

LOS PRIMIGENIOS

Nuevas aventuras contra los Mitos de Cthulhu



LA LLAMADA de
CTHULHU
una aventura de A. J. H. Jones

JOC
INTERNACIONAL

Marcus L. Rowland, W. J. Ross, Harry Cleaver,
Doug Lyons, L.N. Isidoro, John Sullivan, Lynn Willis

Índice

<i>Introducción.....</i>	<i>5</i>	<i>EL DIOS PÁLIDO</i>	<i>99</i>
<i>por E.C. Fallworth</i>		<i>por Kevin A. Ross</i>	
<i>LA SEMILLA.....</i>	<i>8</i>	<i>MALA LUNA.....</i>	<i>113</i>
<i>por Harry Cleaver</i>		<i>por Marcus L. Rowland</i>	
<i>AGUAS TRANQUILAS.....</i>	<i>45</i>	<i>Calendarios anuales.....</i>	<i>158</i>
<i>por L.N. Isynwill y Doug Lyons</i>		<i>Ayudas.....</i>	<i>162</i>
<i>DIME, ¿HAS VISTO EL SIGNO AMARILLO?</i>	<i>63</i>		
<i>por Kevin A. Ross</i>			
<i>EL SER DE LA OSCURIDAD</i>	<i>85</i>		
<i>por Doug Lyons y L.N. Isynwill</i>			

Index



LEWING

H.P. Lovecraft (1890-1937)

Introducción

por E. C. Fallworth, Profesor Emérito, Universidad Miskatonic

He aquí seis nuevas aventuras para *La llamada de Cthulhu*, en cinco de las cuales participan activamente los Primigenios. En la sexta aparece un avatar de un Dios Exterior; no hay muchas diferencias, y es un buen relato con el que el guardián puede engañar a los jugadores y disfrutar de la partida. Cada aventura es independiente de las demás, aunque hay pistas que se pueden aprovechar si se quiere organizar una campaña con las seis.

En "La semilla," si los investigadores son cuidadosos descubrirán una rivalidad histórica entre los adoradores locales de Yig y algunos chthonians; en "Aguas tranquilas," se enfrentan a un nuevo tipo de sectario de Cthulhu; en "El signo amarillo," Hastur se agita en la oscura Hali mientras su avatar llega a la Tierra; en "El ser de la oscuridad," nuestros héroes topan con un avatar de Nyarlathotep; en "El dios pálido," se dan cuenta de por qué no es saludable tener relación personal con un dios (si se trata de un Primigenio, claro está); en "Mala Luna," descubrimos el destino final de la raza humana y de todas las cosas, incluyendo a los Primigenios.

A pesar de que en la actualidad conocemos una mayor variedad de ellos, desde los importantísimos trabajos de Lovecraft (descritos con más detalle en "La llamada de Cthulhu" y "En las montañas de la locura"), se ha escrito muy poco para definir a los Primigenios. En estas obras Lovecraft definía las espantosas fuerzas más allá del espacio y del tiempo que acechan esperando a que las estrellas vuelvan a estar en la posición correcta, para poder regresar a la Tierra y ocupar sus tronos. Para poder usarlos en el juego, Sandy Petersen ha resumido la mayoría de nuestros conocimientos actuales en las reglas de *La llamada de Cthulhu* y en las *Guías de campo* (aún no publicadas).

La principal idea que se ha añadido a los trabajos de Lovecraft proviene de August Derleth y consiste en que los Primigenios perdieron una guerra que entablaron con los Dioses Arquetípicos, y en consecuencia han sido reclusos en nuestro planeta. Algunos lectores piensan que esto es fácil de decir, pero difícil de creer: ¿Cómo se puede amenazar a un dios? ¿Con qué se llevó a cabo la guerra? ¿Lanzas? ¿Naves espaciales? ¿Qué hace que la Tierra sea una prisión apropiada para estos seres? Lovecraft ya nos previno contra el atribuir emociones y conceptos humanos (como por ejemplo el de "guerra") a seres que están más allá de nuestra percepción mental. Tenía la sensación que, de hacerlo, se perdía la sen-

sación de horror cósmico que deseaba alcanzar; en consecuencia, a menudo rehusó definir o describir elementos misteriosos u horripilantes. De hecho, Stefan R. Dziemianowicz comenta que "una de las ironías intencionadas de la obra de ficción de Lovecraft consiste en que los seres humanos siempre intentan interpretar los actos de los Primigenios a través de un vocabulario desastrosamente inadecuado... (y) colocar estas expresiones de fuerzas que están más allá de la concepción humana en un sistema (que no es más que) una simple brizna de alguna verdad cósmica mayor."

Los esfuerzos de Derleth conservaron los trabajos de Lovecraft, poniéndolos a disposición de generaciones de lectores, y creando en Arkham House un refugio para la literatura de fantasía oscura en una era de abandono. Fue Derleth quien inventó el término "Mitos de Cthulhu." Posiblemente haya sido mejor que el desarrollo que hizo de ellos haya llevado a preguntas imposibles de contestar: el guardián pueden solucionar los problemas que se le planteen como quiera, y nunca se podrá llegar a conclusiones definitivas.

¿Qué es lo que sabemos?

El Gran Cthulhu y toda su raza llegaron a la Tierra hace cientos (si no miles) de millones de años. Probablemente Cthulhu se encontrase entre los primeros Primigenios en llegar hasta este planeta, y ninguno de los posteriores pudo desafiar su predominio. Durante miles de años muchos más Primigenios llegaron a la Tierra; el juego *La llamada de Cthulhu* reconoce la existencia de quince de estos seres pero en realidad hay muchos más, y los escritores de escenarios con iniciativa pueden adaptarlos para que entren en el juego. No se conocen límites a su número.

Parece ser que los Primigenios ocuparon la Tierra de forma lenta e incompleta. El actualmente sumergido continente de R'lyeh fue la sede del poder de Cthulhu y su semilla mortal entabló luchas incesantes con los Antiguos durante muchos millones de años. A pesar de reducirse en número, los Antiguos nunca fueron conquistados ni aniquilados. Al contrario que los una vez poderosos Hombres serpiente, no tenemos pruebas de que los Antiguos hayan adorado alguna vez a los Primigenios o a los Dioses Exteriores.

La Gran raza de Yith vivió en un estado parecido de independencia durante millones o cientos de millones de años,

hasta ser derrotados no por los Primigenios sino por los Pópsos volantes, opresores de la especie autóctona de cuerpos cónicos que fueron suplantados por la Gran raza, y que tampoco parece haber adorado a ninguno de los Primigenios.

La independencia y larga prosperidad de estas especies demuestra la relativa debilidad de los Primigenios, que casi no pueden mantener a raya a simples seres materiales.

Si la ausencia de un apetito imperial y expansionista no supone una debilidad importante, los Primigenios deben haber sido menos militantes y su dominio menos extenso de lo que pensábamos, guardándose muy mucho de entrar en los continentes de las otras especies. Cuando Cthulhu y su raza hacían sonar sus bárbaros aullidos, lo hacían sólo a escala local y no planetaria. ¿Acaso los Primigenios nunca tuvieron bajo su control directo nada más que una porción de este planeta? Ambas posibilidades muestran que tenían una fuerza y una influencia limitadas, lo que sin duda no es propio de los dioses.

Según la profecía, los Primigenios se despertarán y volverán a gobernar, pero la transferencia de las mentes de la Gran raza hasta un futuro libre sugiere que el reinado de los Primigenios no será eterno; o bien los Primigenios ya no estarán en la Tierra o estarán de nuevo inactivos. Quizás las estrellas vuelvan a cambiar de posición y les hagan dormir de nuevo, o quizás abandonen la Tierra por alguna razón, pero si las fuentes escritas no están equivocadas cuando nos avisan de la presencia persistente de los Primigenios en la Tierra, entonces es que volverán a perder su corona.

