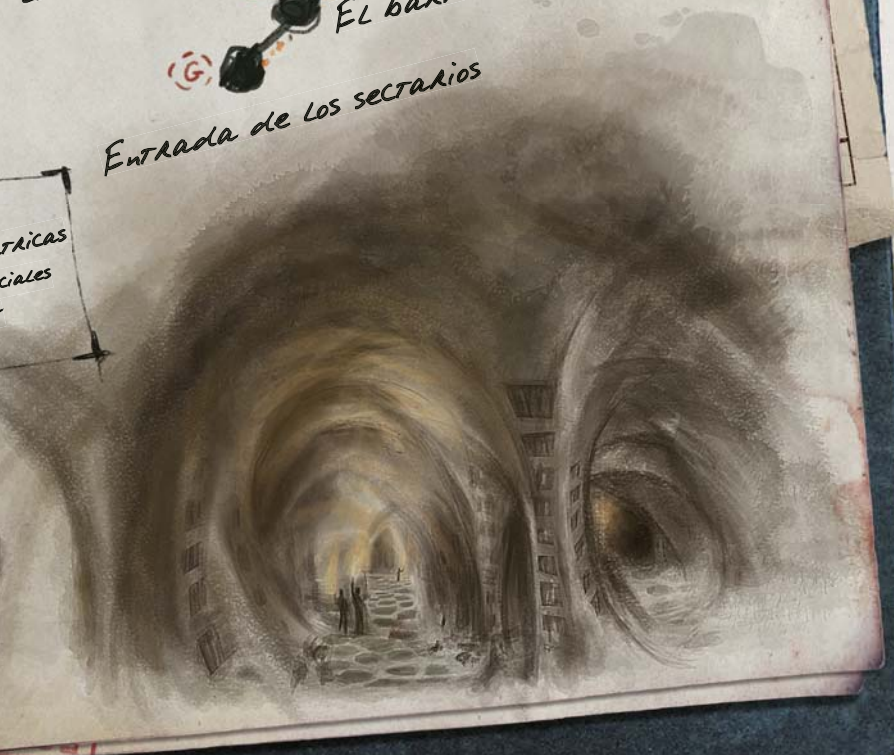
Es posible deslizarse o irse dejando caer por los bordes arenosos de la abertura, hasta llegar a una zona más llana a unos 30 m de profundidad, pero es imposible trepar hasta la superficie subiendo por esos bordes arenosos. Si los personajes quieren volver hasta la superficie, deberán asegurar cuerdas a algunos de los bloques de piedra cercanos. Una vez en las salas y habitaciones primigenias, necesitarán una brújula para que les guíe hasta la entrada de Huston.

Para una descripción general de la ciudad, véase la sección "En el interior de la ciudad". También es éste un buen momento para leer en voz alta algunas de las descripciones que hace Lovecraft en los capítulos VI y VII de *En la noche de los tiempos*. La segunda entrada se abre a una parte de la ciudad por la que ningún sectario ha viajado. En su mayor parte, el camino está expedito y sin escombros. La capa de polvo en el suelo es extremadamente gruesa, excepto en los lugares en que las extrañas huellas

Mapa esquemático: una parte de la ciudad de la gran raza







PATRULLA "A" DE SECTARIOS

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	12	14	10	13	14	12	12
2	13	11	11	9	9	12	11
3	14	10	8	11	4	12	9
4	12	10	12	10	9	12	11
5	12	12	10	9	10	12	11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Revólver calibre 45 50%, daño 1D10 + 2.

  Arma lanzarrayos* 50%, daño 8D6/4D6/1D6.

  Presa 40%, daño especial.

  Garrote de la secta 25%, daño 1D10.

  *Sólo el sectario nº 3 tiene arma lanzarrayos.
- Hechizos: (sólo el nº 1) Consunción, Contactar con Nyarlathotep (forma de Murciélago de la Arena), Encantar objeto, Signo de conjuración.
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 09% o 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Trepar 40%. El sectario nº 1 también tiene 20% más en Garrote de la secta y 20% en Psicología.

PATRULLA "B" DE SECTARIOS

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	11	11	15	12	12	11	13
2	13	13	13	9	12	11	13
3	11	11	17	11	9	11	14
4	13	9	15	10	8	11	12
5	12	10	14	9	11	11	12

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Revólver calibre 45 50%, daño 1D10 + 2.

  Arma lanzarrayos* 40%, daño 8D6/4D6/1D6.

  Presa 40%, daño especial.

  Garrote de la secta 25%, daño 1D10 + 1D4

  *Sólo el sectario nº 2 tiene arma lanzarrayos.
- Hechizos: (sólo el nº 1) Contactar con Nyarlathotep (forma de Murciélago de la Arena).
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 09% o 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Trepar 40%. El sectario no 1 también tiene 20% más en Garrote de la secta y 20% en Psicología.

PATRULLA "C" DE SECTARIOS

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	15	15	11	11	11	10	13
2	17	15	11	9	10	10	13
3	15	15	11	10	8	10	13
4	18	16	12	11	10	10	14
5	13	17	13	8	9	10	15

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Revólver calibre 45 50%, daño 1D10 + 2.

  Arma lanzarrayos* 40%, daño 8D6/4D6/1D6.

  Presa 40%, daño especial.

  Garrote de la secta 25%, daño 1D10 + 1D4

  *Sólo el sectario nº 5 tiene arma lanzarrayos.
- Hechizos: (sólo el nº 1) Consunción, Contactar con Nyarlathotep (forma de Murciélago de la Arena), Encantar objeto.
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 09% o 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Trepar 40%. El sectario no 1 también tiene 20% más en Garrote de la secta y 20% en Psicología.

PATRULLA "D" DE SECTARIOS

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	10	10	12	11	10	9	11
2	11	11	13	11	12	9	12
3	12	10	12	10	8	9	11
4	11	11	11	10	7	9	11
5	10	10	10	10	11	9	10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Revólver calibre 45 50%, daño 1D10 + 2.

  Arma lanzarrayos* 40%, daño 8D6/4D6/1D6.

  Presa 40%, daño especial.

  Garrote de la secta 25%, daño 1D10.

  *Sólo el sectario nº 2 tiene arma lanzarrayos.
- Hechizos: (sólo el nº 1) Absorción de poder, Consunción, Contactar con Nyarlathotep (forma de Murciélago de la Arena), Convocar/Atar a un horrendo cazador, Encantar objeto, Signo de conjuración.
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 09% o 20%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Trepar 40%. El sectario no 1 también tiene 20% más en Garrote de la secta y 20% en Psicología.

aparecen de repente. Los pies de los personajes hacen un ruido apagado al dar contra el suelo, y un fino polvo comienza a acumularse sobre sus ropas, manos y cara.

Se encuentran a varios kilómetros de distancia de la luz más cercana de los sectarios; mientras se acercan a las luces, los personajes pueden oír el ruido producido por uno de los generadores de gasolina que han sido instalados por los mismos. Durante la mayor parte del camino, no es difícil seguir con la brújula la dirección. Sin embargo, hay un obstáculo: una trampilla abierta que lleva a los dominios de los pólipos volantes.

En las reglas de *La llamada de Cthulhu* hay una página entera de información sobre estas poderosas criaturas; se recomienda al guardián que las revise con cuidado. Los pólipos atacan por medio de sus tentáculos y del viento, pueden conocer hechizos, y cuando son vistos por los personajes, estos deben tirar COR, 1D3/1D20. Los pólipos son aterradores, malignos, y muy resistentes.

El pozo hacia la oscuridad

En un momento crucial de su viaje, los personajes se encuentran con un profundo pozo de unos 4,5 × 4,5 m que bloquea por completo el camino. Las linternas no consiguen hacer que se vea el fondo. No hay manera de rodearlo, aunque antaño era posible hacerlo por medio de rampas ahora destruidas, y pasadizos actualmente derrumbados. El abismo tiene forma cuadrada y sus bordes son regulares, lo que demuestra claramente que es de origen artificial.

En el lado de la trampilla en el que se encuentran los personajes, hay una especie de gran arcón poco profundo, aproximadamente del mismo tamaño que la boca del pozo. Después de examinar durante unos minutos los grandes goznes que están en el lado del arcón que da al pozo, y los trabajados cerrojos del lado opuesto, llevan a la conclusión de que este arcón es en realidad una tapadera que se puede hacer girar sobre el abismo y luego cerrar por medio de los cerrojos, para formar así una especie de puente sobre el pozo. Se necesita una FUE combinada de 60 para mover la tapadera.

El ruido que hace colocar la tapadera en su sitio tiene un 75 % de probabilidades de atraer a un pólipo volante desde las profundidades; si no se pasan además los cerrojos, el pólipo atraviesa la abertura del pozo sin ningún problema, abriendo de golpe la tapa llevado por su propio impulso, y lanzando un ataque que probablemente acabe con todos los investigadores. Se tardan 1D3 minutos en correr todos los cerrojos, que son pesados y de gran tamaño, y que han sido construidos para manos y mentes no humanas. El pólipo llega a la apertura del pozo en 1D20 minutos. Los personajes que consigan correr los cerrojos a tiempo oyen unos golpes espantosos, y unos ruidos de aspiración que provienen del pozo.

¿Habrá algún otro pozo cerca? Los investigadores avispados no se quedarán a averiguarlo.

Una opción

Si el guardián lo desea, mientras los personajes se acercan a la trampilla, hay un 15 % de probabilidad de que haya un pólipo volante debajo, probabilidad que aumenta en un 5 % cada vez que los personajes declaren en voz alta que no saben qué hacer. Cualquier ruido fuerte en la zona aumenta la probabilidad inicial (igual que las luces intensas, como las producidas por las linternas).

Alternativamente, los personajes podrían oír en el área inmediata al pozo el extraño silbido producido por los pólipos volantes, que parece muy lejano y originarse muy por debajo de ellos. Conforme se alejan, se oye más cerca.

Al otro lado del pozo

Más allá del pozo, el camino desciende de forma marcada durante la mayor parte de un kilómetro y medio. A medida que los personajes siguen andando, pueden ver una luz a lo lejos; una solitaria bombilla. A medida que se van acercando, pueden oír el ruido lejano de un motor de gasolina; es el de otro generador eléctrico, que proporciona la energía necesaria para encender las docenas de kilómetros de bombillas que los sectarios han instalado.

Cuando los personajes llegan a una hilera de bombillas eléctricas encendidas, pueden ignorarla para volver a adentrarse en la oscuridad estigia. No se les debe desanimar de que lo hagan.

PÓLIPOS VOLANTES NORMALES

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	48	24	52	11	15	13	38
2	51	25	51	14	17	14	38
3	47	27	55	12	16	12	41
4	47	22	48	10	12	14	35
5	43	30	56	15	19	13	43

- Movimiento: 8/12 volando
- Bonificación al daño*: + 2D6.

  *Usar sólo con el ataque de Viento.
- Ataques: 2D6 tentáculos 85%, daño 1D10 por cada uno.

  Viento** 70%, daño especial, reducir en 1D6 por cada 20m de distancia.

  **El ataque mediante viento del pólipo es demasiado complejo como para poder ser resumido de forma adecuada. Ver la sección completa sobre los pólipos volantes en las reglas.
- Armadura: 4 puntos, además de la invisibilidad y de que la naturaleza extraterrestre de los pólipos permite que las armas físicas sólo les hagan el mínimo daño posible. Las armas mágicas, así como fuerzas como el calor y la electricidad, causan daño normal.
- Hechizos: estos cinco no tienen ninguno; el guardián puede generar pólipos con hechizos utilizando las reglas de LdC.
- Habilidades: ninguna que un humano pueda comprender.
- Pérdida de Cordura: ver a un pólipo volante cuesta 1D3/1D20 puntos de COR.

Si su caminar se hace demasiado aburrido, se pueden encontrar con otro pozo de pólipos volantes con la trampilla abierta. Esto debería asustarles lo suficiente como para que no se atrevan a aventurarse más en la oscuridad. Lo más importante: procúrese que los personajes sigan los tendidos de bombillas, para que la laberíntica ciudad sea un poco comprensible.

Líneas de luz

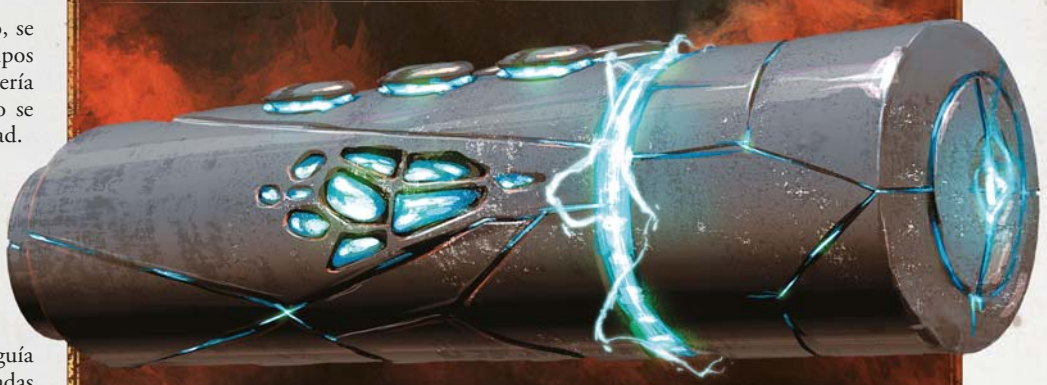
Esta sección se puede utilizar a modo de guía para todas las vías de comunicación iluminadas que hay en la ciudad enterrada.

Los cables eléctricos son ahora tan largos que Huston ha encomendado a dos sectarios la tarea de su mantenimiento. Unos cuantos generadores independientes son los encargados de suministrar fluido eléctrico a toda la instalación. En el mapa de la ciudad, estos generadores se indican por medio de una G rodeada de un pequeño círculo.

Además de la gran extensión de la ciudad, las frías piedras que les rodean, y las inescrutables funciones que la ciudad cumplía, los personajes se dan cuenta de las numerosas pisadas humanas que recorren los lugares iluminados (tanto en un sentido como en el otro), y de que estas pisadas rara vez se atreven a salir de la luz para adentrarse en esa oscuridad sin fin. Hay cuatro tipos de encuentros que se producen de forma regular en los pasadizos iluminados. Casi siempre los personajes pueden evitarlos si se internan rápidamente en la oscuridad.

VIGILANTE DEL TENDIDO ELÉCTRICO: cada centímetro de cable eléctrico de la ciudad es inspeccionado por un sectario una vez cada doce horas. Normalmente se limita a sustituir las bombillas fundidas por otras nuevas, y a rellenar el depósito de gasolina de los generadores. Cada día uno de los siete generadores subterráneos es apagado durante varias horas para llevar a cabo tareas de ajuste y mantenimiento; por lo demás, funcionan constantemente hasta que se estropean. El vigilante del tendido eléctrico no ha sido entrenado para luchar, pero posee un excelente conocimiento de las partes de la ciudad utilizadas por Huston.

El arma lanzarrayos: modelo B



Una tirada de **Idea** lleva a la conclusión de que este objeto es un arma. Aparte de experimentar con él, no hay ningún otro modo de determinar cómo dispara este artefacto de forma tubular. Si se equivoca, el personaje sufrirá 8D6 puntos de daño.

Como indica el material sobre la gran raza que viene en las reglas de LdC, hay muchas versiones del arma lanzarrayos. La siguiente versión es la que utilizaremos a lo largo de esta aventura.

Tiene más o menos el tamaño de un subfusil, su alcance básico es de 100 m y en su interior hay 1D20 + 3 cargas, que forman parte integral del arma, y no se comportan de la misma manera que la munición de un arma humana. Este modelo no se puede recargar, pero tampoco hay por qué informar de ello a los jugadores. Todo sectario que lleva una sabe que en un momento dado su arma puede dejar de funcionar.

Se necesitan ambas manos para dispararla, aunque el procedimiento no es demasiado complicado y se puede llegar a entender. Puede disparar un rayo por asalto y tiene 14 puntos de resistencia. La probabilidad base es de un 35%. Al igual que con una escopeta, el daño que ocasiona depende de la distancia al blanco; el daño causado es 8D6/4D6/1D6 a 50/100/200 m respectivamente. No puede empalar.

El guardián deberá numerar todas las armas de este tipo que se usen en esta aventura, y llevar la cuenta de las cargas que contiene cada una.

El vigilante lleva consigo un arma poco frecuente: un arma lanzarrayos, uno de los innumerables objetos de la gran raza que aún existen. Ha sido este tipo de arma, además de la discreción en sus actividades, lo que ha permitido que los sectarios se libren en gran parte de las interferencias de los pólipos volantes.

GRUPO DE TRABAJO: una vez al día, un grupo formado por diez trabajadores (a los que se les ha lavado el cerebro) y dos sectarios van desde el cuartel general hasta el lugar de trabajo, en donde Huston ha ordenado que se realicen excavaciones con el propósito de encontrar ciertos objetos pertenecientes a la gran raza. Los trabajadores excavan de forma rutinaria y sin ánimo, y no es posible despertar su interés o su curiosidad por nada, aunque sí obedecerán a las órdenes dadas en voz alta y firme. Los sectarios no van armados, aunque sí están provistos de látigos para castigarles cuando crean conveniente.

ESCOMBROS: según indica el mapa, hay cuatro lugares en los que el camino está bloqueado por grandes montones de escombros. Estas zonas son peligrosas y es difícil atravesarlas; los personajes que fallen una tirada de



Trepar sufrirán 1D3 puntos de daño debido a caídas, esguinces, morados, etc. Lo peor de todo es que la gente que se cae hace ruido: cada caída tiene un 5% de probabilidad de atraer la atención de un pólipo volante.

GENERADORES ELÉCTRICOS: cerca de cada generador hay cajas con herramientas y piezas de repuesto. Algo más lejos hay amontonadas varias latas de 18 l de gasolina, la mayoría de las cuales están llenas. El humo procedente de la combustión de la gasolina puede notarse hasta a 800 m de distancia.

La caverna de los mimis

Los investigadores sólo podrán llegar a este lugar si previamente han tenido un encuentro con un mimi.

La caverna tiene aproximadamente unos 15 m de diámetro y no tiene salidas. Las paredes y el techo brillan con una luz suave. Sólo es posible entrar o salir de ella si los mimis lo permiten, o usando picos, palas y dinamita. Los 15 mimis de la caverna miran con atención a los personajes. Esperan a que los personajes hablen, y luego uno de ellos hace las veces de portavoz del grupo, escribiendo sobre el suelo o las paredes.

Quieren que los personajes maten a los vientos vivientes (que es como llaman a los pólipos volantes). Los mimis son muy sensibles al viento. No están interesados en los sectarios, ni en los miembros de la gran raza, o ni siquiera en Nyarlathotep. No ofrecen a los personajes ningún tipo de información o recompensa.

Si los personajes aceptan, un mimi se acerca a una pared, la abre con uno de sus dedos, y les lleva hasta la trampilla de pólipos volantes que está cerca de la entrada de los sectarios (sufriendo en el camino la misma pérdida de orientación y los mismos colores brillantes que percibieron cuando el otro mimi les llevó a la caverna). Un pólipo surgirá a través de la trampilla abierta en 1D10 + 1 minutos. Los personajes están ahora solos; si no quieren cerrar la trampilla, lo mejor que pueden hacer es escapar. Los mimis no intentan detenerles, pero pueden decidir vengarse de ellos si pasan mucho tiempo bajo tierra, acechándoles y matándoles al azar.

Si los personajes se niegan a ayudarles, los mimis les ofrecerán comida y bebida. Los que acepten el ofrecimiento se convertirán en mimis pasadas 1D3 horas; el proceso es irreversible. Si alguien rechaza la comida y bebida, se le ofrecerá tener relaciones carnales con una mimi (las mujeres mimi son algo más altas que los hombres y tienen unos bonitos pechos). Los que acepten se convertirán en mimis en el transcurso de 1D3 horas; el proceso es también irreversible. Los que se conviertan en mimis dejan de jugar; sus hojas de personaje pasan a poder del guardián. David Dodge puede aconsejar que se decline tal cooperación, igual que si se consigue una tirada de **Ciencias ocultas**.

Los personajes que rechazan todas las ofertas son abandonados en la caverna por los mimis, quienes abren grietas en las paredes con sus dedos, pasan por ellas, y luego vuelven a cerrarlas tras de sí, dejándoles encerrados en una cámara sellada de roca sólida. Si alguno de los personajes usa el cerebro y comienza a tantear las paredes, descubrirá un lugar que suena a hueco. Se tardan 1D20 horas/hombre para hacer un agujero a través de la pared (y 3D20 si ninguno de los presentes tiene herramientas apropiadas para este trabajo, como un martillo o una palanca de hierro).

Al cabo de un día de recorrer la oscuridad (un compás les puede guiar hacia el oeste), los investigadores llegan hasta uno de los cables provistos de bombillas encendidas. Esto tiene lugar en la bifurcación del tendido eléctrico más oriental, cerca de la zona de los escombros.

Si los personajes atacan a los mimis, descubren que estos esquivan sus ataques con facilidad, y que los hechizos son en su mayoría anulados por el elevado POD de los mimis. Estos acaban por dominarles y entonces devoran la carne de la cara de aquel de los personajes que instigara el ataque, dejándole que siga con vida. Ese personaje pierde 1D20 + 4 puntos de COR, su APA pasa a ser igual a 1, y le deja convertido en una horripilante figura que, cuando está en compañía de otras personas, debe tener la cara vendada o usar una máscara que se la cubra por completo. Los demás personajes que vean tan tremebundo espectáculo pierden 1/1D8 puntos de COR.

UN MIMI CUALQUIERA

FUE 50	CON N/A	TAM 19	POD 30	DES 20
Mov 20	-	-	-	PV n/a

- Bonificación al daño: + 3D6.
- Ataques: Lanza encantada 100%, daño especial.
- Armadura: invulnerable a todas las armas físicas.

Los mimis tienen miedo a los vientos fuertes, como los creados por los pólipos volantes, porque son capaces de romperles el cuello. Cuando la lanza de un mimi da en el blanco, hay que tirar resistencia de su POD contra el de la víctima; si tiene éxito, la víctima muere inmediatamente y, si falla, ésta permanecerá en estado de coma durante 1D6 meses. Todos los mimis tienen la misma descripción, tanto si son hombres como si son mujeres, a pesar de que las mujeres se parezcan más a los humanos que los varones, que son más espigados.

Las grandes plazas

Hay dos grandes plazas en la pequeña parte de la ciudad de la gran raza que ha sido explorada por los sectarios hasta la actualidad; se indican en el mapa esquemático. Estas plazas son enormes cámaras de forma octogonal, de techos y paredes sin rasgos característicos, pero con suelos que irradian luz. El suelo de la plaza oriental emite una suave luz de color azul; el de la plaza occidental emite una suave luz de color rojo. Se desconoce cuál era la función de una y otra. Cada una tiene más o menos 800 m de diámetro y, como quiera que están iluminadas, los sectarios no han instalado tendido eléctrico en las mismas.

El templo de la Cúpula púrpura

Esta maravilla tiene unos 600 m de diámetro, y en su mayor parte se conserva intacto tras cientos de millones de años. Aunque en su mayor parte siga bajo tierra y no pueda ser visto desde el exterior, desde el interior el edificio es un hemisferio perfecto, al que se entra por medio de numerosos pasajes abovedados, distribuidos regularmente por toda su base. Una vez dentro, se ve que el fondo está formado por un suelo de piedra gris. En el centro del suelo hay un segundo hemisferio, de 150 m de diámetro, que vibra y emite una intensa luz de color púrpura, que a veces se mueve de tal forma que parece estar viva.

No se conoce con exactitud la función del hemisferio de color púrpura. Huston cree que es una intensa fuente de energía, que procede de otras dimensiones extrañas, y planea instalar aquí un transformador reforzado que le permita aprovecharla.

La arena ha entrado en la cúpula a través del mismo pasaje abovedado por el que han entrado los personajes, y de ella asoman un fémur mordisqueado y parte de un cráneo, ambos humanos.

A un lado del hemisferio más pequeño hay un bloque de piedra de 90 cm de altura que claramente no hace mucho que ha sido arrastrado desde el exterior del edificio. Unas manchas oscuras estropean su superficie y cubren todo el suelo que está cerca de él. Cenizas y tizones en el suelo marcan el lugar en donde se encendió una hoguera.

Detrás de esta piedra sacrificial hay una estatua de Nyarlathotep, de 7,5 m de altura, en su aspecto de murciélago; junto a ella y siguiendo el borde del hemisferio de mayor tamaño, hay estatuas más pequeñas de otros dioses, incluyendo a Cthulhu, Azathoth, Yog-Sothoth, Zoth-Ommog, Cthugha y Shub-Niggurath. En conjunto, el montaje es lo bastante horrible como para tirar COR 1/1D10.

Cada estatua es un conducto y almacén de fuerza vital. Cuando algún ser vivo toca una de estas estatuas, pierde automáticamente 1D3-1 puntos de POD y la mitad de los puntos de magia que tenga en ese momento. Contactos posteriores sólo drenan puntos de magia. Se permite hacer una tirada de resistencia de

El Padre de Todos los Murciélagos

En esta forma, Nyarlathotep se parece a un murciélago gigantesco. Su único rasgo facial es un ardiente ojo trilobular. Unos tentáculos delgados se agitan bajo de sus alas andrajosas que, cuando se mueve por el cielo, dejan tras de sí un rastro brumoso y espumeante de burbujas protoplásmicas. Este rastro viviente, siempre en agitación, va haciéndose más fino a medida que el ser sigue su camino, pero permanece durante al menos un minuto. En su forma de murciélago, Nyarlathotep sólo es material en parte, y puede atravesar objetos materiales cuando lo desee, a pesar de que también es capaz de manipular esos mismos objetos.

Este avatar de Nyarlathotep también ha recibido el nombre de Luz-que-vuela o el Morador de las Tinieblas, y es bien conocido por los hongos de Yuggoth. Sólo puede resistir la luz que sea muy poco intensa, como la de las estrellas, y es más apropiado para viajar por el espacio exterior que para la Tierra. El brillo de los arcos voltaicos o de las linternas le causa daño; el destello de luz de una linterna potente enfocada contra esta bestia le origina 1D6 puntos de daño. Incluso una vela grande que simplemente se mantenga erguida causa 1 punto de daño al murciélago cada asalto que éste se halle a menos de 15 m de ella. La luz de una antorcha le causa 1D6 puntos de daño, los faros de un coche o las farolas de la calle, 3D6 puntos de daño y así sucesivamente, basándonos sobre todo en la idea que el guardián tenga sobre la intensidad de la luz. La luz diurna le produce 10D6 puntos de daño por asalto (la luz de la luna llena sólo 2D6 puntos por asalto). De hecho, la luz enfocada persistentemente contra el monstruo acabará por disolverle, haciendo que se desintegre en la nada hasta que vuelva a ser convocado. Sin embargo, las fuentes de luz de muy corta duración (a pesar de ser intensas), como los relámpagos y los flashes de las cámaras fotográficas, no le causan ningún daño, aunque gruñirá enfadado.

Su fuerza psíquica es tan fuerte que todos los seres humanos normales que están dentro de su zona de influencia reciben la monstruosa habilidad de poder ver en la oscuridad (la infame vista-que-no-es-la-vista). Esta habilidad, que a veces puede ser muy útil, cuesta a todos los seres humanos 1/1D6 puntos de COR, porque les permite tener por un momento una percepción no terrestre del universo. Incluso los invidentes obtienen esta habilidad, ya que no tiene nada que ver con el nervio óptico.

Durante un ataque, el Padre de Todos los Murciélagos puede volar bajo e intentar agarrar a alguien con una o más de sus pinzas.



Cada víctima que se encuentre dentro de la envergadura de sus alas (de unos 15 m) puede ser atacada por una pinza. Cualquiera que sea alcanzado por una de ellas sufre una terrible sacudida eléctrica y una quemadura, sufriendo 4D6 puntos de daño e ignorando cualquier armadura.

Si la víctima sobrevive al ataque, pierde de todos modos 1D3 puntos de su característica de mayor valor (FUE, CON, etc.). Además, todos los que quedan envueltos en el rastro semiviviente de espuma extraterrestre que se forma cuando vuela, sufren 1D4 - 1 puntos de daño por cada asalto que permanezcan en su interior (si no hay otro motivo, aplica esta penalización sólo un asalto).

EL MURCIÉLAGO DE LA ARENA,
Padre de Todos los Murciélagos, avatar de Nyarlathotep

FUE 70	CON 45	TAM 60	INT 86	POD 100
DES 19	Mov 30 (volando)		-	PV 53

- Bonificación al daño: + 7D6.
- Ataques: Rastro protoplásmico 100%, daño 1D4 - 1.

  Pinzas 60%, daño 4D6 puntos por *shock* eléctrico y quemadura.
- Armadura: piel por valor de 5 puntos. No se le puede empalar. Los ataques basados en calor, sólidos, electricidad, o radiación atómica no le causan daño, a no ser que en estos ataques se produzca luz. Un arma lanzarrayos afectaría al Murciélago de la Arena.
- Pérdida de Cordura: 1D10/1D100.

POD contra POD (cada estatua tiene un POD nominal de 1D20 + 10). El POD que se extrae de este modo se almacena en la estatua. Como mensajero, el protocolo exige que la estatua de Nyarlathotep sea tocada en primer lugar. Esa estatua en particular contiene casi 500 puntos de magia.

Todas las estatuas están hechas de piedra y cada una pesa más de una tonelada. Huston no puede utilizar los puntos de magia a voluntad, a diferencia de M'Weru. Estos puntos se almacenan a fin de abrir el portal. Huston debe llevar a cabo sus rituales aquí, y ofrecer los puntos de magia en el momento adecuado durante el eclipse total de sol.

Si Huston muere o es capturado antes del ritual que abre el portal, se entrena a un acólito para que ocupe su lugar. Sólo si la secta es prácticamente destruida aquí, y las entradas bloqueadas, quizá con la ayuda de los mimis que solivianten a los pólipos volantes, se podría silenciar la operación australiana cuando el cielo comience a abrirse.

Los tres guardianes

Tras la estatua de Nyarlathotep hay tres grandes seres parecidos a murciélagos. Su color es negro, con una forma intermedia entre un sapo y un murciélago; sus alas están sueltas y arrugadas de forma extraña, y sus caras carecen de ojos y boca.

Son los seres en forma de pájaro grande que los investigadores pueden haber visto en el tren cuando iban con rumbo a Cuncudgerie, y que se mencionaban en el diario de MacWhirr.

Estas criaturas hacen de sicarios de Nyarlathotep durante los rituales celebrados en este recinto sagrado, asegurándose de que reciba la mejor parte de los sacrificios.

Cuando el templo no está siendo utilizado, estas criaturas hacen de guardianes. Comienzan a activarse cuando alguien entra en la gran cúpula y, como una tirada de **Mitos de Cthulhu**, **Ciencias ocultas** o **Psicología** pueden sugerir, su creciente malevolencia puede desactivarse si se grita algún saludo servil referido a Nyarlathotep, como por ejemplo "¡Salve, Nyarlathotep!" o "¡Nyarlathotep, ordena!", etc. Una tirada de **Mitos de Cthulhu** permitirá adivinar qué se debe decir, pero al personaje se le debe ocurrir que es necesario decir algo. Si los personajes abandonan el templo antes de que los guardianes se activen, vuelven a su estado inicial.

Si los personajes entran en el templo y no alaban a Nyarlathotep, los guardianes se activan, intentando capturar a un investigador cada uno y apretarles contra la estatua de Nyarlathotep hasta que mueren. Si los demás personajes no van rápido, los guardianes intentarán atrapar a nuevas víctimas. En la estatua hay bastante espacio como para que los tres guardianes aprieten a la vez a sus respectivas víctimas contra ella. Los guardianes no perseguirán a los personajes más allá de las paredes del templo.

Los guardianes son regalos que Nyarlathotep ha hecho a un adorador que se ha destacado de los demás, y han resultado ser útiles a la hora de atacar campamentos kooríes en busca de víctimas para los sacrificios. Durante algún tiempo, Huston los ha intentado usar para llevar a cabo un reconocimiento aéreo de la zona, pero sin obtener grandes resultados; estas criaturas son poco inteligentes como para ser capaces de entender la importancia de la mayor parte de lo que ven. Huston ha decidido hacer un par de pruebas, para ver si son capaces de transportar por el aire a sectarios pequeños. Si el guardián lo desea, los personajes podrían presenciar una de estas pruebas mientras estén en el campamento de Jeremy Grogan.

Rituales de la secta

Como único templo local, el de la Cúpula púrpura es el edificio principal para las actividades religiosas de la secta. Los rituales pueden clasificarse más o menos en celebraciones semanales y trimestrales destinadas a los poderes oscuros.

En los ritos semanales, los sectarios preparan una pequeña hoguera en el suelo del templo, cerca del altar (la piedra de los sacrificios). Mientras cantan y bailan alrededor del fuego, miles de murciélagos vuelan describiendo círculos sobre sus cabezas. Hasta 1D3 víctimas pueden ser sacrificadas, cada una de las cuales deberá correr en medio de hileras de sectarios desnudos, cada uno de los cuales está armado con el garrote de la secta y con un mayal. Cada mayal rezuma una sustancia pegajosa de color marrón de reciente preparación.

La sustancia pegajosa es un veneno de POT 17, que se debe medir con la CON de la víctima en una tirada de resistencia. Si ésta falla, la víctima se comienza a hinchar y a ennegrecer casi de inmediato, y la muerte le sobreviene tras 1D4 días. El suero contra la rabia tiene una probabilidad del 50% de poder salvarla. Por lo general, la víctima suele sobrevivir a todos los

GUARDIANES DEL MURCIÉLAGO DE LA ARENA

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	33	44	24	3	10	12	34
2	35	36	24	4	12	8	30
3	38	40	24	2	14	10	32

- Movimiento: 6/12 volando (pueden cargar con una persona cuyo TAM sea igual o menor que la cuarta parte del TAM del monstruo).
- Bonificación al daño: + 3D6.
- Ataques: Drenaje 100%, daño 1D3 + más drenaje de una característica.

  Presa 40%, daño especial.

  Estos agentes del mal no son muy inteligentes, pero sí muy obstinados. Una vez han conseguido apresar a una víctima, o bien la empujan contra la estatua de Nyarlathotep, o la envuelven en sus grandes y arrugadas alas para extraerle los puntos ellos mismos. En el ataque de Drenaje, las alas proyectan numerosísimas y minúsculas agujas, que penetran en el cuerpo de la víctima y le van extrayendo fluidos corporales de forma sistemática, causando 1D3 puntos de daño y haciendo que la característica más elevada del personaje (FUE, CON, etc.) baje en 1 punto.
- Pérdida de Cordura: 1/1D6

golpes que recibe y luego se le ata a la estatua de Nyarlathotep para que se le extraigan todos los puntos de magia. Todo esto tiene lugar mientras el desventurado se retuerce de dolor por culpa del veneno similar (en su efecto) a la rabia que ha penetrado su cuerpo a través de los cortes y golpes producidos por los mayales.

Esta ceremonia semanal suele ser presidida por un acólito, aunque de vez en cuando el propio Huston se acerca para admirar el espectáculo. Asisten 1D10 + 20 sectarios. El coste en COR de contemplar esta ceremonia es de 0/1D3 puntos.

Rituales trimestrales

En los rituales trimestrales, el propio Murciélago de la Arena es invocado y hace acto de presencia. Es Huston quien dirige esta ceremonia, en total oscuridad para proteger a este avatar de Nyarlathotep. Sin embargo, es tal la fuerza psíquica del murciélago, estimulada por las torturas rituales y las letanías de los sectarios, que hace que todos los que estén presenciando el ceremonial sean capaces de verlo con toda claridad, a pesar de la falta de luz. Esta extraña sensación (la rara vista-que-no-es-la-vista) cuesta a los personajes 1/1D6 puntos de COR.

Hasta 1D10 + 9 varones son sacrificados a las estatuas y al menos una víctima es atada a cada una de las estatuas; en cada caso las víctimas deben pasar por las hileras de sectarios. Además, un mismo número de víctimas de sexo femenino son salvajemente violadas primero por los guardianes y luego por los sectarios. Cualquier descendencia fruto de estas relaciones resultan ser unos híbridos monstruosos, peligrosos incluso para Huston, que son encerrados en el lugar del mapa llamado "El cuarto de los niños". Naturalmente, tan horrible experiencia hacen que muchas de estas mujeres enloquezcan, y en muchos casos los partos son tan difíciles que la madre no sobrevive. Si los personajes ven esta ceremonia, perderán 1D3/2D6 puntos de COR.

El cuarto de los niños

En una zona amplia y de suelo llano, las luces eléctricas describen un círculo alrededor de un pozo oscuro de unos 18 m de profundidad y un diámetro de 60 m. No hay ningún tipo de barandilla alrededor del pozo, del que emanan olores nauseabundos y mareantes, además de unos terribles gemidos, lloros y gruñidos. Uno de los llantos es el de un bebé humano. Sin embargo, si no se usa ninguna fuente de luz adicional, lo único que se puede ver en el fondo del pozo son cosas que se agitan y que se mueven de forma muy vaga. El hecho de acercarse a este pozo hace tirar COR 0/1D4.

El coste aumenta mucho si algún personaje enciende una linterna. En ese momento, pueden verse formas aberrantes, apendiculadas, blasfemas, bulbosas, deformes, depravadas, insanas, ulcerosas, etc., que saltan, se arrastran y babean por todo el fondo del pozo. Aunque con mayor frecuencia las figuras se parecen a los guardianes del templo, estos son sólo imitaciones de Nyarlathotep y muchas de sus formas impuras se encuentran presentes en miniatura.

Se aconseja al guardián que proporcione a los personajes tantos detalles como quieran, pero haciendo que pierdan más puntos de COR por cada nueva monstruosidad que vean. En conjunto, el pozo les cuesta 1D4/1D10 + 1 puntos de COR; cada nuevo monstruo costará 1/1D4 punto de COR y en el pozo hay 66 monstruos, por lo que el "pack" completo es una ganga.

Si se enfoca el pozo con una linterna u otra fuente adicional de luz, el ruido procedente de él pasa a ser ensordecedor, porque las criaturas creen que se les va a alimentar.

Es aquí donde Huston encierra los resultados de su programa de cría, para los que no puede encontrar ninguna utilidad. Hasta ahora ha sido un fracaso, pero estos monstruos son (indirectamente) la descendencia de su dios, y por ello son sagrados.

El horror titánico

Al principio los personajes pueden pensar que esta sólo es otra gran plaza, menos iluminada que las otras. Pero a medida que se van acercando, ven que sólo es un gran anillo de piedra, que se encuentra por encima de un organismo vivo gigantesco, cuyo cuerpo asoma a través del anillo, formando una especie de pequeño montículo. El resto del cuerpo de la criatura debe estar por debajo de la ciudad; es imposible saber cuál es su tamaño exacto. Todos los que estén mirando a la inmensidad de la criatura, sus venas pulsantes y sus fláccidas turgencias perderán 1/1D20 puntos de COR. La criatura es inerte. Los personajes no pueden hacer nada para molestarla, y ésta no reaccionará hagan lo que hagan.

El cuartel general de Huston

Tal y como se indica en el plano, las luces llevan hasta un lugar cerca del cual hay un edificio de madera, de tres plantas, recientemente construido. Desde el exterior, es posible ver que hay luces encendidas en todas ellas.

La planta baja

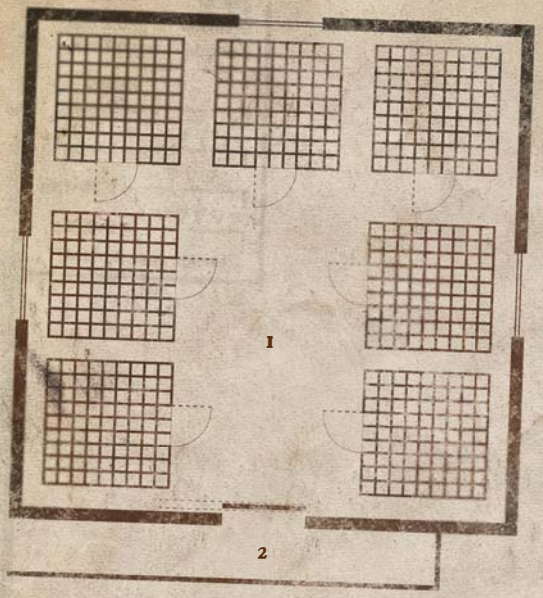
Aquí se han almacenado herramientas de minero, incluyendo arcos voltaicos, palas, picos, cuerdas, maderos, aparejos de poleas, bombas de agua, bidones de gasolina (vacíos y destapados, para disipar los vapores), generadores de repuesto, carretillas, taladros y varias vagonetas pesadas que se usan para transportar herramientas.

Si los personajes llevan a cabo una búsqueda sistemática, llegan a encontrar 3 armas lanzarrayos en el interior de un embalaje. El guardián deberá asignar un número diferente a cada una y tirar a escondidas 1D20 + 3 para ver el número de disparos que cada cual puede llevar a cabo, y tacharlos según se vayan gastando. Recuérdese que cuando el arma lanzarrayos ha gastado todas sus cargas ya no sirve de nada, excepto como garrote de 14 puntos de resistencia. Las armas lanzarrayos se discuten en la sección "Líneas de luz" más arriba.

Hay una probabilidad del 50% de que 10 mineros a los que se les ha lavado el cerebro estén durmiendo en este lugar. Hace mucho tiempo que fueron secuestrados, de acuerdo con uno de los incontables planes de Huston; son víctimas de una máquina controladora de mentes que aquél ha aprendido a usar, y desde el punto de vista funcional no son más que zombis vivientes. Son el grupo de trabajo que se indica en la sección "Líneas de luz", (ver más arriba).

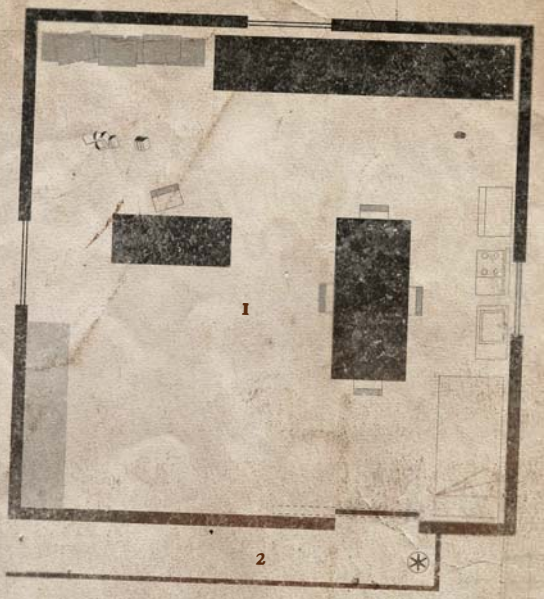
Dos sectarios los supervisan. Sus descripciones son las que se indican más abajo. Los mineros cumplirán las órdenes que cualquiera les dé y harán exactamente lo que se les ordene. En caso de conflicto, los mineros cumplirán las órdenes de la persona de mayor Poder. No son

El cuartel general de Huston



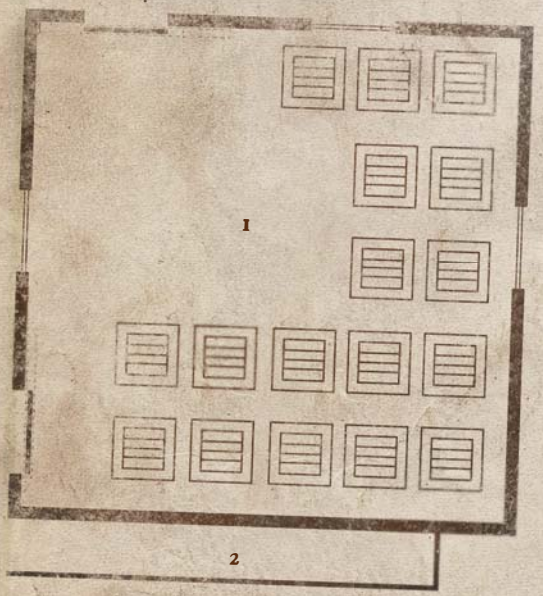
Primer piso

1. Sala de prisioneros
2. Rampa ascendente



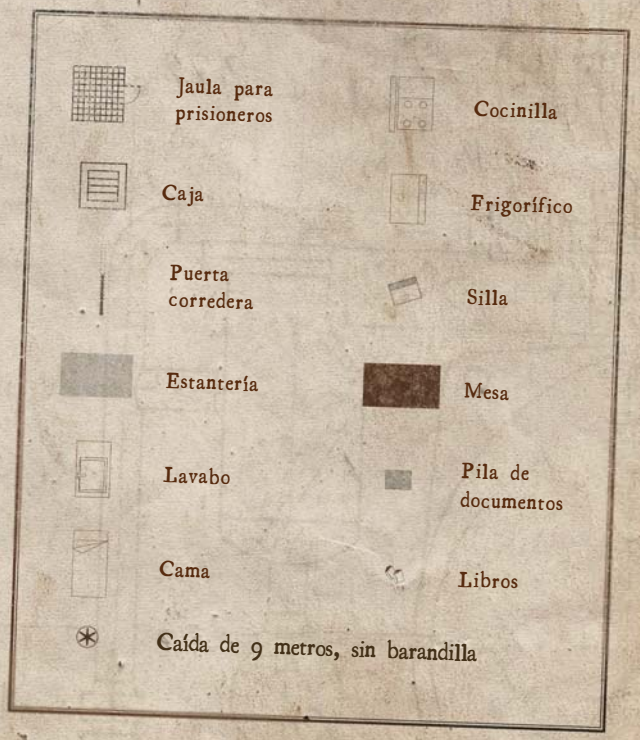
Segundo piso

1. Habitación del doctor Huston
2. Rampa ascendente



Planta baja

1. Almacén
2. Rampa ascendente



muy hábiles a la hora de usar armas a distancia, pero su efectividad en la lucha cuerpo a cuerpo es considerable.

Los mineros no reaccionan ante la presencia de los personajes. Si han conseguido darse perfecta cuenta de la situación, estos atacarán a los dos sectarios, para luego hacerse con el control de toda la cuadrilla.

El primer piso

La gran rampa ascendente lleva a los dos pisos superiores. El primero sólo contiene siete grandes jaulas cúbicas hechas de barrotes de acero sucio y oxidado. Las cerraduras de las jaulas son magnéticas, y se pueden abrir gracias a un pequeño objeto rectangular que Huston guarda en el bolsillo. La FUE de las cerraduras es 75, y la de los barrotes 85. Una descarga eléctrica fuerte puede afectar a las cerraduras, pero se transmitirá a los que están encerrados.

Encerrados en las jaulas hay gran cantidad de prisioneros, muchos de los cuales son kooríes que comienzan a gritar de manera desaforada cuando los personajes entran en la habitación. El tumulto tiene una probabilidad del 25% de alertar a Huston si se encuentra en el piso de arriba. Hay que volver a tirar el dado cada 15 minutos, o cuando los personajes no puedan tomar una decisión sobre cómo hacer callar a esa gente. Todos los investigadores capturados estarán aquí.

Dentro de una de las jaulas sólo hay mujeres embarazadas, víctimas de las ceremonias trimestrales de apareamiento. Hay una probabilidad de un 10% de que una de ellas esté dando a luz en este preciso momento; suponiendo que los personajes se queden a disfrutar del espectáculo, la visión de la cosa reptiloide y verde, cubierta de verrugas, que está saliendo del vientre de su madre hace que todo el mundo pierda 1/1D4 puntos de COR.

De cada jaula emana un olor desagradable (las razones son obvias). Cada una contiene también un montón de ñames y otras raíces comestibles, y un pequeño recipiente con agua rancia.

ALAN (blanco), matón sectario

FUE 12	CON 10	TAM 10	INT 8	POD 10
DES 13	APA 8	EDU 1	COR 0	PV 10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 55%, daño 1D3.

  Presa 40%, daño especial.

  Garrote de la secta 20%, daño 1D10.
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 14%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Trepar 40%.

MINEROS CON EL CEREBRO LAVADO

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	12	14	14	5	3	7	14
2	15	12	10	4	3	7	11
3	15	13	13	5	3	7	13
4	14	14	12	6	3	7	13
5	17	15	13	4	3	7	14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Puñetazo 60%, daño 1D3 + 1D4.

  Presa 40%, daño especial.

  Los mineros sólo harán una presa con el fin de estrangular a la víctima. Su presa causa 1D3 + 1D4 puntos de daño cada asalto. Es posible anularla con una tirada de resistencia de FUE contra FUE cada asalto.
- Armadura: los mineros no notan el dolor ni son sensibles a un *shock*.
- Habilidades: Seguir órdenes 95%.

THOMAS (blanco), matón sectario

FUE 14	CON 12	TAM 10	INT 8	POD 13
DES 12	APA 9	EDU 4	COR 0	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3.

  Látigo 65%, daño 1D3.

  Presa 50%, daño especial.

  Garrote de la secta 25%, daño 1D10.
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 14%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Trepar 40%.

MÁS MINEROS CON EL CEREBRO LAVADO

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
6	16	16	18	5	3	7	17
7	17	18	16	4	3	7	17
8	17	17	17	5	3	7	17
9	18	16	16	6	3	7	16
10	18	18	18	4	3	7	18

- Bonificación al daño: + 1D6.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D6.

  Presa 60%, daño especial.

  Los mineros sólo harán una presa con el fin de estrangular a la víctima. Su presa causa 1D3 + 1D4 puntos de daño cada asalto. Es posible anularla con una tirada de resistencia de FUE contra FUE cada asalto.
- Armadura: los mineros no notan el dolor ni son sensibles a un *shock*.
- Habilidades: Seguir órdenes 95%.

El segundo piso

Si los sectarios no están celebrando una ceremonia trimestral, hay una probabilidad del 75% de que Huston esté aquí.

Esta es una habitación grande, dividida de forma informal en varias secciones: como vivienda, laboratorio para experimentación científica, y lugar para un estudio relajado. Una cama grande y firme se extiende a lo largo de una de las paredes. No muy lejos de ella hay una primitiva cocina eléctrica. Hay también varias mesas grandes y largas, y toda una serie de estanterías y escritorios. Cientos de documentos de la gran raza se encuentran amontonados junto a otra de las paredes; la mayoría son planos y fórmulas, pero todos son demasiado extraños como para poder ser descifrados.

Si Huston está aquí, se sorprende ante la llegada de los personajes, pero se levanta elegantemente de detrás del escritorio para saludarles. El escritorio mira hacia la puerta, que sólo está tapada por unos gruesos cortinajes. Huston es un hombre rubio, de constitución media, que parece aseado en sus ropas de color caqui, y que se ha vuelto bastante pálido tras los años que ha pasado bajo tierra. Se interesa por la salud de los personajes y les ofrece té o café, para a continuación preguntar de forma educada acerca de lo que sucede en el mundo exterior. Al cabo de un rato de charla, les pregunta por el motivo de su visita. Se disculpa por la cortedad, pero después de todo, se encuentra muy atareado en unas investigaciones de vital importancia, si no podría pasarse el día charlando.

Una tirada de **Descubrir** lleva a la conclusión de que el bulto que se puede apreciar debajo de un montón de papeles corresponde al tamaño de un revólver calibre 45. Tampoco favorece mucho a los personajes el hecho de que sobre el escritorio haya un arma lanzarrayos, no lejos de la mano derecha de Huston. También sobre el escritorio se encuentra un recipiente de cobre grabado con runas de los Mitos (este recipiente está hecho de "el cobre de allá arriba" y se usa en el hechizo Enviar sueños).

Aunque actúa de forma normal, es indudable que Huston está loco, tal y como revelará una tirada de **Psicología**. Aunque se considera a sí mismo un realista, es un megalómano que no puede resistir la tentación de explicar a los demás cómo piensa conquistar el mundo. Es, empero, un buen psicólogo, que ha desarrollado un gran disgusto hacia la Humanidad y sus problemas. Al mismo tiempo, cree que su mente científica y sus antecedentes jungianos le proporcionan un conocimiento de las relaciones físicas y simbólicas que sólo él es capaz de entender.

Para Huston, los dioses de la locura son el símbolo definitivo y la realidad final. Para proteger la imagen que se ha formado de sí mismo y la relación verdaderamente poderosa que tiene con Nyarlathotep, Huston es capaz de matar sin remordimientos, aunque primero conversará con los personajes hasta el aburrimiento, contándoles sus teorías acerca de la Humanidad, la inconsciencia, lo que él llama la "gran reserva de memoria", la relación ilógica entre la memoria racial y el retorno de los primigenios, etc.

En pocas palabras, Huston espera con impaciencia el día en que consiga abrir un portal a través del espacio y del tiempo, y toda una pléyade de horrores extraterrestres pueda volver a la Tierra para hacer de ella su residencia permanente. Huston se siente seguro ante dicha posibilidad porque cree que su inteligencia, su dedicación y su perspicacia no tienen comparación con ninguna otra en toda la Tierra.

EL CONTROLADOR DE MENTES: se encuentra en una esquina y es un casco de metal algo parecido a un cucurucho de orejas de burro, del que salen tres cables. En el extremo de los cables hay unas almohadillas triangulares que se colocan sobre la cabeza de la víctima, junto a unas zonas concretas del cráneo. Con una tirada de resistencia de INT contra INT, el usuario pone la máquina en marcha y coloca bloqueos mentales en el interior de la mente de la víctima.

La víctima sufre una pérdida automática de 1D6 puntos de COR cada vez que sufre el "tratamiento" a manos del usuario. Si la tirada no tiene éxito, el intento fracasa y se deberá llevar a cabo otro intento al día siguiente, después de que la mente de la víctima se haya tranquilizado. Inicialmente, esta máquina se utilizaba para bloquear las mentes de los humanos que habían sido atrapados y conducidos a través del tiempo hasta la edad de la gran raza.

Gracias al controlador de mentes, Huston borra por completo los recuerdos de sus cautivos, e implanta en sus mentes órdenes muy difíciles de resistir. Un investigador podría descubrir cómo hacer que funcione en unas pocas horas, pero no determinar para qué sirve sin experimentar con él.

Si los personajes indican a Kakakatak que están interesados en el funcionamiento de la máquina, éste les explicará cómo corregir la zombificación causada por el controlador de mentes.

UN DOCUMENTO ESCRITO A MANO: en uno de los cajones de un escritorio se guardan las páginas ordenadas de un extenso documento. Las seiscientas páginas de este manuscrito llevan el título *Dioses de la realidad*. Huston ha estado escribiendo esta mezcla de diario y de extenso ensayo desde que llegó a la ciudad enterrada.

Comienza con las siguientes palabras: "La locura es la marca de los dioses, el susurro de secretos antiguos, y la invisible mano que hace girar al mundo en su desordenada órbita. Con ella he visto cosas más allá de los sueños y de la realidad, más allá de las decisiones de la infancia y de los terrores de la edad adulta, más allá de los análisis que de que cualquier hombre es capaz. Aceptando la locura, yo acepto a los dioses y tengo poder gracias a los regalos que estos me han hecho."

Se tardan cuatro horas en leer todo el documento y cuesta 1D3/1D8 puntos de COR (debido a lo que explica acerca de la percepción humana y de la naturaleza de la realidad). Según Huston, el universo es mucho más relativo de lo que cualquier humano cuerdo podría imaginar por lo que, a modo de defensa, los humanos han aprendido a no ver hay las pruebas de ello, pero algunas verdades se filtran al subconsciente a través de lo que conocemos como sueños.

El manuscrito hace mención a lugares como la isla del Dragón gris y la montaña del Viento negro, y describe con todo lujo de detalles lo que Huston debe hacer el 14 de enero de 1926, en unos momentos determinados (hora del meridiano de Greenwich). Lo que quizás sea

más importante para esta aventura: habla del controlador de mentes y de cómo funciona, de las armas lanzarrayos (aunque no dice que tengan un número limitado de disparos y que no pueden recargarse), de cómo es posible mantener a raya e incluso matar a los pólipos volantes con las armas lanzarrayos, y de cómo consiguió transportar a Kakakatak a través del Tiempo por la gracia de Nyarlathotep.

Las excavaciones actuales

Los mineros trabajan aquí cuando no están descansando en el cuartel general de Huston. Mientras los mineros estén aquí trabajando, hay una probabilidad de un 10% de que Huston esté con ellos. Los mineros convertidos en zombis están intentando excavar un túnel a través de una montaña de arena y de ciclópeos escombros, y las pacientes excavaciones llevadas a cabo casi han conseguido abrirse camino. Por medio de una linterna y de una tirada de **Descubrir**, los que sean lo bastante osados como para adentrarse en el túnel podrán ver lo que hay al otro lado, gracias a un agujero en el que es posible meter la cabeza. El túnel da a un gran laboratorio, repleto de extraños objetos, desparramados por todas partes y cubiertos de polvo, pero en su mayor parte intactos.

La cámara de Kakakatak

Los cables del tendido eléctrico llevan hasta una serie de habitaciones de paredes decoradas con piedras grises, cada una de las cuales tiene inscritos unos pocos e indescifrables símbolos de la gran raza. En la actualidad, sólo tres de las habitaciones del edificio están siendo utilizadas.

La primera habitación

La larga ristra de bombillas encendidas lleva hasta una habitación perfectamente iluminada. Mide unos 6 × 6 m, y en su interior se pueden ver muchos embalajes y piezas de recambio amontonados de cualquier manera. Una tirada de **Electricidad** revelará que gran parte de este equipo, o bien pertenece a lo más avanzado de la tecnología terrestre, o bien es de diseño y construcción extraterrestre. Como es lógico, gran parte de esta última categoría se ha obtenido de la ciudad enterrada; gran parte de lo que es de origen terrestre ha sido fabricado en Alemania y el Reino Unido, para luego ser llevado a Australia a un coste impresionante. Casi todo parece ser imposible de identificar, a excepción de transformadores, varios tipos de cable eléctrico, cajas de conexiones y de fusibles, y tubos de vacío poco comunes, pero mucho más es inexplicable. Para qué sirve todo esto tardaría semanas en descifrarse, e incluso investigadores expertos pueden tan solo encogerse de hombros.

La segunda habitacion

La primera habitación da a una superficie circular de unos 12 m de diámetro, en la que se ha colocado un enorme tablero de control de color negro, repleto de botones, conmutadores, indicadores, palancas, pantallas, y unos impresionantes montajes de relés y conexiones, flanqueados por unas bombillas de control y unos indicadores (no hay ningún problema si el guardián desea añadir mecanismos de chispa y una o dos cámaras de niebla, pero deberán ser capaces de explicar con claridad lo que hayan añadido a la descripción). Una parte del panel de control está abierta y de éste cuelgan multitud de conductos y conexiones; es obvio que parte del sistema aún no ha sido instalada.

Por extraño que parezca, hay un lugar del panel de control en el que éste está interrumpido por un cómodo diván de piel (el tipo de mueble asociado con los psicoanalistas freudianos); el diván forma parte integrante del panel. Un elaborado casco cromado, que se ajusta por medio de una cinta elástica, y toda una serie de controles manuales conectados al panel de control y que descansan sobre el diván, sugieren que éste es una pieza importante del conjunto.

Cerca del aparato se puede ver una mesa de operaciones equipada con accesorios para inmovilizar las manos, los pies y el cuerpo. Sobre ella descansa otro elaborado casco cromado, y unos cables lo conectan al panel de control, cerca del lugar al que se conectan los cables del otro casco cromado.

Esta habitación no tiene nada que ver con los confines de esta aventura. El guardián puede crear un uso para ella, dejar que los investigadores creen uno, o dejar que siga siendo un misterio.

Trampa temporal, un nuevo hechizo

Para llevarlo a cabo hay que gastar 100 puntos de magia, 1D6 puntos de POD, y 1D6 puntos de COR. El ritual requiere varias horas de meditación ininterrumpida, y grandes cantidades de sangre humana. Para llevar a cabo este hechizo, el usuario debe ser capaz de visualizar a la víctima en su ambiente normal. Para las criaturas del pasado o del futuro esto requiere que, antes de formular el hechizo, el usuario tenga acceso a un aparato que permita ver el pasado o el futuro.

El hechizo es de un solo sentido; las criaturas atrapadas no pueden ser devueltas a su época correspondiente. El usuario no puede viajar en el tiempo. Por lanzamiento sólo se puede atrapar a una criatura.

Cuando se haya acabado de llevar a cabo el hechizo, se tira resistencia del POD del usuario contra el POD de la víctima. Si la tirada tiene éxito, la criatura que ha caído en la trampa aparecerá en algún lugar a menos de 8 km del usuario, pero siempre sobre la superficie de la tierra, y en un lugar que no le perjudique. En ese momento, la víctima está libre y puede actuar de forma normal, a pesar de estar atrapada en el tiempo; es muy posible que las criaturas que necesiten atmósfera extraterrestre u otras condiciones mueran antes de poder recuperarse del viaje.

Este hechizo sólo funciona a través del tiempo, y no a través de otras dimensiones. Puede pasar que a la criatura no le guste haber sido convocada, circunstancia para la cual el usuario debería estar preparado.

La habitacion de Kakakatak

Un pasaje abovedado permite el acceso a la tercera habitación. Está medio a oscuras y su forma es circular, con unos 15 m de diámetro. Está vacía en su mayor parte, aunque una banqueta larga y elevada sostiene muchos objetos e instrumentos alienígenas. Una tirada de **Conocimientos** identifica con toda probabilidad una sección de gran tamaño como la parte que le falta al panel de control de la segunda habitación.

Hay un campo invisible de fuerza eléctrica a través del hueco de la puerta que da a esta habitación (de hecho, también pasa a través de las paredes, del techo y del suelo), que se activa cuando alguien entra en el pasaje abovedado. Es posible ver agujeros que hacen las veces de sensores en las dos paredes del pasaje. El campo de fuerza causa 3D10 puntos de daño. Un ser humano podría arrastrarse y pasar por debajo del campo, pero para ello debe tirar DES × 4.

Es posible desactivar el campo de fuerza si se consigue desconectar la gran caja de fusibles que hay en a la derecha, antes de llegar a la puerta. Quitar y esconder los fusibles prolongará la situación. Sin embargo, la caja está cerrada con un candado de combinación, que se puede cortar con unas tenazas, o abrir mediante una tirada de **Cerrajería**. Apagar el generador de esta parte de la ciudad (no está lejos) tiene el mismo efecto y es la solución más simple, pero atrae la atención de inmediato.

En medio de las sombras que están a la izquierda de la puerta descansa una silueta oscura e inmóvil; se trata de Kakakatak, miembro de la gran raza. Si alguien penetra en el campo de fuerza, las luces de la habitación se iluminan de golpe y la gran inteligencia que es Kakakatak se despierta. Ver a Kakakatak cuesta 0/1D6 puntos de COR.

Si los personajes comienzan a disparar, Kakakatak se protegerá de los tiros lo mejor que pueda.

Cuando el ser se despierta, coge con una de sus pinzas un objeto metálico con forma de bloque que le permite comunicarse telepáticamente con las mentes de otros mamíferos inferiores



NOMBRE Y APELLIDOS: KAKAKATAK

EDAD: 2644 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Investigador de la gran raza

FUE 40	CON 22	TAM 60	INT 26	POD 13
DES 13	Mov 7	-	-	PV 41

- Bonificación al daño: + 5D6.
- Ataques: Arma lanzarrayos 45%, daño 8D6/4D6/1D6.
  Pinza 40%, daño 1D6 + 5D6.
- Armadura: piel por valor de 8 puntos.
- Habilidades: Astronomía 90%, Biología 99%, Buscar libros (yithianos) 90%, Ciencias ocultas 06%, Electricidad 95%, Electrónica 99%, Física 90%, Futuro del Universo 70%, Geología 90%, Historia (yithiana) 90%, Historia natural (primigenia) 95%, Mecánica 95%, Mitos de Cthulhu 30%, Química 85%.
- Pérdida de Cordura: ver a Kakakatak cuesta 1/1D6 puntos de COR.

(los investigadores). Kakakatak escoge primero al investigador de mayor tamaño; si éste no resulta ser apropiado, escogerá al siguiente en orden de TAM decreciente. El personaje escogido siente la intrusión telepática con toda claridad, como un extraño golpe en el borde de su mente.

El personaje puede oponer resistencia, simplemente declarando en voz alta que desea hacerlo y tirando resistencia de sus propios puntos de magia contra los de Kakakatak. Si no se consigue resistir la intrusión telepática, ese personaje no podrá en el futuro resistirse a Kakakatak. Si la víctima no se resiste, o su intento de resistencia no tiene éxito, pierde automáticamente un punto de magia y un punto de Cordura por culpa de la intrusión. Esto tiene lugar cada vez que Kakakatak se comunica mentalmente, sin que importe si la comunicación es o no prolongada. La conversación tiene lugar en inglés.

El primer mensaje de Kakakatak es una petición: solicita a los personajes que desactiven el campo de fuerza que le tiene prisionero. Es capaz de proporcionar las suficientes instrucciones como para que la persona que se encargue de desactivarlo no sufra ningún daño por la electricidad.

Huston ha traído a Kakakatak a través del Tiempo y lo ha encerrado aquí, para obligarle a que trabaje en el controlador mental y otros proyectos. Como conoce el futuro, Kakakatak considera el proyecto como divertido pero no importante, casi como usar un cubo para ayudar el avance del mar. Mientras coopera con los sectarios, ha estado intentando enviarse a sí mismo de vuelta a la era de la gran raza, o al menos entrar en contacto con otro miembro de su especie, pero hasta ahora ha fracasado. Si consigue tener acceso a ciertas bibliotecas que posiblemente no hayan sido destruidas, cree que será capaz de encontrar la solución: de hecho, se trataría de una versión opuesta del hechizo Trampa temporal de Huston.

El miembro de la gran raza puede, de buena fe, llegar a un acuerdo con los personajes, pero no está muy interesado en el problema del portal.

Si los personajes desactivan el campo de fuerza que encierra a Kakakatak sin pedir antes algo a cambio, Kakakatak les da las gracias y se desliza majestuosamente, alejándose de ellos y dejando de tomar parte activa en esta aventura.

Entre las cosas que podría ofrecerles a cambio de su ayuda, está invertir el cableado del controlador de mentes para que los mineros puedan volver a ser ellos mismos. Además como se ha acostumbrado a leer cada día la mente de Huston, de la misma manera que un ser humano leería el diario de la mañana, puede señalar las conexiones de los sectarios con Ho Fong, Ahja Singh, y la Fundación Penhew. También conoce el esquema general de la conspiración y puede citar todos los lugares de importancia, cómo llegar mejor a ellos, en quién se puede confiar y en quién no. Como erudito, puede impartir telepáticamente 1D6 puntos de **Astronomía**, **Biología**, **Química**, **Mitos de Cthulhu**, **Electrónica**, **Geología**, **Física** o **Ciencias ocultas** por investigador en unas pocas horas (esto le resulta tedioso y no lo ofrecerá de buenas a primeras). El guardián puede pensar en otras funciones para Kakakatak, o conocimientos que los investigadores podrían querer obtener, como por ejemplo tácticas para enfrentarse a los pólipos volantes.

Una vez liberado, lo primero que hace es bajar deslizándose por varias rampas no pisadas por los sectarios y entrar en algunos edificios aún por explorar, donde encuentra más armas lanzarrayos completamente cargadas (23 disparos) en compartimentos ocultos en paredes aparentemente lisas. Coge una y explica a los personajes cómo usarla. El personaje al que está hablando telepáticamente se da cuenta de que Kakakatak no se atreve a enfrentarse a un pólipo volante sin el equipo adecuado, y también de que Kakakatak teme el ataque de viento de dicho monstruo.

Otra ventaja estriba en que Kakakatak conoce la ciudad, y sabe cómo llegar a donde quiere ir, aunque no le gusta tener que compartir mucha información con estas criaturas de mínima inteligencia que le han liberado. Les lleva consigo entre otras cosas porque no puede trepar por los escombros, y necesita que le limpien los caminos llenos de escombros para que pueda pasar. Kakakatak tardará varias semanas en localizar y llegar a los archivos que necesita: su objetivo inmediato es conseguir que los personajes permanezcan con él durante este espacio de tiempo, ya que le sería difícil encontrar ayudantes más motivados.

Conclusión

En este momento, es probable que los personajes se encuentren atascados en medio del desierto, a cientos de kilómetros de la ciudad más cercana. Si sus vehículos están destruidos, podrán esperar junto al manantial de Grogan hasta que llegue al lugar una manada de ganado procedente del norte, para luego acompañar a los ganaderos hasta Wiluna. Desde luego, sería mucho más rápido si se encontrasen con una expedición de inspección o de exploración en su viaje de vuelta a Cuncudgerie. También es posible que los personajes aún tengan vehículos y decidan dirigirse directamente al norte, a Darwin y de allí a Hong Kong, Singapur o Shanghái.

Si los investigadores han cumplido con su trabajo, Huston ha sido neutralizado o muerto, Kakakatak liberado, los mineros han dejado de ser unos zombis, y los sectarios han sido aplastados. Jeremy Grogan no quiere salir de su campamento, pero allí está seguro de todo menos de la Naturaleza.

Si los personajes eliminan a Huston, cada uno obtiene 1D8 puntos de COR, puesto que representaba una seria amenaza para el mundo. Si Huston murió sin que los personajes ayudaran a ello, no obtienen COR por su muerte. Si los sectarios han sido dispersados o eliminados, cada personaje obtiene 1D4 puntos de COR adicionales. Si se trató a Kakakatak con justicia, esto vale 1D3 puntos de COR por personaje. Si los personajes fueron capaces de devolver la memoria a algún minero, se les puede dar 1 punto de COR por cada uno.






BAR
TIGRE
LEANTE"
老虎
酒鬼
encontrar
y diversión
migos
en
Shanghái
Calle de los Farolillos 10

"Supe de dónde vino Cthulhu originariamente, y por qué la mitad de las grandes estrellas que se han avistado a lo largo de la historia han acabado estallando. Creo adivinar, gracias a indicios que hacían detenerse tímidamente incluso a mi informante, el secreto que existe tras las Nubes de Magallanes y las nebulosas globulares, así como la negra verdad que se oculta tras la inmemorial alegoría del Tao."

—De "*El que susurra en la oscuridad*", por **H. P. Lovecraft.**

Shanghái

Capítulo seis, donde los investigadores tienen posibilidad de propinar un fuerte correctivo a las fuerzas del mal, y al tiempo aprender que la serenidad de China no es más que la ilusión de millones condenados a luchar.

Aunque Lovecraft jamás ambientó uno de sus relatos en China, este capítulo se apoya en ellos utilizando *El color que vino del espacio*, *Los siete libros crípticos de Hsan*, los mestizajes de personas con profundos, etc. Una de las oportunidades que presenta *La llamada de Cthulhu* (para el autor de este libro) es el ser capaz de explicar, elaborar y expandir los mitos de Cthulhu.

Si los investigadores acuden aquí en primer lugar, en vez de ir a Londres, encontrarán Shanghái muy difícil, con sus adversarios no relacionados con los Mitos, envenenamientos con radio, oscuras sectas chinas, brujos poderosos, y sectarios fanáticos. En compensación están Jack Brady y sus aliados, y los *Siete libros*; juntos proporcionan una manera de detener el maléfico plan de Nyarlathotep, además de dar bastantes informaciones útiles sobre las sectas de África. Los investigadores que se aventuren inicialmente en Shanghái pueden salir de allí bien equipados para dirigirse a los otros lugares, si sobreviven claro está.

Lo más probable es que los investigadores lleguen a Shanghái, o bien al principio, o bien al final de la campaña. Si es al final, el guardián debería justificar al máximo algunas de las ayudas o pistas que han recibido, para redondear su satisfacción. Sin embargo, también es aconsejable dejar otras en el misterio, a menos que se dediquen a desentrañarlas.

A menos que los investigadores accedieran a Shanghái mediante el ferrocarril transiberiano, pueden ir hasta allí en barco, mediante animales de monta, o a pie. Desde Nueva York lo más sencillo es coger el tren hasta Chicago, cambiar de tren para ir a San Francisco, de allí en barco a Honolulú, y después a Yokohama vía Manila. Desde Yokohama hay barcos que llevan regularmente a Shanghái. Los investigadores que se encuentren en Europa o África irán a Singapur y de allí a Hong Kong, donde cambiarán de barco para ir a Shanghái.

A menos que el guardián tenga otras razones, el viaje en sí no debería representar ningún problema, consumiendo la menor cantidad posible de tiempo de juego. Utiliza las notas de la introducción para calcular un tiempo razonable para el viaje, y prosigue con el juego.

Si se quiere interpretar, el apéndice ofrece guías para mejorar las habilidades o la Cordura de los investigadores mientras están embarcados. El viaje en barco es un excelente lugar para amenazas o ataques de la secta, y también para aventuras cortas, o para conocer a otros personajes útiles o interesantes.

Si los investigadores se encuentran en Londres con escasos recursos, pueden plantearse viajar de polizones en el *Viento de marfil*; ver el capítulo 2 en cuanto hace referencia a su capitán, tripulación y carga.


CHANG-HAI
SHANG-HAI
Railway
Tramway
Hospital de Alegría Magenta
Calle de los Farolillos
Casa del señor Lung
Almacén de Ho Fong
El Shanghai Courier
Club Náutico
Museo
Casa de Hu Msien
Casa de Ho Fong
Casa de Lin Tangyu
CHINOISE
HUANG-P'U
PU-TUNG, P'OU-TONG
The Settlements — The Chinese City.

CONEXIONES IMPORTANTES DE ESTE CAPÍTULO

NO / PISTA:	OBTENIDA DE:	LLEVA A:
13 / Caja de cerillas	Escena del crimen de Elias	Bar El Tigre Tambaleante en Shanghái
-- / Fergus Chum	Bar El Tigre Tambaleante	Escondite de Jack Brady, Orden de la Mujer Abotargada, isla del Dragón gris, el Ama oscura
-- / Isoge Taro	Bar El Tigre Tambaleante	Nueva China, Jack Brady, ayuda de la Marina Imperial japonesa
-- / Agentes de Lin Tangyu	Bar El Tigre Tambaleante	Quieren a Brady y su tomo de los Mitos; puede llevar a una entrevista con Lin
-- / Entrevista	Lin Tangyu	Nyarlathotep, Orden de la Mujer Abotargada, la isla del Dragón gris, Ho Fong, Carl Stanford, poderosa arma secreta, Jack Brady está vivo, congolés, Secta del Gorila Blanco
14 / Foto	Escena del crimen de Elias	Yate Ama oscura en Shanghái
-- / Mapa en santuario secreto	Pirámide acodada	Cercanías de Shanghái
-- / Archivos y libros de cuentas	Importaciones Ho Fong	Fundación Penhew (Londres), Ahja Singh (Mombasa), M. Wycroft (Cuncudgerie)
-- / Habitación en el almacén de Ho	Vigilancia, entrada a la fuerza	El cohete de sir Aubrey, direcciones sospechosas por todo el mundo
-- / Vigilancia, entrada a la fuerza	Importaciones Ho Fong	Carl Stanford, señorita Choi
-- / Cajas con recambios	A bordo del Viento de marfil	Cohete y ojiva
-- / Dirección de Ho Fong	Libro mayor de Gavigan	Muchos envíos a esa dirección
21 / "Nails" Nelson	Notas de Elias sobre Kenia	Jack Brady en China
-- / Dioses de la realidad	Manuscrito de Huston	Isla del Dragón gris, 14 de enero de 1926
-- / Artefactos exportados	Contabilidad de Shakti	Importaciones y Exportaciones Ho Fong
-- / Facturas de equipo	Importaciones Ho Fong	Mortimer Wycroft en Cuncudgerie
38 / Derrumbe del Club Náutico	El Shanghai Courier	Influencia de los Mitos, Jack Brady
39 / Incendio en la carretera de Qingling	El Shanghai Courier	Jack Brady
40 / Incidente con "murciélago gigante"	El Shanghai Courier	Señorita Choi, Jack Brady
41 / Anuncio de un astrólogo	El Shanghai Courier	Señor Lung de la carretera de Chaoyang
-- / Ayuda para traducir	Museo de Shanghái	Mu Hsien
-- / Entrevista	Mu Hsien	Chu Min, Jack Brady, Orden de la Mujer Abotargada
-- / Entrevista	Hsien, Brady	Almacén de Acción Firme
43 / Declaración de Brady	McChum, Hsien	Papel de la Expedición Carlyle, sir Aubrey, abertura del portal
-- / Isla del Dragón gris	Polizones	Las actividades de la secta aquí
45 / Diarios de sir Aubrey	Isla del Dragón gris	Abertura del portal

大胖女人

La Orden de la Mujer Abotargada

Esta forma de Nyarlathotep es una figura humanoide obviamente femenina, que pesa unos 300 Kg, dotada de numerosos tentáculos además de dos brazos y dos piernas. La secta es exclusivamente china, y sus rituales se practican en algunas islas deshabitadas a buena distancia de la costa. El sumo sacerdote es Ho Fong, un acaudalado importador de Shanghái. El arma principal de la secta es una hoz que se utiliza para mutilar el tronco de la víctima, y después seccionar las extremidades. El uso de armas de fuego es muy raro. La secta tiene contactos con una colonia de profundos en el mar de China oriental, y los mestizos de humano y profundo son comunes en la secta.

Los ropajes ceremoniales son de seda negra y amarilla, de corte voluminoso para simular la forma de la Mujer Abotargada. Todos los sectarios llevan un tatuaje en la axila izquierda con los ideogramas de la secta, lo cual permite identificar cualquier cadáver que aparezca. Los ideogramas quieren decir simplemente "Mujer Abotargada".

Los sectarios tienen una amplia reputación en los (extensos y criminales) bajos fondos de Shanghái, y también son vagamente conocidos por los crecientes movimientos clandestinos nacionalistas e izquierdistas.

HO FONG, 57 años, sumo sacerdote de la Orden de la Mujer Abotargada y rico mercader

FUE 7	CON 13	TAM 10	INT 19	POD 21
DES 12	APA 14	EDU 12	COR 0	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Hoz de la secta 85%, daño 1D4 + 3.

  Cuchillo de combate* 80%, daño 1D4 + 2.

  Puñetazo 65%, daño 1D3.

  *Aunque siempre lleva encima un cuchillo, Ho prefiere métodos más lentos y sutiles. Es hábil con drogas y venenos, y su inteligencia es una de sus armas más poderosas.
- Hechizos: Contactar con Nyarlathotep, Contactar con un profundo, Convocar/Atar a un horrendo cazador, Convocar a un byakhee, Garra de Cthulhu, Manos de Colubra, Ola de olvido, Polvo de Ibn-Ghazi.
- Habilidades: Arqueología 25%, Charlatanería 60%, Contabilidad 75%, Crédito 95%, Descubrir 70%, Discreción 90%, Escuchar 65%, Esquivar 80%, Farmacología 35%, Historia natural 60%, Mitos de Cthulhu 45%, Nadar 35%, Ocultarse 70%, Persuasión 55%, Psicología 50%, Regatear 80%, Venenos 60%.
- Lenguas: chino clásico 75%, chino mandarín 95% (propia), francés 30%, holandés 30%, inglés 60%, japonés 50%.



Ho Fong

MIEMBRO TÍPICO de la Orden de la Mujer Abotargada (China)

FUE 10	CON 9	TAM 10	INT 9	POD 13
DES 13	APA 4	EDU 2	COR 0	PV 10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 60%, daño 1D3.

  Hoz de la secta 50%, daño 1D4 + 3.

  Cabezazo 50%, daño 1D4.

  Patada 50%, daño 1D6.

  Presa 30%, daño especial.

  Cuchillo de combate 25%, daño 1D4 + 2.
- Habilidades: Artes marciales 70%, Cantar 25%, Charlatanería 25%, Discreción 40%, Escuchar 50%, Esquivar 40%, Mitos de Cthulhu 8%, Nadar 65%, Ocultarse 35%, Pilotar barco 30%, Regatear 20%.
- Lenguas: chino mandarín (o cantonés, o hakka, etc.) 45% (propia, sólo hablar), inglés 10% (sólo hablar).



Diversas pistas apuntan a la presencia de Jack Brady en Hong Kong; Brady ha ido allí para visitar a Carlyle. Si los investigadores hacen escala en Hong Kong de camino a Shanghái, no encontrarán nada a menos que se dediquen a recorrer los manicomios buscando específicamente a Roger Carlyle. Si le encuentran y le identifican, no es capaz de decirles nada. Al internar a Carlyle, Brady le identificó con el alias "Randolph Carter", y en lugar de dar una dirección en Shanghái dijo que se le enviara cualquier tipo de correspondencia al bar *El Tigre Tambaleante*.

En Shanghái, los investigadores se dedicarán a buscar información acerca de Jack Brady y de Jackson Elias; pueden también estar (si vieron el mapa hemisférico en la pirámide acodada) buscando pistas sobre Nyarlathotep. Es también muy probable que hayan encontrado el nombre del exportador Ho Fong. En China, la secta principal de las que adoran al Dios Oscuro es la Orden de la Mujer Abotargada, que adora un aspecto de Nyarlathotep diferente a los que los investigadores han conocido. El nombre de Nyarlathotep no significa nada en China, ni tampoco los de la Lengua Sangrienta o el Faraón Negro. Sin embargo, como escribiera Jackson Elias: "Muchos nombres, muchas formas, pero todos tras el mismo fin." En cuanto se empiece a desarrollar la aventura, los crueles planes del Dios Oscuro serán perfectamente reconocibles.

Jackson Elias en Shanghái

Elias se hospedaba habitualmente en la casa de huéspedes de Jin Jian, en la calle de la Zapatilla negra. En Shanghái fue donde atrajo la atención de los sectarios hacia su persona, lo que le convirtió en blanco de ataques mágicos contra su Cordura, razón por la cual sus notas y comentarios eran cada vez más incoherentes. No consiguió saber nada acerca del cohete de sir Aubrey, pero sí logró ver al propio sir Aubrey a distancia. Brady no tenía entonces los *Siete libros,* por lo que Elias no tenía conocimiento de la existencia de dicho tomo. Elias supo del destino de la Expedición Carlyle de labios de Brady, más o menos como se resume en la sección "El relato de Brady". Siguió varias pistas en Nairobi, y planeaba dirigirse a El Cairo, pero la interferencia de la secta empezó a ser sustancial y sólo pudo comprobar que las pistas seguidas por él no desmentían las afirmaciones de Brady. Dos días de pesquisas en Shanghái permiten comprobar que Elias llegó a esa ciudad a mediados de septiembre, y que partió el 4 de octubre con destino a Londres.



NOMBRE Y APELLIDOS: LI WENCHENG

EDAD: 22 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Joven cristiano y bibliotecario

FUE 14	CON 13	TAM 10	INT 14	POD 11
DES 12	APA 14	EDU 13	COR 65	PV 12

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: si exceptuamos una fe bastante inocente, una energía y una esperanza sin límites, ninguno.
- Habilidades: Biología 15%, Buscar libros 45%, Charlatanería 25%, Conocimiento de la Biblia (del rey Jaime) 60%, Crédito 10%, Descubrir 35%, Discreción 25%, Escuchar 40%, Esquivar 35%, Física 25%, Medicina 20%, Persistencia 70%, Primeros auxilios 35%, Química 15%, Regatear 10%, Saltar 35%, Trepar 50%.
- Lenguas: chino mandarín 65% (propia), inglés 35%.

Cómo recorrer Shanghái

Igual que en Egipto, los investigadores deberán procurarse un guía, so pena de quedar a merced de los acontecimientos. El guardián es libre de desarrollar aquí sus propias intrigas secundarias, poniendo énfasis en aspectos políticos o económicos, o razones psicológicas para estar en contra de la secta. El autor de este libro ofrece a Li Wencheng como ejemplo de guía típico de la época.

Li Wencheng

Li procede de la región de Kiangsu, y es el cuarto hijo de un granjero moderadamente adinerado. El año en que nació Li fue el mismo en que se abolió el gran sistema imperial de exámenes. Para obtener una educación occidental, Li se convirtió al cristianismo y acudió a un colegio metodista. Cuando anunció su sincera fe en Cristo su padre (seguidor de Confucio) retiró a Cristo del panteón de dioses de la familia y desheredó a Li, quien trabaja ahora (ganando más bien poco) como ayudante de bibliotecario en la Universidad metodista donde se le conoce (por ejemplo, McChum le conoce) como una persona amigable, inteligente, trabajadora y leal. Li sabe mucho acerca de Shanghái, pero evita gran parte de ello ya que lo considera pecaminoso y malvado; equilibrar la necesidad de información que tienen los investigadores con la necesidad de Li de no desviarse del camino de la virtud puede ser a veces tan frustrante para los investigadores como divertido para el guardián.

Acerca de Shanghái

La que fuera originariamente una pequeña y poco significativa ciudad de la provincia de Kiangsu, fue abierta a la ocupación y el

comercio por los británicos como parte de los despojos del Tratado de Nanking (1842) , que puso un humillante punto final a las guerras del opio. Los representantes ingleses y americanos tomaron posesión de ciertas zonas adyacentes a la ciudad china; esas zonas extraterritoriales, dentro de las cuales no regían las leyes chinas, se denominaron primero concesiones y más tarde Asentamiento internacional.

La concesión francesa, directamente entre la británica y la antigua ciudad china, nunca fue formalmente incorporada. Cuando Japón recibió más tarde una pequeña extensión de terreno en Shanghái, la opinión pública china se enfureció, puesto que ello abría la posibilidad de un expolio mayor del País del Centro.*

Los ciudadanos de los países miembros del Tratado de Nanking no podían ser juzgados según las leyes chinas, estuvieran o no dentro de la concesión. Posteriormente se concedieron concesiones adicionales, pero las zonas americana, británica y francesa, que se encontraban adyacentes, formaron el corazón industrial y comercial de la gigantesca ciudad que se empezaba a formar.

La gente

El control y la población desgraciadamente no significaban lo mismo. En 1923, de los 1.600.000 habitantes de Shanghái, poco más de 20.000 no eran chinos, y la mayoría de ellos eran japoneses (El Cairo, en comparación, tenía 850.000 habitantes, más del 10% de los cuales eran extranjeros). En Shanghái los jefes podían ser europeos, japoneses o americanos, pero todos los demás (tenderos, taxistas, obreros, maestros, abogados, etc.) eran chinos.

La presencia occidental aumentaba gracias a la presencia de un cierto número de europeos y americanos no registrados, transeúntes en su mayor parte (Jack Brady es uno de ellos). El estatus, la seguridad y las ventajas para el comercio atraían también a la concesión a un cierto número de chinos adinerados, muchos de los cuales eran conversos recientes al cristianismo.

La economía de China era tal que los extranjeros, incluso los de ingresos moderados, podían permitirse opulentas posesiones, y condiciones de vida principescas. Millones de chinos trabajaban casi por nada, y el coste de lo que producían era poco más que el coste de las materias primas más el beneficio del propietario. Muchos extranjeros decidieron quedarse a vivir en China, aunque podían haber vuelto a casa tranquilamente; en Shanghái y en general en toda Asia, los extranjeros de menor fuste tenían criados, y los adinerados vivían como reyes.

Una alternativa al gobierno

La pobreza en aumento, la falta de oportunidades y la desidia del gobierno de la dinastía Ching reforzaron la tradicionalmente fuerte estructura familiar, así como las asociaciones privadas. Dichas asociaciones servían a sus miembros como clubes, compañías de seguros, fondos de pensiones, aliados políticos y más. Lo que más tarde llegó a proporcionar el gobierno en los Estados Unidos, lo proporcionaban a sus miembros las asociaciones privadas en China, pudiendo ser un gremio de ladrones en un siglo, evolucionando hasta convertirse en una poderosa facción política en el siguiente, y formar la base de un gobierno revolucionario al tercero. Los *tongs* chinos eran una de esas asociaciones.

En 1926, y como quiera que la autoridad del gobierno central había prácticamente desaparecido, existían innumerables caudillos regionales y locales, que por lo general se esforzaban tan solo por mantener su poder a través de la fuerza. En Shanghái en los Años 20 había más de un centenar de camarillas, facciones y movimientos poderosos con pretensiones de poder, y no estaba claro qué grupo emergería vencedor.

La ciudad real

Shanghái está construida en el delta del río Yangtsé, cerca tanto del Gran canal como de los nuevos ferrocarriles. El terreno sobre el que se alza la ciudad es principalmente de aluvión y prácticamente llano; un elaborado sistema de diques y barreras protegen la ciudad de mareas, inundaciones y tormentas. El drenaje es un problema permanente, y la tabla acuática es muy alta por lo que el agua potable y la eliminación de residuos presentan complicaciones de forma permanente.

Todo el mundo se queja del calor y la humedad del verano y el otoño. Las temperaturas son como las de Nueva Orleans, pero los veranos de Shanghái son más húmedos (con entre 30 y 50 litros por metro cuadrado de precipitación al mes) y los inviernos más secos. En verano y otoño los tifones, procedentes del mar de la China, barren la ciudad, más o menos como hacen los huracanes procedentes del Golfo de México en el sur de los Estados Unidos.

En toda China se toman precauciones contra el robo y el bandidaje que dejarían estupefacto a cualquier ciudadano de una ciudad occidental de la época: los hogares de la gente rica están escondidos tras paredes lisas y recias verjas; todo el mundo tiene barrotes en las ventanas; mucha gente emplea guardias y vigilantes; negocios grandes y muy rentables operan en condiciones miserables; banqueros pudientes no visten mejor que sus empleados. Los investigadores deberán mirar muy de cerca para saber quién es poderoso, quién es pobre y quién pretende ser una cosa u otra.



(*) ***N. del T.:*** *en mandarín, Zhōngguó, 中国, esto es, China.*

La ciudad ficticia

Aunque algunos de los lugares de Shanghái que aparecen en el mapa existen y están correctamente situados (el Club Náutico es uno de ellos) el guardián no debería buscar la mayoría de ellos en un mapa real de Shanghái. Sin embargo el perfil de la ciudad y su trasfondo social son tan exactos como un humilde escritor que no es especialista en historia china ha sido capaz de relatar.

Historia general

La China moderna nació como un subproducto accidental de la Primera Guerra Mundial. A cambio de su asistencia puramente nominal durante la guerra, la conferencia de Versalles concedió generosamente al Japón todos los derechos y posesiones alemanas en la provincia china de Shantung. Como quiera que China también era un aliado nominal durante la guerra, los chinos patriotas se sintieron insultados por este hecho. Las manifestaciones que tuvieron lugar en Pekín el 4 de mayo de 1919 proporcionaron el término "4 de mayo" como referencia general para los estallidos nacionalistas que siguieron; el Movimiento del 4 de mayo sirve para lanzar el partido comunista chino, y revive el Kuomintang de Chiang Kai-shek. Estos dos partidos en particular se convertirán en enemigos formidables e implacables, cuyas guerras internas paralizarán China durante el medio siglo siguiente.

Los investigadores llegan a Shanghái en algún momento de 1926. El julio de ese año Jiang Jeshi remata una serie de intrincadas negociaciones para lanzar oficialmente la Expedición (militar) al norte que pretende vencer a los señores de la guerra locales y regionales, y unificar el centro de China con Cantón y el sur. El esfuerzo alcanza éxitos considerables y Jiang toma Shanghái en marzo de 1927. Sin embargo, durante 1926 y 1927 hay combates locales en la provincia de Kiangsu, y grandes huelgas azotan Shanghái así como Hong Kong y Cantón. A finales de 1927 Jiang ataca al liderazgo comunista e izquierdista, y consigue ejecutar a muchos. Entre los que consiguen escapar de Shanghái en el último momento se encuentra Zhou Enlai, futuro primer ministro de China.

La historia de cerca

Durante la Gran Guerra, los poderes coloniales se dedicaron principalmente a fabricar municiones, lo cual proporcionó excelentes oportunidades de trabajo a los fabricantes chinos. Sin embargo, y una vez terminado el conflicto, la renovada competencia del oeste forzó a los industriales a exprimir los salarios de sus trabajadores, por lo cual es perfectamente posible y razonable que los investigadores vean piquetes, manifestaciones, disturbios y batallas campales entre policías, trabajadores y esquiroles, en las cuales solían intervenir piedras, garrotes, botellas y espadas.

Fuera del Asentamiento internacional, y sin un guía chino para explicar su presencia, los investigadores pueden encontrar amistad irracional, animosidad, temor, y servilismo. Incluso con un intérprete deberán abrirse paso a través de escenas muy interesantes. El guardián tiene entera libertad para llenar las calles de cadáveres, hacer pasar soldados o policía por el escenario de la acción, llevar a cabo asesinatos inexplicables, hacer que los cónsules y la policía prevengan a los investigadores contra provocaciones, e incluso hacer girar los cañones de los buques de guerra anclados en el río hacia la ciudad, todo ello con el fondo del drama creado por la extrema riqueza y la más absoluta pobreza.

Idiomas y direcciones

El inglés sirve adecuadamente dentro del Asentamiento Internacional mientras los investigadores limiten sus preguntas a las del tipo: "¿Dónde está...?". Los policías chinos de uniforme son educados, y les gusta cooperar. Existe un pequeño listín telefónico, del cual tienen ejemplares los edificios del gobierno, los buenos hoteles, y los negocios más



NOMBRE Y APELLIDOS
FERGUS CHUM, alias McCHUM

EDAD
40 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
Propietario y camarero del bar El Tigre Tambaleante

FUE 10	CON 11	TAM 10	INT 13	POD 15
DES 16	APA 12	EDU 4	COR 35	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 70%, daño 1D3.

  Cabezazo 55%, daño 1D4.

  Cuchillo de combate 50%, daño 1D4 + 2.

  Patada 45%, daño 1D6.
- Habilidades: Charlatanería 75%, Ciencias ocultas 15%, Conducir automóvil 15%, Contabilidad 25%, Crédito 20%, Derecho 20%, Descubrir 35%, Escuchar 55%, Esquivar 65%, Mitos de Cthulhu 05%, Nadar 40%. Persuasión 35%, Psicología 55%, Regatear 65%.
- Lenguas: chino mandarín 65% (propia, sólo hablar), inglés 25% (sólo hablar), japonés 20% (sólo hablar).

prósperos, además de disponer de los únicos teléfonos públicos. El servicio de telégrafos y el de correos son fiables, pero los correos privados cuestan menos que un sello y son más rápidos.

Fuera de la concesión los investigadores deben hablar chino mandarín o llevar guías-intérpretes para todo. De vez en cuando pueden tener lugar encuentros con misioneros, comerciantes y empleados de los gobiernos coloniales; los funcionarios chinos suelen estar alineados con uno o más señores de la guerra, facciones políticas, bandidos, bandas de los bajos fondos, oligarcas o *tongs*. En China no existe en esos momentos (y desde hace años) un gobierno central efectivo, y no existirá otro hasta que los comunistas solidifiquen su poder a principios de los 50. Sin la ley o las costumbres, el poder individual se ha convertido en el factor dominante, ya se trate de patriotas, gente honrada, depredadores, o los crueles sectarios.

Los chinos y los japoneses escriben primero el apellido de una persona y después el nombre. Así el viejo erudito Mu Hsien recibe también el nombre de señor Mu (Mu es su apellido). De la misma manera, el nombre del capitán Isoge Taro es Taro. Si los angloparlantes utilizaran esta misma convención, escribirían Smith John en lugar de lo contrario. Por supuesto los burócratas del mundo entero tienen muy claro que poner primero el apellido va de maravilla a la hora de rellenar fichas.

En principio, los caracteres chinos representan sílabas individuales con un sentido determinado, sin referencia a un alfabeto. En el texto original de esta aventura, los apellidos y los nombres de lugar seguían el sistema de transcripción Wade-Giles en lugar del más preciso sistema *pinyin*, que es el que se utiliza hoy en día, puesto que cuando se escribió era el sistema en vigor. A título de ejemplo, al generalísimo Chiang Kai-Shek se le denomina actualmente Jiang Jieshi, y a Mao Tse-Tung, Mao Zedong.*

El bar El Tigre Tambaleante

Al noroeste de la confluencia de los ríos Wangpu y Suzhou hay un barrio lleno de bares, garitos y prostíbulos muy cerca de los muelles y fábricas de las antiguas concesiones americanas. El bar *El Tigre Tambaleante* está en el 10 de la calle de los Farolillos, identificado por símbolos chinos y un rótulo en inglés, acompañados de un dibujo de un tigre borracho que se tambalea tras tropezar con una piedra. Aquí fue donde Jackson Elias se encontró con Jack Brady, y supo de él el secreto que finalmente le costaría la vida. Si los investigadores no encontraron la caja de cerillas que lleva hasta aquí, el bar puede estar en una lista de lugares en los que se puede comprar información a cambio de moneda contante y sonante. La lista la puede obtener Li sin excesiva dificultad de sus amigos estudiantes que participan en los movimientos políticos clandestinos de Shanghái.

El Tigre Tambaleante consta de una sola estancia y un urinario, ambos grandes, oscuros, y sucios. Carteles de colores chillones que representan a estrellas femeninas de la canción china decoran las paredes. La luz es simultáneamente cruda e inadecuada. Tras décadas de humo de tabaco y de intentos fallidos de acertar en las escupideras, el aire es húmedo y pesado, y si hay algún médico en el grupo tiene motivos para inquietarse pensando en la tuberculosis.

El propietario y camarero es un hombre taciturno llamado Fergus Chum, hijo de escocés y china, y a quien los parroquianos llaman McChum. Es un nativo de Shanghái, que sabe mantener los ojos abiertos y la boca cerrada. Sus dedos, como los de sus clientes, están teñidos de marrón de tanto fumar.

McChum está en deuda con Jack Brady desde que éste salvara su vida en una pelea del bar. Sabe que Brady no quiere que le encuentren y contesta a todo aquél que pregunte por él: "Mucho tiempo no visto. Pienso quizá marcha Shanghái." Si el interrogador sugiere delicadamente que algunos billetes podían refrescarle la memoria parece acceder, pero su precio no es bajo. "Brady salva mi vida una vez. Aquí en bar", afirma, por lo cual se requerirán unos 1D20 + 10 dólares de plata mexicanos o cifra similar para poner a salvo su conciencia. Una vez el pago bien seguro, baja la voz e informa: "Jack Brady en Rangún. Tiene gran trato allí con Charlie Grey. Creo venden armas. Charlie Grey, mucho dinero. Muy importante allí."

El relato es convincente. Si se realizan algunas pesquisas en el consulado británico de Shanghái, o bien se telegrafía a los consulados británico o norteamericano en Rangún, uno u otro confirma que existe una empresa llamada Charles Grey Ltd., que se dedica a la compraventa de armas. Grey, otro amigo de Brady que desea protegerle, confirma la historia y comunica por telégrafo que Brady trabajó para él algunos meses a finales de 1925. Cree que después pretendía llevar rifles a alguien en Nicaragua o Guatemala, un tal Sacasa o Sandino. No ofrece más detalles. Esta convincente mentira, ajustada al año y a la situación, ayuda a desviar una investigación de los sectarios si son estos quienes encuentran la caja de cerillas en Nueva York. Sin embargo, si los sectarios conocen el significado del bar, pueden seguir montando guardia allí a discreción del guardián.