La búsqueda de Lovecraft para comunicar experiencias auténticas en su ficción de horror nunca finalizó. Por ejemplo, describió con muchos detalles los objetivos y las necesidades de las "razas extraterrestres" de la Tierra: la Gran raza de Yith y los Antiguos. La historia de estas dos especies independientes, de elevado nivel cultural, se detalla en dos espléndidas narraciones: "En las montañas de la locura" y "En la noche de los tiempos." Ambas especies alcanzan la gloria dentro de los límites de la ciencia, la arquitectura y el arte, no en la magia y la adoración de horribles dioses.

Los poderes de los Primigenios

Uno de sus poderes consiste en la a veces accidental transmisión mental de sueños capaces de enloquecer a cualquiera, además de otros poderes telepáticos. Otros poderes de los Primigenios son la inmortalidad, su gran tamaño y fuerza, un POD medio casi el doble del máximo humano y el ser capaces de moverse con una rapidez sorprendente para seres gigantescos que viven bajo tierra o bajo la superficie del mar. Debido a lo prolongado de su letargo, no se puede decir nada sobre su radio de acción, con la excepción de Ithaqua que, por ejemplo, es capaz de moverse libremente por la Tierra y quizá por todas partes.

Al igual que ocurre con los Dioses Exteriores, cada Primigenio es sorprendentemente distinto de los demás. Además de un deseo general de tener un gran número de tentáculos, su aspecto y su comportamiento son tan diferentes que los observadores casi no pueden detectar alguna relación entre ellos. Lo que sí se puede decir concierne a su comportamiento general.

Lo más importante es que los Primigenios son literalmente

inhumanos: carecen de las emociones y de las necesidades humanas y Kevin A. Ross añade que "parece que sus cuerpos ni siquiera compartan muchos puntos en común con nuestra fisiología humana. Es posible que estén formados por algún tipo de materia desconocida para nosotros."

- Son criaturas aisladas que, en la mayoría de los casos, carecen de razas servidoras y de jerarquías.
- Es posible que tengan afición por establecer contacto en persona; los investigadores a menudo se encuentran directamente con ellos en vez de con sus siervos o agentes.
- Aunque probablemente no sea un prerrequisito, cada uno tiene un cuerpo con una forma definida, al contrario que la mayoría de los Dioses Exteriores (que pueden tener muchas formas diferentes o no tener ninguna en absoluto).
- Aunque no viven en lugares mundanos, la mayoría tiene un lugar de residencia favorito o forzoso. Cthulhu vive en su ciudad-cadáver en el fondo del mar; Ithaqua vive en el hemisferio septentrional (con preferencia en medio de la nieve y del hielo); Hastur se encuentra en o cerca del lago de Hali, en un espantoso planeta que gira alrededor de Aldebarán; Tsathogghua vive bajo tierra; Shudde M'ell vive en las profundidades de la Tierra, y así sucesivamente. Los Dioses Exteriores carecen de una residencia fija, a no ser que el centro del universo sea un lugar de residencia para Azathoth.
- Aunque es posible que esto no sea igual para otros mundos, en la Tierra raramente utilizan avatares. Parece que todos los Dioses Exteriores, menos Azathoth y Nodens, los usan.
- Si se reproducen, cuando lo hacen pueden generar una única raza servidora que lleva a cabo algunas de las funciones de los hijos; de los Dioses Exteriores, Shub-Niggurath y Abhoth (que quizás sean Primigenios mal clasificados) se reproducen, pero lo hacen sin cesar y de forma totalmente aleatoria.
- Parece que las constelaciones astrológicas pueden limitar su libertad de movimiento, al igual que podrían hacerlo las preferencias o condiciones ambientales; al contrario que ocurre con Azathoth, cuya necia maldad resume el universo de Lovecraft, los Dioses Exteriores se mueven cuando y hacia donde quieran. De este modo, los Primigenios están localizados y circunscritos por medios que parecen ser intrínsecos a su naturaleza, mientras que los Dioses Exteriores disfrutan de una libertad carente de trabas, limitada sólo por su voluntad.

Una interpretación

Los Primigenios están sujetos a las condiciones materiales de este universo, al contrario de lo que ocurre con los Dioses Exteriores; es decir, que los Primigenios son parecidos a dioses, pero no lo son, ya que por definición los dioses gobiernan y no están sujetos a nada.

El ego, el poder y la predisposición de los Primigenios se han compenetrado durante tantos miles de años que parecen ser indistinguibles de los Dioses Exteriores. Pero en apariencia éstos son limítrofes con la existencia del universo, mientras que aquéllos parecen haberse originado de él y haber respondido a él; tanto la naturaleza como lo sobrenatural

llevan a un horror similar. El universo de Lovecraft era oscuro. Personalmente era un nihilista gentil que no encontraba ningún sentido en la humanidad ni en la vida y es posible que la fantasía dominara tanto su vida porque temía que, al final, lo único que controlase la realidad fueran la fuerza bruta y el deseo maníaco, tal y como se simboliza en los Primigenios.

Hace años, Arthur C. Clarke formuló una ley que llevaba el divertido título de Ley de Clarke; según ella, cualquier muestra de tecnología lo suficientemente avanzada es, para los pueblos de nivel tecnológico menor, imposible de distinguir de la magia. No disponemos de ninguna prueba directa que demuestre que los Primigenios hayan sido alguna vez criaturas materiales como nosotros mismos, y que una amplia secuencia de evolución les otorgase los sorprendentes poderes que en la actualidad tienen; sin embargo, las evidentes limitaciones de sus poderes en la Tierra sugieren con fuerza que esto puede ser cierto. Para llegar a ser un científico, no se comienza siendo un dios, pero el científico siempre aspira a tener la sabiduría perfecta de los dioses.

En el juego *La llamada de Cthulhu*, el conocimiento es un arma de doble filo; para poder sobrevivir, el investigador debe aprender lo impensable y a la vez se arriesga a que el conocimiento de los Mitos de Cthulhu le vuelva loco poco a poco y le acabe por convertir en la criatura que desprecia. ¿Es acaso demasiado suponer que el mismo proceso tiene lugar en una escala de varios millones de años en el universo de Lovecraft, en que cada especie con un glorioso comienzo acaba por ser arruinada y transformada por las terribles verdades que descubre? Es posible que hace mil millones de años los antepasados de Cthulhu no fuesen muy diferentes de nosotros, seres pequeños y frágiles que se enfrentaban a los problemas de la existencia. Podemos suponer que, a medida que aumentaba su poder, sus deseos e intenciones no disminuían.

¿Qué permutaciones y descubrimientos memorables en biología, ciencias de la información y matemáticas ocultas

han llevado a los Primigenios a su espantosa libertad actual? Es posible que descendan de una sola especie, o que sean miembros de diferentes especies cuyo tamaño se haya incrementado, y que sólo tengan en común su sabiduría y su proscripción. Tanto si pertenecen a la misma especie como a especies diferentes, estas criaturas tienen el poder de cambiar su forma corporal, y así lo harán siguiendo sus propios deseos personales; posiblemente ésta sea la causa de que los Primigenios sean tan diferentes los unos de los otros. Tampoco parece razonable que este crecimiento haya acabado o que tenga algún final.