McChum no sabe dónde se encuentra Brady en la actualidad, aunque sospecha que aún está en Shanghái, donde tiene muchos amigos. Brady ha mantenido a McChum ignorante sobre su paradero, más para protegerle que para protegerse.

HO FONG: McChum sabe que Ho Fong es el máximo dirigente de la Orden de la Mujer Abotargada en Shanghái y quizá en toda China. Es un hombre muy peligroso. Tiene muchos contactos en el Asentamiento internacional, y es intocable para la policía china. Su casa es una fortaleza.

* ***N. del T.:*** *para esta versión española, he preferido cambiar todos los nombres de persona y de lugar a pinyin para facilitar las cosas a los guardianes que quieran aportar material de su propia cosecha que, al ser de fuentes modernas, también estará en pinyin. Otro comentario importante: en este capítulo de Shanghái, y en la mayoría del libro, el autor ha hecho que los PNJs que hablan chino hablen mandarín, que es el dialecto de Pekín, en lugar de shangaiés, que es el dialecto de Shanghái. El problema es que ambos son mutuamente ininteligibles. Entiendo que lo ha hecho para no complicar más la elección de idiomas por parte de los investigadores, dando por supuesto que el mandarín es el chino "estándar", cosa que ahora es más o menos cierto, pero que en la época no sucedía. He mantenido esta convención para los guardianes que no quieran complicarse la vida, pero los que sean amantes del sabor local podrían muy bien dar otra vuelta de tuerca y hacer que los PNJ de Shanghái hablen shangaiés, que es lo suyo.*



LA ISLA DEL DRAGÓN GRIS: cada pocas semanas circulan juncos entre Shanghái y la isla del Dragón gris, que es una pequeña isla costera, poco usual en la región debido al cono volcánico (apagado) que la remata. La isla recibe su nombre debido a las nubes de vapor o niebla de color gris que ocasionalmente surgen de lo alto del cono. Se dice que allí suceden cosas extrañas; los pescadores prefieren jugarse la vida en alta mar durante una tormenta antes de recalar en la isla. Uno de los navíos que realiza visitas regulares es el yate privado de Ho Fong; McChum piensa que va allí para llevar a cabo rituales de la secta.

GRUPOS DE EXPLORACIÓN: por dos veces "alguien" pagó a unos pescadores para explorar la isla. Tanto los botes como sus tripulaciones desaparecieron sin dejar rastro.

EL *AMA OSCURA*: de vez en cuando, un yate a vapor de respetable tamaño, llamado *Ama oscura* fondea en Shanghái para abastecerse de agua, comida, etc. Su tripulación tiene un aspecto particularmente depravado y degenerado ("Parecen ranas"). McChum piensa que el yate pertenece a la secta y que viene de la isla del Dragón gris aunque su pabellón es británico. El propietario es un inglés, Alfred Penhurst, pero nadie le ha visto nunca. Debe ser muy rico para poder disfrutar de una nave tan lujosa, y muy malvado para contratar a una tripulación tan terrorífica.

Consecuencias de la entrevista

Una vez McChum le ha dicho a los investigadores todo lo que sabe, su vida está en manos de estos. Aunque la secta le conoce, no saben que es importante y, si llegan a enterarse, le matarán el mismo día en que lo sepan. McChum es un buen aliado, pero ganárselo es difícil. Lo oye todo, sonríe, miente como un bellaco, y no revela nada. Sin embargo, sí ayudaría a su amigo Jack Brady.

Si los investigadores son lo suficientemente obtusos como para dirigirse a Rangún sólo con la información proporcionada por McChum, el guardián debería hacerles ver una vez estén allí que han malgastado varias semanas y varios cientos de dólares de la manera más tonta, como se encargará de recordarles Charlie Gray con una sonrisa de conmiseración.

Ninguna pregunta acerca de Jackson Elias, ni siquiera enseñándole una foto de éste, extraerá de McChum más que un encogimiento de hombros. McChum vio a Elias varias veces, pero para él sólo era un parroquiano que hablaba con Jack Brady: "Mucha gente viene, amigo. Lo siento."

Lo que McChum sabe realmente

Si los investigadores se atreven a ser honrados con McChum, concertando una entrevista privada con él, enseñándole artefactos de la secta, o libros de los Mitos que los sectarios jamás mostrarían a extraños, y comparten después con él todo lo que saben sobre la muerte de Jackson Elias, puede que McChum confíe en ellos. Él sabe o adivina varias cosas, pero no debería ser fácil hacerle hablar puesto que arriesga su vida; si permanece callado vivirá más seguro.

Hacerle preguntas a McChum puede despertar el interés de los agentes de Ho Fong, Isoge Taro y/o Ling Tangyu (para más detalles ver las secciones dedicadas a estos). Sin embargo, es lógico suponer que sus agentes y secuaces pueden tropezar unos con otros, con lo cual empezarán a aparecer cadáveres por dondequiera que los investigadores vayan. Si el guardián quiere hacer intervenir a la policía de Shanghái, ésta es una manera fácil de justificarlo.

Ho Fong

SHANGHÁI

Camuflado de hombre de negocios de éxito, sus tentáculos de terror abarcan todo el mundo. ¿Conseguirán comprender los investigadores el alcance de su poder antes de que sea demasiado tarde?

Así como en otra media docena de lugares del extremo Oriente, el importador Ho Fong dispone de un gran almacén en Shanghái, en la carretera de Chaoyang, no muy lejos de *El Tigre Tambaleante*. La reputación pública de Ho es intachable y muy respetable; asimismo, acepta deliberadamente algunos sobornos y trampea un poco en sus impuestos, suscripciones y contribuciones, para que sus colegas no le crean tonto. En secreto, y como sumo sacerdote de la Orden de la Mujer Abotargada, es uno de los hombres más peligrosos del mundo.

Sus oficinas están en el almacén de Shanghái. Si los investigadores preguntan por él se les dirá que ese día está muy ocupado, pero un subordinado les citará para el día siguiente. Por supuesto, si sus motivos para visitar a persona tan importante le parecen fútiles al subordinado en cuestión, éste hará que les sigan hasta su visita del día siguiente.

Ho tendrá entre 55 y 60 años, es bajito, regordete, y su apariencia es amistosa. Viste un traje de lino blanco de corte no especialmente distinguido, y fuma cigarrillos aromáticos envueltos en papel marrón. Ofrece a los investigadores té y cigarrillos, y les invita a ponerse cómodos. Hablará cortésmente acerca del clima, la historia y la geografía de Shanghái durante algunos minutos, siempre de la forma más educada y amistosa posible. Si uno de sus visitantes es obviamente cristiano, adoptará un comportamiento similarmente piadoso.

Su oficina es limpia, bastante grande y algo espartana: un lugar para hacer negocios. El ruido de los muelles y de los almacenes circundantes queda ahogado por el suave zumbido de los ventiladores del techo. Un extremo de la oficina dispone de un círculo de cómodos sofás, provistos de antimacasares de encaje. Mesitas bajas para servir el té contienen ceniceros y tapetes de ganchillo.

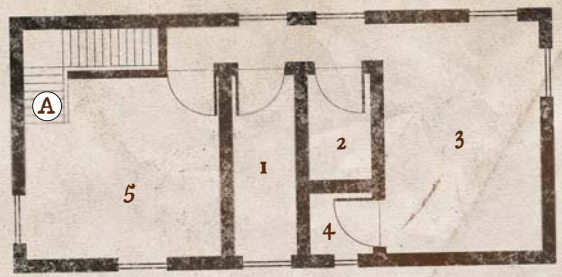
Nunca ofrecerá informaciones específicas, y si se le pregunta acerca del destino final de los envíos procedentes de la Fundación Penhew en Londres, o de Ahja Singh en Mombasa dirá que está en su mano hacer que un empleado lo compruebe, pero quiere saber por qué esa información es tan importante para que un grupo de norteamericanos viaje tan lejos en su busca. ¿No habrían bastado un telegrama o una carta? "Venga, caballeros" dice de forma cálida y abierta, "si tengo que confiar en Vds., traicionando de alguna manera la confianza que mis clientes me tienen, admitirán que Vds. deberían confiar en mí". Una tirada de **Psicología** revela tan solo que las preguntas de Ho parecen normales, y que es un tipo frío.

Si el portavoz de los investigadores consigue una tirada de **Charlatanería** podría convencer a Ho Fong de que las consultas que realizan son del todo inofensivas; si carece de pruebas o de información acerca de los investigadores (como por ejemplo, si no han sido vistos hablando con McChum en *El Tigre Tambaleante*) se olvidará de ellos rápidamente.

Si los investigadores deciden confiar en Ho Fong, sus vidas corren peligro desde la puesta de sol. Ho enviará un grupo de sectarios, si hace falta cada noche, con la misión de matarles; para escapar, deberán huir de Shanghái, volviendo allí subrepticiamente más adelante si desean seguir otras pistas.

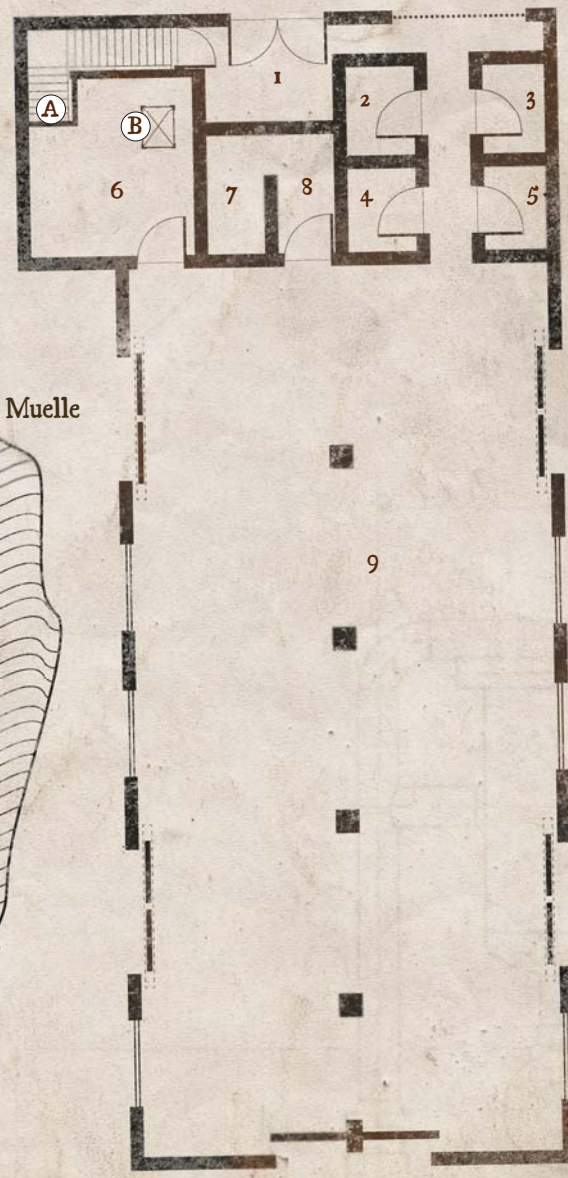
La casa de Ho Fong, su almacén de la carretera de Chaoyang, y su yate (anclado frente al almacén) podrían interesar a los investigadores.

El almacén de Ho Fong



Primera planta

1. Ayudante
2. Recepcionista y sala de espera
3. Secretario
4. Lavabo
5. Despacho de Ho Fong



Planta baja

1. Guardia
2. Oficina
3. Oficina
4. Oficina
5. Oficina
6. Almacén especial
7. Lavabo
8. Guardia
9. Nave principal

Trampilla

Columna

Puertas correderas

Escala aprox. 1:300

El almacén de Ho Fong en Shanghái

Este edificio grande de ladrillo, que consta de dos pisos anexos a una nave de grandes dimensiones, se encuentra en la orilla norte del río Wangpo. Una tirada de **Descubrir** revela que al menos una parte del almacén está construida sobre un muelle o unos pilares de madera. Un sólido techo de tejas, con una pronunciada inclinación, protege de la lluvia. Cinco grandes puertas a los lados del edificio proporcionan acceso a la nave principal, que es de techo muy alto; dos plantas de oficinas, de techo más bajo, dan a la calle.

Todas las ventanas están a más de 2,10 m de altura, y las cubren gruesas rejas (FUE 35). Por la noche, todas las puertas (FUE 23 todas) se cierran con candado (cerraduras de FUE 15, se pueden intentar forzar). Todas las puertas está cerradas pero sin llave durante las horas de oficina (de 6 a 18 h, y a otras horas que coinciden con la salida o llegada de barcos). Todos los días menos el domingo hay 30 personas trabajando en el almacén; todos ellos son chinos y miembros de la Orden de la Mujer Abotargada. Las horas normales de trabajo son de 7 a 18 h.

Cuando el almacén está cerrado, hay seis guardias patrullando por el interior; todos son expertos en artes marciales. Los intrusos que son capturados en el interior son llevados a que les interrogue Ho Fong o uno de sus ayudantes, para ser sacrificados después a la Mujer Abotargada, si bien nadie se quejará si uno o dos mueren en la refriega. Todas las puertas están cerradas por la noche con cerrojo, aunque el jefe (el guardia no 1) tiene una llave que abre el cerrojo de la puerta sur.

EL DESPACHO DE HO FONG: la planta superior es bastante utilitaria, y no contiene nada inusual. Aunque de calidad, los escritorios, mesitas y sillas son de diseño sencillo. Si los investigadores entran por las escaleras, una tirada de **Descubrir** revela que una sección de ellas (el punto "A" del plano) parece débil y suelto.

En el despacho de Ho Fong hay muchas cartas de navegación enrolladas (una de ellas es el mejor mapa disponible de la isla del Dragón gris), atlas geográficos y de ferrocarriles, almanaques de

compañías navieras, aranceles de aduanas de todo el mundo, libros de contabilidad, libros con recortes de prensa, y fajos de papeles (la mayoría en chino) que ocupan las estanterías tras la mesa que hace las funciones de escritorio de Ho Fong. Hay varios archivadores muy altos, a rebosar de papeles. También hay una caja de caudales, de FUE 55, cuya cerradura es susceptible de ser forzada con **Cerrajería**. Contiene 1D6 × 100 $ de plata mexicanos, 1D6 × 100 billetes de 5 £, dos cartas de crédito negociables por valor de 77.000 ¥, y 30 monedas de oro de 20 $ americanos.

En los archivos hay pocas pistas nuevas. Según ellos, Ho Fong ha intercambiado objetos con la Fundación Penhew (Londres) y Ahja Singh (Mombasa), en su mayoría "objetos de arte" aunque también se mencionan libros. Este tipo de transacciones también se han realizado con Tokio y con Río de Janeiro. En el mismo archivo hay anotaciones referentes a cargamentos de equipo de minería para Mortimer Wycroft, de Cuncudgerie, en Australia occidental.

LA NAVE PRINCIPAL: esta enorme superficie dispone de varias filas de pilares de madera que suben hasta el techo. En diversas zonas pueden verse montones de pescado salado, cuerda de cáñamo, copra, comida enlatada, sacos de arroz, cajas de té, porcelana, hierbas secas, recambios de maquinaria, maderas duras, herramientas de jardín, etc. Debido a la inmensa cantidad de objetos a la vista, las tiradas de **Descubrir** tienen un - 25. Si llueve, las tiradas de **Escuchar** se reducen en la misma manera (por el tamborileo de la lluvia en el tejado y el eco resultante). Por la noche, las débiles luces eléctricas del techo se apagan excepto en la mesa que hay a la puerta del almacén especial, donde los seis guardias charlan, juegan al *mahjong*, a los dados o al *fantan*. Cada hora, dos de ellos hacen una ronda por la nave, provistos de linternas, comprobando las puertas. También comprueban la principal, pero Ho Fong, temiendo que su caja fuerte sea demasiado tentadora incluso para sus propios sectarios, les ha prohibido subir arriba sin razones claras.

EL ALMACÉN ESPECIAL: aquí guarda Ho cualquier artefacto de los Mitos que pase por sus manos. Además de los guardias que están situados en la puerta tumbados, escupiendo y dormitando, la habitación está provista de una puerta de hierro (FUE 75) con cerradura interna. La cerradura se puede forzar, pero es de muy buen factura, por lo que todo intento de **Cerrajería** tiene un - 25.

Desde dentro puede verse que la parte débil de la escalera que sube al piso superior forma parte de unas reparaciones de carpintería incompletas. Si se aparta la barandilla a un lado y se sacan sin hacer ruido los tablones del suelo, se puede saltar al interior del almacén y explorar su contenido a placer.

Hay otra manera de acceder a este lugar: el punto "B" del plano marca la situación de una trampilla de hierro en el suelo (en realidad se trata de dos batientes de 90 cm × 2,10 m, FUE 55, provistos de goznes) que se pueden levantar y doblar hacia dentro para revelar el agua y las pilastras sobre las que se asienta parte del edificio. La trampilla dispone de cerrojos por la parte interior, por lo que sólo puede abrirse desde allí. Dependiendo de la marea, el agua puede estar entre 1 y 5 m por debajo de la trampilla. Hay una cabria que permite bajar cajas hasta un bote que se sitúe debajo. Ho utiliza este sistema para mover objetos que no le interesa se vea que abandonan el almacén.

En este almacén hay una gran variedad de artefactos, que pueden ser cualesquiera que el guardián estime necesarios: estatuas de dioses, frisos de templos en ruinas, pinturas realizadas por artistas bajo la influencia de los Mitos, etc. Los objetos de papel están adecuadamente protegidos contra la humedad de Shanghái. No hay nada mágico, ni tampoco libros de los Mitos. Sin embargo, hay objetos extraordinariamente repulsivos, requiriendo una tirada de **Cordura**, 0/1D4. Tiradas de **Arqueología** permiten identificar la mayoría de objetos como de origen chino, aunque también los hay japoneses, indios, africanos y polinesios, así como diversas piezas incatalogables.

Seis pequeñas cajas de embalaje están marcadas "AP" y contienen piezas de repuesto para el cohete de sir Aubrey; sólo una tirada de **Física** con un - 50 conseguirá adivinar para qué son las piezas. La cohetería es una ciencia extremadamente esotérica en esta década.

La mayoría de las cajas tienen direcciones marcadas. El guardián es libre de asignar las que quiera, y utilizar estas referencias como punto de partida para otros escenarios. Algunos ejemplos podrían ser: H. A. Wilcox, 7 Thomas Street, Providence, Rhode Island, EEUU (ver el relato lovecraftiano *La llamada de Cthulhu*); W. Whateley, Lista de Correos, Dunwich, Massachusetts, EEUU (ver *El horror de Dunwich*); Herbert West, Universidad Miskatonic, Arkham, Massachusetts, EEUU (ver *Herbert West, reanimador*).

EL YATE DE HO FONG: el *Diosa exuberante* es un junco grande, bien conservado y provisto de motor, que normalmente se encuentra anclado junto al almacén de Ho. Ha conseguido para la embarcación una matrícula británica, lo que le pone al abrigo de inspecciones de cualquier facción del gobierno chino. Este es un poderoso escudo para un navío que sólo realiza viajes por aguas chinas. Principalmente el junco se utiliza para asuntos de la secta y, cuando está anclado, en su interior no hay nada que tenga que ver con los Mitos. Siempre hay 1D4 + 2 guardias a bordo, con órdenes (al igual que los del almacén) de capturar a cualquier intruso en lugar de despacharlo.



La mansión de Ho Fong

Ho Fong vive cerca del casco antiguo, más allá de la jurisdicción de la relativamente eficiente policía del Asentamiento internacional. Los muros exteriores de su mansión tienen casi 4 m de altura, y las puertas son muy resistentes (FUE 95). Unos y otras están rematados por puntas de lanza, cristales rotos, y alambres de espinos, para desanimar a posibles ladrones o intrusos; ello representa un - 25 para cualquier tirada de **Suerte** o de **Saltar** que se lleven a cabo para salvar dichos obstáculos.

La mansión está construida alrededor de dos patios. El exterior da a la puerta principal, y en aquella zona se hallan las cocinas, los dormitorios del servicio, algunos almacenes, etc. Ho Fong vive en las habitaciones del patio interior que son muy lujosas. Todos los tejados son puntiagudos, de teja roja y muy resbaladizos.

LAS HABITACIONES DEL PATIO EXTERIOR: uniformemente austeras, con sólo vestigios de muebles y posesiones, demuestran que Ho no comparte su riqueza con sus sectarios. Dependiendo de la hora, 1D6 + 3 sirvientes (que además son sectarios) pueden estar trabajando o durmiendo en esta parte del complejo. Ocasionalmente puede verse una estatuilla o símbolo de los Mitos, a menudo los caracteres ideográficos de la Mujer Abotargada; si los investigadores inspeccionan esta parte de la mansión se darán cuenta en seguida de que los sirvientes forman parte de la secta.

LA PORTERÍA: el portero nunca hace vacaciones. Su trabajo es admitir o rechazar a todo aquel que llama a la puerta. Si los investigadores visten descuidadamente, les negará la entrada tratándoles de pordioseros. Si van bien vestidos no tiene más remedio que dejarles entrar para que uno de los sirvientes les acompañe a una sala de espera del lujoso patio interior donde serán cuidadosamente vigilados a través de minúsculos agujeros en las paredes.

LA SALITA LUJOSA: está amueblada con sillones y sillas de calidad; un sirviente trae té si los investigadores han llegado de forma legítima. Dos artísticos biombos se encuentran a un extremo de la habitación; detrás de cada uno de ellos se encuentra un guardia. Si un investigador da la vuelta y mira detrás, el guardia sonríe y se inclina.

EL COMEDOR: una habitación lujosa; si los investigadores tienen los dedos ligeros podrían sacar 25.000 $ entre porcelanas, biombos y tapices. Una tirada de **Arqueología** permite establecer la autenticidad y valor de los adornos, que no tienen ningún significado, ni respecto a los Mitos, ni respecto a las ciencias ocultas.

LA BIBLIOTECA: contiene unos 4.000 libros, de los cuales algunos están en inglés. La mayoría sin embargo son pergaminos escritos en chino clásico. Como quiera que son antiguos, también son valiosos, pero no son mágicos ni están relacionados con actividades de la secta. Hay un 20% de probabilidad de que Ho haya dejado uno de sus cinco libros de los Mitos de Cthulhu en el escritorio. Ver la sección relativa a la capilla de la Mujer Abotargada para detalles de los volúmenes.

EL DORMITORIO DE HO: fabulosamente amueblado con sedas exóticas, muebles con incrustaciones de metales preciosos hechas a mano, y una enorme cama. Hay varias estatuillas de jade blanco de los Mitos, pero entre la cantidad de adornos se requiere una tirada de **Descubrir** para verlas, aunque se encuentran a la vista sobre una mesita.

LA HABITACIÓN DE CARL STANFORD: si los investigadores participaron en la campaña *Las sombras de Yog-Sothoth* se llevarán una desagradable sorpresa al encontrar aquí a Stanford. El poderoso Cthulhu ha enviado a Stanford a adquirir *Los siete libros crípticos de Hsan*. Se suponía que un erudito y coleccionista moralmente degenerado, de nombre Lin Tangyu poseía el pergamino en el que estaban dichos textos, pero Jack Brady robó el tomo antes de que Stanford llegara. Ahora Stanford persigue al libro y a Brady y, habiendo secuestrado a Choi Meiling, una joven que conoce el paradero de Brady, su objetivo parece estar próximo.



Choi Meiling

Si los investigadores vigilan la casa de Fong, tienen un 50% de probabilidades de ver a Stanford entrando o saliendo. Suponiendo que la vigilancia sea discreta Stanford dispone de su probabilidad normal para **Descubrir** que le siguen. Si los investigadores nunca le han visto, sólo sabrán que un occidental se aloja con Ho.

LA HABITACIÓN DE HO TZUHSI: aquí vive la única hija de Ho, que sufre de locura permanente después de haber visto a su madre sacrificada en uno de los obscenos rituales de su padre. Nunca sale de su habitación. Es una joven bonita, que se pasa sola aquí todos los días, tarareando en voz baja. Actualmente sólo come seres vivos, en particular gusanos, arañas, caracoles y otros bichos que le traen los jardineros. Si los investigadores entran en su cuarto, siempre la encontrarán comiendo, lo que requiere una tirada de **Cordura**, 0/1D3. Ya no distingue a nadie, salvo a su padre, y no puede proporcionar información de ningún tipo.

EL PATIO INTERIOR: el jardín parece inocuo pero una tirada de **Historia natural** permite identificar plantas de belladona, amapolas del opio, y peyote; en el estanque nadan dos peces globo y varios minúsculos pulpos australianos, veteados de azul, unos y otros

extraordinariamente venenosos. Tanto los vegetales como los peces son el origen de diversas drogas o venenos que alteran la mente. Este jardín es uno de los arsenales de Ho Fong.

EL PABELLÓN: en su interior hay una estatua de bronce de Buda. Una tirada de **Descubrir** permite ver una fina grieta alrededor del cuello de la estatua. Si se dan dos vueltas a la cabeza (ésta solo gira en sentido horario) toda la estatua se desliza a la derecha, apartándose de la pared y dejando ver un pasaje oscuro. Se trata de la entrada a la capilla de Ho.

La capilla de la Mujer Abotargada

La puerta, cuya cerradura es de seguridad (- 20 a todo intento de **Cerrajería**), está además protegida por una reja (FUE 35). Se trata de una pequeña cámara cuadrada de unos 3,50 m de lado y de 3 m de altura. El techo es a la vez una trampa y un artefacto utilizado por Ho Fong para reclutar; aunque la COR de Ho ya es de 0, nunca mira al techo puesto que ni siquiera los que están locos de remate pueden resistirse a sus efectos.

EL TECHO REPTANTE: en el techo están pintado con algún tipo de pintura fosforescente los caracteres chinos "Mujer Abotargada"; si se miran detenidamente parecen moverse, de manera que si se contemplan durante más de 5 asaltos de combate, quien lo haga nota su mente atraída hacia ellos, debiendo tirar en porcentaje una cantidad igual o menor que la suma de su INT y su POD para resistirse, so pena de quedar su mente absorbida en el diseño del techo. El cuerpo de las víctimas queda inmóvil y mirando hacia arriba, pudiendo ser movido como una marioneta. Sacar a una víctima de la habitación puede ser peligroso, puesto que al dejar de ver el diseño ya no hay forma de que se recupere.

La mente de la víctima es consciente de lo que le está sucediendo, pero no puede volver a su cuerpo, quedando atrapada en el torrente de energía mental que forman las mentes de todas las víctimas anteriores. La experiencia es capaz de enloquecer a cualquiera, y por cada asalto de combate que la mente de la víctima se encuentre atrapada, pierde 0/1D4 puntos



NOMBRE Y APELLIDOS: CARL STANFORD | EDAD: desconocida

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Podría ser inmortal, maestro de hechiceros y fanático de los Mitos

FUE 14	CON 16	TAM 12	INT 18	POD 40
DES 14	APA 18	EDU 30	COR 0	PV 14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Bastón estoque 95%, daño 1D6 + 1D4.
- Hechizos: todos los de las reglas, más cualquier otro que el guardián crea oportuno.
- Objetos mágicos: Stanford dispone de un bastón encantado que actualmente tiene almacenados 60 puntos de magia, y de una caja ligada a otra que se encuentra en Hoosick Falls, Nueva York, EEUU.
- Habilidades: Arqueología 75%, Astronomía 20%, Buscar libros 95%, Charlatanería 85%, Crédito 60%, Discreción 80%, Historia 55%, Mitos de Cthulhu 49%, Persuasión 90%.
- Lenguas: árabe 80%, chino mandarín 80%, griego clásico 95%, inglés 95 % (propia).



NOMBRE Y APELLIDOS: HO TZUHSI | EDAD: 13

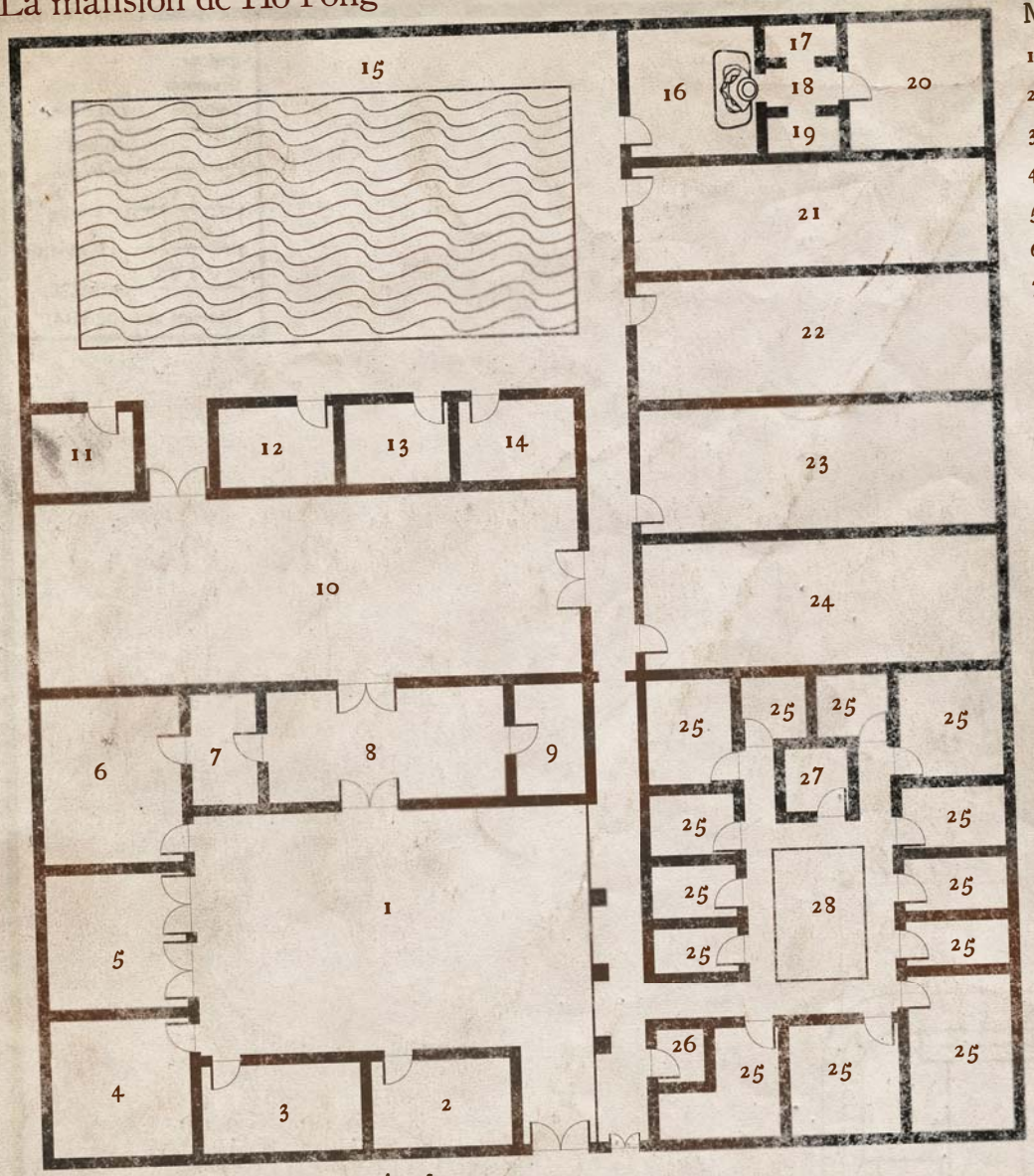
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Hija demente de Ho Fong

FUE 5	CON 7	TAM 5	INT 10	POD 4
DES 10	APA 11	EDU 7	COR 0*	PV 6

- Bonificación al daño: - 1D6.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Atrapar comida reptante 55%.
- Lenguas: chino mandarín* 35% (propia).

*Ho Tzuhsi es incapaz de hablar, reaccionar, defenderse, o atacar, y no es peligrosa en manera alguna. Si algún investigador de buen corazón trata de ayudarla, perderá el tiempo.

La mansión de Ho Fong



Muros del complejo de 4 m de altura

Estatua de Buda

Estanque

Escala aprox. 1:300

Mansión

1. Patio exterior (abierto por arriba)
2. Trastero
3. Trastero
4. Taller
5. Garaje
6. Comedor del servicio
7. Despensa
8. Cocina
9. Despensa
10. Magnífico comedor
11. Dormitorio
12. Dormitorio de Carl Stanford
13. Dormitorio de invitados
14. Dormitorio de invitados
15. Patio interior, estanque, plantas (abierto por arriba)
16. Pabellón
17. Venenos
18. Pasadizo
19. Armas
20. Capilla de la Mujer Abotargada
21. Dormitorio de Ho Tzuhsi
22. Dormitorio de Ho Fong
23. Biblioteca
24. Salita lujosa
25. Dormitorio
26. Portería
27. Trastero
28. Patio interior (abierto por arriba)

de COR (1/1D4 + 1 si el guardián se siente malévolo). Si llega a 0, ya no hay forma de recuperarla.

Existe una posibilidad de volver atrás. Si las mentes de varios investigadores entran en el diseño, mientras estén allí pueden tirar **Suerte**. Los que consigan la tirada pueden sumar su POD. Si uno (y solamente uno puede probar) de ellos consigue tirar una cifra igual o menor que esa cantidad en porcentaje, todos los participantes (es decir, todos los que consiguieron la tirada de **Suerte**) pueden volver a sus cuerpos.

Este procedimiento de rescate puede intentarse antes de las tiradas de **COR**, pero hace falta una tirada de **Mitos de Cthulhu** o una de **Idea** para darse cuenta.

Aunque las mentes están unidas dentro del diseño, la pérdidas de COR son individuales y se tiran por separado.

LA ESTATUA DE LA MUJER ABOTARGADA: es una representación de Nyarlathotep en ese aspecto, de excelente (y aterradora) manufactura, tirada de **Cordura**, 1/1D4. La estatua mide 2,40 m de altura y pesa unos 450 kg. Está construida en una extraña aleación de bronce coloreado, y es inmune a todo ataque físico. Todo ataque mágico que pudiera dañar a una estatua (la Garra de Nyogtha, por ejemplo, no le causaría daño alguno) deberá vencer primero a ésta en una tirada de resistencia (tiene 40 puntos). La estatua recupera espontáneamente 2 puntos de magia por día, y además absorbe los puntos de los sacrificios que se le hagan hasta su máximo de 40. Ho Fong conoce un hechizo relacionado con la estatua, que le permite utilizar estos puntos de magia mientras esté en contacto físico con ella.

Delante de la estatua hay cenizas y fragmentos de hueso, restos de víctimas sacrificiales.

EL ARMARIO DE MADERA DE TECA: de 1,50 m de altura aproximadamente, este típico armario chino dispone de puertas recubiertas de panes de oro, y está recubierto de grabados de monstruos y extrañas inscripciones. Está cerrado con llave, pero se puede forzar (FUE 10). Las llaves las lleva Ho Fong siempre encima. En la cerradura hay una trampa de aguja, embebida en veneno, para prevenir contra posibles intrusos. Con una tirada de **Cerrajería** o de **Mecánica** se puede abrir el armario sin activar la trampa. Se trata de un veneno de POT 15, que ciega a la víctima en 1D4 minutos. Si la víctima logra su tirada de resistencia contra el veneno, sólo permanece cegada durante 1D6 + 6 minutos, pero si la falla el efecto es permanente. El veneno se llama Esencia de la resignación pacífica.

Hay que renovar el veneno cada día. Dentro del armario hay cinco viales de 20 g de este veneno, del cual sólo hace falta 1 g para embeber la aguja.

Junto a los viales, en el interior del armario, hay una pequeña prensa para plantas, mediante la cual Ho Fong extrae fluidos con los que fabricar venenos (entre ellos, la Esencia de la resignación pacífica). Si se examinan algunos restos vegetales en un laboratorio, una tirada de **Historia natural** permite establecer qué flores en concreto se utilizan.

Algunos pergaminos escritos en chino y diversos libros de estilo occidental recogen las visitas de la Mujer Abotargada, que representan momentos estelares de la historia de la secta. A veces la secta ha hundido barcos, originado tifones o terremotos, plagas o hambrunas. También se menciona a la Víbora pálida (seudónimo de sir Aubrey Penhew en la secta), y a su plan para llenar el cielo a gran distancia con metal envenenado. Hay pocas más pistas directas pero, si los investigadores consiguen llegar a esta habitación y escapar después, el guardián les puede recordar posteriormente lo que aquí han visto como referencia.

Además, hay cinco libros: tres en chino, *La diosa del abanico negro*, un comentario sobre el *Texto de R'lyeh* y *El relato del sacerdote Kwan*; uno en francés, el *Livre d'Ivon;* y otro en inglés, *True Magick*. Los primeros dos libros fueron sendos regalos de Carl Stanford, y hay un 80% de probabilidad de que uno u otro estén, abiertos, en la biblioteca.

EL *LIVRE D'IVON*: en francés; + 12% a **Mitos de Cthulhu**; pérdida de COR 1D4/2D4; multiplicador de hechizos × 2. Es igual al mencionado en las reglas (pág. 118).

TRUE MAGICK: de Teophilus Wenn, en inglés; + 6% a **Mitos de Cthulhu**; pérdida de COR 1D4/1D8; × 2 a hechizos. Es igual al mencionado en las reglas (pág. 125).

LA DIOSA DEL ABANICO NEGRO: por Liu Chanfang. Escrito sobre pergamino en caracteres chinos clásicos; + 5% a **Mitos de Cthulhu**; pérdida de COR 0/1D4. Contiene el hechizo Contactar con Nyarlathotep, y aprenderlo requiere, además de ser capaz de leer el texto, sacar una tirada de **INT × 5** o menos en porcentaje.

Los poemas de este libro relatan cómo el monje Liu se encuentra con una diosa que oculta su rostro tras un abanico negro. La diosa seduce al autor revelándole su auténtico nombre, y cómo llamarla desde el otro lado del abanico. Él sigue sus instrucciones y queda aterrorizado al ver a la Mujer Abotargada, perdiendo la razón y escribiendo su último poema con su propia sangre tras abrirse el vientre con una hoz. Éste es el fundamento y el libro sagrado de la Orden de la Mujer Abotargada; la secta haría cualquier cosa y mataría a cualquiera por recuperarlo. Aunque no se menciona el nombre de Nyarlathotep, uno de los poemas actúa como el hechizo de Contactar con Nyarlathotep en su aspecto de la Mujer Abotargada.

COMENTARIOS AL *TEXTO DE R'LYEH*: en chino clásico; + 15% a **Mitos de Cthulhu**; pérdida de COR 1D8/2D8; × 4 a hechizos. Contiene los siguientes: Contactar con Cthulhu, Contactar con la semilla estelar de Cthulhu, Garra de Cthulhu y Ola de olvido. El libro contiene también un mapa esquemático de R'lyeh.

EL RELATO DEL SACERDOTE KWAN: en chino clásico; + 5% a **Mitos de Cthulhu**; pérdida de COR 1/1D6; × 1 a hechizos. Contiene: Absorber la vida, Absorción de poder, Consunción y Garra de Cthulhu, en parte en forma de poemas, y en parte en forma de anotaciones.

Se trata de una homilía en la que se explica cómo, con la ayuda de su fe, un sacerdote de la Mujer Abotargada venció y humilló a un noble poderoso. Describe gráficamente los rituales de la secta y menciona un poderoso aliado del

sacerdote, un amigo llamado el gran león sin rostro (una referencia a la esfinge negra y a la Secta del Faraón Negro; ver los capítulos sobre El Cairo o Londres).

OTRO CONTENIDO DEL ARMARIO DE TECA: el manto de seda negro y amarillo que es el ropaje ritual para los sacerdotes de la Orden, algunos instrumentos de tortura, un medallón con los caracteres de la secta, un estuche con agujas de tatuar y diversos tintes negros y amarillos, una hoz ritual utilizada en los crímenes de la secta, y una jarrita de un polvo llamado *tyuk*.

LAS SIETE PUERTAS DEL CIELO: centrado en el suelo hay un círculo de gran tamaño, dentro del cual se han grabado en oro los caracteres de la secta. En dicho círculo se halla situado un recipiente de acero y cristal, parecido a un ataúd, de 1,80 m de largo y 90 cm de ancho. La caja está situada en dirección este-oeste, y en su extremo este hay una caja móvil con dos enormes y hambrientas ratas de río. Choi Meiling yace desnuda dentro de la caja, con el rostro bajo un grueso cristal que es lo único que la separa de las ratas.

La caja en la que está confinada Choi se halla dividida en siete compartimentos (las siete puertas del cielo) por seis divisiones que mantienen su cuerpo inmóvil, y actúan como compartimentos estancos. Para torturarla, la caja de las ratas se mueve hasta situarse encima de uno de los compartimentos y luego se retira el vidrio protector, con lo cual las ratas pueden acceder a esa parte de su cuerpo. Poco antes de la llegada de los investigadores, las ratas han sido soltadas en el compartimento que contiene los pies y parte de las pantorrillas, causándole graves mordeduras y arañazos, hasta que un ayudante (provisto de gruesos guantes) las ha retirado de allí. No se trata de que las ratas la maten devorándola viva... al menos hasta que haya hablado.

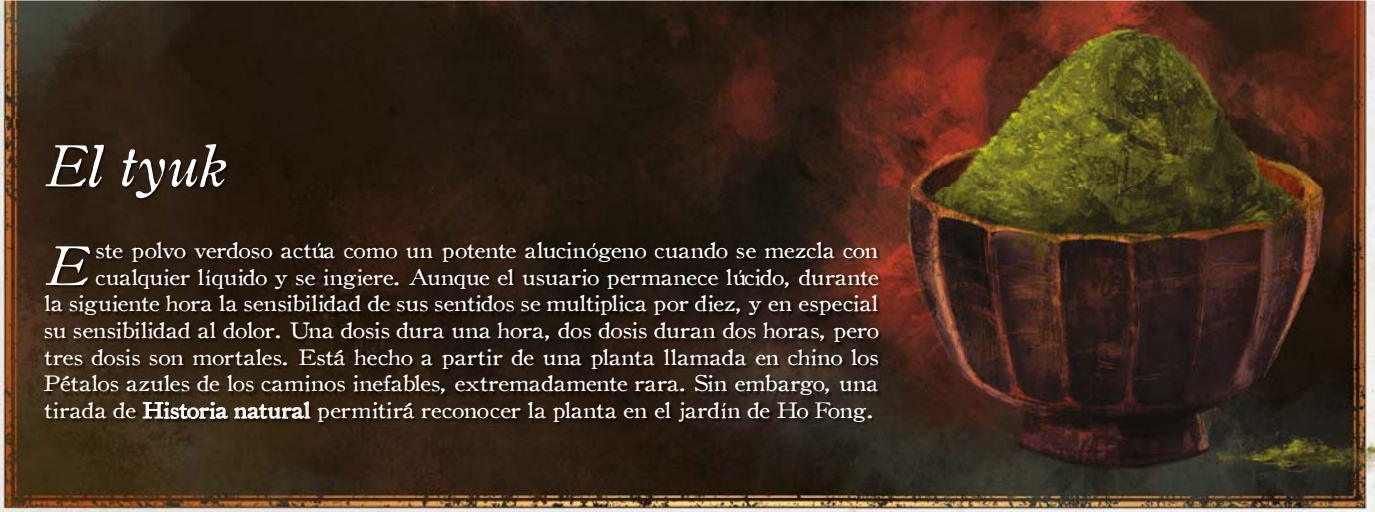


La señorita Choi apenas ha sido capaz de mantener su silencio y su cordura; Carl Stanford, que es quien dirige los interrogatorios, le sonrió y le dijo que, al volver, escogería un nuevo sitio para que sus mascotas disfrutaran, moviendo después la caja sobre su cara diciéndole: "Míralas, querida, e intenta ser más cooperativa. ¿Se merece Jack Brady tanta devoción?"

Sin embargo, Choi es realista y sabe que Stanford la matará en cuanto tenga la información que busca. Su esperanza es morir antes de que el dolor la traicione. Si se la rescata, seguirá con ese deseo de muerte e intentará suicidarse de alguna forma rápida e indolora. Si los investigadores consiguen tiradas de **Psicoanálisis**, aliviarán tan profunda depresión y ella les dirá dónde se encuentra Jack Brady.

Si los investigadores no la salvan, el guardián debe decidir si Choi habla o muere valientemente. Se sugiere que el guardián empiece a pensar en su destino desde el momento en que los investigadores tengan conocimiento de su desaparición. Si nunca llegan a saber de su existencia, su destino queda en manos del guardián.

Por otra parte, cualquiera que sea mordido por las ratas deberá tirar su CON × 2 o menos en porcentaje, so pena de contraer una enfermedad virulenta cuyos síntomas aparecen en 1D4 días tras el mordisco y que, sin descanso y cuidados médicos es fatal en 1D2 semanas. Las posibilidades más evidentes son una infección en la sangre o la peste bubónica, pero un guardián malévolo puede convertirla en una fiebre más misteriosa, que viene y se va en momentos determinados, y que sólo es combatible con tiradas de **Medicina**.



El tyuk

Este polvo verdoso actúa como un potente alucinógeno cuando se mezcla con cualquier líquido y se ingiere. Aunque el usuario permanece lúcido, durante la siguiente hora la sensibilidad de sus sentidos se multiplica por diez, y en especial su sensibilidad al dolor. Una dosis dura una hora, dos dosis duran dos horas, pero tres dosis son mortales. Está hecho a partir de una planta llamada en chino los Pétalos azules de los caminos inefables, extremadamente rara. Sin embargo, una tirada de **Historia natural** permitirá reconocer la planta en el jardín de Ho Fong.

Sectarios

¿Os acordáis de los malos de las peores películas de kung fu? Pues son estos: matones, cobardes y fanáticos.

Los números 1 y 4 pueden ser los jefes, el 8 es el sigiloso espía, y el 6 es el cabeza de turco si algo sale mal. Mientras los investigadores estén en Shanghái, el guardián puede utilizar a este grupo una y otra vez.

SECTARIOS DE LA ORDEN DE LA MUJER ABOTARGADA

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV
1	16	13	11	10	9	17	3	12
2	17	10	9	9	6	16	3	10
3	18	12	8	8	13	15	4	10
4	15	14	13	10	4	13	6	14
5	17	16	10	8	15	13	5	13
6	16	9	10	8	9	9	7	10
7	10	10	18	12	10	11	4	10
8	16	8	12	14	14	10	7	10
9	7	7	9	11	9	16	8	8
10	10	10	10	11	9	16	8	10
11	8	9	8	12	6	16	10	9
12	11	16	10	8	7	13	3	13
13	13	12	8	5	5	13	5	11
14	13	12	8	5	5	13	5	11
15	15	10	8	8	9	10	4	9
16	12	14	12	13	8	10	7	13

- Bonificación al daño: + 1D4 (sólo sectarios del 1-8) / Nula (sólo sectarios del 9-16)
- Ataques: Puñetazo 70%, daño 1D3 + 1D4.
  Bastón (*jo*) 65%, daño 1D6 + 1D4.
  Hoz de la secta 50%, daño 1D8 + 1 + 1D4.
  Cabezazo 50%, daño 1D4 + 1D4.
  Presa 50%, daño especial.
  Patada 45%, daño 1D6 + 1D4.
- Habilidades: Artes marciales 40%, Descubrir 35%, Discreción 55%, Escuchar 65%, Esquivar 65%, Mitos de Cthulhu 08%, Ocultarse 60%, Saltar 55%.
- Lenguas: chino mandarín 60% (propia, sólo hablar), inglés 15% (sólo hablar).

Independientes

Un capitán de la Marina Imperial japonesa, un mandarín degenerado de una ciudad del interior, y unos relatos de confianza de un periódico ofrecen delicadas oportunidades.

Isoge Taro

El capitán Isoge participaba en la inspección sistemática que la Marina Imperial japonesa realiza de los puertos chinos, cuando oyó rumores acerca de una nueva y terrible arma que alguna de las facciones chinas estaba construyendo. Como miembro de la facción derechista Kochisha, y protegido de Okawa Shumei, Isoge utilizó sus poderosas conexiones para que le asignaran a la investigación. Lleva dos meses trabajando de incógnito y ha reclutado a varios chinos de la zona de Shanghái como agentes.

Isoge sabe que Jack Brady está relacionado de alguna manera con el asunto; junto con otros lugares, ha hecho vigilar *El Tigre Tambaleante*. Sabe que una milicia de fanáticos se entrena en un almacén vacío del lado sur del río (en la carretera de Zhoushan) y también que Brady tiene alguna conexión con ello, aunque ignora que el grupo Nueva China planea acciones inmediatas. La existencia de ejércitos privados no es tan alarmante, puesto que en ese momento hay docenas (si no centenares) en la ciudad y sus alrededores, matándose entre sí. Isoge sólo tiene desprecio hacia la decadencia que permite conducta tan desordenada.

La primera vez que los investigadores se acerquen a *El Tigre Tambaleante* Isoge estará allí, disfrazado de capataz japonés y haciéndose el borracho. Si se consigue una tirada de **Antropología** se verá que las acciones de Isoge son demasiado refinadas para su papel; y una de **Psicología** permite advertir que sus reflejos no han quedado uniformemente debilitados por el alcohol, puesto que derrama casi todo el licor en lugar de bebérselo.

Si oye mencionar el nombre de Brady, se dedicará a seguir a los investigadores, con un - 25 a la probabilidad de estos de detectarlo mediante una tirada de **Descubrir**.

Isoge no sabe nada acerca de la Orden de la Mujer Abotargada, y cree que la nueva arma está siendo construida por consejeros de la Komintern para los comunistas locales.