Mientras no dispongamos de nuevo material referente a los Mitos, es imposible explicar cómo se produce o se ha producido este fenómeno. Podemos destacar que los Mi-Go, mineros y saqueadores interestelares, son a la vez criaturas que han conseguido un progreso científico y adoradores de seres de los Mitos; son la más extraña amalgama presente en la obra de Lovecraft, y por desgracia nunca llegó a estudiarla en profundidad. ¿Son quizás el estadio intermedio de los Mitos de Cthulhu, una raza científica ya corrompida por unos descubrimientos espantosos? Su adoración de Azathoth (el Padre Devorador, el principio de incertidumbre, el inconsciente colectivo) es realmente intrigante. ¿Cuánta sabiduría podría haber obtenido Lovecraft de un viaje a Yuggoth y más allá!

En una carta que me escribió, el señor Ross sugiere que "los Primigenios no son villanos de novela barata con planes destinados a la dominación del mundo o a la simple venganza; están por encima de objetivos tan triviales. Son pacientes y para ellos la edad y el tiempo carecen de importancia; son sus impacientes servidores humanos (con un tiempo de vida limitado y por ello con la necesidad de conseguir una satisfacción inmediata) los que continuamente intentan adelantar su prematuro retorno a la Tierra para alcanzar la gloria y el horror." Este elegante resumen nos permite entender a los Primigenios, avivando a la vez los misterios del más allá; sin duda Lovecraft habría estado de acuerdo.

La semilla

En donde los investigadores viajan al Salvaje Oeste para investigar un asesinato y ser testigos de la lucha de clases, y acaban descubriendo más maldad de la que esperaban.

Notas sobre el escenario

En "La semilla" Yig, en su forma más benigna, acecha como el benefactor de la tribu Xuntani.

Esta aventura necesita de un grupo de entre 3 y 5 investigadores moderadamente experimentados. A pesar de que el tiempo de juego es variable, se tarda de dos a tres sesiones de juego en investigar este escenario de cabo a rabo.

Si el guardián quiere jugar a *Los Primigenios* en forma de campaña, éste deberá ser el primero de los escenarios. A pesar de que los puntos de conexión entre las diferentes aventuras son nominales y poco menos que geográficos, en algunos aspectos el mes y el año del calendario son importantes.

"La semilla" está ambientado específicamente en el año 1920. En este año, la I.W.W. (ver más adelante) puede existir y realizar acciones sin faltar a la realidad. A pesar de que una sombra de esta organización conseguiría sobrevivir, en pocos años dejaría de ser una fuerza con la que se debiera contar en el mundo laboral americano. Si el guardián no está preocupado por el rigor histórico, basta con hacer que la I.W.W. se esconda bajo otro nombre.

Se supone que esta aventura tiene lugar en la estación más calurosa del año. Sin embargo, si el guardián quiere presentar este libro en forma de campaña, asegúrese de sugerir a los jugadores que el invierno se ha retrasado o está al caer. Los vientos fríos, las cimas nevadas, las mañanas heladas y las hojas que caen de los árboles pueden dar a entender la estación del año, haciendo a la vez que la fecha sea convenientemente ambigua.

Las posibilidades de investigación bibliográfica en Coppertown son despreciables. Coppertown es un lugar en donde se puede conseguir dinero, y no un lugar para establecerse y llevar una vida confortable. No hay biblioteca, ni periódicos, ni sociedad histórica, a pesar de que existe una oficina de ensayos químicos. Si los jugadores no llevan a cabo una investigación preliminar en Arkham o en algún otro lugar civilizado en dondequiera que se encuentren al iniciarse el escenario, deberán basarse en las fuentes orales de información, o de lo contrario aplazar sus investigaciones hasta haber viajado a Silver City, Santa Fe, o alguna otra ciudad importante.

Los jugadores quizás quieran esconder sus verdaderas intenciones, tal y como les sugiere la carta de José, y en ese aspecto los investigadores de sexo femenino pueden ser muy útiles. De entre las tapaderas más útiles caben destacar

las de misionero, actor de teatro ambulante, turista, o periodista en busca de pueblos mineros famosos del Viejo Oeste. Los investigadores también pueden llegar a Coppertown por separado, sin dar a entender que se conocen.

Si los jugadores se inventan una tapadera, hay que hacer que se atengan a ella. Los Beasley tienen muchas razones para desconfiar de los forasteros, y hasta ellos llegarán noticias de unos forasteros que están haciendo preguntas. Los forasteros que hayan llegado al pueblo sin un propósito claro pueden ser molestados, golpeados o obligados a hacer un rápido viaje nocturno a las minas.

Las mujeres no serán contratadas para trabajar en las minas, y ni siquiera a la mujer más encantadora se le permitirá nada más que una rápida visita al nivel superior de las mismas (tanto por razones sexistas como por motivos de comodidad y de decencia). A no ser que los investigadores se den cuenta de esto y hagan planes para solucionarlo, los personajes de sexo femenino no podrán hacer nada más que holgazanear en sus habitaciones o sufrir encuentros previsibles en las calles. Dénse a los jugadores oportunidades para que solucionen este problema de sexo con el objeto de que todos disfruten de la partida, pero explíqueseles el problema y que busquen soluciones.

En el escenario se proporciona también un glosario de términos propios de la minería. Esta terminología por sí sola ya nos dice muchas cosas acerca de cómo funcionan las minas.

Información para el guardián

Coppertown es una comunidad minera aislada del sudoeste de Nuevo México. Sin que nadie lo sepa, los propietarios y administradores de la Compañía Minera Beasley están bajo la influencia de los chthonians, que han escogido este lugar como terreno de reproducción. El clima árido y la limitada cantidad de agua subterránea facilitan la excavación de túneles y hacen que el ambiente subterráneo sea menos peligroso para sus crías.

Con el objeto de asegurar el suministro de comida y energía psíquica necesarias para alimentar a sus jóvenes, el nido de chthonians hizo que los propietarios de la mina, Edward y William Beasley, cayesen bajo su control.

Los Beasley son dos hermanos que juntos realizaron prospecciones durante muchos años. A pesar de estar bajo

el control mental de los chthonians, su avaricia les ha hecho resistirse muy poco a ese control: los chthonians les proporcionan información precisa sobre la posición de nuevos depósitos de mineral de cobre, cada uno más rico que el anterior. La explotación de estos depósitos les ha permitido enriquecerse. En los cinco años que han transcurrido desde que comenzaron sus contactos con los chthonians, los hermanos han reunido un grupo de secuaces con los que comparten su secreto y una parte pequeña pero significativa de sus inmensos beneficios.

Los Beasley cooperan con los chthonians manteniendo dos minas (pozos) separadas que se internan en la roca dura, entre las cuales hay más o menos 1,5 kilómetros de distancia. Las excavaciones de la mina "Dama de Cobre" son independientes del pozo "Veta ancha," a pesar de que el mineral que se obtiene en ambos pozos es procesado en los mismos edificios y enviado por la misma línea de ferrocarril hasta la fundición de El Paso. El pozo "Dama de Cobre" es rico en mineral de cobre; el pozo "Veta ancha" no.

El improductivo pozo "Veta ancha" es en realidad una trampa para conseguir comida humana para las crías de los chthonians. Las víctimas suplementan la dieta de animales de las crías y les proporcionan energía psíquica (que sólo se puede conseguir de seres inteligentes).