Los investigadores podrían unir esfuerzos con Isoge. Aunque sepan que es un agente japonés, sus esfuerzos pueden no ser contrarios a los intereses nacionales americanos (por ejemplo, salvar al mundo). Recuérdese que Isoge puede llegar a matar, y que no venderá su honor y lealtad al Japón por una amistad momentánea con un puñado de americanos embarcados en una búsqueda mitológica.

Isoge es dedicado y muy capacitado, además de estar preparado para sacrificarse si es necesario para cumplir su misión de descubrir, capturar o destruir el arma secreta. Es muy posible que sea él quien anuncie quién es a los investigadores, en vez de que ellos sean quienes le capturen e interroguen.

Lin Tangyu

El degenerado Lin es un chino acomodado, que vive en Guilín, y que posee una extensa biblioteca de los Mitos de Cthulhu. Mediante un golpe de suerte (de la que nunca parece faltarle) Jack Brady consiguió llevarse de su biblioteca *Los siete libros crípticos de Hsan*, una de sus posesiones más valiosas y a la vez una importante fuente de información de los Mitos. Lin quiere recuperar el libro, y se ha desplazado hasta Shanghái para recuperarlo. Ése es su motivo. Sin embargo, conoce de la existencia de la Orden de la Mujer Abotargada y no quiere cruzarse en su camino, aunque no dudará en aprovecharse de ella en determinadas circunstancias.

Los secuaces de Lin están peinando la ciudad, y entre los bares que vigilan está el de McChum. Están muy interesados en las actividades de la Orden, y vigilan de cerca el almacén de Ho Fong, su casa y su yate. Todo occidental que visite a Ho y, especialmente los que pregunten por Jack Brady, atraerá su atención y probablemente intenten secuestrarles para averiguar lo que saben.

Mientras siguen a los investigadores, los agentes de Lin son detectables mediante tiradas de **Descubrir** con un - 15. Si los secuaces siguen a los investigadores hasta su hotel, pronto aprovecharán una ausencia para registrar a fondo sus habitaciones saqueando joyas, libros antiguos, o estatuillas.

Los agentes de Lin también pueden ser, a su vez, seguidos, lo que llevará a los investigadores hasta su cuartel general, una vieja casa en la carretera de Yuyuan.

El cuartel general de Lin en Shanghái

La casa está bien guardada y hay un 90% de probabilidad de que se detecte a posibles intrusos, en cuyo caso los guardias harán todo lo posible por matarlos. Además, Lin tiene dos guardias extraordinarios: dos monos blancos de gran tamaño llamados Tuntun y Ping, que siempre se hallan ocultos cerca de él y que sólo él controla.

Sin embargo, los guardias de la casa pueden recibir mensajes, y los investigadores pueden concertar una cita si lo desean. Una carta



NOMBRE Y APELLIDOS: ISOGE TARO | EDAD: 34 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Agente del Emperador y capitán de la Marina Imperial japonesa

FUE 13	CON 16	TAM 12	INT 18	POD 12
DES 18	APA 15	EDU 16	COR 60	PV 14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Pistola de 8 mm (tipo 14) 75%, daño 1D8.

  Puñetazo 75%, daño 1D3 + 1D4.

  Cabezazo 55%, daño 1D4 + 1D4.

  Cuchillo de combate 50%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

  Fusil de 6,5 mm (tipo 38) 35%, daño 2D8.

  Espada ceremonial de samurái 25%, daño 1D8 + 1 + 1D4.
- Habilidades: Artes marciales 70%, Buscar libros 35%, Charlatanería 30%, Conducir automóvil 45%, Crédito 25%, Criptología 25%, Discreción 60%, Disfrazarse 45%, Electricidad 50%, Escuchar 75%, Esquivar 65%, Explosivos 50%, Historia 25%, Lanzar 45%, Mecánica 40%, Nadar 35%, Ocultarse 50%, Persuasión 45%, Psicología 50%, Regatear 30%, Trepar 55%.
- Lenguas: chino mandarín 55%, coreano 15%, inglés 30%, japonés 90% (propia), tagalo 15%.



NOMBRE Y APELLIDOS: LIN TANGYU | EDAD: 83 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Asesino, esteta adinerado, voyeur, sádico y adicto a las drogas

FUE 8	CON 15	TAM 10	INT 15	POD 12
DES 9	APA 8	EDU 20	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Antropología 35%, Arqueología 30%, Buscar libros 35%, Charlatanería 90%, Ciencias ocultas 65%, Controlar monos 95%, Descubrir 50%, Discreción 60%, Historia 35%, Historia natural 80%, Lingüística 60%, Mitos de Cthulhu 15%, Persuasión 55%, Psicología 50%, Regatear 80%.
- Lenguas: árabe 35%, chino cantonés 75%, chino hakka 35%, chino mandarín 90% (propia), griego clásico 20%, inglés 45%, japonés 45%, ruso 20%, sánscrito 40% (sólo leer), tibetano 40%.

entregada al portero es lo más rápido, puesto que las tiradas de **Charlatanería**, o **Persuasión** con los guardias tienen un efecto nulo.

Lin Tangyu accederá a entrevistarse con los investigadores si estos poseen los *Siete libros crípticos* o parecen conocer su paradero; si le ofrecen venderle algún libro o artefacto único para su deleite, o bien si uno o más de ellos es una investigadora de buen ver. Cada una de las posibilidades resulta en un curso de acción diferente para Lin, que se examina unos cuantos párrafos más adelante.

El degenerado mandarín recibe a los investigadores en su salón del trono, formalmente sentado en una silla magníficamente trabajada. A su izquierda hay una mesita sobre la que reposa su pipa de opio, y sus monos acechan tras una cortina cerca del trono (una tirada de **Descubrir** permite adivinar que detrás se esconde algo o alguien). A los pies de Lin se encuentra una bella joven vestida con lujosos ropajes de seda, y otras dos aparecen de una habitación adjunta para atender a sus más mínimos deseos. Todas ellas se mantienen en silencio puesto que poco después de su adquisición, Lin suele hacer cortar las cuerdas vocales de sus mujeres.

Al oírle hablar, una tirada de **Psicología** permite reconocer que está como una regadera, aunque da sensación de cordura. Es un mentiroso de gran calibre, por lo que los investigadores tienen un - 25 a toda tirada de **Psicología** destinada a determinar si en un momento dado miente o dice la verdad. Incluso bajo la influencia del opio, al que recurre cada pocos minutos, Lin Tangyu es listo y peligroso, ya que sólo le guían sus propios deseos. Si los investigadores se convierten en enemigos suyos, deberían pensar en ir huyendo de China.

Si le muestran el Ojo de luz y de oscuridad (pueden haber obtenido una mitad en Egipto y la otra de Jack Brady) Lin lo reconoce de inmediato de la descripción en los *Siete libros* aunque nunca se lo dirá a los investigadores. Desea poseer la protección, pero por el mero hecho de tenerla, y no en beneficio de la Humanidad.

POSESIÓN DE *LOS SIETE LIBROS CRÍPTICOS:* Lin exigirá que se le devuelvan, e intentará regatear con los investigadores para que se lo obtengan si estos no lo poseen. Como quiera que son de su propiedad (desde la repentina muerte de su anterior propietario) Lin no está dispuesto a pagar por ellos, y aunque prometa dinero a cambio, cuando se tenga que cerrar la operación intentará adquirirlos por la fuerza. Si la única manera de recuperarlos es un asalto frontal, Lin ofrecerá algunos de sus hombres como tropas de choque, y estos servirán fielmente a los investigadores hasta que se haya recuperado el pergamino, para después intentar eliminarlos y llevárselo.

OFERTA DE VENTA DE UN ARTEFACTO: si los ladrones de Lin no consiguen robar todo objeto de valor en poder de los investigadores, Lin puede ofertar una gran suma por algún objeto en particular, pagando religiosamente; sin embargo, esa misma noche enviará a uno o a sus dos monos asesinos para recuperar el dinero y silenciar, tanto al vendedor como a cualquiera que supiera de la transacción.

Los gorilas blancos guardianes de Lin Tangyu

TUNTUN, el gorila más grande

FUE 30	CON 15	TAM 20	INT 7	POD 8
DES 18	Mov 8	-	-	PV 18

- Bonificación al daño: + 2D6.
- Ataques: Mordisco* 65%, daño 1D6
  Zarpazo* 50%, daño 1D6 + 2D6**.
- Armadura: piel por valor de 2 puntos.
- Habilidades: Discreción 75%, Esquivar 95%, Ocultarse 85%, Saltar 95%, Trepar 99%.

PING, el gorila más pequeño

FUE 25	CON 17	TAM 18	INT 3	POD 5
DES 16	Mov 8	-	-	PV 18

- Bonificación al daño: + 2D6.
- Ataques: Mordisco* 45%, daño 1D6
  Zarpazo* 45%, daño 1D6 + 2D6**.
- Armadura: piel por valor de 2 puntos.
- Habilidades: Discreción 75%, Esquivar 95%, Ocultarse 85%, Saltar 95%, Trepar 99%.

*Un gorila puede atacar con dos zarpazos y un mordisco en el mismo asalto.

**Si el gorila acierta con las dos manos en el mismo asalto, apresa a su enemigo quien, en asaltos sucesivos, sufre daño por compresión igual a la bonificación por daño del gorila hasta que consiga soltarse mediante una tirada de resistencia de FUE contra FUE. El gorila puede morder a un oponente al que tenga apresado, y la víctima no puede utilizar contra él un arma de cuerpo a cuerpo más larga que una daga o una destral.

PRESENCIA DE UNA INVESTIGADORA DE BUEN VER: mientras conversa con los investigadores, Lin estudia a la elegida y pretende considerar lo que los investigadores le dicen o le preguntan, para a continuación afirmar que debe consultar al oráculo. Pide silencio y se traslada a otra parte de la habitación donde arroja los palillos del *I Ching*. A continuación dice (sea cual sea el resultado de la tirada): "Hm. Hsiao Ch'u. Nueve encima." Consulta un tomo cercano y lee en voz alta:

Cuando llega la lluvia, llega el descanso,
cuando se alinean la naturaleza y el carácter.

Sólo un gran esfuerzo hará peligrar
a la mujer superior,
porque ella es más fuerte con la luna casi llena.

Pero si los hombres superiores persisten,
vendrá la desgracia.

Lin afirma que el significado es claro. Debe alinearse con el destino y seguir la prescripción del trigrama. Dirigiéndose a la investigadora atractiva le dice: "Tú, querida, debes venir aquí en secreto mañana por la tarde y entre los dos completaremos los arreglos. Tus amigos no pueden venir puesto que su presencia garantiza el fracaso." Aunque los investigadores protesten, Lin permanece imperturbable. Dice que el oráculo debe cumplirse o todo estará perdido y no hay quien le saque de aquí.

Si la investigadora se presenta allí al día siguiente, Lin la hará drogar y llevar en uno de sus aviones a Guilín, para formar parte de su harén. Las mujeres secuestradas suelen ser llevadas allí dentro de grandes ánforas. Si se vigila la casa pueden observarse varias idas y venidas de un coche cerrado y un camión. A menos que los investigadores consigan seguir al camión nunca sabrán dónde fue llevada su compañera. Si ésta declina la invitación, los secuaces de Lin intentarán raptarla una vez, y luego lo dejarán correr.

Tras la desaparición, Lin ofrece una explicación en la que indica que la investigadora salió de su casa por una puerta secreta, como indicaba el oráculo. Se ofrece a que sus hombres rastreen la ciudad buscándola, y ofrece mil lamentaciones. Es evidente que sus hombres no la encontrarán.

Sectarios de Lin Tangyu



Los hombres de Lin están entrenados en Kung Fu según la escuela del Mono. Sus destrales llevan el símbolo de un mono, y un sabio chino como Mu Hsien tiene un 35% de probabilidad de reconocer dicho símbolo como perteneciente a Lin Tangyu. Estos sectarios no son particularmente inteligentes, pero sí son fanáticamente leales. Al menos ocho guardan la casa de Shanghái a todas horas, mientras que el doble de esa cifra registran Shanghái en busca de Jack Brady y Los siete libros crípticos de Hsan.

NEFARIOS SECUACES DE LIN TANGYU

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV
1	15	13	9	9	10	15	6	11
2	14	15	10	8	11	14	3	13
3	12	11	11	10	12	12	10	11
4	16	10	8	10	9	13	9	9
5	13	16	11	10	8	16	3	14
6	13	14	10	10	9	10	7	12
7	15	12	9	11	3	9	8	11
8	14	10	10	12	7	12	5	10

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 80%, daño 1D3.

  Destral de la escuela del mono 75%, daño 1D6 + 1, arrojadiza (alcance 8 m).

  Cabezazo 60%, daño 1D4.

  Patada 55%, daño 1D6.

  Cachiporra de la escuela del mono 50%, daño especial*

  Dardos (10 cada uno) 50%, daño 1D3 cada uno**

  Presa 35%, daño especial.

  *Un impacto significa que la víctima queda inconsciente; esta cachiporra especial se utiliza en combate cuerpo a cuerpo, y sólo hace 1D3 puntos de daño.

  **Los dardos pueden estar embebidos en somnífero o en veneno; este último es de POT 3D6 y procede de la serpiente krait, siendo letal en pocos minutos si la víctima falla la tirada de resistencia. En caso de resistir con éxito, la víctima se encuentra muy mal durante varias horas, con todas sus habilidades reducidas a la mitad. El somnífero se denomina Plata frágil, y tiene POT 1D6 + 6; si la víctima falla su tirada de resistencia, queda dormida al cabo de un minuto, y si la consigue su DES se reduce a la mitad durante 1D6 minutos, permaneciendo aturdido durante ese tiempo. Los guardas en casa de Lin siempre utilizan somnífero y los que circulan por la calle tienen un 15% de probabilidad de utilizar veneno.
- Habilidades: Artes marciales 50%, Charlatanería 45%, Descubrir 70%, Discreción 80%, Escuchar 65%, Ocultarse 75%, Saltar 70%, Seguir rastros 50%.
- Lenguas: chino mandarín 55% (propia, sólo hablar), inglés 20% (sólo hablar).

Los guardianes deberían recordar que Lin no tiene aversión ninguna a trabajar con la Orden de la Mujer Abotargada si puede así llevar a cabo sus planes, y ello puede incluir un encuentro con Ho Fong. Sin embargo, ni Lin ni Ho Fong tienen motivo alguno para cooperar con Isoge Taro o con sus agentes, y el valiente japonés tiene grandes probabilidades de no concluir con vida su investigación.

Lo que sabe Lin Tangyu

- Tiene conocimientos de los Mitos de Cthulhu, su colección de libros en Guilín contiene muchos relativos a ellos, y además su servicio de espionaje privado le mantiene bien informado.
- Sabe que la Orden de la Mujer Abotargada celebra sus ritos en la isla del Dragón gris, que veneran a un aspecto del dios conocido por los investigadores como Nyarlathotep, y que Ho Fong es el sumo sacerdote. Sabe que Carl Stanford se aloja en casa de Ho Fong, y que es un hechicero poderoso. No sabe nada de sir Aubrey Penhew.
- Se rumorea que en la isla se está construyendo una poderosa máquina, pero Lin no ha conseguido averiguar nada más, y está empezando a pensar que el rumor carece de base.
- Sabe que Jack Brady robó *Los siete libros crípticos de Hsan*, y que la Orden también le busca, pero no para qué. La novia de Jack Brady, Choi Meiling, ha desaparecido, pero Lin no sabe dónde está.

Su conocimiento de temas ocultos y de los Mitos basta para protegerle. Su conocimiento de gran parte de Asia es muy extenso. Sus gorilas guardianes han sido criados por él desde su infancia y puede ser que tenga alguna afinidad con la notoria Secta del Gorila Blanco del Congo (ver el capítulo de Kenia, y la sección titulada "Neville Jermyn", pág. 171, para más detalles). Lin posee una clara afinidad por los simios de todo tipo y está convencido de que, con el suficiente tiempo, podría controlar a cualquiera de ellos. Lin es hermano menor de un notorio señor de la guerra de la provincia de Guangxi, que está aliado con Jiang Jeshi.

El Shanghai Courier

El *Shanghai Courier* es un diario bilingüe inglés-mandarín, de no más de doce páginas, con una circulación de unos 30.000 ejemplares al día. Está claramente alineado con los propietarios y la gente de recursos, sobre todo los occidentales cristianos, pero la exactitud y fiabilidad de sus informaciones es respetada en todo el lejano Oriente.

Los números atrasados del *Shanghai Courier* están disponibles en la biblioteca del Asentamiento internacional o en las oficinas del propio diario, en bibliotecas de negocios, instituciones de enseñanza, etc. Hace falta un día entero para investigar los números de 1919, el año de la Expedición Carlyle. Hay tres artículos recientes que pueden llamar la atención de los investigadores puesto que todos ellos sugieren la presencia de monstruos.

DATO. Recortes de prensa del *Shanghai Courier* *(Los papeles de Nyarlathotep nºs 38 a 40)*

Relevancia de la información: cada recorte es una pista que, si se sigue, puede llevar a los investigadores hasta Jack Brady. Los acontecimientos violentos reflejados en los recortes sugieren que Brady corre o corrió recientemente un grave peligro.

DATO. Los daños en el Club Náutico, un relato del *Shanghai Courier* unas 6 semanas antes de la llegada a Shanghái de los investigadores *(Los papeles de Nyarlathotep nº 38).*


Shanghai Courier

DAÑOS EN EL CLUB NÁUTICO

Una parte del Club Náutico quedó destruida la pasada noche, habiéndose informado de daños considerables en la fachada fluvial de la citada institución, valoradas por el seguro en más de 8.000 £.

No se ha informado de heridos ni muertos a causa del incidente.

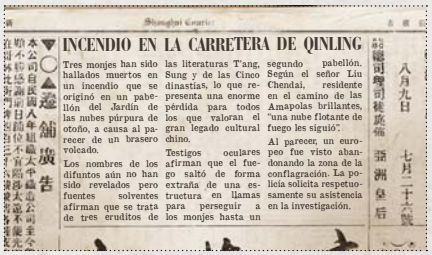
Según datos aún sin confirmar, pero que proceden de fuentes dignas de crédito, el suceso habría sido debido a filtraciones de agua que habrían minado parte de la zona del muro de contención en el que se encontraba el famoso club, causando el colapso.

Algunos borrachos que se hallaban en las inmediaciones juran que unas extrañas criaturas emergieron del agua momentos antes del derrumbe. Su relato aportó unos instantes de distracción en la penosa tarea de remover los escombros.

Los papeles de Nyarlathotep nº 38, pág. 310

Información a extraer de este relato: (1) Examinando la escena del derrumbe, una tirada de **Geología** o de **Mecánica** permiten apreciar que no hay signos aparentes de filtraciones. (2) Una tirada de **Suerte** permite entrevistar a uno de los borrachos, quien afirma que las criaturas que vio parecían pulpos andantes. (3) Una tirada de **Idea** revela que un americano llamado "John Smith" se alojaba en la habitación cuya pared exterior se derrumbó; no se halló rastro alguno de él. (4) Si se enseña una foto de Jack Brady a los empleados del club, varios de entre ellos identificarán su cara como la de "John Smith".

DATO. El incendio en la carretera de Qinling, un relato del *Shanghai Courier* unas 4 semanas antes de la llegada a Shanghái de los investigadores *(Los papeles de Nyarlathotep nº 39).*


INCENDIO EN LA CARRETERA DE QINLING

Tres monjes han sido hallados muertos en un incendio que se originó en un pabellón del Jardín de las nubes púrpura de otoño, a causa al parecer de un brasero volcado.

Los nombres de los difuntos aún no han sido revelados pero fuentes solventes afirman que se trata de tres eruditos de las literaturas T'ang, Sung y de las Cinco dinastías, lo que representa una enorme pérdida para todos los que valoran el gran legado cultural chino.

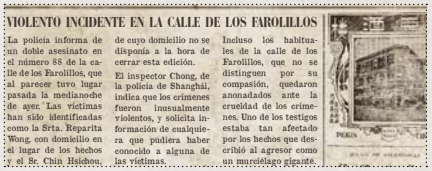
Testigos oculares afirman que el fuego saltó de forma extraña de una estructura en llamas para perseguir a los monjes hasta un segundo pabellón. Según el señor Liu Chendai, residente en el camino de las Amapolas brillantes, "una nube flotante de fuego les siguió".

Al parecer, un europeo fue visto abandonando la zona de la conflagración. La policía solicita respetuosamente su asistencia en la investigación.

Los papeles de Nyarlathotep nº 39, pág. 311

Información a extraer de este relato: (1) Un examen del parte meteorológico para el día de la tragedia, que viene en el mismo periódico, señala que se trataba de un día inusualmente húmedo y sin viento, condiciones que no favorecen precisamente la propagación de los incendios. (2) El jardín se encuentra justo detrás del templo de los dioses de la ciudad. El bonzo que atiende el templo no sabe por qué se habían reunido los tres eruditos en el jardín, pero puede reconocer una foto de Jack Brady como el europeo que también estaba en el jardín y que habló durante un rato con los monjes.

DATO. El violento incidente de la calle de los Farolillos, un relato del *Shanghai Courier* 2 días antes de la llegada a Shanghái de los investigadores *(Los papeles de Nyarlathotep nº 40).*


VIOLENTO INCIDENTE EN LA CALLE DE LOS FAROLILLOS

La policía informa de un doble asesinato en el número 88 de la calle de los Farolillos, que al parecer tuvo lugar pasada la medianoche de ayer. Las víctimas han sido identificadas como la Srta. Reparita Wong, con domicilio en el lugar de los hechos y el Sr. Chin Haichou, de cuyo domicilio no se dispone a la hora de cerrar esta edición.

El inspector Chong, de la policía de Shanghái, indica que los crímenes fueron inusualmente violentos, y solicita información de cualquier persona que pudiera haber conocido a alguna de las víctimas.

Incluso los habituales de la calle de los Farolillos, que no se distinguen por su compasión, quedaron anonadados ante la crueldad de los crímenes. Uno de los testigos estaba tan afectado por los hechos que describió al agresor como un murciélago gigante.

Los papeles de Nyarlathotep nº 40, pág. 311

Información a extraer de este relato: (1) El edificio donde tuvo lugar el crimen se encuentra justo al lado del bar *El Tigre Tambaleante*. Con solo mirar, uno da cuenta de que se trata de un prostíbulo, uno de los muchos de Hongkou. Si llaman a la puerta, les reciben varias mujeres de vida alegre; la alcahueta, una mujer de fuerte carácter que atiende por Madama Gee, condesciende a hablar con los investigadores si estos le ofrecen una cantidad (en cualquier moneda) equivalente a 1D10 + 10 dólares de plata mexicanos.

Una vez pagada dicha cantidad, les mostrará la habitación del crimen, con los muebles totalmente demolidos, y manchas de sangre, pero no sabe nada más. Ella no estaba en la casa cuando tuvo lugar la tragedia y afirma tener otras cosas que hacer. No aceptará más dinero, tomándoselo como un insulto y llamando a dos gigantescos guardaespaldas coreanos quienes dan a elegir a los investigadores entre salir pacíficamente o a trozos.

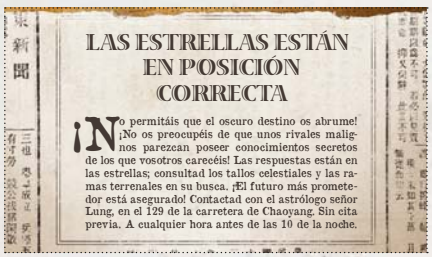
(2) Si alguno de los investigadores consigue una tirada de **Idea**, éste se disculpará profusamente y solicitará entrevistarse con las trabajadoras de la casa. Una de ellas, Jade Tembloroso, les dice que la chica que trabajaba en esa habitación fue vendida a otra casa (en el 140 de la calle de los Farolillos) el día antes del suceso por insistir en ocultar a un americano en su habitación contra la voluntad de Madama Gee. La chica sólo sabe que el americano se llamaba "John" pero puede identificar a Jack Brady si se le enseña una foto. La chica vendida se llamaba Choi Meiling y la que dijo haber visto al murciélago gigante, Alegría Magenta, se halla en el hospital en estado de *shock*.

(3) El dueño del burdel situado en el 140 de la calle de los Farolillos, un falso sacerdote taoísta enfundado en una túnica bordada con símbolos carentes de significado, se muestra muy interesado por el paradero de Choi Meiling: "¡Esa puta escapar!", grita. Luego asegura: "¡Yo pagar buen dinero por ella! ¡Yo tratar bien!" Los investigadores no conseguirán otra información de este canalla.

(4) Alegría Magenta está en un hospital chino cercano. Se halla en estado demencia temporal, y puede permanecer así durante meses. Una entrevista no arroja más que balbuceos, a menos que un investigador le muestre un dibujo de un horrendo cazador, momento en que la pobre mujer empieza a chillar, y continúa haciéndolo mucho después de que los investigadores se vayan.

(5) Una tirada de **Idea** hace que el investigador en cuestión estudie las necrológicas del *Shanghai Courier* de los siguientes días hasta encontrar el anuncio del funeral del señor Chin Hsichou, así como su domicilio particular, un pequeño piso cerca del casco antiguo. Si se pregunta a los vecinos acerca de él, era una persona respetada y apreciada, a quien le gustaban mucho las chicas de la calle de los Farolillos. La opinión de sus vecinos es que se encontraba en un mal lugar en el peor momento y tienen razón.

DATO. El extraño anuncio de un astrólogo *(Los papeles de Nyarlathotep nº 41)*, que aparece en el *Shanghai Courier*, en inglés y en chino, el día que los investigadores llegan a la ciudad.



LAS ESTRELLAS ESTÁN EN POSICIÓN CORRECTA

¡No permitáis que el oscuro destino os abrume! ¡No os preocupéis de que unos rivales malignos parezcan poseer conocimientos secretos de los que vosotros carecéis! Las respuestas están en las estrellas; consultad los tallos celestiales y las ramas terrenales en su busca. ¡El futuro más prometedor está asegurado! Contactad con el astrólogo señor Lung, en el 129 de la carretera de Chaoyang. Sin cita previa. A cualquier hora antes de las 10 de la noche.

Los papeles de Nyarlathotep nº 41, pág. 318

Relevancia de la información: este anuncio no tiene nada que ver con los planes de Nyarlathotep, ni con la situación actual de Jack Brady. Sin embargo, las frases gancho podrían atraer la atención de los investigadores. Además, los investigadores que estén alerta se darán cuenta de que la dirección está cerca del almacén de Ho Fong. Si deciden investigarlo, probablemente se vean implicados en "El gabinete demoníaco del señor Lung" más abajo.

Más material del Shanghai Courier

Además, los investigadores pueden notar la aparición regular de cadáveres asesinados de la misma manera, cortándoles los brazos. En las escenas de los crímenes no se ha encontrado ningún objeto cortante, y las víctimas no tienen relación unas con otras. Se ha sugerido que puede tratarse de un psicópata o de una secta criminal. Recientemente han aparecido hasta dos víctimas por mes. Todas las víctimas eran pobres y carecían de amigos influyentes.

Finalmente, unos seis meses antes de la llegada de los investigadores, hay un breve relato de una ola gigante que hizo zozobrar un pesquero que faenaba junto a la costa de la isla del Dragón gris. El único superviviente jura que la ola se originó de repente en un día con escaso viento.

El gabinete demoníaco del señor Lung

SHANGHÁI

Donde los investigadores se ven enredados con los poderes del castigo celestial, y se aprende que los meros humanos nunca serán más inteligentes que el más astuto de los gatos.

Esta es una breve pista falsa, que se proporciona para contrastar con la intensidad de frustrar los planes del Dios Oscuro, así como para ofrecer una nueva posibilidad de que los investigadores mueran en circunstancias poco usuales. Confusión de identidades, reacciones de comedia circense y gatos cómicos se cruzan con elementos tradicionales del misticismo chino, asesinatos puros y duros, y astutas traiciones. Considéralo como una farsa siniestra.

El señor Lung trabaja como astrólogo y es un practicante de la magia china. Su comportamiento indiscreto y escasos modales le han acarreado problemas con los poderes celestiales, quienes han enviado un demonio para que lleve al señor Lung ante la justicia celestial. Sin embargo, parte de la astrología china consiste en determinar aquellos momentos de la vida en que las fuerzas sobrenaturales se alinean en contra de uno, así que el señor Lung sabe que uno o varios demonios van a ir hoy a buscarlo y está listo para ello. Desafortunadamente para los investigadores, el día vaticinado por el señor Lung es el mismo día en que ellos van a visitarle.

Introducción para los investigadores

Sólo existe una oportunidad para que los investigadores encuentren esta aventura, y es el anuncio del señor Lung que aparece en el *Shanghai Courier* (ver *Los papeles de Nyarlathotep nº 41*). Si los investigadores no examinan ejemplares atrasados del *Shanghai Courier*, o si deciden ignorar el anuncio, el destino del señor Lung tan sólo estará escrito en las estrellas.

La casa del señor Lung

El señor Lung vive en una casa de la orilla norte del Huangpu, dos manzanas al este del almacén de Ho Fong. Es un piso pequeño, la planta baja de un edificio de tres plantas. Tiene cinco habitaciones: un salón en la parte delantera, un pequeño despacho para lecturas astrológicas, un dormitorio, un cuarto de baño, y un trastero en lo alto de un tramo corto de escaleras. En el trastero se amontonan los trastos y se guarda el gabinete demoníaco. Es una habitación atiborrada, que huele a incienso y a zapatillas quemadas.

El gato en el umbral

Justo frente al umbral de la casa, un gato siamés maúlla para que le dejen entrar. Continúa apareciendo en ventanas alrededor de la casa, aullando todo el rato hasta que alguien le deja entrar. Esto podría alertar a los investigadores sobre su naturaleza demoníaca, pero no deja de ser un comportamiento normal para un gato siamés. El señor Lung nunca ha visto al gato, pero supone que es de algún vecino, aunque en esta época no era común tener animales domésticos.

El señor Lung

El señor Lung es bajito, de complexión débil, y normalmente afable. Sin embargo, en el día de hoy su inminente destino le ha hecho perder los nervios. Cuando llegan los investigadores, está convencido de que son los demonios enviados para destruirle y escoltar su alma hasta el Infierno, y cree que los intentos que hacen de comportarse como buscadores de curiosidades es tan sólo una muestra de la habitual crueldad de los demonios.

Cree que los investigadores juegan con él, esperando pillarle desprevenido, al tiempo que prolongan su agonía, y mantiene una desesperada

cortesía para con ellos, aunque está planeando destruirles. Les habla acerca de su pericia con la astrología, y pretende estar dispuesto a recopilar horóscopos para ellos; cualquier cosa para retrasar su ataque final y ganar tiempo para aniquilarles. Si se ve acorralado u obligado a confesar, el señor Lung acusa a los demonios de ser especialmente crueles, y desembucha la historia completa, aferrándose a su idea de que los investigadores vienen a torturarle. Tan sólo la contención o la aparición del verdadero demonio (ver más adelante) serán suficientes contra él.

El oficio del señor Lung

La noción de que el destino de una persona está prefijada en el cielo desde el momento de su nacimiento concuerda con el fatalismo de las creencias chinas tradicionales. El ciclo de animales de 12 años, que es la faceta más conocida de la astrología china, se parece tan poco a la astrología real como las secciones astrológicas de los periódicos al trabajo de los astrólogos occidentales genuinos. La rama de la astrología que practica señor Lung, Tzu Wei (la Astrología de la Estrella Púrpura) es enormemente compleja y difícil, y tiene en cuenta no solo el año de nacimiento, sino también el animal de la constelación de la hora, mes y día del mismo, así como las diversas mansiones o palacios en las que aparecen estrellas favorables o desfavorables. Los buenos astrólogos son muy apreciados.

Las defensas del señor Lung

El equivocado astrólogo intentará varias defensas contra sus enemigos demoníacos, y se irá poniendo cada vez más nervioso conforme una tras otra de sus precauciones sobrenaturales vayan fallando. ¡Debe tratarse de demonios del tipo más poderoso! Las defensas aparecen a continuación en orden de preferencia de Lung; recurre sucesivamente a cada una con ansiedad y desconcierto crecientes, conforme los investigadores las superan sin problemas.

Aquí la dificultad para el guardián será introducir las defensas de forma clara pero casual, limitando el énfasis para que los jugadores no sepan de inmediato que las extrañas acciones de Lung entrañan un significado.



NOMBRE Y APELLIDOS: EL SEÑOR LUNG YUN
EDAD: 44 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Astrólogo acechado por los demonios

FUE 9	CON 14	TAM 8	INT 16	POD 19
DES 13	APA 13	EDU 15	COR 39	PV 11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Puñetazo 52%, daño 1D3.
  Cuchillo de la carne 40%, daño 1D6.
- Hechizos: Crear gabinete demoníaco, Repeler demonio doméstico (ver más arriba).
- Habilidades: Arte (redactar horóscopo) 90%, Astrología 92%, Astronomía 40%, Esquivar 35%, Ciencias ocultas (chinas) 70%, Descubrir 75%, Discreción 86%.
- Lenguas: chino 90% (propia), inglés 44%.

Si el auténtico demonio, el gato demoníaco Wu, se enfrenta a dichas protecciones, deberá resistir al poder de cada una de ellas en la Tabla de Resistencia, o ser expulsado de la casa con un chillido. De lo contrario, ignora las protecciones. Incluso si es expulsado, no dejará de rondar las puertas y ventanas, olfateando de forma audible, y gruñendo hoscamente, reticente a informar de un fracaso a la corte celestial. Es un demonio de lo más persistente.

LOS PERGAMINOS DEL TIGRE: los tigres ofrecen una buena protección contra los demonios a los que los espíritus domésticos no pueden repeler. Si los demonios han llegado hasta aquí, probablemente necesiten una buena dosis de tigres. Hay pergaminos de tigre colgando por el salón delantero en tiras, como las de atrapar las moscas. Compara el POD de Wu contra POD 14 en la Tabla de Resistencia.

EL FENG SHUI: la posición de los objetos en una habitación es crucial, no tan sólo por la buena fortuna que trae, sino porque muchos demonios sólo pueden moverse en línea recta y, al encontrarse bloqueados, su propósito se ve frustrado y deben marcharse. Así, se han colocado particiones y pantallas de forma estratégica, y así como sillas en lugares extraños de todas las habitaciones. El señor Lung queda especialmente consternado si aquellos que cree son demonios mueven sin problemas los muebles, mostrando un desprecio total por los poderes de su Feng Shui. Compara POD 12 contra el gato demoníaco.

LOS AMULETOS: por toda la habitación cuelgan amuletos y fetiches, por lo general de bronce. El señor Lung intenta que los investigadores se acerquen a uno de ellos, o incluso los toquen. POD 11 contra el gato demoníaco.

LA ESPADA DE LAS MONEDAS: una espada cuya hoja y empuñadura están hechas de monedas chinas enhebradas cuelga sobre la silla que hay frente a la mesa en la que señor Lung lleva a cabo sus preguntas astrológicas. Atrae



NOMBRE Y APELLIDOS: WU, EL GATO DEMONÍACO | EDAD: 4 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: En forma de gato siamés

FUE 2	CON 8	TAM 1	INT 12	POD 19
DES 33	APA 10	-	-	PV 5

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques: Mordisco 50%, daño 1D2 - 1 - 1D4

  Zarpazo (× 2) 60%, daño 1D3 - 1D4.
- Armadura: si resulta herido, cambia de inmediato a la forma de gato demoníaco, incluso si la herida sería suficiente para matar a un gato normal.
- Hechizos: en esta forma, ninguno.
- Habilidades: Maullar 99%, Saltar 90%, Trepar 90%, Zalamerías 72%.
- Pérdida de Cordura: ninguna.

WU, EL GATO DEMONÍACO,
sirviente cruel y eterno de los poderes celestiales

FUE 40	CON 20	TAM 18	INT 12	POD 19
DES 11	Mov 6	-	-	PV 19

- Bonificación al daño: + 3D6.
- Ataques: Zarpazo 55%, daño 1D8 + 3D6.
- Armadura: ignora ataques físicos y daño material.
- Hechizos: ninguno aplicable.
- Habilidades: Aplomo 90%, Arte (provocar a una víctima) 88%, Caer de pie 100%, Esquivar 99%, Saltar 95%.
- Pérdida de Cordura: 1D3/1D10.

hasta aquí a los investigadores, seguro de que la espada ahuyentará a tan arrogantes demonios. Durante las entrevistas llevadas a cabo aquí, le es muy difícil concentrarse en nada que no sea la espada, esperando que sus poderes surtan efecto. La defensa tiene POD 15.

EL BRASERO DE LAS ZAPATILLAS ARDIENTES: por lo general es una protección mejor para los niños, pero el señor Lung recurre a todo lo que tiene. La zapatillas son de seda y le han dado buen servicio, pero el olor que desprenden cuando se queman es asfixiante. El señor Lung no las prenderá a menos que las protecciones previas hayan demostrado ser inútiles. POD 16 contra el gato demoníaco.

UN SOBORNO CON DINERO DEMONÍACO: los fajos de billetes del Banco del Infierno cuestan unos pocos céntimos en el mundo real, pero es bien conocido que su valor contra demonios y espíritus es inestimable. El señor Lung deja caer casualmente puñados frente a los investigadores, quienes pueden confundirlos con dinero real a menos que lleven a cabo una tirada de **Descubrir** o de **Idea**. Imagínate su sorpresa cuando señor Lung responda a su interés quemando billetes de banco, una acción que convierte la ofrenda en poderosa. POD 17 contra el gato demoníaco.

Esta tradición de los billetes de banco sigue viva. En algunos comercios que atienden a clientes chinos, se pueden comprar billetes de banco espurios de diversas denominaciones, respaldados por el Banco del Infierno.

EL GABINETE: el gabinete demoníaco es la obra maestra del señor Lung, resultado de muchas horas de trabajo, y de la incansable inversión de cientos de puntos de magia. Es imposible de duplicar excepto por alguien muy versado en las ciencias ocultas orientales, por lo que su método de creación se ignorará en esta aventura. Su inconveniente es que el demonio debe entrar en él por medios mundanos. El señor Lung no está por encima de utilizar engaños, drogas (POT 15 para poner a dormir al investigador, colocadas en el té) o la fuerza para conseguir que entren.

El gabinete se ha construido de forma que ataque y absorba el poder de los demonios, y cada minuto compara su POD de 17 contra los puntos de magia de los demonios, drenando 1D3 puntos de magia con cada éxito. La parte interior del gabinete está formada de espejos, a los que los demonios chinos tienen mucho miedo, y que no se atreverán a romper. Una vez drenado de puntos de magia, el demonio debe volver al Infierno, para no molestar nunca más al señor Lung.

A diferencia de la mayoría de trampas demoníacas del señor Lung, ésta puede dañar a los investigadores humanos, quienes sufren el mismo drenaje, excepto porque lo absorbido son puntos de Poder permanente. Una vez un investigador llega a 0, muere quedando reducido a un cascarón polvoriento que huele a humedad.

El gabinete está construido de madera lacada y jade, y es bastante sólido, con un pestillo exterior que se cierra automáticamente. El señor Lung tiene la única llave en su escritorio de astrología. Tanto el gabinete como la cerradura tienen FUE 25 (los humanos no tienen las mismas preocupaciones que los demonios en lo concerniente a los espejos).

Si los investigadores salen del gabinete por la fuerza bruta, el señor Lung podría atacarles, aterrorizado, con el cuchillo de la carne.

El gato demoníaco

Al gato demoníaco le encanta ver interactuar a Lung y a los investigadores, pero se cansa de la diversión en cuanto muere alguien, y entonces actúa. Utiliza al verdadero demonio como un *deus ex machina* si hace falta, para salvar al grupo si se avecina una catástrofe. Si el gato demoníaco es rechazado tres veces por el POD de las defensas del señor Lung, no puede entrar en la casa, y el señor Lung estará seguro. Apareciendo ante Lung y amenazándole, para después desaparecer, los investigadores quedan libres de sospecha.

El demonio necesita que, o bien Lung, o bien uno de los investigadores, le deje acceder a la casa. No dañará a los investigadores, pero no le importa contemplar cómo Lung les hace daño.

Recompensas celestiales y de otro tipo

Ver cómo el señor Lung recibe su castigo a manos de un sirviente demoníaco de la corte celestial no es bueno para la salud mental, ni reconfortante. Ayudar al señor Lung a expulsar con éxito a Wu restaura 1D3 puntos de Cordura, mientras que ayudar a que el demonio se haga con el señor Lung, de forma inadvertida o voluntaria, cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.



Aliados

Donde una diligente labor por parte de los investigadores les lleva primero hasta Mu Hsien, y luego hasta Jack Brady, Chu Min, y los Siete libros crípticos.

El museo de Shanghái

El museo posee una excelente colección de exquisito arte chino, y es una fuente universalmente reconocida de información acerca de la China pre-manchú. El Sr. Mao, un ayudante del conservador del museo, puede sugerir los nombres de varios eruditos de Shanghái que podrían ser útiles a los investigadores como traductores, evaluadores o fuentes de información. Todos esperan que se les pague por su trabajo, dado que algunos de ellos viven en la pobreza.

La lista tiene 34 nombres, y se tardan 1D6 + 6 días en localizar y entrevistar a todos sus componentes (más si hay que utilizar un intérprete). Seis de los componentes de la lista son autoridades en ciencias ocultas chinas, y con cinco de ellos se puede consultar fácilmente, proporcionando los siguientes indicios acerca de la Orden de la Mujer Abotargada.

Una de las sociedades secretas más temidas en China fue la antigua Orden de la Mujer Abotargada. La Orden adoraba a un dios oscuro, y en cierto momento fue muy temida en las regiones costeras del país; se decía que los temibles piratas de Fujian a veces recibían instrucciones de la Orden. Se decía también que la Orden utilizaba una magia terrible contra sus enemigos. Las autoridades dudan de que la Orden exista en la actualidad.

La última (y más fiable) autoridad de la lista, Mu Hsien, es una persona muy ocupada y no aceptará entrevistarse con los investigadores a menos que estos mencionen a la Orden de la Mujer Abotargada o a Jack Brady. El guardián puede solicitar aquí tiradas de **Psicología** para que los investigadores comprendan que el Sr. Mu requiere honradez de los que le hacen consultas. Si el grupo declara abiertamente sus objetivos, Mu alerta a Chu Min, un amigo de Brady que se dedica a seguirles hasta comprobar si son amigos o enemigos. Como quiera que Mu se encuentra en la actualidad traduciendo *Los siete libros crípticos de Hsan* y Jack Brady se esconde en su casa, la cuestión debe resolverse rápidamente.

Mu Hsien es un erudito, un especialista en Historia de China y en relatos tradicionales; se trata de un hombre de edad que no está en condiciones de luchar contra sectarios criminales ni monstruos, pero que sin embargo ha quedado tan impresionado por lo que Brady le ha contado, que no puede quedarse cruzado de brazos.

Si Mu confía en los investigadores, les proporcionará las siguientes informaciones.

- La Orden de la Mujer Abotargada aún existe, y en los últimos años su poder ha crecido.
- Sólo ha sido encontrada una fracción de su cifra total de víctimas; en China se ha vuelto fácil matar inocentes.
- Cortar los brazos de las víctimas es una práctica común de la secta, cuyos miembros contemplan luego cómo ésta muere desangrada.
- La Orden sirve a una diosa oscura que ellos creen que no es sino un aspecto de un dios primigenio adorado en secreto en muchas formas alrededor del mundo. La Orden denomina a la diosa "la Mujer Abotargada".

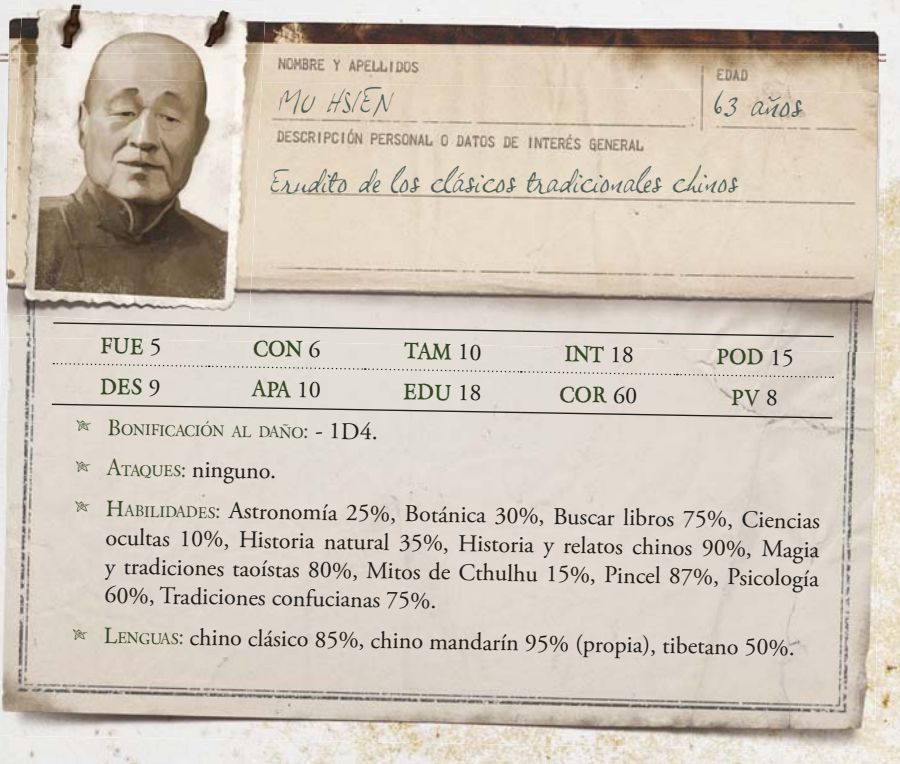
- Mu cree que la Orden desea traer a su diosa a la Tierra y que el primer paso, un envenenamiento o ruptura del cielo, tiene que suceder pronto.
- Tras alterar el cielo, al menos un año debe transcurrir antes de que el mundo quede mancillado por esos seres demoníacos, las mismísimas estrellas cambien de posición, y los terribles nombres del panteón de la diosa oscura, Cthulhu, Nyogtha, Yog-Sothoth y Azathoth, vuelvan a ser adorados.
- Mu señala que el uso del antiguo conocimiento puede prevenir tan trágicos sucesos, pero no proporcionará más detalles hasta que Jack Brady hable con los investigadores.

Si Mu Hsien cree que los investigadores están contra la Orden, les previene de que no deben volver a visitarle puesto que es demasiado peligroso. Sin embargo, pueden dejarle mensajes en la Lista de Correos de Shanghái, a nombre de Feng Wupei, a los que él responderá lo mejor que pueda.

Si los investigadores llevan inadvertidamente a la Orden hasta Mu Hsien, aquélla montará un asalto en toda regla a la casa, dirigidos por Carl Stanford, a fin de obtener los *Siete libros*. Queda a discreción del guardián cuándo tiene lugar el ataque, y si tiene éxito o no. Si Stanford obtiene el pergamino, se lo dará a Ho Fong (quien lo guardará en su capilla privada a la Mujer Abotargada) y después partirá de Shanghái a llevar a cabo otras misiones para su dios.

Si el pergamino es robado, Brady saldrá rápidamente de su escondite para tratar de recuperarlo. Los hombres de Lin Tangyu también pueden seguir a los investigadores, enviando aquél a sus monos y a unos cuantos de sus secuaces para recuperarlo. Si los investigadores localizan su paradero y quieren los *Siete libros* para ellos, tendrán que introducirse en casa de Mu Hsien y buscarlo.

En todos estos casos la casa es físicamente sólida y, si el guardián lo desea, Jack Brady puede haber preparado algunas sorpresas mortíferas contra posibles intrusos. También puede haber guardias, para lo cual el guardián puede tomar prestados algunos miembros de Acción Firme (ver más adelante) y permitirles utilizar pistolas con silenciador.



NOMBRE Y APELLIDOS: MU HSIEN
EDAD: 63 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Erudito de los clásicos tradicionales chinos

FUE 5	CON 6	TAM 10	INT 18	POD 15
DES 9	APA 10	EDU 18	COR 60	PV 8

- Bonificación al daño: - 1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Astronomía 25%, Botánica 30%, Buscar libros 75%, Ciencias ocultas 10%, Historia natural 35%, Historia y relatos chinos 90%, Magia y tradiciones taoístas 80%, Mitos de Cthulhu 15%, Pincel 87%, Psicología 60%, Tradiciones confucianas 75%.
- Lenguas: chino clásico 85%, chino mandarín 95% (propia), tibetano 50%.

Nueva China

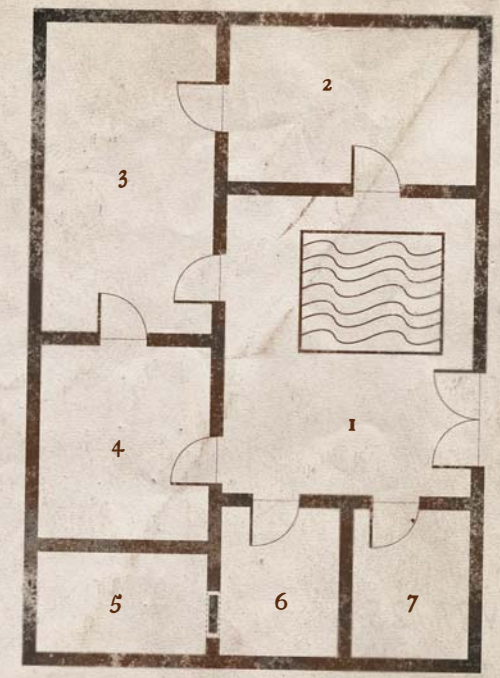
Chu Min es el líder de una organización parapolicial secreta, que consiste en unos 200 hombres y mujeres jóvenes chinos, entre los que hay estudiantes, vendedores, dependientes de comercio, obreros, periodistas, policías, funcionarios de bajo rango, e incluso maestros, y cuyo objetivo es lanzar una campaña contra los elementos más corruptos de Shanghái utilizando técnicas directas: bombas y asesinatos.

Aunque diversas facciones de Shanghái a veces cometen actos terroristas, las organizaciones políticas formales tienen objetivos que son imposibles de alcanzar mediante el terror, puesto que tales actividades acaban por amenazar a las propias organizaciones. Sin embargo, el grupo de Chu Min está respaldado económicamente por un acaudalado radical, Sung Lee, y por tanto no necesita programas, planes o compromisos. El lema del grupo, denominado "Las cuatro firmezas" (estudio firme, creencias firmes, práctica firme y acción firme), es un buen indicativo de la escasa sutileza de Nueva China. En sus mítines masivos, Nueva China denuncia a todo y a todos, colocándose el objeto de sus iras en una lista de enemigos que se hace más larga día a día, para cuando llegue el momento de pasar factura.

La mayor parte de la gente que milita en Nueva China lo hace para desfogarse, pero la facción liderada por Chu (Acción Firme) está dedicada a la violencia, y sus miembros se entrenan sin cesar en las artes marciales, en tácticas de guerrilla, y en uso de armas. Éste es el grupo del almacén de la carretera de Zhoushan, a quien vigilan los agentes del capitán Isoge, y probablemente otros grupos.

Los miembros de Acción Firme que pueden estar un día cualquiera en el almacén son 1D20 + 5 hombres y mujeres. Para practicar, la mayoría se enrolan en bandas locales o con señores de la guerra durante algunos meses o hasta un año. Bien entrenados por un graduado de la Academia militar Whampoa y por Jack Brady, y con cada vez más experiencia en combate, Acción Firme tiene un potencial formidable, más como un grupo de comandos que

Casa de Mu Hsien



Planta baja

1. Patio abierto
2. Estudio y biblioteca de Mu
3. Salón
4. Dormitorio de Mu
5. Habitación de Jack Brady
6. Cocina
7. Habitación del criado

Muros del complejo de 3,60 m de altura

Puerta secreta

Piscina

Escala aprox. 1:150

TRES AGUERRIDOS GUARDIAS DEL ALMACÉN

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	COR	PV
1	14	13	12	14	14	13	9	65	13
2	15	11	11	16	13	13	10	50	11
3	15	14	13	13	16	13	11	45	14

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Puñetazo 80%, daño 1D3 + 1D4.

  Patada 70%, daño 1D6 + 1D4.

  Cabezazo 60%, daño 1D4 + 1D4.

  Cuchillo de combate 55%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

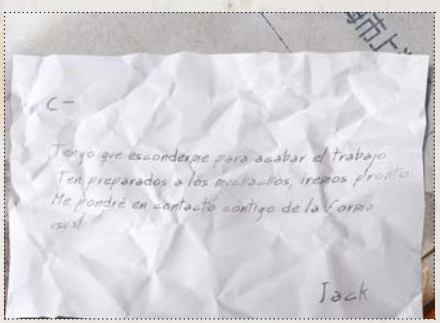
  Subfusil 50%, daño 1D10 + 2.
- Hechizos: ninguno.
- Habilidades: Artes marciales 80%, Descubrir 55%, Discreción 65%, Doctrina de Acción Firme 75%, Escuchar 70%, Esquivar 85%, Glorias pasadas y futuras de los chinos 70%, Lanzar 60%, Ocultarse 65%, Saltar 50%, Trepar 55%.
- Lenguas: chino mandarín 40% (propia).

*El guardia nº 3 es una campesina cuyo esposo fue asesinado por la Orden; es dura y vengativa, y quizá se deje llevar por sus impulsos aunque un enemigo se rinda.

como una banda de anarquistas. Además de abundantes fusiles, subfusiles y pistolas, poseen dos ametralladoras calibre 30, cajas enteras de granadas de mano, un mortero de 60 mm con abundante munición, y tanta dinamita y detonadores como deseen, de fuentes americanas en el mercado negro de las Filipinas. Al final de este capítulo pueden hallarse las descripciones de los miembros de Acción Firme y sus armas, excepto para los guardias del almacén, que se dan a continuación.

Ostensiblemente vacío y junto a una fundición convenientemente ruidosa, las puertas del almacén están cerradas y las ventanas cerradas con tablones; los miembros del grupo entran sigilosamente por una puerta trasera provista de un fuerte candado (FUE 40), de uno en uno y de dos en dos. Hay una guardia de 1D3 miembros del grupo vigilando la entrada y la armería. En un despacho del interior, hay un escritorio donde se guardan los archivos de los cargamentos de armas, un mapa de navegación de los alrededores de Shanghái con una ruta trazada a la isla del Dragón gris, y un cuaderno con anotaciones de mareas en previsión de un asalto a dicha isla. Una carpeta guarda los informes de varias misiones de exploración a la isla, pero están en mandarín, y además en jerga militar. El único texto en inglés está en una hoja suelta de papel arrugado:

DATO. Nota manuscrita a lápiz en una hoja arrugada de papel blanco *(Los papeles de Nyarlathotep nº 42).*



Los papeles de Nyarlathotep nº 42, pág. 323

Relevancia de la información: establece que el asalto a la isla del Dragón gris tendrá lugar pronto; ofrece además la probabilidad de que Jack Brady participe.

La "forma usual" consiste en que Chu va a cierta casa de té cada mañana y pide té y pastelillos. Si hay algún mensaje, está escrito en papel de arroz debajo de los pastelillos, una vez leído, se come el mensaje con los pastelillos y continúa con sus asuntos. Isoge sabe que la casa de té forma parte de la rutina de Chu pero ignora su otro significado. Si Chu se pone en contacto con los investigadores les citará en la casa de té, "La mañana de otoño".

Chu mantiene una tapadera como almacenero pero en realidad sólo trabaja para Acción Firme. Antes era policía y conoció a Jack Brady hace años, como oponente menor en una campaña anticorrupción. Tras retirarse de la policía, Chu fue reclutado por Sung Lee y a su vez reclutó a Brady quien tenía experiencia, era de fiar, y no tenía problemas con cosas como fines, medios o ética. Cuando Brady proporcionó pruebas de las horribles actividades de la secta, consiguió la aquiescencia de Acción Firme para atacar el cuartel general de los sectarios. Ninguno de los radicales, ni siquiera Brady, comprende el alcance del tremebundo plan que se prepara en la isla del Dragón gris, ni las poderosas fuerzas que la protegen.

Jack Brady

Jack vive en una habitación secreta, que raramente abandona, en casa de Mu Hsien, y tan sólo el erudito y su viejo cocinero saben que Brady se oculta allí, aguardando el momento de actuar. Brady revela su presencia cuando está seguro de que los investigadores están de su lado, simplemente apareciendo una mañana o una tarde en su hotel o restaurante (hace tiempo que aprendió lo peligroso que puede ser salir de noche).

Aunque está razonablemente cuerdo, su actitud es justificablemente paranoide. Sólo se quedará el tiempo suficiente para relatar su historia y concertar una cita posterior. Va disfrazado, pero si los investigadores están siendo vigilados, el guardián debe llevar a cabo una tirada de **Ocultarse** para Brady; si la falla, y los vigilantes saben quién es Brady, le han reconocido.

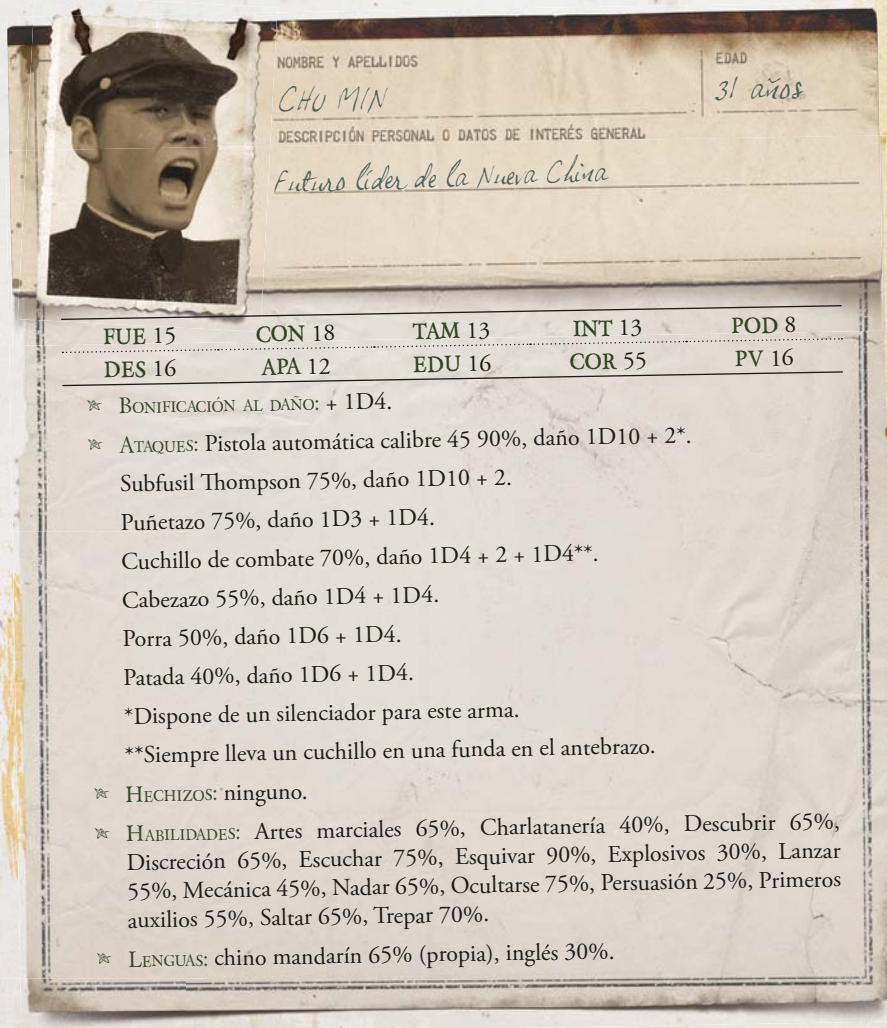
Relevancia de la información: la declaración debería responder la mayoría de preguntas de los investigadores, y determinar su curso de acción inmediato. Prepárate para ampliar la información una vez los investigadores hayan leído esta ayuda de juego.

DATO. El relato de Jack Brady (*Los papeles de Nyarlathotep nº 43*).


El relato de Jack Brady

Los papeles de Nyarlathotep nº 43, pág. 326 / 327

Cuando Brady acaba su relato les dice que la adoración a Nyarlathotep existe en todo el mundo, sin distinción de clase o raza. Sabe de la existencia de la Hermandad del Faraón Negro, la Orden de la Mujer Abotargada, la Secta del Murciélago de la Arena, y por supuesto la Secta de la Lengua Sangrienta, pero también hay sectas en la India, Japón, América del sur, y la Polinesia. Brady también conoce nombres: Omar Shakti, Edward Gavigan, Ho Fong y Tandoor Singh.


NOMBRE Y APELLIDOS: CHU MIN
EDAD: 31 años
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Futuro líder de la Nueva China

FUE 15	CON 18	TAM 13	INT 13	POD 8
DES 16	APA 12	EDU 16	COR 55	PV 16

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Pistola automática calibre 45 90%, daño 1D10 + 2*.

  Subfusil Thompson 75%, daño 1D10 + 2.

  Puñetazo 75%, daño 1D3 + 1D4.

  Cuchillo de combate 70%, daño 1D4 + 2 + 1D4**.

  Cabezazo 55%, daño 1D4 + 1D4.

  Porra 50%, daño 1D6 + 1D4.

  Patada 40%, daño 1D6 + 1D4.

  *Dispone de un silenciador para este arma.

  **Siempre lleva un cuchillo en una funda en el antebrazo.
- Hechizos: ninguno.
- Habilidades: Artes marciales 65%, Charlatanería 40%, Descubrir 65%, Discreción 65%, Escuchar 75%, Esquivar 90%, Explosivos 30%, Lanzar 55%, Mecánica 45%, Nadar 65%, Ocultarse 75%, Persuasión 25%, Primeros auxilios 55%, Saltar 65%, Trepar 70%.
- Lenguas: chino mandarín 65% (propia), inglés 30%.

La idea de Brady era que Elias hubiera arrojado luz sobre alguna de esas sectas puesto que, no siendo él un estudioso, carece de crédito literario. Si alguno de los personajes es autor, Brady le insta a que escriba acerca de las sectas.

Su objetivo ahora es aprender los secretos del Ojo de luz y de oscuridad que contienen *Los siete libros crípticos de Hsan*, que actualmente estudia Mu Hsien, para poder así reponer el símbolo protector en la isla del Dragón gris, abortando así el Gran Portal de Nyarlathotep, y destruyendo de paso a sir Aubrey y a sus legamosos adoradores. De allí tiene la intención de dirigirse a Kenia, para destruir el gran templo de Nyarlathotep y colocar un segundo símbolo, para luego ir a Australia y colocar un tercero protegiendo la ciudad de la gran raza de futuras explotaciones. Los investigadores están invitados a acompañarle y ayudar, pero no puede moverse hasta haber traducido los *Siete libros*. El tiempo apremia porque el portal se abrirá en menos de un año.



NOMBRE Y APELLIDOS: JACK "BRASS" BRADY | EDAD: 36 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL

Eterno soldado de fortuna, y único miembro cuerdo de la Expedición Carlyle

FUE 17	CON 16	TAM 17	INT 13	POD 16
DES 18	APA 8	EDU 5	COR 20	PV 17

Brady es violento e instintivo; su COR es peligrosamente baja para las tareas que le aguardan, y es muy probable que muera pronto. Es un hombre peligroso y, si se vuelve loco, atacará cualquier cosa que le parezca esté relacionada con los Mitos.

- Bonificación al daño: + 1D6.
- Ataques: Puñetazo* 80%, daño 1D3 + 1D6.

  Cabezazo 75%, daño 1D4 + 1D6.

  Cuchillo de combate 70%, daño 1D4 + 2 + 1D6.

  Subfusil Thompson 60%, daño 1D10 + 2.

  Porra 50%, daño 1D6 + 1D6.

  Patada 40%, daño 1D6 + 1D6.

  *Si tiene tiempo de colocarse su "puño americano", hace 1D3 + 2 + 1D6 con el puñetazo.
- Magia: la placa de latón que le diera su madre tiene un 85% de probabilidad de atraer y desviar un ataque de un arma que pueda empalar por asalto, siempre y cuando el ataque no sea por la espalda.
- Habilidades: Charlatanería 60%, Conducir automóvil 50%, Conducir maquinaria 50%, Descubrir 85%, Discreción 85%, Escuchar 75%, Esquivar 95%, Explosivos 85%, Lanzar 75%, Mitos de Cthulhu 45%, Nadar 65%, Ocultarse 75%, Primeros auxilios 65%, Psicología 35%, Saltar 70%, Seguir rastros 50%, Trepar 70%.
- Lenguas: inglés 55% (propia), árabe 15%, chino mandarín 35%, turco 22%.

Brady puede explicar o no los detalles del asalto armado que planea contra la isla del Dragón gris (se detallan en un recuadro más adelante, junto con las descripciones de Jack, Chu Min y los otros miembros de Nueva China).

Brady y Choi Meiling

Jack aconseja a los investigadores que busquen un lugar seguro y esperen allí, pero si le informan de que Choi Meiling ha desaparecido, llega a una inmediata e iracunda conclusión: atacará la casa de Ho Fong para buscarla, aunque ello pueda dar al traste con el asalto a la isla, y ponga tras él a la policía además de a la secta. Chu Min rechaza de plano lanzar un ataque prematuro contra Ho Fong, por lo que Brady suplica a los investigadores que le ayuden. Si ellos también rehúsan, irá solo y nunca se sabrá nada más de él. Cuidadosas negociaciones de los investigadores con los miembros de Acción Firme permitirán llevar adelante el ataque contra la isla.

Desde que los investigadores se encuentren con Brady, Mu Hsien tardará 1D8 + 4 días en descifrar el pergamino.

¿Nunca se encuentran con Brady?

Si los investigadores jamás se encuentran con Brady, el guardián tiene varias opciones: puede juzgar que Hsien acaba la traducción y que el asalto contra la isla tiene lugar. Que, o bien la Orden de la Mujer Abotargada, o bien los hombres de Lin Tangyu encuentran a Mu Hsien y recuperan el pergamino antes de que la traducción esté acabada. También puede decidir que no sucede nada crítico durante la visita a Shanghái, y que los personajes pueden llevar a cabo acciones independientes contra la secta basadas en lo que descubren. El guardián también puede conectar por separado a Chu Min con los investigadores tras la muerte de Brady, para así poder continuar con el asalto planificado a la isla de Dragón gris.

Los siete libros crípticos de Hsan



Se trata en realidad de un pergamino chino clásico, organizado en siete partes; este ejemplar en particular es mucho más antiguo y perfecto que los usuales, proporcionando un + 11 a Mitos de Cthulhu y un x 4 a hechizos. Los hechizos incluyen Contactar con los hongos de Yuggoth, Encontrar portal, Ojo de luz y de oscuridad, y Símbolo arcano. El pergamino, que es de grandes dimensiones, y se guarda siempre en una funda hecha a su medida, y que lleva un Símbolo arcano.



El pasaje relativo al Ojo de luz y de oscuridad se encuentra en el capítulo V de los *Siete libros*. Para una descripción del hechizo, ver el libro de reglas de LdC en la pág. 345.

Los papeles de Nyarlathotep nº 44, pág. 322

El método para crearlo sólo se encuentra en este ejemplar de los *Siete libros*, y es por ello que la Orden de la Mujer Abotargada lo busca desesperadamente. Por cierto, la Orden es mencionada en diversos pasajes del pergamino, el cual afirma que la Orden es sólo un mensajero entre muchos.

Descifrar los caracteres manuscritos e idiosincrásicos del pergamino y entender los portentos que encierra, es una tarea formidable incluso para un erudito como Mu Hsien; por sí solo, un investigador debería tener al menos un 50% en chino mandarín para empezar y, sin ayuda exterior, sólo tiene un 10% de probabilidad (no acumulativa) por año de descifrar el arcano texto.

Sobre el Ojo de luz y de oscuridad

Con la descripción obtenida en *Los siete libros crípticos de Hsan*, los investigadores pueden intentar proteger uno o más de los vértices del triángulo que marca el Gran Portal. El pasaje debe ser seguido con precisión y el guardián debería juzgar severamente los resultados.

La "sangre de un inocente" significa sangre de alguien que no tenga conocimiento alguno de los Mitos, y la cantidad necesaria no es más que unos pocos centilitros. Si algún investigador idiota se carga a una docena de personas para crear una protección supuestamente efectiva que salve a esas mismas personas, se merece que le detengan y le ejecuten por criminal.

Al Ojo se le consagran 100 puntos de Poder permanente, obtenidos de la gente que canta durante el hechizo (que no es preciso que lo sepa). Cada hora de cántico absorbe 1D4 puntos de POD de cada participante, hasta que la totalidad de los 100 puntos haya sido absorbida. Todo personaje que quede a 0 puntos de Poder muere en el acto. Si al ponerse la luna no se han absorbido los 100 puntos precisos, la activación falla, todos los puntos absorbidos se pierden, y hay que volver a empezar desde cero. No hay que informar a los jugadores de lo que sucede hasta que la creación del Ojo haya tenido lugar o haya fracasado, momento en el cual deberían empezar a sumar los totales que el guardián deberá haber llevado en privado hasta entonces.

Una vez activado, el símbolo desaparece en el interior de la sustancia en la que ha sido grabado, cincelado o físicamente inscrito, y no puede borrarse mediante ningún agente físico, o de magia normal. Cuando están en las proximidades, aquéllos que lo crearon (y sólo ellos) pueden percibir el débil nimbo que emana del Ojo.

Un Ojo de luz y de oscuridad es un potente guardián, que debilita a todo agente, monstruo o criatura de los otros dioses y de los primigenios que entre en la zona protegida, a razón de 1 punto de magia por hora. Si permanecen hasta que el total de sus puntos de magia llega a 0, se desintegran. En sus cercanías no pueden llevarse a cabo hechizos de Contacto, Convocatoria, ni Llamada.

Nyarlathotep sabe cómo destruir estas protecciones, si se pueden localizar, pero destruir un Ojo requiere un hechizo único y específico para él, cuyas características puede costar años deducir. Además, los miembros de las sectas involucradas en el plan de Nyarlathotep no conocen ningún procedimiento para detectarlos. Si obtienen y aprenden a utilizar *Los siete libros crípticos de Hsan*, dispondrán de un hechizo, Encontrar portal, que permite llevar a cabo inspecciones visuales para encontrar el lugar, lo cual es un proceso sencillo, pero que requiere utilizar a un agente ingenuo, enviándole a la zona sospechosa para encontrar y destruir la protección antes de que ésta le destruya a él, como hizo Roger Carlyle en Dahshur.

Nadie sabe cuántos Ojos existen todavía, quién los creó, o dónde están situados si es que hay más.

La isla del Dragón gris

SHANGHÁI

Este ominoso atolón, plaza fuerte de la secta, juega un papel fundamental en la apertura del Gran Portal. ¿Serán capaces los investigadores de frustrar los planes de Nyarlathotep y de sobrevivir a la ira de sus sectarios?

Si los investigadores encontraron la foto de la bahía de Shanghái, en ella aparece una parte del *Ama oscura*. Hay un 30% de probabilidad de que se encuentre fondeado en Shanghái cuando lleguen los investigadores, probabilidad que va aumentando en un 5% diario por cada día que pasen en dicha ciudad. Con una tirada de **Idea**, los jugadores podrán reconocer el yate. La tripulación nunca permanece en Shanghái más de unas pocas horas: bajan del barco al anochecer y regresan hacia medianoche. Está amarrado cerca de la orilla, y tanto los suministros como los cargamentos especiales de artefactos procedentes del almacén de Ho Fong son trasladados a bordo mediante una lancha.

Esta información está disponible en la oficina del práctico del puerto de Shanghái, o por parte de la gente que pulula por la orilla, sin que cueste más que unas pocas monedas. Si se recurre al práctico, en su oficina también puede aparecer información acerca del *Viento de marfil* (con el que los investigadores pueden haberse encontrado en Londres), o bien el propio barco puede estar fondeado en el puerto.

Si se visita la Oficina de Correos de Shanghái, ni en Lista de Correos ni en la sección de Apartados reconoce nadie el nombre *Ama oscura*, si bien el cartero que cubre la ruta del almacén de Ho Fong recuerda algunas cartas dirigidas a Alfred Penhurst, a bordo del *Ama oscura*, enviadas al almacén.

A bordo del Ama oscura

El *Ama oscura* es un yate a vapor de 27 m de eslora, de excelente estampa y bien equipado, con interiores de nogal barnizado y teca, que arbola pabellón británico. Tiene las líneas cuadradas y sólidas tan típicas de la arquitectura naval de finales del siglo XIX, y su velocidad máxima deberían ser entre 8 y 12 nudos *(entre 16 y 24 km/h)*, pero ha sido reacondicionado y reforzado por dentro. Con el mar en calma, sus nuevos motores le permiten alcanzar los 45 nudos (unos 90 km/h), es decir, más velocidad que cualquier buque de guerra en el Pacífico, excepto un par de destructores japoneses experimentales.

Si no fuera por el meteorito, algunos artefactos de los Mitos que pueda llevar como carga, y la curiosamente vacía carbonera (ver más adelante), no hay nada sospechoso en el navío. El camarote del capitán Savoyard está sucio, con botellas vacías de licor y revistas pornográficas tiradas por el suelo. El camarote del propietario, que ocupa Sir Aubrey cuando viaja a bordo, está limpio, ordenado, y cerrado con llave. La poco resistente puerta (FUE 12) puede forzarse o descerrajarse. Los alojamientos de la tripulación son seis literas sucias y hacinadas en el castillo de proa. Hay también algunos trasteros de pequeñas dimensiones, la cabina del timonel en el centro del navío, un comedor, una sala, una cocina, tres pequeños camarotes para huéspedes, y tres lavabos. Sólo el desocupado camarote del propietario ofrece un lugar adecuado para esconder polizones a bordo del *Ama oscura*.

Si el yate es seguido, una tirada de **Descubrir** hecha por Savoyard le permite descubrir al navío perseguidor. En ese caso, llamará por radio a sir Aubrey cuando esté cerca de la isla del Dragón gris para preguntarle qué hacer.

La tripulación

Los seis tripulantes del yate son despreciables híbridos de humanos y profundos; para una descripción detallada de esa gente, se puede consultar el relato de Lovecraft *La sombra sobre Innsmouth*. Si algún investigador se ha encontrado alguna vez con profundos, los reconocerá de inmediato. Jules Savoyard, un francés miembro de la secta, está al mando.

Tanto él como el resto de la tripulación llevan medallones con el símbolo de la secta (una tirada de **Descubrir** permitirá a los investigadores fijarse en los medallones, y una tirada subsiguiente de **Idea** les permitirá leer los caracteres, o recordarlos para una traducción futura).

Savoyard tiene un aspecto gomoso y degenerado. Su nariz ha desaparecido parcialmente, sus ojos tienen venas amarillas, y su cabeza tiene partes en las que se le ha caído el pelo que, por lo demás, es negro, grasiento, y muy abundante. Todo investigador que consiga una tirada de **Física** o de **Medicina** deducirá de inmediato que sufre de envenenamiento por radiación.

Las descripciones de Savoyard y de su tripulación aparecen al final de este capítulo.

El objeto mortal de la caldera

Es una buena hipótesis, aunque no es radiación atómica "normal" lo que le está afectando, sino un trozo de una piedra verde brillante escondida en el quemador de la caldera, y sobre la que se arrojan carbones al rojo cuando hay alguna inspección. La piedra es un meteorito, y su calor eleva la presión del vapor mucho más de lo que permitiría el carbón. El quemador y la caldera están separados del resto de la sala de máquinas por una mampara de plomo, pintada para que parezca de hierro.

Todo investigador que mire en el quemador notará una coloración extraña; una vez abierta la portezuela, cualquiera que se acerque a menos de 6 m de la trampilla, quedará expuesto a los rayos del objeto.

Tripulantes mestizos enloquecidos del Ama oscura

Todos y cada uno de estos mestizos acabarán degenerando en profundos. Atacan a cualquier intruso en cuanto le ven, y luchan ferozmente; todos están locos de atar.

A bordo del barco no tienen mucho que hacer e imitan a su alcohólico capitán, bebiendo interminablemente y a continuación durmiendo la mona. No estarán mucho más alerta en alta mar que en puerto.



NOMBRE Y APELLIDOS: Jules Savoyard — EDAD: 39 años

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Capitán de barco, y sacerdote menor de la Orden de la Mujer Abotargada

FUE 8	CON 10	TAM 15	INT 10	POD 16
DES 9	APA 3	EDU 10	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Pistola automática calibre 45 40%, daño 1D10 + 2.
- Hechizos: Ola de olvido.
- Habilidades: Derecho 20%, Descubrir 50%, Discreción 40%, Mitos de Cthulhu 15%, Orientarse 45%, Pilotar barco 60%.
- Lenguas: chino mandarín 40%, francés 75% (propia), inglés 35%.

TRIPULANTES MESTIZOS ENLOQUECIDOS DEL AMA OSCURA

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV
1	10	9	12	9	5	13	4	11
2	11	8	13	9	4	12	4	11
3	9	10	10	8	13	12	5	10
4	9	7	9	8	8	10	3	8
5	11	15	11	8	7	9	3	13
6	13	12	9	8	10	9	3	11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Hoz de la secta 35%, daño 1D4 + 3.
  Cachiporra 25%, daño 1D6.
  Puñetazo 20%, daño 1D3.
- Habilidades: Descubrir 40, Escuchar 45%, Nadar 90%, Pescar 65%, Pilotar embarcación 40%.

La radiación del meteorito tiene POT 15, contra la que los afectados por ella deberán tirar resistencia con su CON. Si la tirada falla, al cabo de unas cinco horas la víctima empieza a sentirse débil, con dolor de cabeza y náuseas, y su FUE y su DES se reducen a la mitad, así como su porcentaje en todas las habilidades físicas, como **Trepar**, **Saltar**, etc. El efecto dura 12 horas. Por cada exposición adicional a la radiación, se lleva a cabo otra tirada de resistencia y, cada vez que se falle, se dobla la duración del efecto.

Si en opinión del guardián alguien pasa demasiado tiempo expuesto a los rayos del meteorito, el efecto inicial se vuelve permanente. En algún momento, los puntos de vida de la víctima bajan al ritmo de 1 al día, al debilitarse la víctima hasta morir. No se conoce tratamiento alguno, aunque la hospitalización puede alargar la vida, a menos que se le realicen transfusiones de sangre diarias. Mientras la trampilla del quemador esté cerrada, todos están a salvo de los efectos de la radiación.

Desembarcando

A unos 450 km al sureste de Shanghái se encuentra la isla del Dragón gris, un mero atolón en la mayoría de mapas. De hecho es un volcán durmiente, cuyo cono principal lleva tanto tiempo en silencio que se ha erosionado hasta quedar reducido a un arrecife circular que encierra una ancha laguna. A su vez, la laguna rodea un cono secundario bajo, una isla plana a su alrededor, y un pequeño poblado. Sólo las cartas de navegación japonesas y británicas representan correctamente este lugar como un atolón, y además marcan la zona circundante como "aguas peligrosas". Ningún país se ha preocupado de reclamar un lugar territorialmente tan poco valioso.

En la laguna

El *Ama oscura* amarra en el crujiente muelle que hay junto al poblado, en el que viven unos 50 mestizos de humano y profundo, algunos de los cuales siempre vigilan el canal por el que se puede atravesar el arrecife, para prevenir la llegada de intrusos. Tales informes llegan a sir Aubrey en unos 10 minutos, que es el tiempo que tarda un profundo en nadar desde el puesto de vigía (que está camuflado) hasta la cámara de la Mujer Abotargada del interior del cono de cenizas. También hay una entrada terrestre a la cámara, tal y como se señala en el mapa.

La isla es en su mayoría ceniza y arena, siendo sus principales residentes las palmeras enanas y los cangrejos de arena. Hay más de media docena de fumarolas repartidas por la isla, que de lejos dan aspecto de incendios. El cono de ceniza que remata la isla tiene unos 150 m de altura, siendo el ascenso empinado aunque posible en aproximadamente media hora. El guardián puede requerir tiradas de **Trepar** justo antes de llegar a la cima, donde no hay sino un a modo de gran tapón de bordes irregulares, del que emana, a través de algunas fisuras, un suave vapor cada pocas horas.

LA COLONIA DE LOS PROFUNDOS: junto a la entrada submarina, pero a mucho mayor profundidad, hay una pequeña colonia de profundos que pueden ser atraídos a la superficie mediante cánticos desde el puesto de vigía en unos 1D4 + 1 minutos. Hay un 20% de probabilidad de que un profundo al azar esté nadando, y detecte un bote con intrusos por la noche.

EL POBLADO: una docena de cabañas de techo de palma se arraciman entre los árboles, en el terreno más alto posible para estar fuera del alcance de la mayoría de los cangrejos de la arena. No hay tiendas, radios, armas de fuego, o ningún otro objeto útil. En algunas chozas al azar hay 1D10 + 10 estatuillas de los Mitos, y muchos de los habitantes de la isla lucen los caracteres de la secta en medallones, cinturones, etc. Una de las chozas contiene varias docenas de túnicas de seda amarilla y negra de la secta para equipar a los visitantes.

EL MUELLE: es una simple pasarela que se interna en la laguna lo suficiente como para que los navíos de hasta 3,60 m de calado puedan amarrar allí durante la marea baja.

EL PUESTO DE VIGÍA: una pequeña cabaña construida a unos 11 m de altura, entre tres palmeras que crecen juntas. Está lo bastante bien camuflado como para proporcionar un - 35 a cualquier tirada de **Descubrir**.

Una inspección sistemática de la isla permite ver, mediante una tirada de **Descubrir** con la probabilidad normal, seis cables de acero que anclan la cabaña al suelo, a fin de que no se mueva con el viento. El puesto es puramente visual; no tiene otro elemento detector que unos prismáticos, y otro elemento avisador que mensajeros.

EL SENDERO AL VOLCÁN: hay un sendero claramente visible que lleva desde el poblado a una cueva a unos 50 m de altura en la ladera del cono de cenizas. La entrada tiene esculpidos los caracteres de la secta, colmillos de los que parece gotear veneno, tentáculos, y otros símbolos gratos a los que no están bien de la cabeza. De allí arrancan unos escalones que descienden unos 60 m por el interior del cono; de vez en cuando, fuentes de azufre o humaredas nocivas cubren el camino; los investigadores apestarán durante horas después de haber pasado por aquí.

En las noches de ritual, los del poblado y un puñado de visitantes del continente, encienden antorchas y se dirigen entonando cánticos hacia aquí. Los investigadores pueden unirse al grupo si se disfrazan con los ropajes de la secta.

La cámara de la Mujer Abotargada

Esta cámara alberga una capilla dedicada a la Mujer Abotargada, y el ingenio que sir Aubrey ha construido para abrir el Gran Portal. La cámara es aproximadamente cilíndrica, de 45 m de altura, y es en realidad una caverna que quedó vacía cuando el material volcánico se retiró de lo alto del cono hasta el pozo de magma que hay más abajo. Una dura luz





Mestizos del poblado en la isla del Dragón gris

El guardián puede verse en la necesidad de volver a utilizar a los del pueblo, dependiendo del tamaño de la fuerza que desembarquen los investigadores. Si la abertura del Gran Portal está próxima, en la isla puede haber tantos sectarios como se desee. Todos y cada uno de estos mestizos pronto acabarán degenerando en profundos. Atacan a cualquier intruso en cuanto le ven y luchan ferozmente. Todos están locos de atar.

MESTIZOS DEL POBLADO en la isla del Dragón gris

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV
1	11	9	12	9	5	13	4	11
2	10	8	12	9	4	12	4	11
3	8	10	10	8	13	12	5	10
4	7	7	9	8	8	10	3	8
5	11	15	11	8	7	9	3	13
6	14	12	9	8	10	9	3	11
7	12	10	12	9	11	9	6	11
8	11	9	13	9	6	8	8	11

- Bonificación al daño: nula.
- Ataques: Hoz de la secta 35%, daño 1D4 + 3.
  Cachiporra 25%, daño 1D6.
  Puñetazo 20%, daño 1D3.
- Habilidades: Descubrir 45%, Discreción 55%, Escuchar 45%, Esquivar 45%, Pilotar embarcación 40%, Nadar 90%, Pescar 65%.

Sir Aubrey Penhew



Como quiera que para llevar a cabo su misión sir Aubrey necesitaba el vigor de la juventud, Nyarlathotep le concedió el físico de un joven de 20 años. Si la isla parece condenada, huirá a bordo del Ama Oscura. Es completamente posible para él pilotar el yate por sí solo, y puede soltar amarras y estar más allá del arrecife en 1D4 + 3 minutos después de subir a bordo. Si algún investigador es capturado en la isla, sir Aubrey le interroga concienzudamente antes de despacharle.

SIR AUBREY PENHEW,
aparenta 55 años, Par del Reino, egiptólogo y cruel hechicero

FUE 15	CON 18	TAM 12	INT 18	POD 21
DES 16	APA 18	EDU 18	COR 0	PV 15

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Revólver calibre 38 30%, daño 1D10.

  Hoz de la secta 25%, daño 1D8 + 1 + 1D4.
- Hechizos: Absorber la vida, Consunción, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con un habitante de la arena, Contactar con un profundo, Maldición de Azathoth, Ola de olvido, Puño de Yog-Sothoth, y cualquier otro que el guardián crea oportuno.
- Habilidades: Antropología 55%, Arqueología 75%, Astronomía 25%, Ciencias ocultas (egipcias) 50%, Discreción 40%, Electricidad 35%, Esquivar 35%, Física 35%, Historia (Egipto dinástico) 75%, Mecánica 45%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 50%, Persuasión 75%, Psicología 50%.
- Lenguas: árabe 40%, chino mandarín 50%, inglés 90% (propia), jeroglíficos 85% (sólo leer), lengua de la gran raza 40% (sólo leer), profundo 35% (sólo hablar).

naranja parece emanar de los hongos legamosos que recubren las paredes y el techo, pero en realidad es un reflejo de la energía procedente del pozo de magma del centro de la cámara.

EL SENDERO AL POBLADO: el camino hasta la superficie de la isla está adornado con figuras de la semilla estelar de Cthulhu, de los profundos, y de shoggoth.

EL COHETE DE SIR AUBREY: suspendida sobre el pozo de magma mediante recias vigas metálicas se encuentra una brillante bala de metal de unos 20 m de altura, construida con metales de aleaciones extrañas, que brillan con colores inhumanos. En el casco exterior sir Aubrey ha incluido diversos elementos del más elegante *art déco,* y hasta las aletas direccionales son de diseño. Alrededor del cohete, y en una serie de plataformas de diversa altura, 1D6 + 10 sectarios se afanan probando circuitos, haciendo reparaciones y soldaduras, e insertando cables. El cono superior del cohete aún no ha sido colocado.

Una docena de tubos de 2,50 cm de grueso descienden unos 1,50 m de la parte inferior del cohete al pozo de magma. Están al rojo blanco, arrojando un brillo parecido al de las lámparas fluorescentes, pero de intensidad cegadora; todos los trabajadores llevan gafas protectoras contra esta luz. Los tubos son aparatos extraterrestres, tubos de conversión que almacenan energía del magma para propulsar el cohete a través del Asia suroriental y sobre el océano Índico, para que allí abra camino al mal que deberá corromper el mundo.

A menudo, cuatro o cinco profundos salen del estanque burbujeante con cubos de una sustancia viscosa, que arrojan al pozo de magma.

ALMACÉN DE PIEZAS: aquí hay varios montones de herramientas, cajas de embalaje, materiales, y cierto número de tanques en forma de cigarro, equipados con arneses y tubos. Algunos de los sectarios que trabajan en el cohete llevan dispositivos de estos (que pesan unos 7 Kg) a la espalda: se trata de equipos de soldadura, que emiten rayos de luz escarlata la cual, al tocar el metal, lo funde. Los equipos tienen unas baterías que les permiten ser utilizados durante 1D4 + 8 horas a pleno rendimiento.



ALGUNOS PROFUNDOS

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	10	6	19	13	6	16	13
2	13	17	15	13	14	15	16
3	11	14	21	9	10	15	18
4	12	7	16	16	8	14	12
5	13	11	19	11	9	12	15
6	16	16	12	11	13	10	14
7	20	15	10	16	11	8	13
8	16	11	15	15	9	5	13

- Movimiento: 08/10 (nadando).
- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Tridente 25%, daño 1D6 + 1 + 1D4.
  Zarpa 25%, daño 1D4 + 1D4.
- Hechizos: el número 2 conoce el hechizo Consunción.
- Habilidades: Descubrir 45%, Discreción 35%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Lanzar 25%, Nadar 95%, Ocultarse 35%, Saltar 30%.

CINCO TRABAJADORES PROFUNDOS

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV
1	15	8	21	12	8	15	15
2	15	14	22	15	8	14	18
3	13	9	24	15	15	11	17
4	14	14	22	13	14	14	18
5	20	11	19	13	8	10	15

- Movimiento: 8/10 (nadando).
- Bonificación al daño: + 1D6.
- Ataques: Zarpa 25%, daño 1D6 + 1 + 1D6.
  Tridente 25%, daño 1D6 + 1D6.
- Hechizos: el profundo nº 3 conoce los hechizos Contactar con Cthulhu y Contactar con la semilla estelar de Cthulhu y el nº 4 sólo el primero de estos.
- Habilidades: Descubrir 45%, Discreción 35%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Lanzar 25%, Nadar 95%, Ocultarse 35%, Saltar 30%.
- Lenguas: profundo 55% (propia).

Aunque las llamas que proyectan sólo tienen un alcance de 1,50 m, hacen 2D10 puntos de daño si están a pleno rendimiento, y 1D10 si están a medio. Sus principios de funcionamiento son enteramente desconocidos para la ciencia humana, y no pueden ser recargados, pero a efectos del uso que le van a dar los investigadores, los artefactos no necesitan ser recargados.

EL ESTANQUE TRANQUILO: es el acceso acuático que utilizan los profundos para ir y venir de su colonia en la laguna.

EL ESTANQUE BURBUJEANTE: a él descienden unas escaleras que se adentran en el líquido oscuro y movedizo. Aquí trabajan cinco profundos, con un sexto que al parecer está al mando de las operaciones. Entre todos se ocupan de un shoggoth que se mueve nerviosamente, y que se encuentra en el estanque, casi invisible, y recogen trozos de su tejido para añadir a la energía del pozo de magma.

El profundo que está al mando es un *shoggoth-twsha*, o sacerdote de los shoggoth, una posición importante en la sociedad de los profundos. De vez en cuando coge con sus garras trozos vibrantes del légamo gris del shoggoth, y realiza encantamientos en dirección al estanque donde éste se halla.

LA JAULA: aquí aguardan un macabro destino los diversos prisioneros que la secta ha ido capturando aquí y allá, en total 1D20 + 20 seres humanos, en su mayoría pescadores y marineros aterrados. Si en el calendario religioso de la secta se aproxima la ceremonia de las novias de los profundos, la mayoría de las víctimas son mujeres.

El techo de roca de la jaula está a unos 2,40 m de altura; barras de acero (FUE 40) separadas unos 2,50 cm cierran la parte delantera, en la que hay una puerta de FUE 35, cerrada mediante una cerradura magnética de la que sólo sir Aubrey tiene la llave. No puede ser forzada.

Como quiera que los prisioneros pueden ver lo que sucede en el exterior de la jaula a través de los barrotes, la mayoría ha enloquecido contemplando los horrores que tienen lugar aquí, por lo que pueden poner en peligro la misión de los investigadores gritándoles, o quizá intentando atacarles si les van a rescatar.

LA ESTATUA: una imagen de la Mujer Abotargada de unos 3 m de altura. Tan tremendos como la escultura, son el centenar largo de brazos humanos cortados que cuelgan de sus tentáculos (tirada de **Cordura**, 1D3/2D8). Ahora los investigadores saben dónde fueron a parar los brazos cortados a las víctimas de Shanghái.

Una versión en panes de oro de los caracteres de la secta adorna el suelo delante de la estatua, y también hay una amplia variedad de manchas de sangre.

El mineral extraterrestre del que está hecha la estatua es inmune a la mayoría de formas de destrucción. Un millón de toneladas de TNT probablemente lograría destruirla; cualquier fuerza menor no lo lograría.

Si los investigadores utilizan el hechizo Encontrar portal descubrirán que la estatua es uno de ellos. A su través aparece Nyarlathotep cuando se le llama, en la forma de la Mujer Abotargada.

LA HABITACIÓN EGIPCIA: este es el lugar de reposo de sir Aubrey, un salón equipado con artefactos egipcios de diversas dinastías y de valor incalculable: estatuas únicas, bajorrelieves, medallones, etc. con un valor puramente nominal de 1D3 millones de $ americanos. A la habitación se entra mediante una arcada de la pared de la caverna. Una tirada de **Descubrir** permite fijarse en un encastre a todo lo ancho de la abertura. Hay un panel de acero (FUE 100) que permite aislar esta cámara del resto del complejo, y que se activa tirando de una cuerda que cuelga junto al trono.

Junto a éste también hay otra puerta, más pequeña, que lleva a una cámara funeraria de estilo egipcio, donde hay un sarcófago de mármol adornado con casi 150 Kg de panes de oro y piedras preciosas sin cortar, y con el rostro de sir Aubrey cincelado en la tapa. Cuando ésta se cierra, una ampolla de gas del interior emite una dosis suficiente para que el ocupante permanezca en animación suspendida durante ocho meses. Si se abre la tapa, el gas se disipa en 1D6 minutos; respirarlo durante unos momentos produce una sensación de mareo.

Si no se encuentra dirigiendo un ritual, hay una probabilidad del 50% de que sir Aubrey se encuentre en la habitación.

El taller de sir Aubrey

Dos gruesas puertas de plomo sellan esta zona. No están cerradas con llave, pero tienen un mecanismo que no permite que las dos estén abiertas a la vez. El interior del taller está atestado de estanterías, mesas, piezas del cohete y papeles. Si no se encuentra dirigiendo un ritual, hay una probabilidad del 50% de que sir Aubrey se encuentre aquí.

EL DETONADOR: en la mesa de trabajo central hay una pieza de gran tamaño, de forma parecida al morro del cohete, cuyo lugar es fácil deducir que está en el interior de éste. El conjunto está lleno de extrañas ruedecillas, cables multicolores, y minúsculos paneles con extraños y diminutos dibujos geométricos grabados. La parte eléctrica dejará perplejo incluso al mejor científico de entre los investigadores (nadie es capaz de inventar siglos de avances electrónicos en una tarde); sin embargo, se puede deducir (mediante una tirada de **Electricidad**) que se trata de algún tipo de detonador de tiempo y posición para una bomba. Tiradas de **Mecánica** o de **Física** permiten deducir que la bomba será accionada por una combinación determinada de tiempo y de presión atmosférica.

LA OJIVA: el pequeño espacio cilíndrico del centro del detonador será pues el lugar de la ojiva. Un registro del taller permite encontrar un arcón de plomo conteniendo un cilindro de metal que encaja exactamente en ese espacio. Se trata de una cabeza nuclear cuyo material fisible es el radio, y cuya misión es esparcir radiación por una zona de océano de unos 300 km^2 como bienvenida a los que vuelven. El principal poder explosivo, suficiente para rasgar momentáneamente el tejido espacial, procede del misterioso meteorito que, al detonar el núcleo de radio, producirá cantidades ingentes de energía. Una vez sacada la cabeza nuclear de su arcón, emite radiaciones peligrosas, de la misma manera y cantidad que el trozo de meteorito del *Ama oscura* (ver más arriba).

El shoggoth-twsha

Sus trozos de légamo (llamados *mapulo* por los híbridos de humano y profundo) le dan el poder de controlar al shoggoth si consigue vencer a éste en una tirada de resistencia de POD contra POD. En caso de que consiga la tirada, el shoggoth entra en un vago contacto mental con el sacerdote, y se le pueden dar órdenes mentales sencillas. El contacto dura una media hora, tras la que hay que conseguir otra tirada de resistencia para mantenerlo. A diferencia de otras tiradas, en ésta si el controlador tiene 10 puntos de POD más que el shoggoth, el éxito es automático y no necesita tirar cada media hora para mantenerlo.

Si la tirada falla, o simplemente el monstruo está sin control durante 10 minutos o más, queda moderadamente libre de la influencia mental, y los trozos de légamo que el sacerdote tiene en las manos empiezan a atacarle, clavándosele en los brazos, y causándole 1D3 puntos de daño cada uno por asalto a menos que de alguna manera se le rasquen o se le quemen. Son pegajosos y se adhieren a las manos, de manera que no se pueden arrancar por la fuerza. Por supuesto, para salvar al controlador hay que eliminar los dos trozos.

Mientras esté en contacto con el shoggoth, un controlador humano pierde 1D6/1D20 puntos de COR por cada media hora. Alguien que haya quedado reducido a 0 puntos de COR mediante este proceso puede seguir controlando al monstruo, aunque de una manera insana.

Un *shoggoth-twsha* sólo controla a un shoggoth con su *mapulo*. Si el monstruo muere, el *mapulo* ataca al controlador como se ha descrito anteriormente. Si se mata al controlador, ello hace que el shoggoth ataque preferentemente al responsable, a la vez que activa el *mapulo* para que empiece a devorar el cadáver.

SHOGGOTH-TWSHA, profundo sacerdote de los shoggoth

FUE 24	CON 18	TAM 24	INT 18	POD 24
DES 18	Mov 6/10 nadando		-	PV 21

- Bonificación al daño: + 2D6.
- Ataques: tiene un shoggoth bajo su mando.
- Zarpa 25%, daño 1D6 + 2D6.

  Tridente 25%, daño 1D6 + 2D6.

  Presa 25%, daño especial.
- Hechizos: Contactar con Dagón, Contactar con Hidra, Contactar con la semilla estelar de Cthulhu, Convocar a un profundo, Garra de Cthulhu, Ola de olvido.
- Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 10%, Escuchar 40%, Esquivar 40%, Mitos de Cthulhu 22%, Nadar 90%, Trepar 10%.
- Lenguas: profundo 70% (propia).



Un controlador siempre está protegido por unos cuantos profundos. Aquél no puede atacar físicamente pero puede utilizar la magia. Como quiera que no puede distraer su atención más de diez minutos, tales ataques mágicos suelen ser cortos pero brutales. Un método común es utilizar al propio shoggoth como arma.

Los *shoggoth-twsha* suelen ser miembros superiores de la raza de los profundos. Otras razas pueden aspirar al mismo trabajo utilizando el *mapulo*, pero cada semana deben llevar a cabo una tirada de **Suerte** (con 96-100 siempre se falla) para mantener el control y no ser devorados. Sólo los profundos pueden ser genuinos *shoggoth-twsha*, y uno de ellos mantiene el control con cualquier tirada de porcentaje excepto un 100.

El controlador permanece en su cargo hasta que un día es devorado por su pupilo. El aspecto habitual de uno de ellos es relajado, puesto que el *mapulo* suele alterar la química corporal del controlador de manera que no requiere descansar ni dormir (y de hecho ni siquiera se atreve a hacerlo).