Para garantizar unos saludables beneficios, los propietarios de la mina presionan a los trabajadores de la "Dama de Cobre." Los mineros de la "Dama de Cobre," rica en mineral, producen la mayor parte del metal extraído, y de hecho su trabajo debe pagar no sólo sus propios salarios sino también los de los mineros de la "Veta ancha." Esto explica sus bajos salarios, las malas condiciones de trabajo, y la predisposición de los trabajadores a asociarse en sindicatos. Los trabajadores de la poco rentable mina "Veta ancha" reciben salarios más elevados que los de la "Dama de Cobre," lo que hace que los mineros de la "Veta ancha" estén tranquilos y satisfechos. Estos salarios más elevados se complementan por el hecho de que los capataces muchas veces hagan la vista gorda, reduciendo los problemas al mínimo. Los trabajadores de la "Veta ancha" saben que han encontrado un trabajo excepcionalmente bueno.

Para que la compañía en conjunto obtenga beneficios, y para pagar los salarios de los mimados mineros de la "Veta ancha" y sus propios salarios, los mineros de la "Dama de Cobre" deben trabajar más de lo normal y por menos dinero, a pesar de la excelente calidad de mineral que extraen.

Para dividir más aún a los trabajadores de los dos pozos, los Beasley destinan sobre todo trabajadores mejicanos a la "Dama de Cobre," y trabajadores anglosajones (blancos) a la "Veta ancha." Esta separación ayuda a explicar la diferencia de lo que se cobra en cada pozo (es frecuente encontrar diferencias en los salarios basadas en cuestiones étnicas) y también ayuda a esconder el hecho de que la mayoría de los trabajadores del pozo "Veta ancha" sean excavadores solteros; mineros vagabundos sin amigos ni familiares en el lugar.

Debido a estas presiones, en el pozo "Dama de Cobre" se ha puesto de manifiesto la existencia de tensiones laborales. Mientras que los mineros de la "Veta ancha" no toman parte en la formación de sindicatos, los mineros mal paga-

dos y esclavizados de la "Dama de Cobre" se han organizado y han pedido ayuda a los representantes de la I.W.W. en Santa Fe.

Por lo general, un minero contratado para trabajar en la "Veta ancha" pasa por un período de prueba en la superficie y en los niveles menos profundos de la mina, en teoría para comprobar su valía. En realidad, los chthonians aprovechan ese espacio de tiempo para determinar la susceptibilidad de ese sujeto a su control mental. Un trabajador que caiga en su poder pasa a ocuparse de los niveles más profundos de la mina, y poco a poco va siendo cada vez más controlado por los chthonians, pudiendo llegar a convertirse en un buen candidato para ser sacrificado. Un trabajador que se resista a los chthonians o bien es despedido, o bien trasladado a la mina "Dama de Cobre." Para que nadie se de cuenta de este patrón predeterminado, de vez en cuando un minero es despedido, para luego ser secuestrado y conducido de noche a los niveles más profundos de la mina para aliviar el hambre de las voraces crías.

Green y Thornton, que llegaron a Coppertown en abril, eran unos expertos organizadores de la I.W.W. Fueron contratados por la compañía Beasley, y asignados por separado a cada uno de los dos pozos. Primero se pusieron en contacto con los otros mineros. Green, que fue asignado a la "Dama de Cobre," habló con los mineros que habían pedido ayuda, y rápidamente estableció una base para las futuras actividades organizativas. Por su parte, Thornton llegó a un callejón sin salida. Tal y como contó a Green durante sus reuniones semanales, había quedado sorprendido ante la penetrante e indiferente complacencia reinante en la "Veta ancha." Poco después, el mismo Thornton fue sacrificado.

Con la I.W.W. de Santa Fe incapaz de proporcionar más ayuda de ningún tipo, Green se ha dirigido a uno de los investigadores. Green sabe que no por fuerza su viejo amigo estará de acuerdo con sus actividades radicales, y por ello no sólo le ofrece su amistad sino también algo de dinero. Los 250 dólares que ha enviado provienen no solamente de una colecta entre los mineros, sino también en parte de la apropiación por los mineros de trozos de mineral particularmente rico que han extraído de la mina y que luego venden por su cuenta; esta práctica ilegal ha recibido el nombre de "aumento de graduación."

Información para los jugadores

Uno de los jugadores recibe una carta, reproducida en las cercanías de este texto, de un viejo amigo del que no ha oído nada desde hace al menos dos años. Con la carta se adjunta un talón bancario por valor de 250 dólares (*La carta también se reproduce en páginas finales*).

Investigación en bibliotecas

Si los jugadores estudian la industria actual del cobre, una tirada de Buscar Libros o visitar algún lugar en donde se puedan encontrar expertos (como un agente de cambio y bolsa o la Escuela de Minería de Socorro) revela lo siguiente: después de una época de euforia durante la Gran Guerra, el precio del cobre ha ido disminuyendo de forma constante. Por ejemplo, durante el año 1920 el precio del cobre ha bajado desde los 42 centavos por kilo hasta sólo 27-28 cen-

Ayuda 1 de "Semilla"

La carta de José Green

Estimado amigo:

Ha pasado mucho tiempo, y ya sé que no he sido lo que se dice un abundante escritor de cartas, pero hoy creo que te debo escribir, porque necesito tu ayuda.

He estado trabajando en Nuevo Méjico para la I.W.W., desde el fracaso de Bisbee. Un buen amigo mío, John Thornton, y yo llegamos a Coppertown, Nuevo Méjico, respondiendo a una petición de ayuda organizativa por parte de un grupo de mineros que trabajan para la Compañía Minera Beasley.

Ya habíamos trabajado antes de mineros, por lo que nos contrataron. ¡Te escribo ahora porque hace una semana John murió en un "accidente"!

Estoy seguro de que la compañía minera le mató a causa de su labor organizativa, pero necesito que alguien me ayude para encontrar las pruebas. Como siempre, la policía local pertenece a los propietarios de la mina, ¡y no sirven para nada! Si podemos probar que John fue asesinado, podremos llamar a un agente federal y conseguir quizás que se haga justicia. ¿Puedes ayudarnos? Me he enterado de que has desarrollado una cierta habilidad a la hora de encontrar pruebas que otros han pasado por alto. También me doy cuenta que este problema parece algo prosaico y mundano, comparado con lo que estás habituado a hacer.

Si puedes venir, y espero que lo hagas en recuerdo de los viejos tiempos, si no por la modesta cantidad de dinero que te podemos ofrecer, por favor ten mucho cuidado. Este es un pueblo pequeño y todos se darán cuenta de tu llegada. En realidad, no sé qué es mejor; quizás que te presentes como un minero vagabundo y solicitar que te contraten, o también es posible que te enteres de más cosas si simulas ser un hombre de negocios o un turista acomodado. Tengo la impresión de que los propietarios de la mina no están buscando inversores, de modo que no creo que esa idea sea muy buena. Bueno, tú eres experto en esas cosas.

Los sábados por la tarde, que es aquí el día en que se paga a los trabajadores, podrás encontrarme en el "Silver Spur Saloon." Durante el resto de la semana, vivo en las viviendas para los mineros del pozo "Dama de Cobre." No te olvides; la compañía no debe saber que yo soy un wobbler, así que no se lo digas a nadie del pueblo. Si se enteraron de que John lo era, quizá ya sepan que yo también lo soy, o quizá no. ¡Hay que ir con mucho cuidado estos días!

Espero tener pronto noticias tuyas.

Tu amigo, José Green.

tavos por kilo. Ante este descenso en los precios, los propietarios de minas están intentando aumentar la producción para mantener unos beneficios constantes. La presión ocasionada por estas medidas está causando la aparición de malestar laboral por todo el Sudoeste de los Estados Unidos.

Para conseguir información sobre la Compañía Minera Beasley, una tirada de Buscar Libros lleva al *Manual de Minas, Edición internacional*, editado por Walter Harvey Weed, E.M., un libro bastante grueso que es el equivalente en la industria minera del libro de Standard & Ross. Se dispone de los siguientes datos (Incluidos en las ayudas de "Semilla.")