Una vez el *mapulo* se ha activado y ha empezado a devorar al controlador, ya no resulta útil para controlar a otros shoggoth, y los profundos lo arrojan como comida a uno de ellos. Los profundos crean el mapulo mediante un proceso que tarda varias estaciones en completarse.

EL SHOGGOTH

FUE 65	CON 46	TAM 89	INT 7	POD 14
DES 1	Mov 10 (rodando)		-	PV 68

- Bonificación al daño: + 9D6.
- Ataques: Aplastamiento 100%, daño 9D6 por absorción.
- Habilidades: Encontrar presa 70%, Levantar cosas grandes y volverlas a depositar 90%.

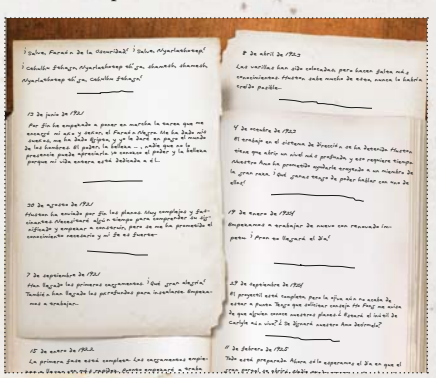
Es fácil conectar la cabeza al detonador: basta con tres tornillos, dos pistones de acero, dos cables eléctricos y un cable de seguridad. Para armarla, se gira la parte superior del cilindro media vuelta a la derecha, insertando el cable de seguridad en un enganche. La cabeza no puede explotar por sí sola y, si se destruye el conjunto del detonador, sir Aubrey tardará la mayor parte de un año en reconstruirlo. Una sección más adelante trata de las diferentes maneras de detener el lanzamiento.

LOS PLANOS: por encima de la mesa están esparcidos los planos del cohete y de la bomba. La letra y las fórmulas están en el alfabeto de la gran raza de Yith, y son descifrables en 1D10 + 4 semanas por alguien que tenga al menos un 80% en **Física,** y por lo menos INT 18. Los planos en sí son por demás explicativos, y los personajes no pueden por menos de saber que cualquier Ministerio de la Guerra de cualquier nación vendería su alma al diablo por tenerlos, especialmente Japón, cuyos agentes suponen que esta extraña arma existe.

EL CRONÓMETRO: en una caja de madera hecha a medida, hay un cronómetro marino doble, de los que usan los navegantes de todo el mundo para establecer la posición día a día. Aunque los minuteros y los segunderos concuerdan con los de los investigadores, las agujas horarias van ocho horas adelantadas. Una tirada de **Astronomía** o una de **Idea** (esta última con un - 25) permiten deducir que todos los instrumentos de navegación llevan la hora de Greenwich, y que las ocho horas son la diferencia entre la hora de Greenwich y la de China oriental.

LAS HERRAMIENTAS: las herramientas de la habitación tienen una forma extraña, como si estuvieran diseñadas para manos no humanas, y la mayoría de ellas no parecen tener propósito aparente. La elegancia de su forma y de su acabado sugiere que pertenecen a una tecnología bastante más avanzada que 1925.

DATO. Anotaciones en el diario de sir Aubrey desde 1921 hasta 1925. Se menciona una vez a Roger Carlyle, pero no a Jackson Elias. Robert Huston aparece con frecuencia. Si los investigadores ya han presenciado el nacimiento de la semilla de Nyarlathotep en Kenia, ese acontecimiento se menciona; si no han ido a Kenia, no; si fueron a Kenia y se perdieron el acontecimiento pero podrían volver, que el guardián decida. Un pasaje menciona a los "hijos del gran Cthulhu", refiriéndose a la semilla estelar que fue convocada para atacar a Jack Brady en el Club Náutico de Shanghái (a Brady se le menciona varias veces en el diario como "el traidor"). Este diario relaciona directamente los planes de Nyarlathotep y de Cthulhu. Si los investigadores pueden robarlo, el guardián puede utilizar su existencia para sembrar pistas en ésta o en futuras campañas. Leerlo entero cuesta 1D6 puntos de COR.



Los papeles de Nyarlathotep nº 45, pág. 317

La radiación en la cámara de la Mujer Abotargada

Las radiaciones residuales del pozo de magma infestan la cámara. Gran parte del material del pozo es una substancia lovecraftiana que el autor prefiere no definir y que, si el guardián lo desea, puede infligir algún tipo de penalización a la salud de todo el que pase en ella algún tiempo, pero recuérdese que sir Aubrey lleva varios años trabajando aquí y goza de buena salud.

Si el guardián desea que las radiaciones sean un factor a tener en cuenta, se sugiere lo siguiente. Después de un día de constante exposición al pozo de magma, la radiación afecta a los seres vivos 1D6 días después mediante una enfermedad degenerativa de los tejidos, que es uniformemente fatal sin que exista tratamiento alguno, si bien la hospitalización y el descanso pueden prolongar la vida. Al empezar los efectos de la exposición, la FUE y la DES de la víctima se reducen a la mitad al igual que todas sus habilidades físicas. La víctima pierde 1 punto de vida cada día hasta que muere. El guardián puede adornar la situación con ampollas en la piel, erupciones, brote de apéndices, caída de cabello, etc.

Al menos la mitad de los que trabajan aquí sufren de esta enfermedad, y conforme van muriendo, los van reemplazando. Ver a las víctimas requiere tirar COR, 0/1D4.

Rituales de la Orden de la Mujer Abotargada

En orden de importancia, la secta realiza ritos mortales y ritos sexuales. El guardián puede escoger el (o los) que quiera para que los investigadores los contemplen. Como quiera que la caverna es irregular y bastante oscura, la probabilidad de que puedan contemplar un ritual completo sin que se les detecte es del 90%, a menos que se delaten ellos mismos.

En las noches de ritual, la isla queda desguarnecida, y una vez acabados estos, los sectarios quedan exhaustos y la cámara queda vacía a excepción del *shoggoth-twsha*, que está allí para controlar al shoggoth. El shoggoth nunca forma parte de los rituales, y se le arrojan víctimas cada pocos días de forma regular.

Estos ritos se llevan a cabo a beneficio de los sectarios de la isla y de cualquier visitante. Otras plazas fuertes de la Orden celebran sus propias ceremonias. Por ejemplo, los rituales de Ho Fong en Shanghái son mucho mayores, pero muy parecidos.

El rito mortal

Varias horas de cánticos y bailes enloquecidos, seguidos por el sacrificio de varias víctimas a quienes se les cortan los brazos y se las deja desangrarse. Asisten entre 50 y 200 sectarios, incluyendo toda la colonia de profundos. Estos ritos suelen tener lugar siguiendo el calendario lunar, o en luna llena o en luna nueva.

Durante los rituales, los sectarios bailan haciendo sonar gongs y tocando flautas de bambú, revestidos de voluminosos ropajes de seda negra y amarilla, varias tallas más grandes que la suya, para simbolizar la gloriosa masa cósmica de la Mujer Abotargada. Estos ropajes hacen disminuir su capacidad de movimiento en 1 m por asalto, y reducen en 2 puntos su DES.

La Mujer Abotargada

"Tras el abanico negro
la estrujadora de almas sonríe afectadamente,
agitando sus brazos serpentinos y resbaladizos;
hinchada con grasa sangrienta
la devoradora con dientes de dragón
engulle lirios grises
de niños que se quedan temblando..."

—De "La diosa del abanico negro"

"... una forma majestuosa aparece ante el orgulloso Hun Tao. ¡La propia diosa ha acudido para humillarle! Sus gráciles tentáculos abrazan a los aterrorizados sirvientes, sus dientes de dragón se cierran sobre sus gargantas y sus hoces siegan sus frenéticos miembros a voluntad. Sus cinco bocas cantan victoria mientras Hun Tao llora y tiembla en su vacío salón!"

—De "El relato del sacerdote Kwan"

Esta forma de Nyarlathotep, particularmente repugnante, sólo es conocida en la Tierra por los miembros de la Orden de la Mujer Abotargada, cuya central está en Shanghái.

Aparece como un horror de forma vagamente femenina, de unos 300 kg de peso y 2,10 m de altura, con tentáculos en lugar de brazos, y más tentáculos que brotan de diversas partes de su piel, de un enfermizo color gris amarillento. Bajo sus ojos se agita otro tentáculo, rodeado por cinco bocas provistas de varias hileras de colmillos afilados. Viste una túnica amarilla y negra de fina seda.

Se parece crudamente a una mujer, aunque es difícil hacerse una idea clara debido a los numerosos tentáculos que le salen de diversas partes del cuerpo. Del cinturón de su túnica cuelga media docena de hoces, y asimismo en el cinturón se halla el Abanico negro, un objeto mágico que, cuando lo coloca bajo sus ojos, le permite adoptar la apariencia de una esbelta y bella joven china. El abanico hace concentrar la atención en los ojos, y de alguna forma oculta la masa, la forma horrenda y todo aquello que no sean los ojos. Cuando el abanico se retira, la monstruosidad de la forma queda plenamente visible.

Ayudada por el abanico, la Mujer Abotargada puede seducir a los hombres, proporcionando a sus víctimas placeres ultraterrenos y degenerados antes de asfixiarlas con su masa.

Si se mata a la Mujer Abotargada, Nyarlathotep se convierte en una masa de tentáculos retorcidos que taladran el suelo, introduciéndose allí para desintegrarse. La Mujer Abotargada se reformará en 1D6 + 2 meses. Esta aparente muerte y eventual renacimiento no tiene influencia alguna en Nyarlathotep o sus otros avatares.

LA MUJER ABOTARGADA, un avatar de Nyarlathotep

FUE 31	CON 44	TAM 26	INT 86	POD 100
DES 19	Mov 12	-	-	PV 35

- Bonificación al daño: + 3D6.
- Ataques: Beso 100%, daño destruye 1D6 INT.

  Tentáculo brazo 85%, daño 3D3 + atenaza para el Beso.

  Tentáculo pequeño 50%, daño 1D4 + 3 cada uno (llevan hoces).

  La Mujer Abotargada tiene dos tentáculos grandes que actúan como brazos, con los que puede atacar cada asalto. El primer asalto en que sea atrapada por uno de ellos, la víctima sufre 3D3 puntos de daño. En asaltos subsiguientes, el tentáculo se limita a acercarla a una de las bocas y mantenerla allí inmóvil para que la boca pueda ejecutar el Beso, que destruye 1D6 puntos de INT por asalto, permanentemente. Mientras le quede INT, la víctima puede intentar soltarse mediante una tirada de resistencia de FUE contra FUE. Una vez la víctima reducida a INT 0, su cráneo revienta y la Mujer Abotargada absorbe el cerebro aún palpitante (los "lirios grises" del poema). La Mujer Abotargada tiene otros tentáculos menores con los que también puede atacar. Cada uno de ellos (típicamente 1D10, tirándose cada asalto para ver cuántos atacan en ese asalto en particular) va armado de una hoz.
- Hechizos: conoce todos los hechizos de los Mitos. Puede convocar monstruos al ritmo de 1 punto de magia por cada punto de POD del monstruo. Puede convocar shantaks, horrendos cazadores, o servidores de los otros dioses al coste de 1 sólo punto de magia por ser.
- Pérdida de Cordura: 1D10/1D100.

Los ritos siempre acaban convocando a la Mujer Abotargada, que aparece en medio de un coro de cantores enloquecidos, devora a las víctimas y, en elegante mandarín, pronuncia una corta homilía exhortando al autosacrificio y a la obediencia ciega. Presenciar uno de estos ritos tiene un pequeño coste de Cordura por cada cadáver, más el coste normal por ver a la Mujer Abotargada.

El rito sexual

Estos ritos tienen lugar de forma irregular, cuando lo requiere un sacerdote o sacerdotisa, pero siempre al inicio y al final de la estación de los monzones. Incluyen el trato sexual de humanos y profundos. Una tercera parte de las hembras participantes (las hembras de los profundos también toman parte activamente) quedan embarazadas y llegan a término al cabo de unos meses; los investigadores pueden haber notado que en el poblado hay un número inusual de mujeres embarazadas.

Los ritos son de naturaleza copulatoria, sin ningún tipo de inhibición. Los investigadores a quienes esto repugne en su sentido natural de la decencia pierden 1D3 puntos de COR; los que estén más curtidos no pierden COR.

El rito especial del día del retorno

El 14 de enero de 1926, la isla acoge a todos los miembros de la secta que tienen cabida física; es un gran día para ellos y todos quieren participar (como consecuencia, todos los crímenes descienden en el Extremo Oriente durante unas semanas). El número de sectarios asistentes puede ir de 250 a 25.000, a gusto del guardián. Si hay mucha gente, el ritual tendrá lugar en el exterior del volcán. Quizá incluso se abatan las palmeras para que todo el mundo pueda ver (una buena manera de mantener con vida a los investigadores capturados, como mano de obra).

Carl Stanford no estará presente, puesto que tiene otros maléficos encargos que llevar a cabo para su amo. A menos que haya asuntos más urgentes, Ho Fong y muchos otros notables de la Orden acudirán a la isla para estar presentes en el gran acontecimiento.

Tras dos horas de cánticos solemnes se lleva a cabo el hechizo Contactar con Nyarlathotep; el dios aparece en la forma de la Mujer Abotargada y el público ruge. Sir Aubrey consagra entonces al dios la voluntad colectiva de los reunidos, y todos se deleitan en la existencia de los dioses exteriores y los primigenios. A continuación, la diosa se queda inmóvil hasta que se abra el portal. Sir Aubrey empieza entonces, en un segundo previamente calculado, a entonar las tremendas frases del gran ritual de apertura. Cuando se abra el portal, la Mujer Abotargada se despertará y emitirá un tremendo rugido de triunfo.

Unos 25 minutos antes del momento de la apertura, sir Aubrey indica a unos cuantos sectarios seleccionados que utilicen los soldadores para cortar los soportes del cohete; en el momento justo, el cohete se hunde 3 m en el pozo de magma con lo cual el magma rebosa y mata a los sectarios que cortaron los soportes. El cohete, apropiadamente consagrado con sangre y completo con todo y la ojiva, empieza a desarrollar potencia. Unos 15 minutos antes de la apertura, una carga explosiva hace volar la parte superior del cono de cenizas, dejando el camino libre, y el cohete despega hacia el océano Índico entre los vítores de los espectadores. En el momento oportuno, sir Aubrey entona las últimas y terribles palabras, al igual que sus aliados en otros continentes, el cohete explota y el camino queda abierto. Nyarlathotep ruge ante su triunfo y el mundo se encuentra a un paso de la destrucción final.

En medio de las celebraciones, sir Aubrey se retira a su sarcófago para un merecido descanso, del cual despertará meses más tarde, listo para perpetrar nuevos horrores.

Cómo frustrar el ritual de apertura

Hay diversas maneras de hacer que el ritual fracase. A continuación se relacionan las más obvias, pero seguro que a los jugadores se les ocurrirán otras.

La manera más sencilla y aparentemente más efectiva sería manipular el cronómetro de sir Aubrey para que adelantara o atrasara entre 10 y 20 minutos, con lo que sus hechizos y el cohete estarían desincronizados con el resto del ritual. El cronómetro pertenecía al *Ama oscura*. Una invocación y una explosión lejos de donde el eclipse es total no colaborarán en nada a la apertura.

Por desgracia, Nyarlathotep no suele dejar mucho a la improvisación, y es probable que haga comprobar la sincronización del cronómetro cada día a sir Aubrey cuando le da cuerda, es decir, después del desayuno. Para que este truco funcione los investigadores tienen que tener mucha suerte: cada uno de ellos tiene que conseguir una tirada de **Suerte**.

Si el guardián lo desea, el diario de sir Aubrey puede hacer mención a la necesidad imperiosa de una exactitud total en todos los lugares en que se realice el hechizo. Si el cronómetro es destruido varios días antes de la fecha prevista, el *Ama oscura* conseguirá otro, al cual guardarán varias docenas de sectarios, pero destruirlo el mismo día del ritual deja a sir Aubrey impotente, a menos que Nyarlathotep interfiera.

Si la ojiva fuera arrojada al magma, el intenso calor y la presión la harían detonar en 1D4 minutos, arrasando la isla y dejando el área radioactiva durante los siguientes 50 años. Aunque los investigadores podrían morir, también lo harían muchos sectarios y el cohete quedaría destruido, frustrando así los planes de Nyarlathotep.

Si se cortan parcialmente los soportes, al cabo de 4 minutos el cohete caerá en el magma con los mismos resultados que en el caso anterior, pero con algún tiempo más para escapar.

El detonador del cohete puede destrozarse a martillazos, o alterarse internamente con una tirada de **Mecánica** o de **Electricidad**, haciendo imposible su misión.

Una cantidad suficiente de explosivos químicos haría entrar el volcán en erupción, pero harían falta 1D10 + 15 toneladas de dinamita, o bien 8 de nitroglicerina, cantidades ambas difíciles de acarrear. Por supuesto, si los investigadores pudieran utilizar artillería naval el efecto sería el mismo: el esfuerzo requiere unos 60 proyectiles de 350 mm, 300 de 200 mm, o aproximadamente 1.000 de 120 mm. Sólo el capitán Isoge está en situación de organizar rápidamente dicho bombardeo. Como quiera que la isla no ha sido reclamada por nadie, sólo necesita el permiso de sus superiores.

No es posible utilizar aviación para bombardear la isla, puesto que está fuera del alcance de todas las bases de bombarderos de la zona, y en esas fechas no existían portaaviones. Tanto una carga explosiva bien colocada como un bombardeo naval pueden hacer detonar la cabeza nuclear de sir Aubrey.

La fuerza de asalto de Nueva China

Lo ideal es lanzar el asalto en una noche tranquila y con el cielo cubierto, con marea alta, después de que el yate de Ho Fong haya zarpado hacia la isla, lo que indica que estará a punto de tener lugar algún ritual. El conocimiento de la secta por parte de Mu Hsien le lleva a calcular que, durante un ritual o justo después de uno de ellos, habrá pocos o ningún sectario de guardia.

Si el número de sectarios en la isla aumenta visiblemente, Chu y Brady intentarán llegar a un acuerdo con cualquiera que pueda aportar gente armada. Brady no dudará en ofrecerse a devolver los *Siete libros* a Lin Tangyu a cambio de su ayuda; si conoce al capitán Isoge puede ofrecerle toda la información de carácter militar que pueda hallarse en la isla. Si Isoge puede ser convencido de que Brady y Chu son hombres de honor, puede ofrecer considerable ayuda si así lo desea el guardián.



Sin embargo, el guardián debería evitar como la peste una batalla campal entre los sectarios fanáticos por una parte y hordas de mercenarios chinos y de infantes de marina japoneses por la otra, apoyados los primeros por shoggoths y los segundos por andanadas de artillería naval. Semejante empresa requeriría un calendario coordinado, y diversos guardianes ayudantes.

Lo mejor sería lo que se describe acto seguido. Las misiones de exploración a la isla indican que cada vez hay más sectarios, tantos que es casi imposible explorar. Todo lo que pueden hacer los exploradores es bajar a tierra, pasar unos minutos aterradores escondiéndose de un sitio a otro, y volver a embarcar. Al menos uno de los grupos conseguirá capturar a uno de los degenerados habitantes del poblado quien, una vez convenientemente interrogado, dirá que la gran máquina está dentro del volcán, y que pronto volará.

Chu y Brady deciden lanzar varios grupos independientes de comandos, con la misión de localizar y destruir a sir Aubrey y al cohete, y con órdenes de no utilizar las armas de fuego a menos que sea imprescindible. Con un candor digno de mejor causa, Mu Hsien informa que las armas de fuego pueden no ser muy útiles contra los monstruos horribles que los brujos de la secta puede convocar y aconseja: "Sed sigilosos como el tigre y atacad con su misma decisión." Chu dirigirá un equipo de seis hombres, Brady otro tanto, y los personajes pueden formar su propio comando, quizá respaldados por algunos expertos en armas o en Artes marciales para aumentar su potencial.

MÁS GUERREROS DE LA NUEVA CHINA

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	COR	PV
1	14	13	12	14	14	13	9	65	13
2	13	11	11	16	13	13	10	50	12
3	15	14	13	13	16	13	11	45	14
4	14	12	11	13	11	13	12	49	12
5	15	10	12	12	10	12	11	35	11
6	12	15	15	13	9	12	8	30	15
7	13	9	14	15	17	12	5	95	12
8	14	10	13	14	8	12	10	80	12

- Bonificación al daño: + 1D4.
- Ataques: Puñetazo 80%, daño 1D3 + 1D4.

  Pistola automática calibre 45 (con silenciador) 75%, daño 1D10 + 2*.

  Cabezazo 70%, daño 1D4 + 1D4.

  Patada 70%, daño 1D6 + 1D4.

  Cuchillo de combate 55%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

  Porra 50%, daño 1D6 + 1D4.

  Subfusil Thompson 45%, daño 1D10 + 2.

  *Si el guardián lo desea, las armas cortas de los guerreros de Acción Firme pueden estar equipadas con silenciador, con lo cual su probabilidad de acierto se reduce a la mitad, pero cualquiera que esté a más de 9 m necesita una tirada de Escuchar para oír el disparo.
- Hechizos: ninguno.
- Habilidades: Artes marciales 80%, Descubrir 55%, Discreción 65%, Escuchar 70%, Esquivar 85%, Lanzar 60%, Ocultarse 65%, Saltar 50%, Trepar 55%.
- Lenguas: chino mandarín 60% (propia).

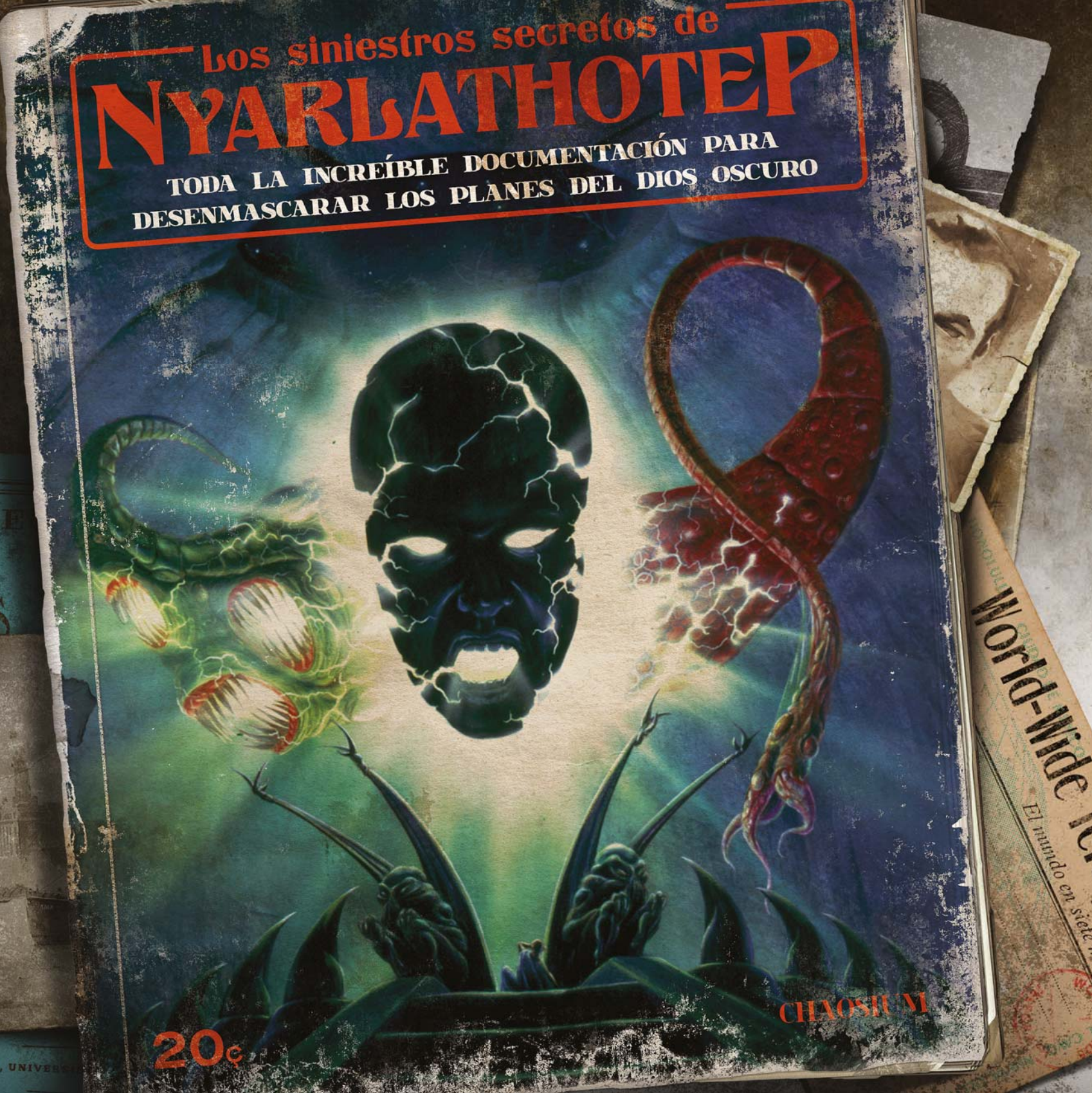
Conclusión

Si los investigadores son a la vez inteligentes y afortunados, pueden llegar a evitar la abertura del portal. El guardián debería recompensarles con al menos 1D10 puntos de COR, sobre todo por quitar de en medio a algunos sectarios, y no por frustrar un plan que probablemente no hayan llegado a comprender del todo.

Si consiguen colocar protecciones en alguno de los tres vértices del triángulo que forma el Gran Portal, reciben 1D20 puntos de COR por cada vértice protegido. Sin embargo, no se les debería dejar que se durmieran en los laureles puesto que, además de arriesgarse sobremanera, se han granjeado enemigos muy poderosos que estarán desesperados por vengarse de ellos. Es seguro que algunos sectarios les perseguirán por doquier, intentando saber dónde están colocadas las protecciones. Una vez implicados en los asuntos de los Mitos de manera tan profunda, los investigadores deberán decir adiós a la paz y a la tranquilidad personales, y consolarse pensando en las gestas realizadas en beneficio de la Humanidad.






Los siniestros secretos de
NYARLATHOTEP
TODA LA INCREÍBLE DOCUMENTACIÓN PARA DESENMASCARAR LOS PLANES DEL DIOS OSCURO
CHAOSIUM
20¢
World-Wide

Los papeles de Nyarlathotep

Capítulo siete, donde se vuelven a reproducir las ayudas de juego, a fin de que el guardián pueda replicarlas con facilidad. Se concede permiso para fotocopiar esta parte, sólo para uso personal.

Índice de las ayudas de juego

Nº / Capítulo	Ref. / Pág.
1. Nueva York	38 / 300
2. Nueva York	38 / 296
3. Nueva York	- / 304
4. Nueva York	- / 297
5. Nueva York	- / 305
6. Nueva York	- / 304
7. Nueva York	- / 299
8. Nueva York	- / 305
9. Nueva York	- / 301
10. Nueva York	- / 298
11. Nueva York	40 / 303
12. Nueva York	40 / 302
13. Nueva York	40 / 302
14. Nueva York	40 / 302
15. Nueva York	41 / 303-304
16. Nueva York	41 / 313
17. Nueva York	41 / 324
18. Nueva York	41 / 303
19. Nueva York	48 / 314
20. Nueva York	48 / 318
21. Nueva York	49 / 315
22. Nueva York	50 / 300
23. Nueva York	50 / 325
24. Nueva York	53 / 319
25. Londres	77 / 306
26. Londres	82 / 307
27. Londres	92 / 308
28. Londres	97 / 323
29. Londres	103 / 301
30. El Cairo	121 / 312
31. El Cairo	124 / 320-321
32. El Cairo	152 / 312
33. El Cairo	153 / 309
34. Kenia	173 / 314
35. Kenia	177 / 310
36. Australia	204 / 316
37. Australia	226 / 298-299
38. Shanghái	268 / 310
39. Shanghái	268 / 311
40. Shanghái	268 / 311
41. Shanghái	269 / 318
42. Shanghái	276 / 323
43. Shanghái	277 / 309; 326-327
44. Shanghái	279 / 322
45. Shanghái	288 / 317





Lo que sabes acerca de tu amigo

Jackson Elias

JACKSON ELIAS tiene 38 años, y es de altura y corpulencia normales, con un tono de piel atezado. Tiene un aire amistoso y jovial y, desde su infancia como huérfano en Stratford (Connecticut), aprendió a abrirse camino por sí mismo en la vida. No tiene parientes vivos, ni dirección fija.

A ti te cae bien y valoras su amistad, a pesar de que a veces transcurren meses e incluso años entre encuentros. Probablemente te sentirías muy molesto y buscarías venganza si algo le pasara. El mundo está mejor teniendo en él a Jackson.

Sus libros revelan y analizan a las sectas criminales. El más conocido es *Los hijos de la muerte*, que expone las criminales costumbres de los estranguladores (*thag*) de la India moderna. Habla con facilidad varios idiomas y siempre está viajando. Es una persona sociable, y le gusta tomarse una copa de vez en cuando. Fuma en pipa. Es a la vez duro, estable y extremadamente puntual, y no le amedrentan ni las peleas ni los funcionarios. Carece de una gran educación formal y sus obras, siempre muy trabajadas, parecen reflejar experiencias personales. Es algo secretista y nunca discute un proyecto hasta tener en la mano el texto definitivo.

TODOS sus libros ilustran la manera en que las sectas manipulan los temores de sus seguidores. Como buen escéptico, nunca ha hallado pruebas de poderes sobrenaturales, magia o dioses oscuros. La locura y los complejos de inferioridad caracterizan a los miembros de este tipo de sectas, complejos que compensan matando inocentes para sentirse poderosos o escogidos. Las sectas atraen a los débiles de carácter, aunque usualmente los dirigentes de las mismas suelen ser inteligentes y manipulativos. Cuando una secta deja de inspirar temor, desaparece.

- ***Calaveras junto al río (1910):*** expone las sectas de los jíbaros (*shuar*) en la cuenca del Amazonas.
- ***Amos de las artes negras (1912):*** una exploración de supuestas sectas mágicas a lo largo de la historia.
- ***El camino del terror (1913):*** analiza la sistematización del terror a través de las organizaciones sectarias; recibió buenas críticas por parte de George Sorel.
- ***El corazón humeante (1915):*** la primera mitad discute sectas criminales de la historia maya; la segunda mitad analiza sectas criminales actuales de Centroamérica.
- ***Hijos de la muerte (1918):*** los estranguladores de la época actual; Elias se infiltró en la secta y escribió un libro acerca de ella.
- ***Brujería en Inglaterra (1920):*** analiza aquelarres en 9 condados diferentes de Inglaterra. Entrevista a algunas brujas inglesas en activo; Rebecca West opinó que parte del material no era de excesiva relevancia y estaba exagerado.
- ***El poder negro (1921):*** una ampliación de *El camino del terror*, incluye entrevistas con diversos líderes anónimos de sectas.

Todos esos libros han sido publicados por Prospero House de Nueva York, y editados por el propietario Jonah Kensington, que es un buen amigo de Jackson Elias y también te conoce a ti.

CAFÉ BURGAN
Expresso 5¢
Burgan Late 6¢

New York Pillar/Riposte

EL TIEMPO
Soleado

24 PÁGINAS, VOL. XXIII — 5 de abril · 1919 · EDICIÓN DIURNA — 3 CENTAVOS

LA EXPEDICIÓN CARLYLE EMBARCA PARA INGLATERRA

Dirigida por el fabulosamente rico *playboy* Roger Carlyle, la expedición que lleva su nombre zarpó esta mañana con dirección a Southampton en el excelente vapor británico *Imperial Standard*.

Contrariamente a lo informado en un principio, la expedición llevará a cabo investigaciones en Londres bajo los auspicios de la Fundación Penhew, antes de continuar viaje a Egipto el mes que viene.

Los lectores recordarán la enorme fiesta que el Sr. Carlyle, que ahora cuenta con 24 años de edad, dio en el Waldorf Astoria para celebrar su mayoría de edad. Desde entonces los escándalos y el comportamiento poco delicado se han convertido en la marca de fábrica de Carlyle, pero nunca ha perdido su gancho en Manhattan.

Los miembros de la expedición se han mostrado remisos a revelar sus propósitos en Egipto.

Otros miembros de la expedición

El famoso egiptólogo sir Aubrey Penhew es el segundo jefe de la expedición y está al cargo de las excavaciones.

El Dr. Robert Huston, un psicólogo freudiano muy de moda acompaña a la expedición para llevar a cabo estudios paralelos sobre criptogramas antiguos.

La señorita Hypatia Masters, a quien se relacionó en el pasado con Carlyle, actuará como fotógrafa y documentalista.

El señor Jack Brady, amigo personal del Sr. Carlyle, acompaña al grupo en calidad de factótum.

Es posible que en Londres se incorporen al grupo miembros adicionales.

TEATRO WINTER GARDEN
BROADWAY
EL HOMBRE DE LAS MIL CARAS

EEUU INCREMENTA EL PLAN PARA EDUCAR INMIGRANTES CON PELÍCULAS

Si bien el plan de la Oficina de naturalización para las películas éste ha sido enormemente ampliado. En lugar de una serie de pe-

El stock de whisky disminuye con rapidez

El stock de whisky está siendo agotado rápida-

Alimentos robados de una alacena

Mrs. F. J. Laird, informó a la policía esta mañana sobre el robo en

Sedas para la primavera
La nueva línea de seda con tonos pastel
$1.69 al per yard
A pageant of beautiful shades. Important for Spring!
Crepes

7 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

SUBSCRIPCIÓN ANUAL SÓLO POR 2 $

New York Pillar/Riposte

EL TIEMPO
Cielos despejados

24 PÁGINAS, VOL. XXIII — 15 DE OCTUBRE · 1919 · EDICIÓN DIURNA — 3 CENTAVOS

SE TEME QUE LA EXPEDICIÓN CARLYLE SE HAYA PERDIDO

MOMBASA (Reuters) - Representantes de la policía solicitaron hoy la ayuda del público con respecto a la desaparición de la Expedición Carlyle, de la que no se sabe nada desde hace más de dos meses.

El grupo incluye al acaudalado *playboy* Roger Carlyle y a otros tres respetables ciudadanos norteamericanos, así como al reputado arqueólogo sir Aubrey Penhew, del Reino Unido.

La expedición partió de Nairobi el 3 de agosto, ostensiblemente para llevar a cabo un safari fotográfico, pero los rumores insistían en que se hallaban tras la pista de legendarios tesoros bíblicos.

Se supone que Carlyle y su grupo se proponían explorar partes del valle del Great Rift, al noroeste de Nairobi.



37 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep (1 de 2)*

A: TODOS LOS ACÓLITOS.

ASUNTO: APRENDIZAJE DE HECHIZOS.

FECHA: - - 1925.

MENSAJE: SE RECUERDA A LOS ACÓLITOS QUE SUS DEBERES PARA CON EL DIOS INCLUYEN LA PRONTA Y PERSISTENTE PRÁCTICA DE LOS GESTOS Y ENTONACIONES NIGROMÁNTICAS NECESARIOS PARA LLEVAR A CABO HECHIZOS. DE AQUÍ A DOS SEMANAS, CONTANDO DESDE EL DÍA DE HOY, TENDRÁ LUGAR UN EXAMEN DE VUESTRAS HABILIDADES DE CONSUNCIÓN.

- R.H.

10 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

J. M. King
Recobro de deudas, entierro de morosos y embalsamamientos.

New York Pillar/Riposte

EL TIEMPO
Soleado

24 PÁGINAS, VOL. XXIII — 19 DE JUNIO · 1920 · EDICIÓN DIURNA — 3 CENTAVOS

ASESINOS COLGADOS

NAIROBI - (Reuters) - Cinco nativos nandi, hallados culpables de organizar la masacre de la Expedición Carlyle, fueron ejecutados esta mañana después de un juicio sumarísimo.

Hasta el final, los nativos rehusaron revelar dónde habían escondido los cuerpos de los líderes blancos de la expedición. El Sr. Harvis, representando a la Colonia, dejó claro durante el juicio que la masacre tuvo motivos raciales y que las víctimas de piel blanca fueron llevadas a un lugar secreto donde sufrieron el más salvaje tratamiento.

La señorita Erica Carlyle, quien fracasara en su intento de rescatar a su hermano, partió de vuelta hacia América hace algunas semanas, pero con toda seguridad le confortará saber que por fin se ha hecho justicia.



37 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep (2 de 2)*

A: TODOS LOS ACÓLITOS,

ASUNTO: NUESTRA RECIENTE CACERÍA,

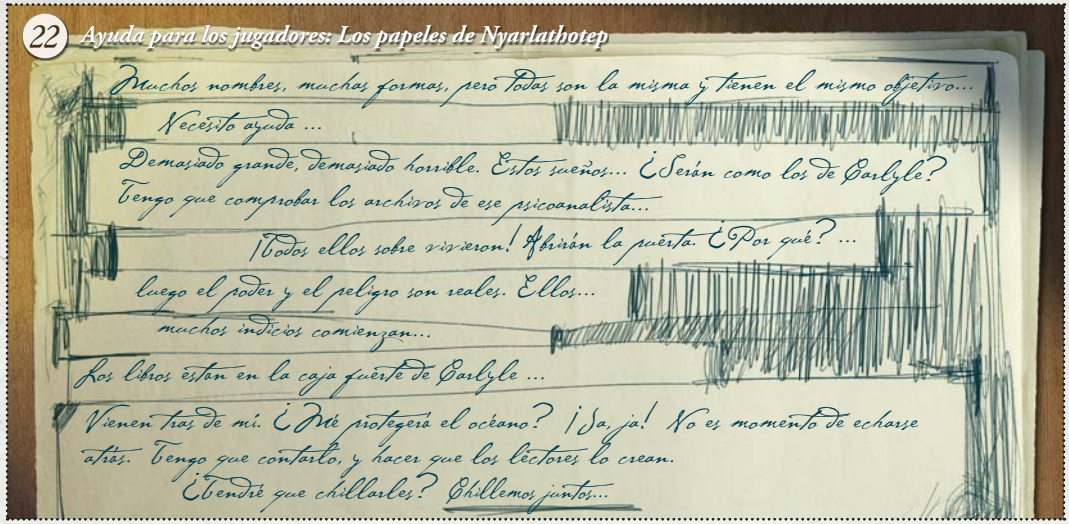
FECHA: - - 1925.

MENSAJE: AÚN NO HEMOS ENCONTRADO A NUESTRO "CIERVO DE DOS PATAS" . NO HAY NINGUNA EXCUSA QUE EXPLIQUE LA IMPOSIBILIDAD DE ENCONTRAR A UN SER HUMANO DESARMADO QUE NO TIENE COMIDA, AGUA, NI MAGIA.

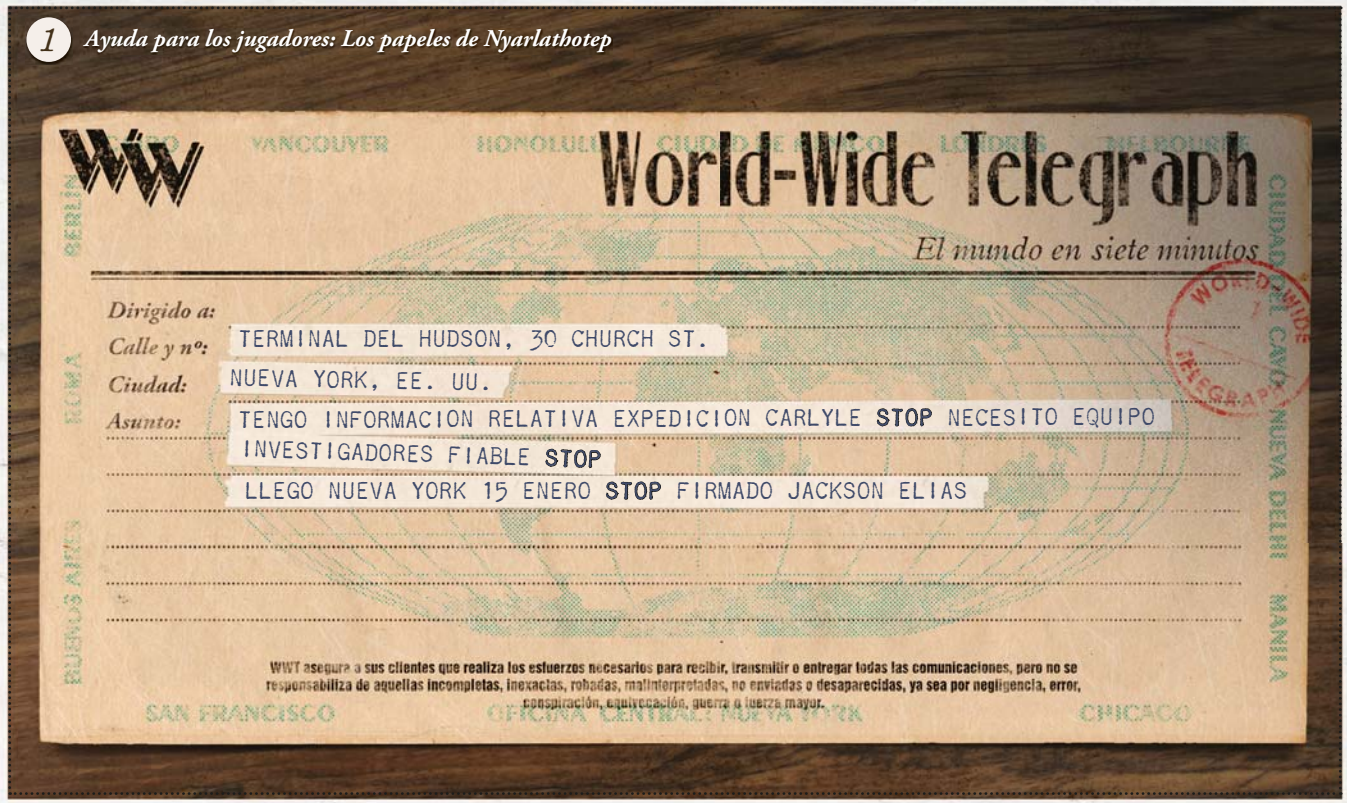
RECORDAD A LOS VIGILANTES DEL TENDIDO QUE ESTÉN ALERTA.

- R.H.

22 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



1 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



9 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

GABARDINAS
Frank A. German
TODOS los modelos
TODAS las tallas

New York Pillar/Riposte

EL TIEMPO
Seguirá lloviendo

24 PÁGINAS, VOL. XXIV — 24 DE MAYO · 1920 · EDICIÓN DIURNA — 3 CENTAVOS

CONFIRMADA LA MASACRE CARLYLE

NAIROBI (Reuters) - La masacre de la Expedición Carlyle, que se dio por perdida hace ya tiempo, fue confirmada hoy por representantes de la policía del distrito.

Roger Carlyle, el conocido *playboy* de Nueva York, se encuentra al parecer entre los desaparecidos.

Las autoridades acusan del crimen a un grupo de nativos nandi hostiles. Parece ser que se han hallado los restos de al menos dos docenas de personas, entre miembros de la expedición y porteadores, en diversas fosas ocultas.

Erica Carlyle, hermana de Roger y heredera de la fortuna de la familia Carlyle, dirigió la peligrosa búsqueda de su hermano y el resto del grupo. Afirma que quienes descubrieron los restos fueron nativos kikuyu, aunque en realidad fue la policía local la que encontró el lugar.

Entre otros miembros de la expedición a los que se da por desaparecidos, se hallan el conocido egiptólogo sir Aubrey Penhew, Hypatia Masters, perteneciente a la alta sociedad de Nueva York y el doctor Robert Huston. También se cree que han fallecido numerosos porteadores.



Erica Carlyle y el grupo de rescate.

29 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

Apreciado Aubrey,

En Nueva York se han encargado ya de Elías. Ahora tú debes detener a Brady; es increíble que lleve tanto tiempo esquivándonos. Ese hombre puede llegar a convertirse en un obstáculo para nuestro Gran Señor. Si quieres, yo...

12 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



14 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



13 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*





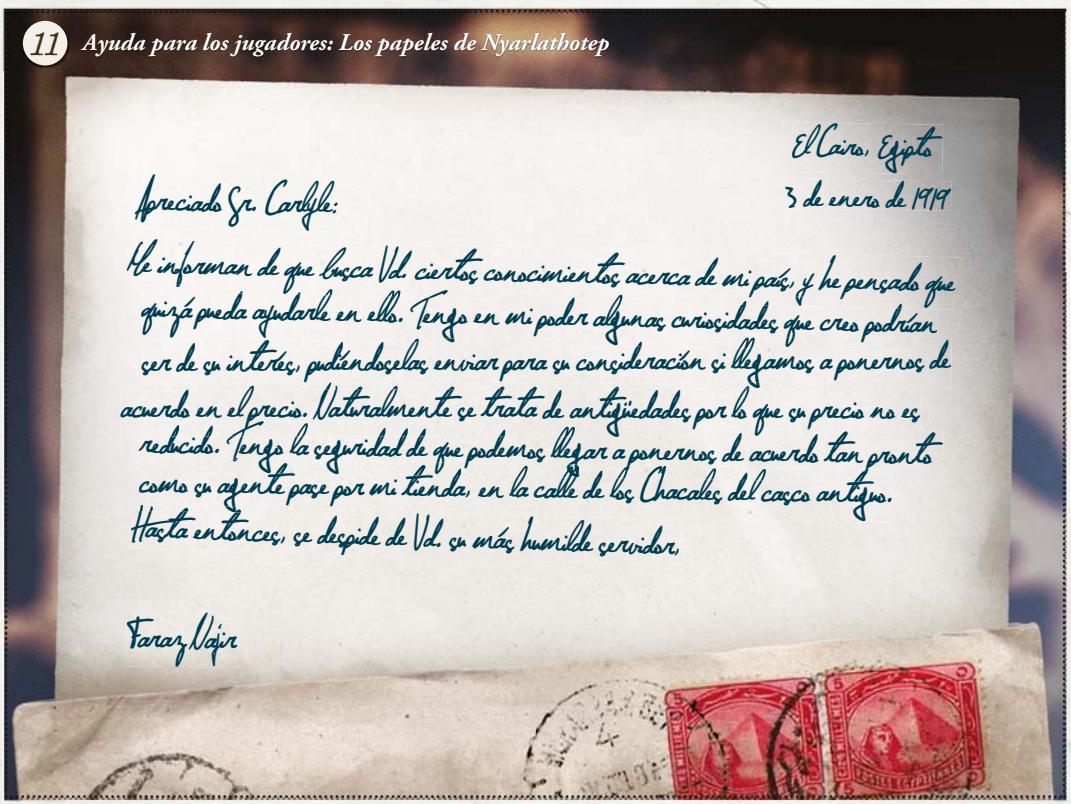
15 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



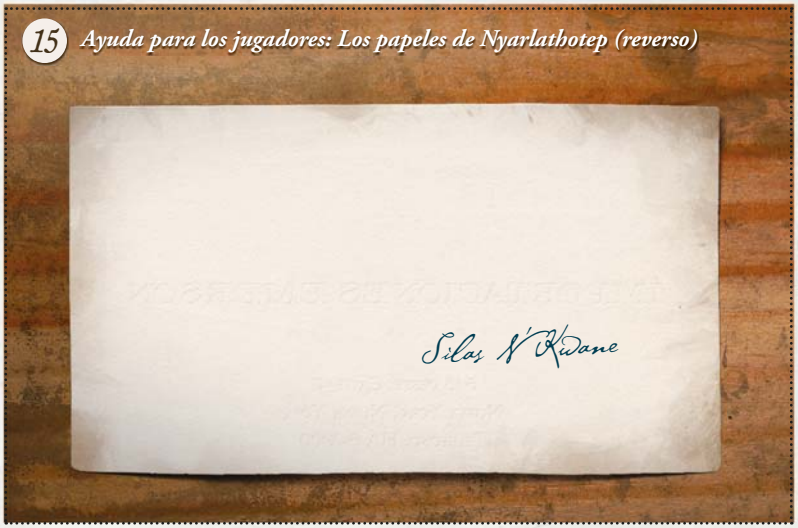
18 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



11 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



15 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep (reverso)*



3 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

New York Pillar/Riposte - 4 DE ABRIL 1919

l barrio
orizados
y un
contra
a hace
u espe-
ción y
petrador
bizarros

ero?

l muelle
suerte.
ely Co.

Rumores de la Gran manzana

—

ROGER CARLYLE, el conocido *playboy* (y de quien todo el mundo ha oído hablar) abandonará Nueva York mañana, ¡para explorar las tumbas de Egipto! Nuestros lectores ya conocen a algunas de las bellezas con las que ROGER se ha dejado ver en los locales de moda por lo que no dudamos que será capaz de desenterrar algo igualmente fabuloso de las arenas de Egipto.

"El mundo perdido"
Un relato de Sir Arthur Conan Doyle



6 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

New York Pillar/Riposte - 24 DE JULIO 1919



Visitantes Importantes

—

MOMBASA (Reuters) - Los líderes de una expedición arqueológica americana llegaron hoy de vacaciones tras excavar en el valle del Nilo, en Egipto.

Nuestro subsecretario, el Sr. Royston Whittingdon, les ofreció una cena de bienvenida en la mansión Collingswood, donde se puso de manifiesto el ingenio de sir Aubrey Penhew, jefe adjunto de la expedición.

Acompañando a sir Aubrey viajan dos americanos, el joven financiero Roger Carlyle y el doctor (en medicina) Robert Huston.