Ayuda 2 de "Semilla"

Compañía Minera Beasley

Oficinas: Calle Mayor, 28; Coppertown, Nuevo Méjico.

Directivos: Presidente William Beasley. Vicepresidente Edward Beasley.

Fecha de fundación: 19 de mayo de 1912, en Nuevo Méjico.

Capital: aprox. 5 millones de dólares (no hay acciones).

Propiedades: 20 títulos sin confirmar y una trituradora de mineral, unas 227 Ha de tierra en la ladera norte de la Montaña del Diablo, a unos 8 kilómetros de Coppertown, Nuevo Méjico.

Desarrollo: las principales fuentes de riqueza son dos títulos de propiedad: la "Veta ancha" y la "Dama de Cobre"; ambos disponen de pozos inclinados que se adentran en depósitos de cobre porfídico.

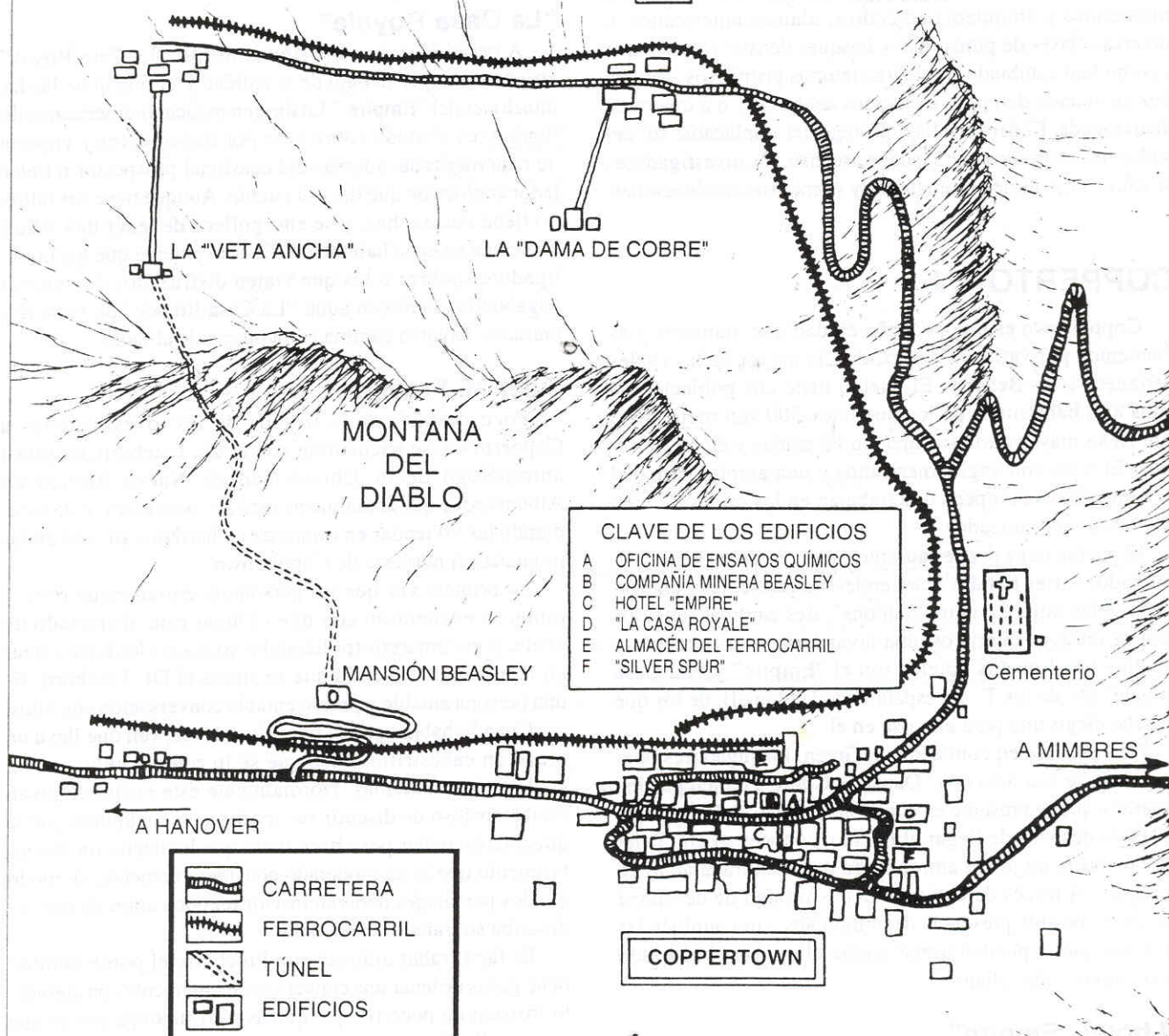
Cómo llegar

Como Coppertown es una comunidad minera aislada de las montañas del sudoeste de Nuevo Méjico, no hay muchas maneras de llegar hasta allí. Si los jugadores deben recorrer largas distancias, lo harán por medio del ferrocarril, llegando tarde o temprano hasta la línea de Atchison, Topeka y Santa Fe al norte de Deming. Durante unos 50 kilómetros no hacen nada más que atravesar un paisaje de monte bajo. En la pequeña encrucijada de Whitewater, pueden decidir entre seguir hasta Silver City (que es el lugar de destino de la mayoría de los trenes) o cambiar de tren (lo que conlleva un retraso de varias horas) dirección Hurley, Bayard, Vanadium y Hanover, que les acerca más a Coppertown. Tanto si usan una ruta como si siguen la otra, poco después de salir de Whitewater las llanuras comienzan a elevarse hasta formar colinas áridas. Dependiendo de la estación del año, el clima predominante puede ser seco, o unos vientos fríos y cortantes pueden dejarles helados.

Si llegan hasta Silver City, los jugadores entran en la capital del condado minero de Nuevo Méjico. Silver City es una bulliciosa ciudad fundada en 1876, justo en medio de las guerras apaches y del "boom" de la plata. En ella es posible encontrar información acerca de la Compañía Minera Beasley

MAPA DE COPPERTOWN

POR CLEAVER Y SULLIVAN



y de las condiciones de la industria minera del cobre en general.

Si toman el camino que les lleva a través de Hurley deberán volver a cambiar de trenes en Hanover, para tomar un tren de vía estrecha que les permite subir por las montañas. Justo al sur de Hurley pueden ver unos cerros de arenisca roja que se elevan a lo lejos. En este lugar, las colinas poco elevadas están cubiertas aquí y allá por mezquites, arbustos creosotes, y ejemplares de yuca. Mientras atraviesan Vanadium, pueden admirar los grandes montones de desechos del Chino, una gigantesca mina de cobre a cielo abierto. Si se detienen para visitar el borde de la mina, pueden ver como la tierra es destripada, una parte tras otra, por unas grandes palas mecánicas que se van moviendo por unos raíles y que van cargando vagonetas con el mineral de cobre.

Cuando salen de Hanover en dirección a Coppertown, tanto si van en coche como si suben al tren de vía estrecha, se encuentran con que deben comenzar a dar más y más vueltas, subiendo lentamente por un terreno cada vez más montañoso y abundante en cedros, álamos americanos, y diversas clases de pinos. Estos bosques densos y secos, que casi no han cambiado desde los tiempos primitivos, sólo de vez en cuando dan paso a un claro del bosque o a una mina abandonada. El denso follaje protege del implacable sol del sudoeste. Aturdidos por el suave ascenso, los investigadores se encuentran inmersos en largas y silenciosas meditaciones.