El grupo parte tierra adentro mañana en dirección a Nairobi, con el propósito de ir de caza.

Los rumores pers
Gales hay una má
realizado tal pro
océano, desde Ne
Irlanda, pero el v
en total secreto pa
nes no tuvieran

Cruzando

Constructores de
rrollan máquinas
tancias.

PARÍS. Los const
planos no pierden
desarrollo de maq
distancias para v
cos. Para ello, se h
vos precios por en
y clubes de aviaci

8 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

ar/Riposte - 11 DE MARZO 1920

Erica Carlyle llega a África

MOMBASA (Reuters) - En respuesta a diversos indicios, la señorita Erica Carlyle, hermana del líder americano de la perdida Expedición Carlyle, llegó hoy a Kenia a bordo del buque de pabellón egipcio *Fuente de la vida*.

Se han recibido recientemente diversos informes procedentes de nativos kikuyu acerca de una supuesta matanza de hombres blancos sin identificar cerca del bosque de Aberdare.

La señorita Carlyle declaró su intención de encontrar a su hermano, sin reparar en esfuerzos, y trajo consigo el núcleo de una expedición de rescate.

Destacando a varios agentes para coordinar los suministros y otras actividades con los representantes de la Colonia, la señorita Carlyle y el resto del grupo partirán mañana con dirección a Nairobi.

Su compañera, la señorita Victoria Post, puso indirectamente de manifiesto la determinación de la señorita Carlyle, al relatar los rigores del viaje en el buque egipcio.

Otra excusa para elevar los precios

Como viene siendo habitual, el presidente aprovechó ayer, la rueda de prensa para informar el

5 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

TODAS LAS NOTICIAS DEL DÍA LISTAS PARA IMPRIMIRSE

New York Pill

24 PÁGINAS 3 DE JULIO · 1919· EDIC

Carlyle parte para Egipto

El Cairo (AP) - Sir Aubrey Penhew, portavoz temporal de la Expedición Carlyle, indicó el lunes que los líderes de la expedición se dirigirán en barco al África oriental para un "merecido descanso".

Sir Aubrey desmintió los rumores que corrían acerca de que la expedición había descubierto pistas acerca de las legendarias riquezas de las minas del Rey Salomón, manteniendo que el grupo se iba de safari para tomarse un descanso en su labor.

Roger Carlyle, acaudalado norteamericano y líder de la expedición, no pudo llevar a cabo comentario alguno al estar aún reponiéndose de la insolación que sufriera recientemente.

Al comentar el desafortunado incidente, expertos locales declararon que Egipto es demasiado cálido en esta época del año para los anglosajones, y sugirieron que el americano había sido traicionado por su democrático entusiasmo, que se dice le llevaba a trabajar personalmente con pico y pala.



La partid
Nubia el
ostensible
llevar a
fotográfic
rumores
se hallaba
de legen
bíblicos.

EL TIEMPO
Ligeramente nublado, con lluvias ocasionales

The Scoop
EL PERIÓDICO DE LA MAÑANA

50 PENIQUES AL MES
El periódico de su ciudad en su hogar

Volumen Nº23 · 3 PENIQUES | Miércoles 10 MARZO, 1925 | 12 PÁGINAS · NÚMERO 35

SE PONEN DE MODA LOS CUADROS GROTESCOS

LAS MONSTRUOSAS ESCENAS DE UN ARTISTA LOCAL SE BURLAN DE LOS "SURREALISTAS"

AHORA los coleccionistas pueden adquirir escenas salvajes que igualan o sobrepasan las peores pesadillas de la Gran Guerra, pero cuya temática es mucho más exótica.

La obra del artista londinense Miles Shipley está siendo muy buscada por coleccionistas eruditos, que han llegado a pagar 300 £ por un cuadro.

Este corresponsal ha podido ver docenas de obras del artista Miles Shipley, y debe decir que las encuentra sumamente repulsivas. Doncellas forzadas, monstruos arrancando las entrañas de personas, paisajes sombríamente grotescos, y rostros contraídos en rictus de terror representan solo una parte de la obra de Shipley.

No obstante su repelente contenido, las obras están concebidas y ejecutadas con increíble verosimilitud, casi como si el artista se hubiera inspirado en fotografías de lugares extraños que, con toda seguridad, no son de este planeta.

El artista afirma estar en contacto con "otras dimensiones" en las que existen seres poderosos, y él dice limitarse a reproducir sus visiones.

El Sr. Shipley pertenece a la clase trabajadora, y nunca ha recibido formación artística, pese a lo cual ha conseguido el éxito donde millares han fracasado.

Los críticos de arte afirman que Shipley representa la respuesta británica al movimiento artístico continental conocido como "surrealismo", cuyos controvertidos intérpretes aún han de convencer al hombre de la calle británico de que la forma de pintar algo es más importante que la cosa pintada.

¡Felicidades al Sr. Shipley por demostrar que dichos artistas no son sino unos falsarios!



Cuadro de Miles Shipley

EL TIEMPO
Noche clara y el martes: lluvias moderadas

The Scoop
EL PERIÓDICO DE LA MAÑANA

50 PENIQUES AL MES
El periódico de su ciudad en su hogar
***

Volumen Nº23 · 3 PENIQUES — Lunes 6 ABRIL, 1925 — 12 PÁGINAS · NÚMERO 62

MONSTRUOSOS ASESINATOS SORPRENDEN A LA POLICIA

EL INHUMANO ASESINO RECIBE UN DISPARO, PERO CONSIGUE ESCAPAR

LOS residentes del valle del Derwent, atemorizados tras dos asesinatos y un sangriento ataque contra una tercera víctima hace varios meses, siguen esperando una explicación y la captura del perpetrador de los mortíferos ataques.

Todo empezó cuando George Osgood, un granjero de Lesser-Edale, y la señorita Lydia Perkins fueron despedazados en sendos asesinatos aparentemente no conectados entre sí en dos noches consecutivas. La tercera noche, Harold Short, un carretero, resultó gravísimamente herido pero consiguió ahuyentar a su atacante, de quien afirma que se trataba de una criatura macabra, de forma humanoide pero no humana.

El agente de policía Tumwell, también de Lesser-Edale, cree haber herido mortalmente de un disparo a la bestia la noche del tercer ataque, aunque otros residentes de la zona afirman haberla visto con posterioridad.

Según se nos informa, en las noches de luna llena aún se sigue oyendo el espeluznante aullido de la bestia.

Recordamos a los lectores del *Scoop* las instrucciones que desde hace tiempo venimos publicando en éste su estimado periódico para casos de peligro, y a la vez les advertimos de que los pintorescos barrancos que rodean el Pico han sido declarados por *The Scoop* como zona de alto riesgo.

Se recomienda a los habitantes de las Midlands permanecer en sus casas por la noche, e informar de todo suceso misterioso a la policía y al *Scoop*.

TORMENTA CASTASTRÓFICA PROVOCA INUNDACIONES CON NUMEROSOS MUERTOS



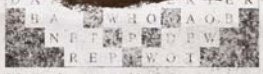
EL pasado día sobre la localidad de Ockbrook, se desató una cadena de tormentas que dejaron tras de sí importantes acumulaciones de lluvia provocando brutales destrozos sobre las casas y numerosas pérdidas de vidas humanas. Aún continúa las búsqueda de supervivientes, pero se teme lo peor.

Se oficiará una misa por las almas de los desaparecidos en la iglesia local.

pesqueros
la red y,
a gibral-
permitido,
de su ma-
ción de la
doando la
squero, y
patrón del
según las
seguraron
han reci-
actuara.



ministro
con la
lar sobre
ado. La
europea
relaciones
e vislum-
e medidas
l modelo
colonias
erio de su



Solución al pasatiempo del número anterior

compañeros, criticó duramente "la campaña de desprestigio y confusión"

CONTINÚAN LOS ASESINATOS

The Scoop ofrece una recompensa

EL cadáver de un extranjero sin identificar, fue hallado el martes flotando en el Támesis. Con ésta son 24 las víctimas de la serie de asesinatos macabros que padece la ciudad.

Aunque el inspector Barrington, del Yard, no ha querido hacer comentarios, fuentes bien informadas manifestaron al *Scoop* que la víctima había sido salvajemente golpeada por una o varias personas y después acuchillada en el corazón.

Esta serie de asesinatos hace ya tres años que dura, para perplejidad de los londinenses. ¿Acaso tendremos que esperar a que el señor Sherlock Holmes, de quien el Sr. Doyle afirma que está retirado, acuda de nuevo en nuestra defensa?

Se recuerda a los lectores del *Scoop* que su estimado periódico mantiene una recompensa para toda información que conduzca a la captura y procesamiento de los perpetradores, recompensa que tras este último asesinato ya asciende a 24 £. ¡Permanezcan alerta!

MUJERES
SALEN A LA
LA CRUZ RO

UNOS
bros de
solidaria de
en frente del
ron a la ca
cuantas muj
Cruz Roja c
rastia, en fre
de juego y l
mostrar la di
de los miemb





33 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

43 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

38 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

Shanghai Courier
278
PUBLICADO A DIARIO
新中和 SUN JONE WO
VOL. 23

DAÑOS EN EL CLUB NÁUTICO

Una parte del Club Náutico quedó destruida la pasada noche, habiéndose informado de daños considerables en la fachada fluvial de la citada institución, valoradas por el seguro en más de 8.000 £.

No se ha informado de heridos ni muertos a causa del incidente.

Según datos aún sin confirmar, pero que proceden de fuentes dignas de crédito, el suceso habría sido debido a filtraciones de agua que habrían minado parte de la zona del muro de contención en el que se encuentra el famoso club, causando el colapso.

Algunos borrachos que se hallaban en las inmediaciones juran que unas extrañas criaturas emergieron del agua momentos antes del derrumbe. Su relato aportó unos instantes de distracción en la penosa tarea de remover los escombros.







35 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

Profecía traducida de la versión hindú del CTHAAT AQUADINGEN

Y entonces se abrirá la puerta, cuando el sol esté tapado. Así el pequeño reptador despertará a los que viven más allá y les traerá. El mar los tragará para escupirlos después y el leopardo comerá carne humana en Rudraprayag en Primavera.

新 Shanghai Courier 告廣張

INCENDIO EN LA CARRETERA DE QINLING

Tres monjes han sido hallados muertos en un incendio que se originó en un pabellón del Jardín de las nubes púrpura de otoño, a causa al parecer de un brasero volcado.

Los nombres de los difuntos aún no han sido revelados pero fuentes solventes afirman que se trata de tres eruditos de las literaturas T'ang, Sung y de las Cinco dinastías, lo que representa una enorme pérdida para todos los que valoran el gran legado cultural chino.

Testigos oculares afirman que el fuego saltó de forma extraña de una estructura en llamas para perseguir a los monjes hasta un segundo pabellón. Según el señor Liu Chendai, residente en el camino de las Amapolas brillantes, "una nube flotante de fuego les siguió".

Al parecer, un europeo fue visto abandonando la zona de la conflagración. La policía solicita respetuosamente su asistencia en la investigación.

本公司自民國八年組織太平織造公司至今數年蒙惠顧諸君賜顧不勝感謝前日新位不宜陽沙太遠不便光臨諸君現設在哥林比街門牌四百三十六號兼售各種衣物本公司又

廣告

總司理司徒旋衛 亞洲皇后 八月九日 七月二十六號

告廣張新 Shanghai Courier

VIOLENTO INCIDENTE EN LA CALLE DE LOS FAROLILLOS

La policía informa de un doble asesinato en el número 88 de la calle de los Farolillos, que al parecer tuvo lugar pasada la medianoche de ayer. Las víctimas han sido identificadas como la Srta. Reparita Wong, con domicilio en el lugar de los hechos y el Sr. Chin Hsichou, de cuyo domicilio no se disponía a la hora de cerrar esta edición.

El inspector Chong, de la policía de Shanghái, indica que los crímenes fueron inusualmente violentos, y solicita información de cualquiera que pudiera haber conocido a alguna de las víctimas.

Incluso los habituales de la calle de los Farolillos, que no se distinguen por su compasión, quedaron anonadados ante la crueldad de los crímenes. Uno de los testigos estaba tan afectado por los hechos que describió al agresor como un murciélago gigante.



32 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



BOLETÍN DEL CAIRO

TRAGEDIA EN LA MEZQUITA DE IBN TULUN

***

Seis de los más respetados eruditos de la mezquita de Ibn Tulun fallecieron la pasada noche al derrumbarse el techo de su sala de estudios.

La causa de tan trágico suceso aún no ha podido ser determinada.

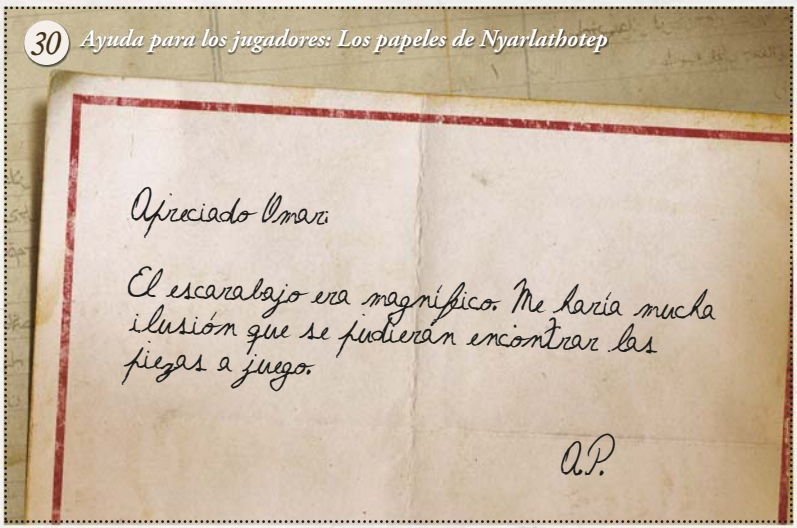
Hasta el momento se han recuperado cinco cadáveres y falta por localizar el del sexto erudito, Nessim Efti. El *nazir* de Ibn Tulun, Achmed Zehavi, pudo sobrevivir al derrumbamiento, y se encuentra hospitalizado en estado de *shock*.

El accidente tuvo lugar en un edificio adyacente a la histórica mezquita, la cual no ha sufrido desperfecto alguno.

---

ter- | Un tema particularmente | tranjeros. El gobierno egipcio

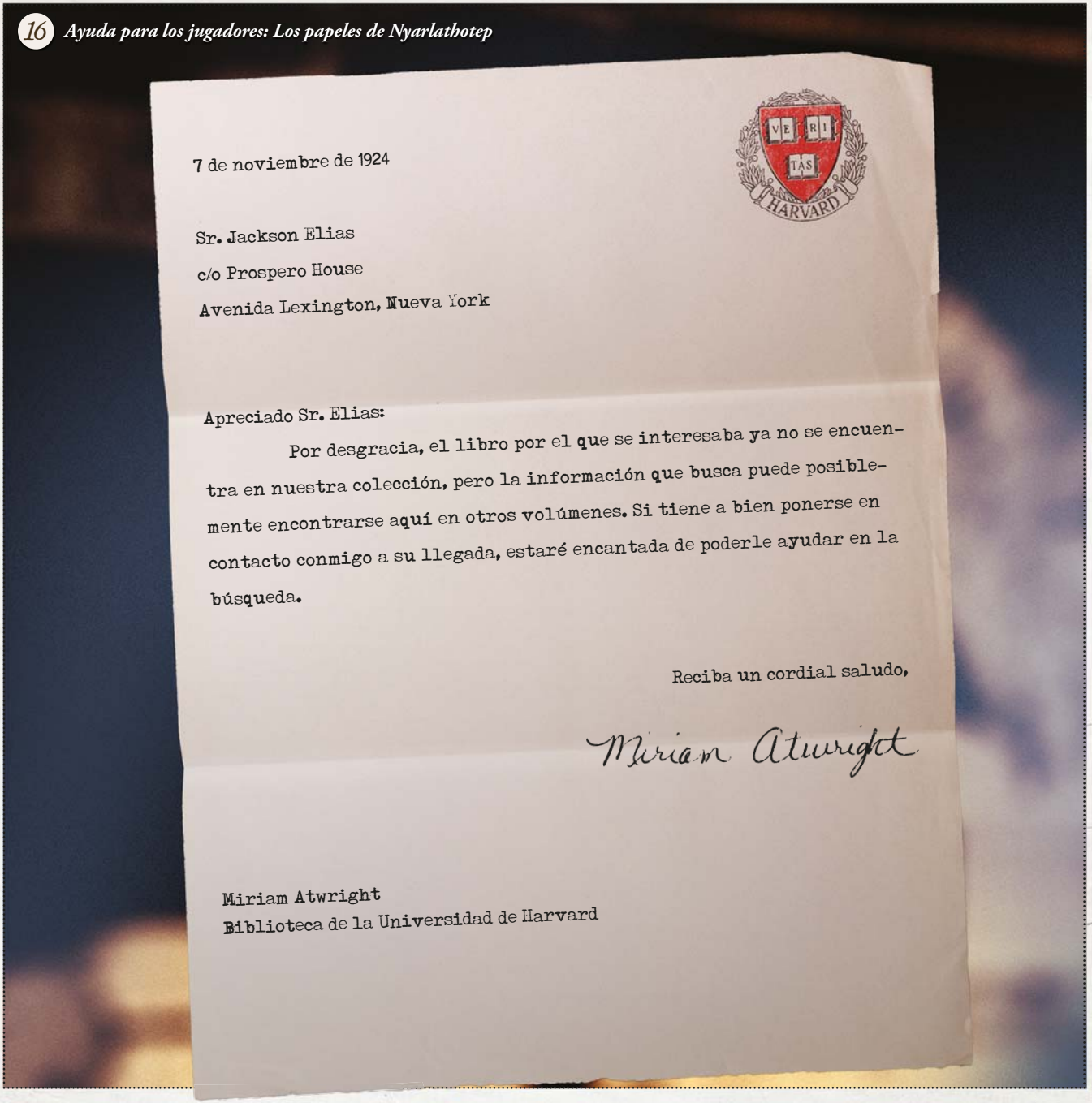
30 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



Apreciado Omar:

El escarabajo era magnífico. Me haría mucha ilusión que se pudieran encontrar las piezas a juego.

A.P.



7 de noviembre de 1924

Sr. Jackson Elias
c/o Prospero House
Avenida Lexington, Nueva York

Apreciado Sr. Elias:

Por desgracia, el libro por el que se interesaba ya no se encuentra en nuestra colección, pero la información que busca puede posiblemente encontrarse aquí en otros volúmenes. Si tiene a bien ponerse en contacto conmigo a su llegada, estaré encantada de poderle ayudar en la búsqueda.

Reciba un cordial saludo,

Miriam Atwright

Miriam Atwright
Biblioteca de la Universidad de Harvard

19 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

La vida como un dios

Extracto del diario manuscrito de Montgomery Crompton

Sus ángulos eran magníficos y muy extraños; quedé cautivado por su repulsiva belleza y pensé por breves momentos en los ilusos que viven a la luz del día, y que juzgan la situación de esta cámara como equivocada, riéndome de la gloria que se pierden. Cuando se encendieron las seis luces y fueron dichas las grandes palabras, Él vino, con toda la gracia y el esplendor de los Planos Superiores, y tuve deseos de cortarme las venas para que mi vida fluyera hacia su ser, convirtiéndome así en parte de un dios.

34 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

La declaración del sargento Bumption

"Era horrible, señor. No he visto nunca nada parecido. Cadáveres por todas partes, mejor dicho, trozos de cadáveres: una cabeza por aquí y un brazo por allá, hechos trizas, como si fueran de papel de periódico. Vds. perdonarán la expresión pero algo cogió a esa pobre gente y la hizo picadillo. Uno hubiera esperado que los buitres y los chacales hubieran rematado la faena y para cuando llegamos no hubieran dejado más que los huesos, pero los nativos nos dijeron que los animales tenían miedo y no se atrevían a acercarse al lugar. Supongo que hasta los animales pueden tener repugnancia. En fin, que no querría ver nunca más nada de ese estilo."

21 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

Hojas de papel normal, escritas todas por una sola cara en la cuidada letra de Elias, y agrupadas por Jonah Kensington mediante clips. Están razonablemente bien organizadas, y parecen completas en su mayor parte, si bien son notables por la ausencia de conclusiones, conexiones y temas claramente definidos. El trazo es firme y decidido.

EL PRIMER juego de notas de Nairobi describe los departamentos, funcionarios y tribus visitados por Elias, en busca de material que hiciera referencia a sectas y a rituales secretarios. No se descubrió nada concluyente pero Elias descarta la versión oficial de la masacre Carlyle.

EL SEGUNDO describe su viaje hasta el lugar de la masacre. Señala particularmente que el terreno allí es completamente yermo, y que las tribus de la región evitan esa zona afirmando que está maldita por el dios de los Vientos Negros, cuyo hogar se encuentra en la cima de la montaña.

EL TERCERO es una entrevista con un tal Johnstone Kenyatta, quien afirma que los asesinatos Carlyle podrían haber sido realizados por la Secta de la Lengua Sangrienta. Dice que se supone que dicha secta tiene su base en la montaña, y que su suma sacerdotisa forma parte de la montaña de los Vientos negros. Elias se muestra educadamente escéptico, pero Kenyatta insiste en lo dicho. En una serie de acotaciones, Elias señala que las tribus de la zona odian y temen a la Lengua Sangrienta, que la magia tribal no ofrece protección contra la secta, y que el dios de dicha secta no es africano.

EL CUARTO es una profundización en lo expuesto en la entrevista con Kenyatta. Elias confirma a partir de diversas fuentes que la Lengua Sangrienta existe, aunque no le es posible encontrar evidencias de primera mano. Los relatos sobre la secta mencionan el robo de niños para ser sacrificados. También se dice que grandes criaturas aladas descienden de la montaña de los Vientos negros para arrebatar personas. La secta adora a un dios desconocido por los folcloristas, y que no encaja con ninguna tradición africana. Hay un apunte que señala: "Sam Mariga, est. ferr.".

EL QUINTO es una sola hoja en la que Elias anota que hay que examinar cuidadosamente la parte cairota del itinerario de la Expedición Carlyle. Está convencido de que la razón que les impulsó a desviarse a Kenia se encuentra en el Nilo.

EL SÉPTIMO es otra hoja suelta. Elias se encontró con "Nails" Nelson en el bar Victoria de Nairobi (éste último había estado trabajando como mercenario para los italianos en la frontera entre Somalia y Abisinia, y desertó a Kenia tras traicionar a sus patrones) quien afirmaba haber visto a Jack Brady con vida en marzo de 1923 en Hong Kong, es decir, menos de dos años antes que Elias estuviera en Kenia y mucho después de que la corte keniata declarara que Brady y el resto de la expedición habían muerto. Brady se mostró amable aunque precavido y poco charlatán, reteniéndose Nelson de preguntarle demasiado. Este indicio permite a Elias deducir que otros miembros de la expedición pueden estar aún con vida.

EL SEXTO es una larga entrevista con el teniente Mark Selkirk, quien estaba al mando de quienes encontraron los cadáveres de la expedición. Selkirk vive en Kenia desde la Gran Guerra y la lucha contra el lleno de recursos von Lettow. Lo que es más importante: menciona que los cuerpos estaban extraordinariamente bien conservados para el tiempo que habían pasado a la intemperie, "casi como si la mismísima putrefacción no se atreviera a acercarse a ese lugar". En segundo lugar, los porteadores habían sido despedazados, como por un animal salvaje, pero no se imagina qué tipo de animal pudo haberlo hecho de forma tan sistemática. "Inimaginable, inexplicable." Está de acuerdo en que los nandi pueden haber tenido algo que ver en el asunto, pero sospecha que las pruebas en su contra pueden haber sido amañadas. "No sería la primera vez", dice cínicamente. Por último, confirma que entre los cadáveres no había el de ningún europeo, sino que en la yerma llanura sólo se encontraron los cuerpos de los porteadores nativos.

EL OCTAVO discute una posible estructura para el libro sobre la Expedición Carlyle, pero en su mayoría no contiene nada que no se haya mencionado ya, con párrafos que empiezan así: "Cuenta ahora qué sucedió" y "explica por qué".

36 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

ANUARIO 1921

FECHA: .....

7 de marzo —Jock Kuburaga dice que los kooríes nos están siguiendo. Si tiene razón, es algo muy raro. Los primitivos tienen muchas razones para tener miedo de nuestras armas de fuego y de la predisposición de nuestros guardabosques a usarlas. En el pasado, siempre he visto que daban media vuelta en cuanto nos veían.

21 de marzo —Estamos a mitad de camino entre el manantial Joanna y el pozo de la Separación, al este de una hilera desagradable de lagos secos. El calor es terrible y tenemos pocas esperanzas; aquí no hay nada, y mucho menos filones de cuarzo. Las anotaciones de L. deben estar completamente equivocadas. Siempre he dicho que como topógrafo no valía nada.

FECHA: .....

Por otra parte, hoy hemos avistado varios pájaros de gran tamaño que revoloteaban perezosamente sobre nuestras cabezas. ¿Cómo han llegado hasta aquí? ¿Y hacia dónde pueden estar dirigiéndose?

22 de marzo —A mediodía de hoy hemos encontrado a Jock, medio enterrado en una hondonada. Su cuerpo parecía haber sido restregado con algo, y estaba cubierto de cientos de pequeñas marcas, como si alguien le hubiese lanzado un chorro de arena. Le hemos enterrado, desde luego. Echaré de menos sus consejos y lo hábil que era con los camellos.

FECHA: .....

23 de marzo —¡Hemos descubierto lo que parece ser restos de una antigua ciudad, en su mayor parte enterrada en la arena! Creo que he podido tomar varias buenas fotografías de este sorprendente descubrimiento, a pesar de que el calor haya estropeado todas las placas menos seis. Por increíble que parezca, la erosión de las rocas parece indicar que las columnas y los bloques de piedra pueden tener más de 10.000 años de antigüedad.

FECHA: .....

29 de marzo —Hemos perdido cuatro camellos en el ataque de ayer por la noche. Vi al menos a dos kooríes y es seguro que eran más de dos. Estoy bastante seguro de haberle dado a uno. Esto pone punto final al viaje; deberemos volver a Cuncudgerie a informar de lo ocurrido.

Había algo más que hombres ayer por la noche. Vi siluetas mucho más grandes que las de un hombre; la prueba real de que dispongo es el cuerpo del camello "Viejo Sam", marcado y (la única palabra que me viene a la memoria es "raspado") exactamente igual que el pobre Jock. Como el ataque sólo duró un par de minutos, es difícil para mí creer que cualquier cosa humana pueda haber creado tanta destrucción en tan poco tiempo, pero no puedo ofrecer ninguna otra explicación.

45 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*

¡Salve, Faraón de la Oscuridad! ¡Salve, Nyarlathotep!

¡Cthulhu fthagn, Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fthagn!

---

13 de junio de 1921

Por fin he empezado a poner en marcha la tarea que me encargó mi amo y señor, el Faraón Negro. Me ha dado mis sueños, me ha dado Egipto, y yo le daré en paso el mundo de los hombres. El poder, la belleza ... , nadie que no lo presencie puede apreciarlo. Yo conozco el poder y la belleza porque mi vida entera está dedicada a él...

---

30 de agosto de 1921

Huston ha enviado por fin los planos. Muy complejos y fascinantes. Necesitaré algún tiempo para comprender su significado y empezar a construir, pero se me ha prometido el conocimiento necesario y mi fe es fuerte...

---

7 de septiembre de 1921

Han llegado los primeros cargamentos. ¡Qué gran alegría! También han llegado los pñrofundos para instalarse. Empezamos a trabajar...

---

15 de enero de 1922

La primera fase está completa. Los cargamentos empiezan a llegar con más rapidez. Pronto empezaré a trabajar en la ojiva...

---

8 de abril de 1923

Las varillas han sido colocadas, pero hacen falta más conocimientos. Huston sabe mucho de esto, nunca lo habría creído posible...

---

4 de octubre de 1923

El trabajo en el sistema de dirección se ha detenido. Huston tiene que abrir un nivel más profundo, y eso requiere tiempo. Nuestro Amo ha prometido ayudarle trayendo a un miembro de la gran raza. ¡Qué ganas tengo de poder hablar con uno de ellos!

---

19 de enero de 1924

Empezamos a trabajar de nuevo con renovado ímpetu. ¡Pronto llegará el día!

---

29 de septiembre de 1924

El proyectil está completo, pero la ojiva aún no acaba de estar a punto. Tengo que solicitar consejo. Ho Fong me avisa de que alguien conoce nuestros planes. ¿Estará el inútil de Carlyle aún vivo? ¿Se dignará nuestro Amo decírmelo?

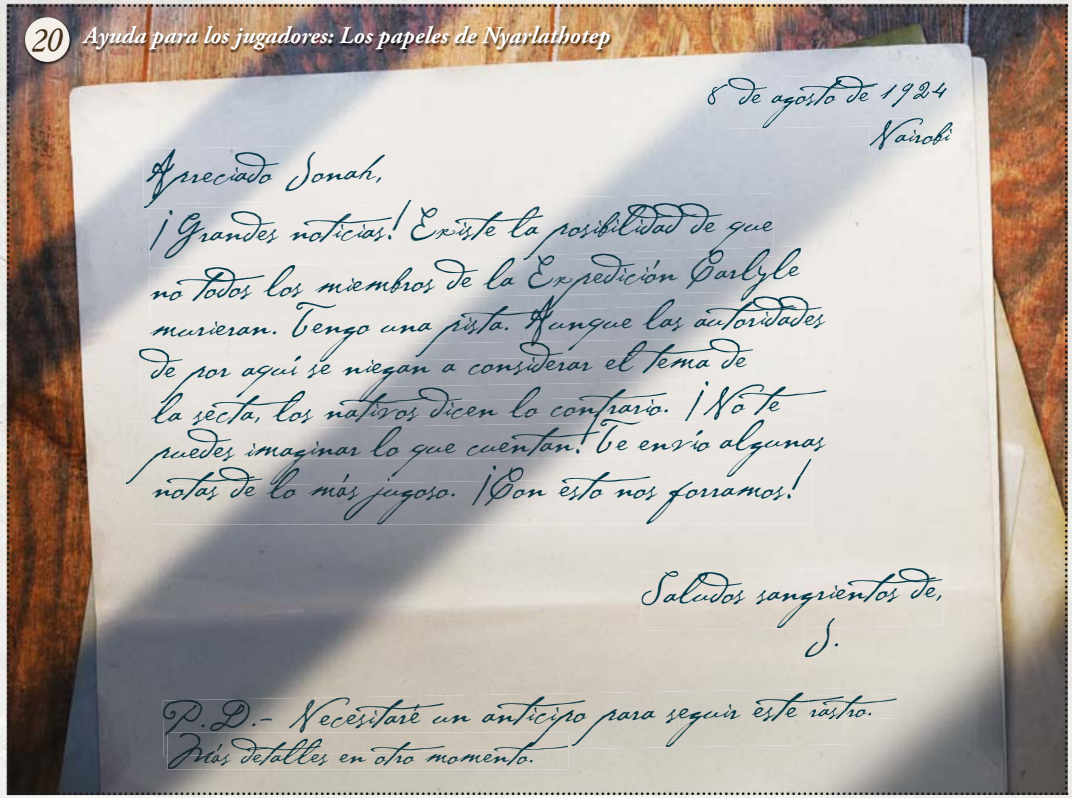
---

11 de febrero de 1925

Todo está preparado. Ahora sólo esperamos el día en que el gran portal se abrirá. Nadie puede oponerse a Su voluntad.

¡Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fthagn!

20 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



8 de agosto de 1924
Nairobi

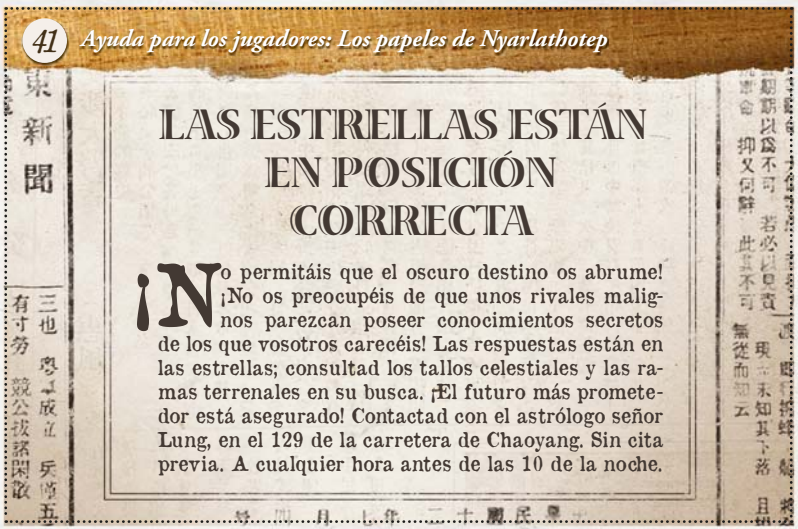
Apreciado Jonah,

¡Grandes noticias! Existe la posibilidad de que no todos los miembros de la Expedición Carlyle murieran. Tengo una pista. Aunque las autoridades de por aquí se niegan a considerar el tema de la secta, los nativos dicen lo contrario. ¡No te puedes imaginar lo que cuentan! Te envío algunas notas de lo más jugoso. ¡Con esto nos forramos!

Saludos sangrientos de,
J.

P.D.- Necesitaré un anticipo para seguir este rastro. Más detalles en otro momento.

41 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



東新聞

LAS ESTRELLAS ESTÁN EN POSICIÓN CORRECTA

¡No permitáis que el oscuro destino os abrume! ¡No os preocupéis de que unos rivales malignos parezcan poseer conocimientos secretos de los que vosotros carecéis! Las respuestas están en las estrellas; consultad los tallos celestiales y las ramas terrenales en su busca. ¡El futuro más prometedor está asegurado! Contactad con el astrólogo señor Lung, en el 129 de la carretera de Chaoyang. Sin cita previa. A cualquier hora antes de las 10 de la noche.



PRIMERA VISITA: 11 DE ENERO DE 1918

REFERENCIA: ERICA CARLYLE

PARIENTE MÁS PRÓXIMO: ERICA CARLYLE

A INSTANCIAS DE SU HERMANA, EL SEÑOR ROGER CARLYLE ME VISITÓ ESTA MAÑANA. NO DA EXCESIVA IMPORTANCIA A SU ESTADO MENTAL, PERO ADMITE QUE HA TENIDO ALGUNOS PROBLEMAS PARA DORMIR DEBIDO A UN SUEÑO RECURRENTE EN EL QUE OYE UNA VOZ DISTANTE QUE LE LLAMA (ES INTERESANTE SEÑALAR QUE LA VOZ LE LLAMA POR SU SEGUNDO NOMBRE, VANE, CON EL CUAL EL PROPIO SR. CARLYLE ADMITE QUE SIEMPRE SE DIRIGE A SÍ MISMO.) CARLYLE SE MUEVE HACIA LA VOZ Y TIENE QUE ABRIRSE PASO A TRAVÉS DE UNA NIEBLA PARECIDA A UNA TELARAÑA, EN LA QUE SE SUPONE QUE SE ENCUENTRA QUIEN LE LLAMA.

EL QUE LLAMA ES UN HOMBRE ALTO, Y MACILENTO, DE PIEL ATEZADA, QUE TIENE GRABADA EN LA FRENTE UNA CRUZ ANSADA CABEZA ABAJO, QUE PARECE ARDER. SIGUIENDO CON EL TEMA EGIPCIO (EN EL QUE C. DICE NO TENER INTERÉS ALGUNO) EL HOMBRE EXTIENDE SUS MANOS HACIA ÉL, CON LAS PALMAS HACIA ARRIBA. EN LA PALMA DE LA MANO IZQUIERDA, C. PUEDE VER SU PROPIA CARA Y EN LA PALMA DE LA DERECHA UNA PIRÁMIDE INUSUALMENTE ASIMÉTRICA.

EL QUE LLAMA JUNTA SUS MANOS, Y C. SE SIENTE COMO SI FLOTARA HACIA EL ESPACIO, DETENIÉNDOSE FRENTE A UN GRUPO DE FIGURAS MONSTRUOSAS, DE SERES HUMANOS CON MIEMBROS DE ANIMALES, GARRAS Y COLMILLOS, SIN FORMA ESPECÍFICA ALGUNA, QUE ESTÁN FORMANDO UN CÍRCULO ALREDEDOR DE UNA BOLA AMARILLA DE ENERGÍA A QUIEN C. RECONOCE COMO OTRO ASPECTO DEL HOMBRE QUE LE LLAMABA. LA BOLA LE ATRAE A SU INTERIOR Y ÉL ENTRA A FORMAR PARTE DE ELLA, VIENDO LAS COSAS A TRAVÉS DE OJOS QUE NO SON LOS SUYOS. EN EL VACÍO APARECE UN GRAN TRIÁNGULO, ASIMÉTRICO IGUAL QUE LA PIRÁMIDE DE ANTES, Y ENTONCES C. OYE QUE QUIEN LE LLAMABA DICE: "CONVIÉRTETE EN DIOS CONMIGO." EN ESE MOMENTO, EN EL QUE MILLONES DE FORMAS EXTRAÑAS ENTRAN EN EL TRIÁNGULO, C. DESPIERTA.

C. NO CONSIDERA ESTE SUEÑO COMO UNA PESADILLA, AUNQUE NO LE PERMITE DESCANSAR CORRECTAMENTE. DICE QUE LE PRODUCE GRAN SATISFACCIÓN, Y QUE CREE QUE SE TRATA DE UNA AUTÉNTICA LLAMADA, AUNQUE MI IMPRESIÓN ES QUE DUDA ACERCA DE ELLO. ESTA ACTITUD ESQUIZOFRÉNICA CARACTERIZA GRAN PARTE DE SU VIDA.

18 DE SEPTIEMBRE DE 1918

LA LLAMA M'WERU, ANASTASIA Y SACERDOTISA. ESTÁ OBSESIONADO CON ELLA, LO CUAL NO ES DE POR SÍ MALO, PUESTO QUE LA DEVOCIÓN EXTERIOR ES UNA MANERA DE SUAVIZAR LAS TENSIONES DE UNA CONTRADICCIÓN MEGALOMANÍACA. ESA MUJER ES CIERTAMENTE UN RIVAL PARA MI AUTORIDAD.

3 DE DICIEMBRE DE 1918

SI NO VOY CON ÉL, C. AMENAZA CON CONTAR LO QUE SABE. SI VOY, TODA PRETENSIÓN DE QUE SEGUIMOS CON EL PSICOANÁLISIS SERÁ BALDÍA. ¿CUÁL SERÁ MI PAPEL ENTONCES?

El relato de Besart

"Un abogado me contrató como agente de compras de Carlyle, que me fue presentado como un multimillonario americano. Siguiendo instrucciones enviadas por escrito por Carlyle, adquirí ciertos artefactos a Faraz Najir, un tratante de antigüedades, sacándolos ilegalmente de Egipto para enviarlos a sir Aubrey Penhew en Londres. Sé que los artefactos eran antiguos pero ignoraba su poder o su significado.

"Cuando la Expedición Carlyle llegó a Egipto, me encargué de conseguir el equipo y los permisos necesarios. Su objetivo principal estaba en Dahshur, en la zona de la pirámide acodada.

"Un día, ya en Dahshur, Jack Brady me vino a ver y me dijo que Carlyle, Hypatia Masters, sir Aubrey y el doctor Huston habían entrado en la pirámide acodada y habían desaparecido. Brady estaba muy excitado y sospechaba algo raro, porque los trabajadores habían huido del lugar, quedando los trabajos interrumpidos. No supimos qué hacer, y bebimos.

"A la mañana siguiente volvieron a aparecer Carlyle y los demás. Estaban muy excitados a causa de algún hallazgo de tremenda importancia, pero no hicieron ningún comentario ni pusieron nada por escrito, porque sir Aubrey era muy estricto con el secreto de las excavaciones. Todos ellos parecían haber cambiado de alguna forma inexplicable, y no a mejor, por lo que no me atreví a hacer más preguntas.

"Esa noche, una anciana egipcia vino a verme y me dijo que su hijo, que era uno de los trabajadores que huyeron, lo había hecho porque Carlyle y los demás habían entablado relación con un ser antiguo y maléfico, el mensajero del viento negro. Dijo poder reconocer que las almas de todos los europeos excepto yo mismo y Jack Brady estaban perdidas, pero que si quería pruebas fuera a la pirámide derruida en Meidum la noche antes de la luna nueva. Y yo … ¡Dios me ayude! ¡Yo fui!

31 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep (Continuación)*

"Me llevé uno de los camiones, aparentando que iba a El Cairo de juerga pero en cambio me dirigí a Meidum, que está a 35 km al sur, y me escondí donde ella me dijo. Allí, a medianoche, pude ver a Carlyle y a los otros entregándose a obscenos rituales junto a un centenar de otros desequilibrados. El desierto pareció cobrar vida, arrastrándose y ondulando hacia las ruinas de la pirámide. Horrorizado, ¡pude ver como las propias piedras se convertían en un ser esquelético de ojos saltones!

"Extrañas criaturas empezaron a salir de la arena y a coger por el cuello a los bailarines, desgarrándoselo, hasta que sólo quedaron en pie los europeos y otro celebrante, revestido de un manto.

"Algo más surgió de la arena, del tamaño de un elefante pero con cinco cabezas peludas. De repente, me di cuenta de lo que era, ¡pero no podía dar crédito a mis ojos! Lo vi alzarse y de un solo bocado devorar a la vez los cuerpos destrozados y a sus horrendos asesinos, con lo que sólo quedaron vivas cinco personas entre el hedor de la arena cubierta de sangre.

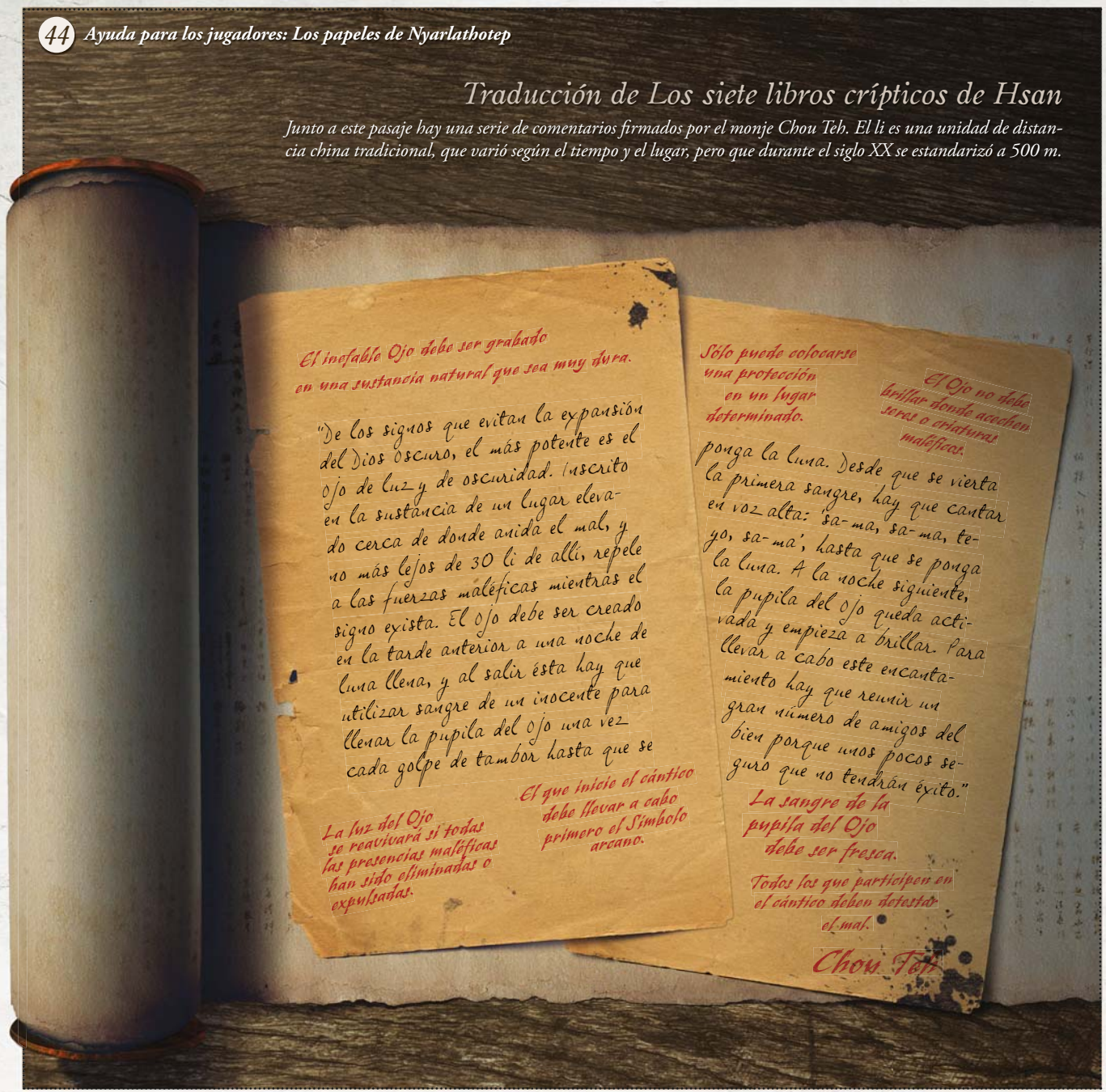
"Me desmayé. Al recuperarme, empecé a vagar por el desierto, donde me aguardaban nuevos horrores. Tras ascender tropezando por una loma poco antes del amanecer vi más allá ¡centenares de esfinges negras alineadas ordenadamente, esperando la hora de la locura en que se alzarán para devorar el mundo! Me volví a desmayar y esta vez abandoné el mundo durante varios meses.

"Un hombre me encontró y durante dos años él y su madre me cuidaron hasta que pude volver a El Cairo. ¡Pero entonces empecé a soñar! Hoy en día sólo el hachís o el opio (si encuentro) pueden ayudarme. Ahora vuelvo a estar bajo de reservas, y mi vida es intolerable sin la droga. Caballeros, ¿querrán Vds. ayudarme? Sólo las drogas fuertes me mantienen apartado de la locura. ¡Todo está perdido señores, todo está perdido! No hay esperanza para ninguno de nosotros. Ellos aguardan por todas partes. ¿Nadie quiere probar un poco?"

44 ***Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep***

Traducción de Los siete libros crípticos de Hsan

Junto a este pasaje hay una serie de comentarios firmados por el monje Chou Teh. El li es una unidad de distancia china tradicional, que varió según el tiempo y el lugar, pero que durante el siglo XX se estandarizó a 500 m.



28 ***Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep***

- Extracto de un artículo más largo escrito básicamente por Mahoney (a partir de lo declarado por Groot) meses antes de la llegada de los investigadores.

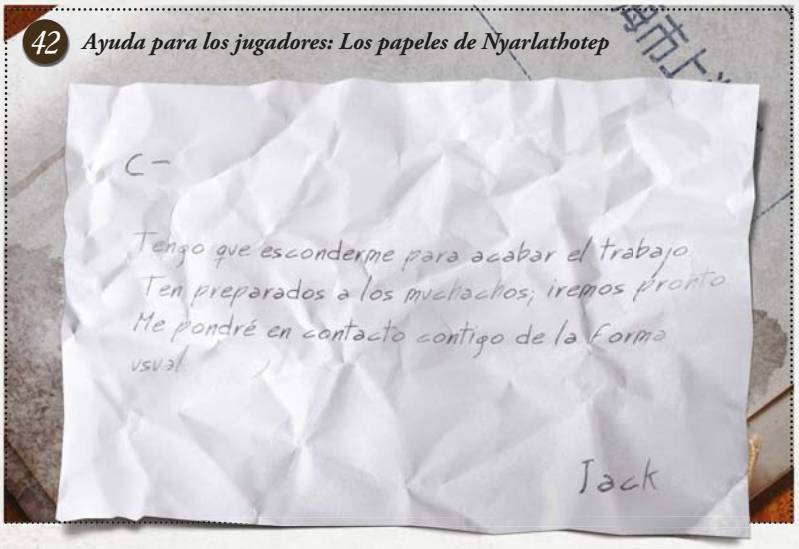
"¡Casi me pilla!"

Por Alan Groot, víctima

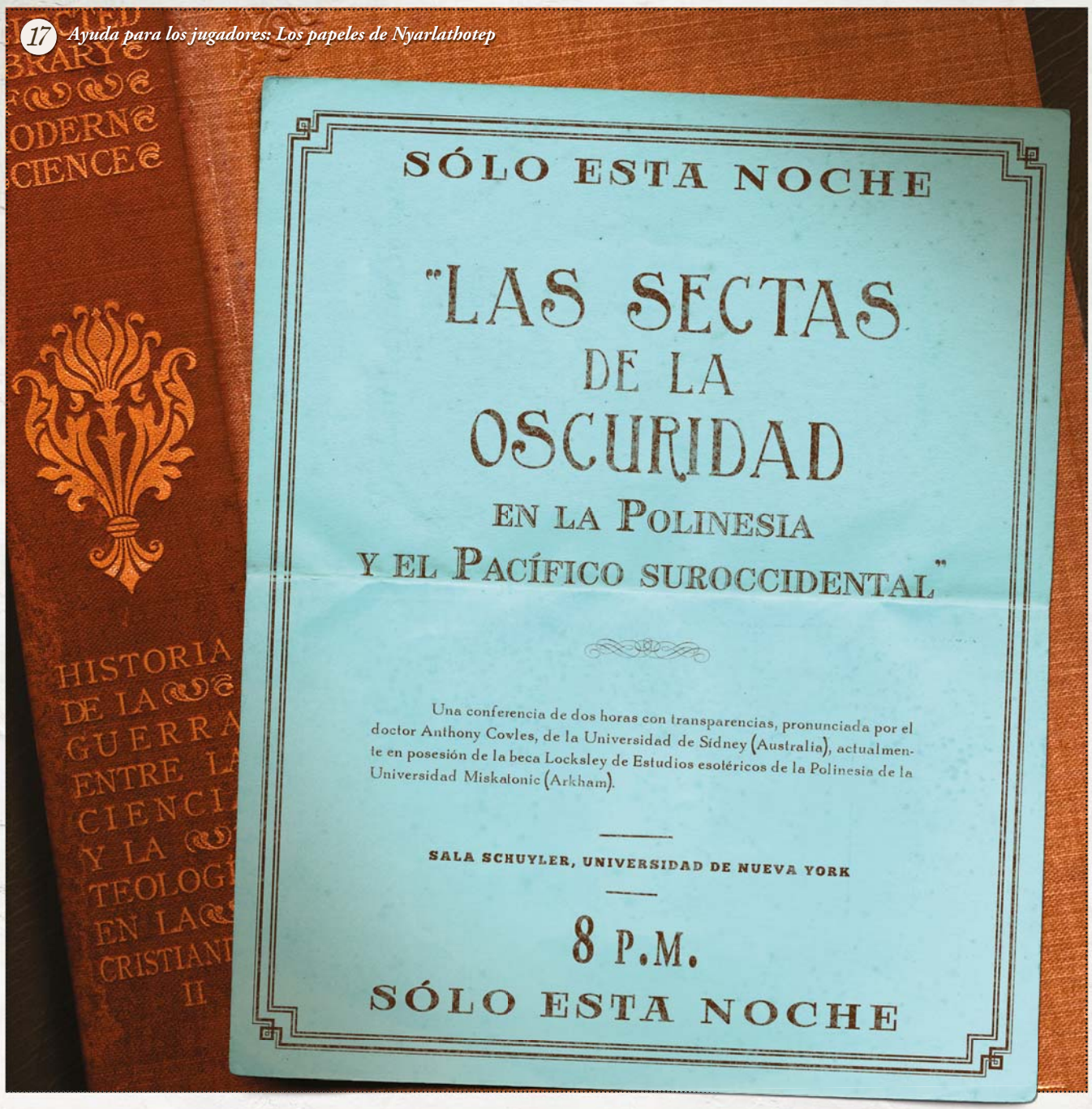
Me di la vuelta de repente, presintiendo que tenía algo detrás, y había ... ¡nada!, ¡pero una nada provista de una vida terrorífica! El olor a humedad de la niebla fue reemplazado por el penetrante olor del pelo quemado que de improviso me envolvió, penetrando en mis pulmones y clavándose en mi cuerpo. ¡Me ahogaba! ¡Era algo que quería matarme! No puedo describir la terrible sensación de ser invadido por esos tentáculos de niebla, ¡y sin poder ver nada!



42 ***Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep***



17 *Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep*



PUNTOS PRINCIPALES DE LA CONFERENCIA DEL DOCTOR ANTHONY COWLES
EN NUEVA YORK

☞ UNO Una vez existió entre los aborígenes de Australia una secta de adoradores del murciélago. Era conocida en diferentes partes de Australia, y el dios siempre recibía el nombre del Padre de Todos los Murciélagos. Los adeptos creían que haciendo sacrificios humanos a su dios, ganarían el suficiente poder como para merecer que se les manifestase. Si podían persuadir o seducir al dios y hacer que éste se les apareciese, sería el conquistador de toda la Humanidad. Los sacrificios se llevaban a cabo con los adoradores dispuestos en hileras, por medio de las cuales debían correr las víctimas, que eran golpeadas con garrotes provistos de afilados dientes de murciélago, recubiertos de una sustancia derivada de los murciélagos enfermos de rabia; este veneno era de acción rápida, pero parece ser que las víctimas se volvían locas antes de morir. Se dice que los jefes de la secta tenían el poder de convertirse en serpientes provistas de alas de murciélago, lo que les permitía conseguir víctimas a lo largo y ancho de la región.

Coules cree que esta secta quedó durmiente o se extinguió hace siglos. Su antigua existencia es la razón por la que se interesó por las obras de Elias acerca de las sectas de la era actual.

☞ DOS Un ciclo de canciones aborígenes habla de un lugar, situado en alguna parte de Australia occidental, en donde vivieron unas criaturas gigantescas. Las canciones dicen que estos dioses, que no se parecían en nada a los seres humanos, construyeron grandes murallas durmientes y excavaron enormes cavernas, hasta que un viento provisto de vida acabó con los dioses y los echó del lugar, destruyendo su campamento. Cuando esto ocurrió, se abrió el camino para el Padre de Todos los Murciélagos, que vino a la tierra y se hizo fuerte.

☞ TRES Coules muestra a los investigadores un conjunto de cuatro placas fotográficas de cristal sobreexpuestas, cada una de las cuales muestra unos cuantos hombres sudorosos junto a varios enormes bloques de piedra, horadados y erosionados pero claramente tallados y conformados con propósitos arquitectónicos. Unos tenues grabados parecen decorar algunos de ellos. Se ven ráfagas de polvo por doquier. Aunque no se trajo el libro consigo, Coules dice que el descubridor de los bloques, un tal Arthur MacWhirr de Port Hedland, llevaba un diario en el que tenía anotados algunos ataques por parte de los aborígenes. Dice que MacWhirr tenía en él registrada la muerte de diversas víctimas, debido a centenares de pequeños pinchazos, lo que recuerda a la antigua secta criminal.

☞ CUATRO Coules relata por último a los personajes una peculiar historia que consiguió cerca del mar de Arafura, en la Australia septentrional. En ella, el Murciélago de la Arena, o el Padre de Todos los Murciélagos, mantiene una lucha mental con la Serpiente del Arco Iris, la deificación aborigen del agua, y patrona de la vida. La Serpiente del Arco Iris consigue engañar y atrapar al Murciélago de la Arena y a su clan en las profundidades de un lugar con agua, desde el que el Murciélago de la Arena sólo puede quejarse, y es incapaz de volver a molestar a la gente.

El relato de Jack Brady

"Soy Jack Brady, y me han dicho que me andáis buscando. Tengo muy poco tiempo y vosotros algunas preguntas que hacerme. Supongo que nunca llegaríais a hablar con Jackson Elias. Si os parece, yo os explicaré ahora lo que sé, y responderé a vuestras preguntas en otra ocasión.

"Tal y como lo veo, tenemos serios problemas. Cuanto más sé acerca de la situación, más me asusta. Siento mucho haberme ido de la lengua con Jackson, pero pensé que si escribía su libro y la gente lo leía, alguien haría algo acerca de esta secta. No sabéis cuánto lamento que acabara así. ¿Vosotros erais amigos suyos? Es igual. Yo le previne y no me guardé nada para mí, y ahora os digo lo mismo a vosotros: la secta juega fuerte. Pero a estas alturas creo que ya os habréis dado cuenta", añade con una risita.

"Bien. Yo supe desde el principio que la negrita de Roger iba a traer problemas. Era de lo más duro, y le hacía ir por donde ella quería. El también debería haberse dado cuenta de que iba a traerle problemas porque cuanto más se veía con ella, peores eran los sueños que tenía por la noche. Cuando dijo que quería ir a Egipto, pensé que era una gran idea porque podría acabar con el asunto, y las cosas volver a la normalidad. Yo le aprecio, y le debo mucho.

"Durante algún tiempo pareció que todo iba bien. Londres fue muy divertido pero, una vez llegamos a El Cairo, Roger empezó de nuevo a tener esos sueños acerca de encontrarse con un dios, y tonterías de ese estilo. Pero entonces ya no bebía, la chica no estaba por allí y los `caballeros' que Roger se había traído empezaban a actuar de forma aún más rara que él, por lo que me dije: las vamos a pasar moradas.

"Una vez que le pagué a Faraz Najir por sus cachivaches, Roger se pasó algún tiempo estudiándolos, y poniéndose cada vez peor. Había una especie de busto negro al que se pasaba horas y horas mirando, y un mapa que repasaba una y otra vez como si se tratara de la foto de una chica. Fue entonces cuando empezó a decirme que encontraríamos al dios en cuanto destruyera el ojo y abriera el camino. ¡No te ...!"

"El tal doctor Huston, que se suponía que era un hacha, tenía que haberle calmado, pero sólo hacía que animarle. Así que, la primera noche que estuvimos en el Nilo, en Dahshur, Roger se fue derechito a escalar la pirámide roja. ¿Alguno de vosotros ha escalado una pirámide? ¡Os aseguro que son empinadas! Pues Roger se la subió como un mono, sin mirar para abajo ni dudar un segundo, lo que me demostró que el pobre estaba como una regadera. ¡Pero yo le seguí hasta arriba!", vuelve a reír. "Yo también estaba loco."

"Durante unos dos tercios del ascenso de la pirámide, no haces más que pasar por encima de grandes bloques, que están dispuestos como si un niño hubiera apilado un millón de enormes bloques de construcción. Los constructores de la pirámide rellenaron los huecos con piedra lisa, pero más tarde la gente se la llevó de los dos tercios inferiores (la de arriba era muy difícil de extraer). Bueno, pues Roger pasó por el tercio superior igual de rápido, conmigo detrás. Los ojos se me salían de las órbitas, porque apenas encontraba asideros para evitar una caída.

"En la parte de arriba hay una pequeña superficie plana, y cuando Roger llegó allí se puso una especie de túnica empezando después a hacer sonidos raros, como si se le hubieran fundido los plomos del todo. Pero en ese momento hubo una enorme explosión, con todo tipo de extraños ecos y gritos, así como un fogonazo. Yo me estuve cuerpo a tierra durante un minuto hasta que me pareció seguro asomarme, y entonces Roger me miró y me dijo: `El ojo ya no está, Jack. Ahora ya podemos ser dioses.'

"Bueno, eso eran sólo palabras, pero detrás de él había una zona en la que había desaparecido una capa de piedra y parecía recién arrancada. Cuando volví al día siguiente, ya no estaba, y parecía como si la pirámide hubiera reparado el desconchado; sin embargo en la base encontré parte de una roca que parecía encajar allí arriba, y tenía este signo pintado.



[Brady dibuja un signo de aspecto misterioso. El guardián puede proporcionar a los jugadores una copia reducida del dibujo con el signo. Ver página 309]

43 Ayuda para los jugadores: Los papeles de Nyarlathotep (Continuación)

"Ahora sé lo que era. Era un signo mágico que mantenía a los seres malignos alejados de nosotros y Roger rompió su poder deliberadamente.

"Dos días más tarde, todo el grupo (Penhew, Roger, Huston y Patty) me dieron esquinazo y desaparecieron en la pirámide acodada. Envié a algunos de los chicos que hacían de mensajeros a buscarlos y volvieron gritando que la pirámide había devorado a los respetables científicos, y que el lugar estaba maldito, con lo que el lugar se quedó desierto en cinco minutos y me quedé solito. Por supuesto que entré a buscarles, pero no había nadie dentro. Allí empecé a preocuparme.

"Sin embargo, al cabo de una rato salieron todos ellos de la pirámide. Roger me dijo que habían estado en Egipto, pero en el Egipto real, y esas fueron las palabras más sensatas que pronunció. Penhew parecía que hubiera rejuvenecido cinco años, y tanto Patty como Huston parecían cambiados. Ninguno podía explicar dónde habían estado, y a ninguno le preocupó que después fuera de lo más difícil contratar nuevos operarios.

"Después de eso, a veces me despertaba por la noche y les oía hablar en una extraña jerga que nunca había oído. Una noche Roger me dijo que me iba a enseñar el poder que habían aprendido a manejar. Salimos al desierto con un grupo numeroso de árabes, y los cuatro empezaron a gritar extrañas palabras y ritmos mientras Penhew batía el tambor que le había vendido Najir. Cuando empezaron a salir criaturas del suelo y a comerse a los árabes mientras Roger y los otros se reían, yo me di el piro para emborracharme a fondo. Al día siguiente, Roger me vino a buscar y me dijo que debía cambiar mi actitud. Bueno, yo le debía mucho al chico y no pensaba desertarle, pero después de eso me empecé a preguntar qué demonios estaba pasando.

"Después nos fuimos a Kenia, y Roger me explicó algo durante el viaje. Me dijo que habíamos encontrado a un dios auténtico, que reinaría en la Tierra, y que nosotros reinaríamos con él porque éramos sus elegidos. El dios nos había escogido para abrir el camino de su retorno. Y por extraño que parezca, empecé a notar cosas que me hicieron pensar. Cada semana Penhew parecía más joven y más vivaz. Patty se encontraba mareada muy a menudo. Entonces empezamos a hacer preparativos para ir a un lugar en las montañas sin río, ferrocarril, telégrafo, policía, ni nadie amistoso, por lo que supuse que una vez allí me iban a dar pasaporte, así que hice mis propios preparativos. La última noche, en Nairobi, drogué a Roger, me llevé lo que había en la caja fuerte (era dinero de Roger de todas formas) y nos metimos en un tren de carga que no figuraba en ningún horario, con destino a Mombasa.

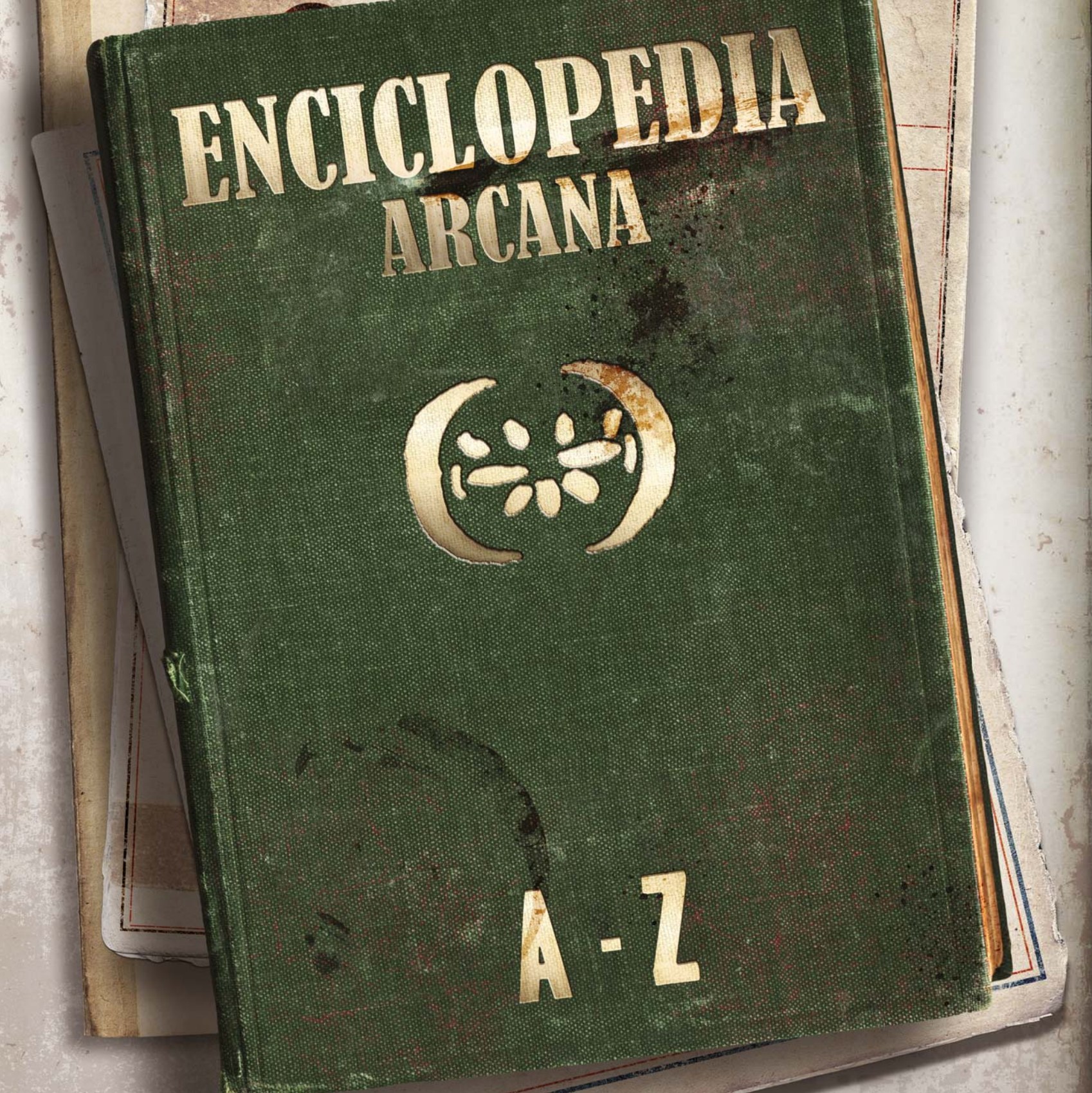
"Más tarde supe que estaba en lo cierto. Los diarios dijeron que había muerto un montón de gente, pero ni Penhew, ni Huston ni Patty estaban entre los cadáveres.

"Sea como fuere, mis arreglos funcionaron bien (suele pasar cuando no se trata de montajes muy complicados y se dispone de dinero en abundancia). Cuando llegamos a Mombasa nos bajamos del tren antes de que cruzara el puente del ferrocarril, y encontramos a un pescador dispuesto a llevarnos a Zanzíbar por unos dólares. De allí fuimos en un buque de cabotaje hasta Durban, donde nos teñimos el pelo, conseguimos ropa decente, y cogimos un barco hasta Perth.

"En el tren a Mombasa, Roger consiguió dormir y se despertó cambiado. Supongo que estar lejos de la influencia de los otros le hizo volver a su antiguo yo. Le expliqué que teníamos problemas, que nos teníamos que esconder, y le recordé lo de los árabes muertos en Egipto, lo del dios y todo eso, y él lo recordaba aunque de alguna manera no le parecía muy importante. Captó enseguida la lógica de la situación, pero al cabo de una semana le volvieron las pesadillas, y empezó a caer de nuevo en la depresión. Creo que empezaba entonces a darse cuenta de algunas de las cosas que había hecho.

"Por suerte, cuando estuve en la Infantería de Marina pasé por Shanghái y tenía allí una buena cantidad de amigos, porque al llegar a Hong Kong Roger ya no podía más. Había empezado a chillar a las sombras y a todo lo que se movía, por lo que le interné en un manicomio (tuve que invertir la mayor parte del dinero que quedaba para dejarle en buenas manos). Entonces me vine a Shanghái, creyendo que no volvería a ver a ninguno de los otros miembros de la maldita expedición.

"Y así fue hasta que me puse a mirar con unos prismáticos a cierto yate, y vi a sir Aubrey Penhew pavoneándose por la cubierta del Ama oscura."


ENCICLOPEDIA
ARCANA
A-Z

Índice

A

A bordo del *Ama oscura* 280
Abos, aborígenes, kooríes 202
Acelerar una larva de la niebla 97
Acerca de Australia 202
Acerca de Egipto y de El Cairo 113
Acerca de la maldición de los Vane 88
Acerca de Londres 68
Acerca de Shanghái 250
Acontecimientos de trasfondo 16-17
Agentes del mal en la montaña 193
agujero enorme, El 142
Al Azif 127
Al día siguiente del incendio 168
Al otro lado del pozo 230
Algunas opiniones particulares 134
Algunos nombres típicos de barco 332
Aliados 274
almacén de Ho Fong en Shanghái, El .. 256
Almacén de piezas 284
almacén especial, El 257
Alrededor del campamento 221
alrededores, Los (mapa) 101
al-Sayed, Tewfik 28, 93
altar, El 142
alternativa al gobierno, Una (Shanghái) .. 251
Ama oscura, El 252
amuletos, Los 271
apellido Vane, El 84
Apéndice 332
Aquella que no es lo que parece 187
archivos Carlyle, Los 53
arma lanzarrayos: modelo B, El 231
armario de madera de teca, El 261
artilugio de varillas, ruedas y espejos, El .. 208
Atwright, Miriam 28, 50
Australia 197
Automóviles 203

B

Baines, Reggie 28
Bajo tierra 226
bajorrelieve, El 155
Banco del Infierno, El 272
bar *El Tigre Tambaleante*, El 253
Barrington, James 28, 90, 91
Besart, Warren 28, 123
biblioteca estatal, La (Australia) 205
Blackwell, Nigel 28
bol de cobre bruñido, Un 59
botas de Bill Buckley, Las 216
Brady y Choi Meiling 278
Brady, Jack "Brass" .. 20, 54, 277, 278
brasero de las zapatillas ardientes, El .. 272
Brazalete de la naja haje 147
Broadmoor, Agatha 28, 136
Buckley, Bill 28, 214, 216
buhardilla, La (Londres) 78
Bumption, Leonard 28, 172, 173
Bundari, el viejo 28, 184, 186
Burraglong, Billy 28, 207
Buscar lo perdido 185

C

camaleón, El 187
cámara de Kakakatak, La 240, 241
cámara de la
  Mujer Abotargada, La 282, 285
camino hasta el pabellón, El 180
campamento de la muerte, El 220
campamento minero, El 220
capilla de la Mujer Abotargada, La .. 259
carácter de Grogan, El 223
Cargueros y vapores
  de línea no regular 23
Carlyle, Erica 28, 45, 46
Carlyle, Expedición 28, 126
Carlyle, Roger 20, 28, 52
casa de las caballerizas
  de Holbein, La 78, 81
casa de los Shipley, En 78
Casa de Mu Hsien 276
casa de Singh, En 175
casa del señor Lung, La 270
casa Misr (plano), La 102
castillo Plum (plano), El 86
cataratas Dingo, Las 214
caverna de los mimis, La 232
caverna de M'Weru, La 189
Cegar, un hechizo 177
celda, La (Kenia) 190
celdas, Las (Londres) 102
cementerio, El 182
Cerca de la ciudad
  de la gran raza (mapa) 221
cetro grabado, Un 59
Chabout, Punji 28, 98
chakota, El 57, 60
Choi, Meiling 29, 258, 278
choza de los explosivos, La 221
choza de Slattery, La 214
Chu Min 29, 277
Chum, Fergus 252
cinta de metal gris, Una 59
Cinturón de Nitocris, El 150
ciudad bajo la arena, La 225
ciudad ficticia, La (Shanghái) 252
ciudad real, La (Shanghái) 251
clima, El (Australia) 203
Clive, Expedición 29, 133
Clive, Henry 29, 135
Cobra egipcia (naja haje) 148
Cofrecillo adornado 76
cohete de sir Aubrey, El 284
colonia de los profundos, La 282
Comentarios al texto de R'lyeh 261
Cómo bloquear el portal 20
Cómo crear un chakota 60
Cómo empezar 21
Cómo empezar la partida 38
Cómo encontrarse con el coronel 178
Cómo entrar en La Casa del Ju-ju 55
Cómo evitar la resurrección
  de Nitocris 143
Cómo frustrar el ritual de apertura ... 290
Cómo implicar a los investigadores 214
Cómo llegar a Lesser-Edale 82
Cómo recorrer Shanghái 250
Cómo sobrevivir en el desierto 218
Cómo visitar a Omar Shakti 120
Comunicaciones internas 203
Conclusión 104, 157, 242, 292
Conexiones importantes:
  Nueva York 37
  Londres 67
  El Cairo 111
  Kenia 161
  Australia 199
  Shanghái 247
Consecuencias de la entrevista 252
Contacto 38
controlador de mentes, El 239
Corey, Joe 29, 46
coronel, El 179
Corydon, Roger 29, 172
Coste de los viajes en buque 23
Cowles, Anthony 29, 50, 51
Cowles, Ewa 29, 51
Crompton, Montgomery 29
cronómetro marino, El 190
cronómetro, El 288
Cthaat Aquadingen, El 177
Cthulhu de pizarra, El 76
cuadro del trastero, El 79
cuartel general de Huston, El ... 236, 237
cuartel general de Lin
  en Shanghái, El 265
cuarto de los niños, El 236
cuevas, Las (Australia) 214
Cuncudgerie 209

D

Darwin..... 206
declaración de Jeremy Grogan, La 222
defensas del señor Lung, Las..... 271
Descripciones..... 144
descubrimiento de los cuerpos, El 169
Desembarcando 282
desenlace, El..... 62
despacho de Ho Fong, El 256
detonador, El..... 286
Dingos mágicos..... 223
dirección de la ciudad, En..... 221
documento escrito a mano, Un..... 239
Dodge, David..... 29, 205
dormitorio de Ho, El 258
Dramatis Personæ..... 28-33
Duraciones de viajes
en navíos a vapor 22
Duraciones y costes
de viajes oceánicos..... 22

E

Eclipses totales de sol adicionales..... 21
Ecología de los pequeños gules..... 183
edificio de la Fundación Penhew, El 73
Efti, Nessim 29, 150
Egipto en los años 20..... 114
El Cairo..... 109
El Cairo (callejero)..... 115
El Cairo en los años 20..... 114
el ferrocarril de Uganda, En..... 165
el interior de la ciudad, En..... 227
el santuario, En (el Cairo)..... 154
Elias, Jackson 29
Elias en El Cairo, Jackson..... 112
Elias en Shanghái, Jackson..... 250
Eloise desencadenada..... 87
emboscada, La 224
embuste de Clive, El..... 134
Emerson, Arthur..... 29
Encuentros bajo la Esfinge..... 141
Encuentros en el desierto..... 219
encuentros y el mapa
de los túneles, Los..... 140
Endicott, Harry..... 29, 179
entradas a la finca, Las..... 100
entradas al horror, Las..... 138
escaleras al mundo subterráneo, Las... 142
Escombros..... 231
espada de las monedas, La 271
espantamoscas, El 187
Espejo de Gal, El..... 95
estanque burbujeante, El..... 286
estanque tranquilo, El..... 286
estatua de la
Mujer Abotargada, La..... 261, 286
estatua de Nyarlathotep, La..... 189
Estatuas, pinturas, joyas..... 103
estela, La 142
Estrella de Nairobi, La..... 168
estudio campestre de
Edward Gavigan, El..... 103
excavaciones actuales, Las 240
Expectativas de los jugadores 24
Expedición Carlyle y
las pirámides, La..... 156
Expedición Carlyle, La..... 126
Expedición Clive, La..... 133

F

fantasma de Buckley, El .. 213, 214, 216
Faraón Negro en la Historia, El 127
ferrocarril, El (Australia) 203
Fuera de Nairobi 167
fuerza de asalto de Nueva China, La.. 291
Fundación Penhew (plano), La 74
Fundación Penhew, La..... 72, 127

G

gabinete demoniaco
del señor Lung, El..... 270, 273
galería nacional
de arte, La (Australia)..... 205
Gardner, James..... 29, 136
garras de león, Las..... 57
gato en el umbral, El..... 270
gato negro, El..... 128
Gavigan, Edward..... 29, 70
Generadores eléctricos 232
gente, La (Australia) 251
Ginger Muldoon el loco..... 210
gorilas blancos guardianes
de Lin Tangyu, Los..... 266
gran cámara de Nyarlathotep, La 140
Gran desierto arenoso, El..... 217
gran templo de Nyarlathotep, El..... 190
grandes plazas, Las..... 233
Grey, Brady..... 30, 47
Grogan, Jeremy 30, 222, 223
grueso libro de contabilidad, Un 103
Grupo de trabajo 231
Grupos de exploración 252
guardaespaldas de M'Weru, Los..... 193
guardianes de la cámara
de sacrificios, Los..... 57

H

habitación 410, La..... 38
habitación de Carl Stanford, La..... 258
habitación de Ho Tzuhsi, La 258
habitación egipcia, La 286
habitación secreta, La (Londres)..... 75
Hablar con:
/ pájaro
/ serpiente..... 185
Hakim 30, 112
Hampton House..... 170
harmónica de Bill Buckley, La 216
Hermandad del Faraón
Negro, La (El Cairo)..... 112, 116
Hermandad del Faraón
Negro, La (Londres)..... 27, 70
herramientas, Las..... 288
Hetep..... 30, 116, 122
hijos de la Esfinge, Los..... 145
historia de cerca, La 252
Historia general (Shanghái)..... 252
Ho Fong 30, 248, 253, 255
Ho Tzuhsi..... 30, 200, 259
Horror en La Casa del Ju-ju..... 55
horror titánico, El 236
horrores de las profundidades, Los..... 138
Huston, Robert 20, 30, 53

I

Idiomas y direcciones..... 252
Importaciones Emerson..... 51
Incrementos menores de una habilidad.. 333
Independientes..... 264
Información del doctor Kafour 126
Información disponible
en la habitación 410 40-41
Información obtenida en
el *Boletín de El Cairo*..... 124
Información para el guardián 128, 212
información que posee
Faraz Najir, La..... 119
Información que puede ofrecer
el inspector Barrington..... 91
Ingredientes para hechizos..... 103
Introducción..... 15
Introducción para los investigadores.... 270
investigaciones de Jackson Elias, Las .. 99
Investigaciones preliminares..... 44
Investigando a Bill Buckley..... 209
isla del Dragón gris, La.. 252, 280, 283
Isoge Taro 30, 264, 265

J

Jarrita de piedra 76
jaula, La (Isla del Dragón gris)..... 286
Jermyn, Neville 30, 171
Joe el Silencioso..... 30, 180, 181

K

Kafour, Alí..... 30, 126
Kakakatak..... 30, 241
Kenia..... 159
Kensington, Jonah..... 30, 48, 49
Kenyatta, Johnstone..... 30, 174

L

La esfinge negra..... 144
la laguna, En (Isla del Dragón gris).. 282
las profundidades, En..... 56
Lesser-Edale..... 83
Leyendas del Faraón Negro..... 127
Li Wencheng 30, 250, 265
librería, La (Londres)..... 76
Libros y pergaminos..... 103
Lin Tangyu..... 30, 265
Líneas de luz..... 231
Livre de D'Ivon, El..... 261
Llamar a la puerta 78
llegada de la Expedición Carlyle, La .. 169
llegada de Nyarlathotep, La..... 156
Lo que aparece en
los archivos de *La Estrella*..... 168
Lo que cree el doctor Kafour 127
Lo que McChum sabe realmente 252
Lo que sabe Lin Tangyu 268
Lo que sabe Vanheuvelen..... 129
Londres..... 65
Los dos cetros..... 94, 104
Los siete libros crípticos de Hsan..... 279
Lugares importantes de la campaña.. 18-19
Lung Yun..... 31, 270, 271

M

M'Dari, Mukunga..... 31, 42, 61
M'Weru..... 20, 31, 162, 189, 193
Mackenzie, Robert B. F..... 31, 209
Mahmud..... 31, 113
Mahoney, Mickey..... 31, 68
maldición de los Vane, La..... 84
manantial, El (Australia)..... 221
mansión de Ho Fong, La..... 258, 260
mansión, La (Londres)..... 101
manto del sumo sacerdote, El..... 57
manto, el solideo y el anj de metal. El.. 94
Mapa de ruta en Kenia..... 165
Mapa esquemático: una parte
de la ciudad de la gran raza..... 228
mapa hemisférico, El..... 156
Maquinaciones de la Hermandad..... 149
Mariga, Sam..... 31, 170
Más material del *Shanghai Courier*..... 269
Masacre en el Soho..... 90
Máscara de Hayama, La..... 57, 58
Masters, Hypatia 20, 31, 54
McChum 31, 252
mensaje de Nyarlathotep, El..... 156
Mestizos del poblado
en la isla del Dragón gris 283
mezquita de Ibn Tulun (plano), La ... 151
mezquita de Ibn Tulun, La..... 149
miembros principales
de la Expedición Carlyle, Los..... 52
Mombasa..... 164
monstruo del condado de Derby, El.... 82
montaña del Viento negro, La... 188, 189
Montgomery, Capitán 31, 172, 173
Mu Hsien..... 31, 275
muelle, El (Isla del Dragón gris)..... 282
muelles de Limehouse, Los..... 96
Mujer Abotargada, La 76, 289
Murciélago de la Arena, El..... 234
museo de Australia, El 205
museo de Shanghái, El..... 274

N

¿Nunca se encuentran con Brady? 278
N'Kwane, Silas..... 31, 42, 56
Nairobi 167
Najir, Faraz..... 31, 118, 119
naviera de Randolph, La..... 206, 207
Navíos..... 203
Nawisha, Abdul..... 31, 92

Nelson, Bertram "Nails" 31, 173
Neris 31, 132
Nitocris 32, 127, 147
Nitocris en El Cairo 147
Nota acerca de
los nombres de las calles 114
notas acerca de Erica Carlyle
en el fichero de Huston, Las 53
notas acerca de Roger Carlyle
en el fichero de Huston, Las 53
Notas para los viajeros 204
Nueva China 275
Nueva York 35
Nyarlathotep 32, 156, 190
Nyiti, de El Wasta 32, 153

O

objeto mortal de la caldera, El 281
Objetos en la alcoba de Mukunga 57
Obras de arte 75
Oferta de venta de un artefacto 266
oficio del señor Lung, El 271
ojiva, La 286
Okomu 32, 186
Omar Shakti 116, 120, 122
Orden de la Mujer Abotargada, La .. 27, 248
Otras paradas en Sídney 204
Otras pistas 96
Otras pruebas 216
Otro contenido del armario de teca ... 262
Otros contactos en Nairobi 170
Otros problemas 115
Otros rumores 210

P

pabellón de caza, El 178, 180
Padre de todos los Murciélagos, El 234
panel secreto, El 190
papeles de Nyarlathotep, Los 295
pared astronómica, La 156
Patrullas de sectarios 29
Penhew, Sir Aubrey 20, 32, 54, 284
pequeño secreto, Un 223
pergamino, El 94
pergaminos del tigre, Los 271
periódicos, Los (Australia) 210
personal de la Fundación, El 73
Personalidades de la expedición 135
Personalidades egipcias 118
Perth 204
Ping 266
pirámide acodada, La 154
Pirámide Azul, La 92
pista falsa, Una 169
Pistas 215
plaga de gatos, Una 130
planos, Los 288
plataforma nocturna, La 181
poblado de Ndovu, El 188
poblado, El (Isla del Dragón gris) 282
policía de Nueva York, La 44
pólipo volante, Un 227
Poole, Martin 32, 45
Port Hedland 209
Posesión de los *Siete libros crípticos* 266
pozo de la mina, El 220
pozo de las sanguijuelas, El 142
pozo hacia la oscuridad, El 230
Presencia de una investigadora
de buen ver 267
primer ataque, El 165
puente procesional, El 142
puesto de vigía, El 282

Q

Qué sucede si se abre el portal 20

R

radiación en la cámara de
la Mujer Abotargada, La 288
Randolph, Toddy 32, 206
Recompensas a la supervivencia 182
Recompensas celestiales y de otro tipo .. 273
Recompensas justas 216
Recordatorios 24
Recuperación de Cordura
durante un viaje 333
regalos de Bundari, Los 187
relato del sacerdote Kwan, El 261
Relatos del pabellón 179
Respecto a la trama 20
respuestas de Grogan, Las 223
Resumen de los acontecimientos 14
rito de la muerte, El (Londres) 105
rito especial de la reina Nitocris, El .. 143
rito especial del día del retorno, El .. 290
rito mortal, El (Isla del Dragón gris) ... 288
rito sexual, El (Isla del Dragón gris) ... 290
rito sexual, El (Londres) 106
ritos de la Hermandad, Los 100
Ritos de la Lengua Sangrienta 59
Ritos negros
de Luveh-Keraph, Los 130, 131
Ritos ordinarios de la secta 191
ritos, Los 104
ritual de masas, El 143
ritual del nacimiento, El 192
Rituales de la Orden
de la Mujer Abotargada 288
Rituales de la secta 235
Roash, Shefira 147
robo de los restos, El 133
Rumores locales 189
ruta de Wycroft, La 220

S

sala de exposiciones, La (Londres) 75
salón del trono, El 155
Savoyard, Jules 32, 281
Secta de la Lengua Sangrienta, La 27
Secta de la L. Sangrienta, La (NY) .. 42
Secta de la L. Sangrienta, La (Kenia) .. 162
Secta del Murciélago
de la Arena, La 27, 200
Sectarios de Lin Tangyu 267
sectas de Nyarlathotep, Las 26-27
Sectas oscuras de África 57
segunda entrada, La (Australia) 227
semilla con parecido a su madre, La .. 194
semilla con parecido a su padre, La .. 194
semilla de Nyarlathotep, La 193
sendero al poblado, El 284
sendero al volcán, El 282
ser de la niebla, El 96
Serenidad terrenal 185
seres de *La Casa del Ju-ju*, Los 60
serpiente en el Soho, Una 77
Shakti, Omar 32, 116, 120, 122
Shanghái 245
Shanghai Courier, El 268
Shannon 211
Shipley, Bertha 32, 80
Shipley, Miles 32, 79
shoggoth-tawsha, El 287
Si el diario *La Estrella de Nairobi*
aún existe 178
Si *La Estrella* resulta destruida 179
Si se investiga a Shakti 120
Sídney 204
siete puertas del cielo, Las 262
Singh, Ahja 32, 164
Singh, Tandoor 32, 175
Situación de los miembros principales
de la Expedición Carlyle 20
Slattery, Frank 32, 215
Slattery, Jacko 32, 215, 216
Slattery, Vern 32, 214
Smythe-Forbes, Nathalie 32, 169
soborno con dinero del infierno, Un ... 272
Sobre el Ojo de luz y de oscuridad ... 279
sótano de Tandoor Singh, El 176
sótano, El (Londres) 80
sótano, El (Nueva York) 56
Sprech, Johannes 32, 137
Ssathasaa 33, 80, 81
Stanford, Carl 33, 259
Starret, Horace 33, 171, 172
Stratton, Jeremy 33, 88

T

taller de sir Aubrey, El 286
techo reptante, El 259
templo de Bastet, El 131
templo de la Cúpula púrpura, El 233
The Scoop 31
Tiempos de viaje en días
de juego normales 22
tienda de Faraz Najir, La 119
tienda de Tandoor Singh (plano), La .. 176
tienda de Tewfik al-Sayed, La 93, 94
tienda intacta, La (Australia) 221
tierra, La (Australia) 202
Tierras Corrompidas, Las 189
Torvak, Lars 33, 99
Tragedia en la mezquita
de Ibn Tulun 152
Trampa temporal, un nuevo hechizo .. 240
Trayectos probables 332
tres guardianes, Los 235
Tres hechizos de magia
tribal africana 185
Tripulantes mestizos enloquecidos
del *Ama oscura* 281
trono de la madre, El 191
trono, El 142, 155
True Magick 261
Tumwell, Hubert 33, 83
túnel principal, El 140
túneles secundarios, Los 140
túneles subterráneos, Los (plano) 139
Tuntun 266
tyuk, El 263

U

Una opción: contratar a un guía 112
Una opinión externa (El Cairo) 134
Unas cuantas sugerencias 197
universidad de Sídney, La 206

V

vampiros de fuego, Los 166
Vane, Eloise 33, 87
Vane, Lawrence 33, 85
Vane, sir Arthur 33, 84
Vanheuvelen, Janwillem 33, 129
Viajes en avión 204
viales de arenisca, Los 94
vicario de Lesser-Edale, El 88
Viento de marfil, El 97
Vigilancia 73
Vigilante del tendido eléctrico 231
Vigilar la casa 78
visita al castillo Plum, Una 85
Visitando cinco ciudades 204

W

Wassif, Nigel 33, 124, 125
Winfield, Martin 33, 135
Wu, el gato demoniaco 33, 272, 273
Wycroft, Mortimer 33, 211, 212

Y

Yalesha 33, 93
yate de Ho Fong, El 257

Z

Zehavi, Achmed 33, 150
zombis, Los 61

APÉNDICE

Duraciones y costes de viajes oceánicos, pág. 22 Coste de los viajes en buque, pág. 23 Cargueros y vapores de línea no regular, pág. 23



A continuación se presentan ideas útiles para los viajes por mar en la campaña (que pueden ser numerosos dependiendo de las decisiones que tomen los investigadores), y que puedes usar o no. Algún guardián querrá resumirlas o ignorarlas; otros podrán construir pequeñas aventuras adicionales para animar un viaje en barco. Quienes perciban tal necesidad, podrán utilizar los viajes para permitir que la salud mental de los personajes se recupere un poco, y quizá para entrenar a algún investigador en alguna habilidad que de repente se perciba como muy valiosa.

—TRAYECTOS PROBABLES—

Los siguientes trayectos son los más probables en la campaña *Las máscaras de Nyarlathotep*.

- De Nueva York a Southampton
- De Southampton a Alejandría o Port Said
- De Port Said a Mombasa
- De Mombasa a Singapur
- De Singapur a Darwin, Port Hedland o Perth
- De Singapur a Hong Kong o Shanghái
- De Shanghái o Perth a San Francisco
- En tren, Nueva York ⁄ Chicago ⁄ San Francisco

—ALGUNOS NOMBRES TÍPICOS DE BARCO—

Los siguientes buques mercantes y de pasajeros pueden transportar a los investigadores por todo el mundo en la campaña *Las máscaras de Nyarlathotep*: el *Laurentides*, un transatlántico de pabellón británico; el *Snohomish*, un mercante de pabellón norteamericano, con espacio para pasaje; el *Viento de marfil*, un mercante sectario que hace una ruta entre Londres y China; y el *Inevitable*, un antiguo buque de línea regular que cubre el trayecto entre Gran Bretaña y la India.

—INCREMENTOS MENORES— DE UNA HABILIDAD

A efectos de esta aventura, a la conclusión de un viaje en un buque de pasajeros, un investigador podría llevar a cabo una tirada limitada de incremento de habilidad. Para ello, primero tira POD × 3 o menos para demostrar entusiasmo y fuerza de voluntad. Si la falla, el investigador está demasiado distraído (o relajado) para concentrarse con éxito. Para aumentar una habilidad, escoge una de las siguientes:

- Practicar a diario el tiro al plato desde la popa concede un + 1D4 - 1 a la habilidad **Escopeta**.
- Tomar clases diarias de esgrima concede + 1D4 - 1 a **Sable,** o a cualquier otra habilidad relativa a la esgrima.
- Practicar a diario el tiro con un arma corta en la bodega (si es posible), concede + 1D4 - 1 a la habilidad del arma corta con la que se practica.
- La gimnasia diaria concede + 1D4 - 1 a **Esquivar** o **Saltar**.
- Nadar a diario concede + 1D4 - 1 a la habilidad **Nadar** (si hay piscina).
- Practicar a diario la lucha concede + 1D4 - 1 a la habilidad **Presa**.
- Practicar a diario el boxeo concede + 1D4 - 1 a la habilidad **Puñetazo**.

Los investigadores que viajen en Primera pueden aumentar su **Crédito**. Para conseguir + 1D4 - 1 habrán de sumar su **Crédito, Charlatanería, Escuchar** y **Psicología,** y tirar 1D100. Si el resultado es igual o menor que el total, el **Crédito** aumenta. Este incremento requiere estar a diario en el bar, jugando a las cartas y comentando los últimos chismes.

Si la habilidad de un investigador es 10% o menos en **Ciencias ocultas, Orientarse,** o cualquier **Otra lengua,** una de estas habilidades puede incrementarse en + 1D4 - 1. En un navío grande, el sobrecargo puede concertar tales estudios como parte de los servicios del navío. Para cualquiera de las siguientes lenguas hay un 50% de probabilidad de encontrar un profesor disponible: **alemán, árabe, español, francés, hindú,** e **italiano**. Para cualquiera de las siguientes lenguas hay un 25% de probabilidad de encontrar un profesor disponible: **bengalí, chino cantonés, chino mandarín, farsi, griego, holandés, japonés, latín, polaco, ruso, sueco, turco** o **urdú**. Para otras lenguas modernas hay un 10% de probabilidad de encontrar un profesor disponible, si el guardián está de acuerdo.

Las clases de idiomas consistirán simplemente en conversaciones prolongadas con algún pasajero aburrido, pero la aplicación diaria podría conseguir algo útil. INT × 5 o menos de aprender algo que valga la pena recordar. La habilidad **Ciencias ocultas** será impartida por un teósofo de viaje, o algún otro estudioso del Más allá. Las clases de **Orientarse** las impartirá de forma privada algún oficial del navío, por alguna cifra previamente acordada.

Hay también unas cuantas habilidades que se pueden obtener durante viajes en cargueros que admitan pasaje:

- **Conducir maquinaria** + 1D4 - 1
- + 1D4 - 1 a **Orientarse,** si se tiene 10% o menos.
- Lengua dominante de la tripulación, + 1D4 - 1 si la habilidad en ella del investigador es 10% o menos.

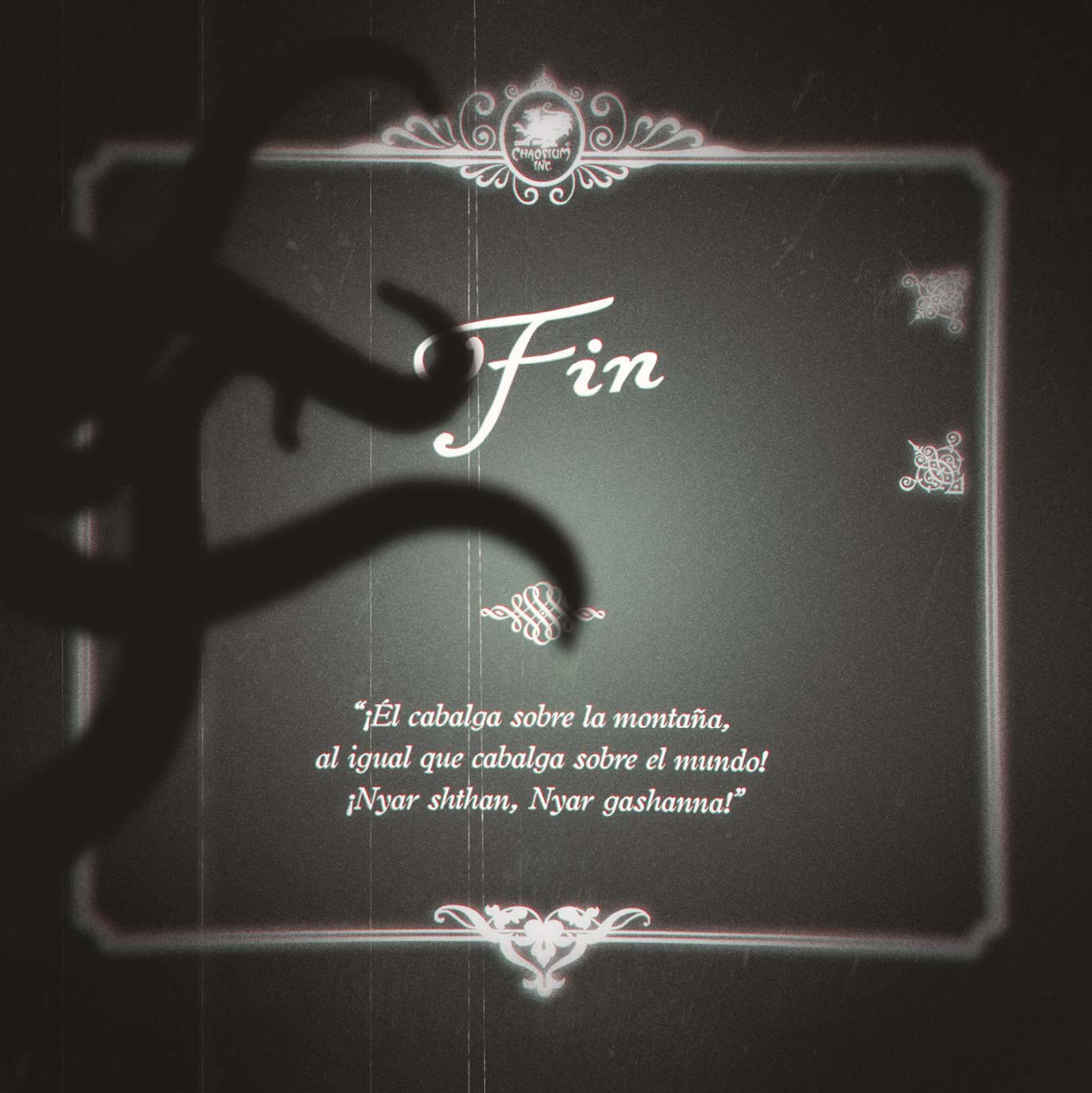
Las habilidades altamente intelectuales requieren una mayor capacidad para ser impartidas, y más tiempo del que se dispone en un viaje por mar.

—RECUPERACIÓN DE CORDURA— DURANTE UN VIAJE

Los médicos en los Años 20 solían prescribir viajes transoceánicos a sus pacientes, una excelente idea para esta campaña. Se puede permitir una recuperación automática de 1D4 - 1 puntos de Cordura si a bordo no tiene lugar aventura alguna durante ese viaje, o si el investigador es capaz de ignorar el verdadero significado de toda posible aventura.


Mucha gente dice que cuando vas a morir,
toda tu vida pasa por **delante de tus ojos**
EN UN INSTANTE...
TOM,
TOM, Tom,
TOM, TOM,
Tom, ***...qué piadosa mentira.***
Lo último que pasó ante mis ojos,
fue el alumbramiento de
TOM, TOM,
Tom,
la mayor obscenidad
que un ser humano hubiera podido traer jamás
AL MUNDO.
TOM, TOM,
Tom, ...




Chaosium Inc.
Fin
"¡Él cabalga sobre la montaña,
al igual que cabalga sobre el mundo!
¡Nyar shthan, Nyar gashanna!"