COPPERTOWN

Coppertown es una pequeña ciudad que mantiene y es mantenida por varias minas locales, la mayor de las cuales pertenece a los Beasley. El pueblo tiene una población de unos 800 habitantes, de los que unos 300 son mejicanos, que en su mayor parte trabajan en las minas y en los servicios. El resto son angloamericanos y una amplia variedad de inmigrantes europeos que trabajan en las minas o como artesanos especializados.

El pueblo tiene dos restaurantes, una cárcel, un banco, un colmado, varias tiendas que venden herramientas para trabajar en las minas, cuatro "Saloons", tres cantinas, una oficina de ensayos químicos, una lavandería, una ferretería y dos hoteles. Los dos hoteles son el "Empire" y "La Casa Royale" (N. de los T.: en español en el original), de los que se debe elegir uno para alojarse en él.

Para ponerse en contacto con Green, los jugadores pueden enviarle una nota a la "Dama de Cobre", o bien pueden esperar a que se presente en el pueblo durante el día de paga.

Poco después de llegar al pueblo, conocen al Dr. Tyler M. Freeborn, un joven antropólogo que está trabajando en la región. A través de él tienen la posibilidad de descubrir no sólo la posible presencia de chthonians, sino también las medidas que se pueden tomar contra ellos; ver el apartado "Las ruinas", más abajo.

El hotel "Empire"

Si los jugadores viajan disfrazados de intelectuales de clase media u hombres de negocios respetables, se esperará de ellos que se alojen en el hotel "Empire", propiedad de

los Beasley. El "Empire" es sencillo y algo caro, pero proporciona unos alojamientos confortables. Está situado al otro lado de la calle, justo delante de las oficinas de la compañía minera Beasley. Si los investigadores son lo bastante inteligentes como para conseguir una habitación del primer o segundo piso del hotel, disfrutarán de una excelente vista de esas oficinas, lo que puede servir para planear una intrusión a medianoche.

Aunque el hotel es propiedad de los Beasley, sólo su director es uno de sus secuaces, por lo que será el único en informar de cualquiera que se comporte de forma sospechosa. Las sirvientas, cocineros, y demás sirvientes (la mayoría de los cuales son de raza mejicana) están mal pagados; su moral está por los suelos. Los tenderos y los pocos trabajadores anglosajones del pueblo frecuentan el pequeño restaurante de la primera planta. El "Empire" es también la sede de la Asociación de Propietarios de Minas, cuyas reuniones tienen lugar en una habitación privada posterior.

"La Casa Royale"

A pesar de su nombre rimbombante, "La Casa Royale" está bastante por debajo de la calidad y el precio de las habitaciones del "Empire." Lo dirigen mejicano-americanos del lugar, y es visitado sobre todo por trabajadores y viajeros de raza mejicana, además del ocasional prospector o trabajador anglosajón que llega al pueblo. Aunque tiene sus fallos, no tiene cucarachas, y se enorgullece de tener una silla y una cama en cada habitación. Es conveniente que los investigadores pobres o los que viajen disfrazados de mineros vagabundos se alojen aquí. "La Casa Royale" no tiene restaurante; hay una cantina en la puerta de al lado.

Tyler M. Freeborn *1º en lista de personajes*

Poco después de la llegada de los investigadores a Coppertown, se encuentran con el Dr. Freeborn, un joven antropólogo de la Universidad de Nuevo Méjico en Albuquerque que actualmente está de vacaciones. Está estudiando las viviendas en ruinas de un barranco situado en las montañas al noroeste de Coppertown.

La primera vez que los personajes entran en un restaurante, se encuentran con que el lugar está abarrotado de gente, y el camarero (pidiéndoles excusas) les hace sentar en la misma mesa en la que se sienta el Dr. Freeborn. Es una persona amable y pronto entabla conversación con ellos.

Cuando hablan con él por primera vez, ven que lleva un brazo en cabestrillo. Dice que se lo rompió en una mala caída en las montañas. Normalmente este excitable joven estaba ansioso de discutir sus teorías con cualquiera que le quisiera escuchar pero hace poco que ha hecho un descubrimiento que le ha moderado considerablemente, de modo que los personajes deberán insistir un poco antes de que les describa su trabajo con detalle.

Es fácil trabar amistad con Freeborn; el pobre hombre tiene ganas de tener una conversación inteligente con alguien. Si insisten un poco (lo que quizás sólo suponga comer una vez con él), Freeborn accede a visitar con ellos las ruinas y enseñarles lo que ha descubierto.

Aunque inicialmente era un estudioso de las tradiciones y costumbres indias, ahora está interesado en el principal inte-

La I.W.W.

El sindicato Trabajadores Industriales del Mundo (en inglés *Industrial Workers of the World*, abreviado como I.W.W.) fue una organización laboral norteamericana de carácter radical, formada en 1905 y activa en el primer cuarto del siglo XX. Los miembros de la I.W.W., popularmente conocidos como *wobblies*, fueron únicos en su llamada a los americanos a que formasen "un gran sindicato" que representase a todos los trabajadores. Fueron capaces de organizar los ghettos de inmigrantes de la Costa Este, y también apelaron a una fuerza laboral extremadamente móvil y normalmente sin trabajo que se subía furtivamente a los trenes que iban de las ciudades textiles a los campamentos madereros, de las minas a las tierras de cultivo y entre un lugar y el siguiente alojándose en los campamentos de vagabundos.

Aunque huía de la ideología en favor del lenguaje directo de los trabajadores, la I.W.W. se basaba en el marxismo, el anarcosindicalismo, y el deseo de la clase trabajadora de conseguir una vida mejor. En sus canciones, periódicos y panfletos, los *wobblies* insistían en la acción directa (paros, disminución del ritmo de producción, huelgas salvajes, algunos sabotajes), y el rechazo de toda intercesión, como por ejemplo la burocracia de los sindicatos o un contrato formal con un patrono. Anhelaban crear una nueva sociedad basada en el control de la industria por parte de los trabajadores.

Son más conocidos por las huelgas que organizaron en las empresas textiles de Lawrence (Massachusetts) y Paterson (Nueva Jersey), en las minas de hierro de la cordillera Masabi de Minnesota, las minas de cobre de Butte (Montana) y Bisbee

(Arizona), en las ciudades madereras del Noroeste y del Sur de los Estados Unidos, y en los campos de cultivo de todo el Oeste y el Medio Oeste. En todos estos lugares, los *wobblies* fueron combatidos con violencia por pistoleros al servicio de los patronos y por vigilantes, además de la policía local apoyada por la Guardia Nacional o por tropas federales.

El programa radical de los *wobblies* dio a los patronos y a los funcionarios del gobierno todos los pretextos necesarios para combatirlos; su oposición al esfuerzo de guerra y el gran número de inmigrantes (¡extranjeros!) dentro de la organización de la I.W.W. también proporcionaron a los patronos y al gobierno argumentos para legitimar estos ataques.

Se les acusó injustamente de ser espías y agentes subversivos al servicio de alguna potencia extranjera. Durante la guerra se dijo que trabajaban para los alemanes; tras ella, fueron acusados de bolchevismo durante la histeria nacional del "Terror Rojo" en la que se intentó purgar al movimiento laboral de todos sus elementos radicales. Aunque en teoría se producían como consecuencia de los ocasionales estallidos de violencia laboral, la historia fue más o menos la misma, tanto si los agentes de esta sanguiñaria e hipócrita represión eran los vigilantes que lincharon a Frank Little en Butte y Wesley Everett en Centralia, como el juez local que encarceló a Joe Hill usando pruebas falsas, o el fiscal Palmer, quien encarceló a miles y deportó sumariamente a cientos de trabajadores inmigrantes sin haber sido ni siquiera procesados.

La I.W.W. fue un fenómeno genuinamente norteamericano, basa-

do en las peculiares condiciones de vida y de trabajo creadas por una industria dinámica y en rápida expansión. Mientras que los *wobblies* veían con simpatía las luchas laborales que tenían lugar en otras partes del mundo, siempre conservaron una independencia de criterio. Por ejemplo, su respuesta inicial a la formación de los *soviets* en Rusia fue de excitación e inspiración, ya que les parecía que los bolcheviques habían conseguido lo que ellos se habían propuesto a largo plazo. Pero su posterior descubrimiento de las medidas de centralización de poder de los bolcheviques en la Unión Soviética aumentó la hostilidad de la I.W.W. hacia todos los políticos, incluyendo a los socialistas. Los *wobblies*, con la mirada puesta en la labor diaria de la fábrica, no estaban dispuestos a subordinarse a los "políticos" de ningún lugar.

Ya desde el año 1917 comenzaron una serie de redadas federales contra la I.W.W., que culminaron con las Redadas Palmer del 2 de enero de 1920. Las autoridades habían encarcelado una gran cantidad de *wobblies*, y en el momento en que se sitúa este escenario, la I.W.W. estaba intentando defender a sus miembros en una serie de juicios a lo largo y a lo ancho del país.

Como resultado de esta diversión de esfuerzos y recursos, las luchas laborales directas en los lugares de trabajo fueron poco numerosas. La represión continuó en las minas de cobre de Montana y del Sudoeste. De hecho, el acantonamiento de tropas federales en Butte y Bisbee continuaría hasta la mitad de la década de los años 20. Teniendo en cuenta esta situación, no es de extrañar que José Green y John Thornton tuvieran cuidado de no ser reconocidos al llegar a Copbertown.

rogante arqueológico aún por resolver de esta región: ¿por qué las tribus indias locales abandonaron sus viviendas de las rocas en el año 1300 para pasar a vivir casi exclusivamente en los vastos y llanos valles de los ríos? Freeborn ha pasado el último año explorando los restos de las viviendas del barranco, en busca de una respuesta a estas preguntas.

A pesar de que no hay ninguna relación inmediata obvia

entre los descubrimientos de Freeborn y la muerte de Thornton, las pistas que se vayan consiguiendo pueden comenzar a sugerirla. Una vez los investigadores hayan descubierto esta conexión, el aterrorizado Freeborn estará dispuesto a ayudarles en todo lo que pueda.

Si el guardián habla sobre Freeborn en los primeros momentos de la aventura, es posible que los personajes estén

interesados en él, pero no querrán que les distraiga de lo que han venido a hacer a Coppertown. Una buena táctica puede ser el mantener a Freeborn interesado en el problema de los investigadores y en contacto con ellos hasta que encuentren alguna relación entre su investigación y el trabajo de aquél: por ejemplo, el descubrimiento de unos extraños túneles de paredes suaves en las profundidades de la "Veta Ancha", o la descripción de Crawford de seres parecidos a los representados en las pinturas encontradas por Freeborn.



Profesor Freeborn

Tyler M. Freeborn: es un profesor adjunto (B.A. Nuevo Méjico; Ph.D. Princeton) con una experiencia de campo considerable. Es un hombre alto y delgado de unos 30 años de edad, con el cabello de color arena y ojos marrones. Se trata de un intelectual aficionado a resolver enigmas difíciles, poseedor de una mentalidad abierta y entusiasta ante su trabajo. Aunque es una persona que escucha con aten-

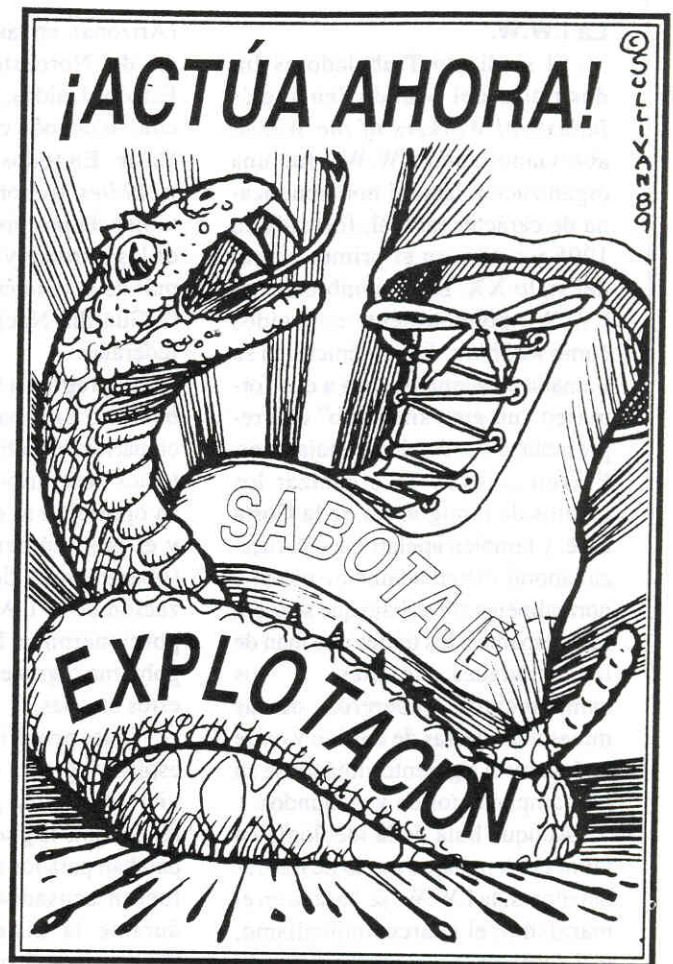
ción a sus amigos indios, considera sus creencias como poco más que unas interesantes supersticiones.

Freeborn debería sobrevivir a esta aventura de forma que tarde o temprano sus estudios le lleven hasta una cátedra en la Universidad Miskatonic de Arkham, Massachusetts. En 1935 se une a la expedición de la Universidad de Miskatonic a Australia; para más detalles, ver la obra de Lovecraft "En la noche de los tiempos." Las características del Dr. Freeborn se encuentran al final de esta aventura.

El "Silver Spur"

El restaurante "Silver Spur" es en realidad un *saloon* que se encuentra cerca de "La Casa Royale." Es una taberna típica de una ciudad minera con una gran habitación, una barra larga y unas 20 mesas. Aparentemente sólo sirve comidas y bebidas no alcohólicas. Sin embargo, cualquiera que conozca al dueño puede conseguir licor. Entrado de contrabando desde Méjico, se sirve en botellas opacas de arcilla para no ofender a los abstemios del lugar. El "Silver Spur" es también el lugar de reunión del cada vez mayor grupo de mineros sindicados de la "Dama de Cobre."

Una vez los investigadores se hayan puesto en contacto con Green, éste compara su propia experiencia en la "Dama de Cobre" con la de Thornton en la "Veta Ancha." Las tensiones y conflictos existentes en el pozo "Dama de Cobre" son parecidos a los que ha visto en otras minas de Nuevo Méjico, Arizona, Montana y Nevada. La discriminación dirigida a los trabajadores mejicanos y la presión constante de los capataces y los directores de la mina para conseguir una mayor producción de mineral son algo bastante común. Los mineros le han aceptado bastante bien, y algunos de ellos ya habían tenido algún contacto previo con la I.W.W. Como es natural, están descontentos con sus condiciones actuales de trabajo, sus salarios y sus jefes, y están dispuestos a ir a la huelga.



Un cartel del sindicato

Sin embargo, Thornton no descubrió nada más que apatía y complacencia en el pozo "Veta Ancha." En un primer momento, se sorprendió de que los capataces permitiesen que los mineros siguieran comportándose de esa manera, teniendo en cuenta sus bajos niveles de producción. Todo el mundo sabía que los mineros de "Veta Ancha" están mejor pagados, y Thornton no podía entender cómo se podían pagar sus salarios con tan escasa producción, a no ser que el mineral producido fuese extraordinariamente rico; no podía saber si esto era o no verdad, debido a su poca experiencia en la minería del cobre. Thornton también se había dado cuenta de que la mayoría de los mineros de "Veta Ancha" eran inexpertos, la mayoría de ellos tenían otros oficios antes de entrar en el pozo.

José Green

Los intereses de Green son los mismos que los de cualquier *wobbler* dedicado a su trabajo: la mejora de las condiciones de vida de los trabajadores por medio de la lucha de clases, la destrucción del capitalismo y la abolición del estado. Respeto la revolución rusa, pero no tiene ningún interés en imitar a las organizaciones bolcheviques o en copiar su estilo. Es un anarquista libertario. De naturaleza amistosa y extravertida, le encanta bailar y pasárselo bien; es así como ha seguido siendo amigo de uno de los investigadores, a pesar de que éste no esté de acuerdo con sus ideas políticas y sus actividades.

Green es un militante práctico y duro, que no tiene ni interés ni paciencia para las ciencias ocultas. Mientras esté trabajando con los investigadores, lo único que le interesa es descubrir la verdad sobre la muerte de Thornton. Green no hará nada que no ayude a aumentar la militancia de los trabajadores de las minas.

Si se le pregunta acerca de cómo se enteró de la muerte de Thornton, Green dice que a la mina "Dama de Cobre" llegó la noticia de que se había producido un derrumbamiento en la "Veta Ancha", sepultando a Thornton y a otros tres mineros. Como suele ocurrir en estos casos, los mineros de la "Dama de Cobre" dejaron de trabajar y muchos de ellos, entre ellos Green, fueron a la "Veta Ancha" a ayudar en las tareas de rescate o a esperar noticias en la superficie. El director de la mina "Veta Ancha" se negó a permitirles que ayudaran, alegando que ya había bastantes grupos de rescate.

Si a los personajes se les ocurre preguntar, Green se acuerda de que ningún familiar de los accidentados estuvo esperando al lado de los mineros de "Dama de Cobre," algo extremadamente raro. También dice que los mineros de un pozo hablan poco con los del otro, en parte porque los que trabajan en la "Veta Ancha" raramente bajan al pueblo a gastar su dinero en el día de paga, algo también muy raro (los chthonians desapruaban tan innecesarios viajes).

Green finaliza su narración diciendo que los mineros de la "Veta Ancha" tardaron tres días en excavar una galería entre todas las rocas que se habían movido con el derrumbamiento y descubrir los cadáveres de los cuatro desafortunados mineros.

Sus cuerpos fueron llevados a la superficie dentro de sacos. Si se le pregunta, dice que no ha podido ver el estado de los cadáveres. El cuerpo de Thornton fue enviado a St. Louis, tal y como su familia lo había solicitado; los otros tres mineros han sido enterrados en el cementerio del pueblo, ya que no tenían familiares.

Si se le pregunta sobre el informe del forense del pueblo, Green dice que el informe llegaba al veredicto de "muerte por asfixia", pero no cree que sea cierto, ya que supone que el forense (al igual que el jefe de policía de Coppertown) es demasiado amigo de los Beasley. Green sugiere que los investigadores podrían ponerse en contacto con la familia de Thornton, para saber si el médico de la familia o la empresa de pompas fúnebres notaron alguna cosa extraña que pudiera no estar de acuerdo con el informe oficial. No es posible hacer esto por correo ni por teléfono.

José Green: es un experto organizador de la I.W.W. de unos 40 años de edad. Es un hombre corpulento, de más de 2 metros de alto, con unos hombros y brazos anchos y poderosos. Su cabello es negro, aunque en algunas partes ya es de color gris, y unos penetrantes ojos grises. Ha estado trabajando en campamentos madereros y mineros durante los últimos 20



José Green

años. Entró en contacto con la Federación Occidental de Mineros y con la I.W.W. durante la gran huelga de 1907 de Goldfield (Nevada) y allí sus ideas se volvieron radicales cuando Teddy Roosevelt usó tropas federales para acabar con la huelga. Moviéndose de un lugar a otro, al igual que hacían muchos trabajadores en esos días, Green se ha visto envuelto en muchos conflictos dramáticos entre patronos y trabajadores: la huelga de 1913 en el distrito minero del cobre de Michigan, la huelga de 1916 en la cordillera del hierro de Mesabi y las grandes guerras de los campos del cobre de 1917, en Arizona. Green fue uno de los 1.186 mineros apresados por los vigilantes en Bisbee y deportados a un recinto vallado federal en Columbus (Nuevo Méjico) el 12 de julio de 1917. Durante estos últimos años ha estado trabajando para la I.W.W. en Nuevo Méjico. Green es un endu-recido veterano de la lucha de clases, con excelentes cualidades organizativas.

Las características de José Green se pueden encontrar al final de esta aventura.

La Ley en Coppertown

Coppertown se enorgullece de tener un jefe de policía y un alguacil, lo que le permite disponer de vigilancia policial la mayor parte del día. Sin embargo, los agentes de la ley también trabajan como empleados de las oficinas del pueblo, y sus habilidades de lucha contra el crimen no son nada del otro jueves. Cuando hay líos, es probable que simplemente los ignoren, hasta que algún ciudadano les obligue a enfrentarse a ellos; también puede ser que se pasen varias horas buscando voluntarios para que les ayuden, o pueden dirigirse en coche hasta Silver City para hacer que el sheriff del condado de Grant venga al pueblo y obligue oficialmente a que alguien se encargue del problema.

Son los propietarios de minas y los hombres de negocios del pueblo los que contratan y pagan al cuerpo de policía de Coppertown y le piden que les proteja de criminales, descontentos, pobres, holgazanes y vagabundos. Las pruebas reunidas contra unos importantes propietarios de minas como los hermanos Beasley o sus secuaces deberán ser claras e inequívocas. Los policías son honestos, pero humanos; es probable que se necesiten testigos oculares del cuerpo de policía para probar que los Beasley tienen tratos con monstruos extraterrestres (o que los Beasley son unos asesinos).

La cárcel de Coppertown forma parte del ayuntamiento, que es a su vez el edificio que está justo al Este de la Oficina de Ensayos Químicos.

Es posible conseguir fuerzas policiales de otros pueblos. El sheriff del condado de Grant tiene bajo sus órdenes a diez alguaciles y tiene el poder de nombrar otros nuevos. Es también posible, si el gobernador lo ordena, poner en estado de alerta a la sección de la milicia local que vive en Silver City, aunque con un poco de retraso. Será más rápido conseguir la ayuda de los capataces y los encargados de las minas de la región, que tardarán sólo unas horas en reunir una fuerza considerable.

Al final de esta aventura se encuentran las características y notas adicionales del jefe de policía Hannibal McGinnis y del sargento Joshua Butley.

Desenterrando cadáveres

Una visita nocturna al cementerio, situado en las afueras del pueblo, podría servir para desenterrar uno o más de los cuerpos de los otros tres mineros fallecidos en el derrumbe. Esto permitiría a los investigadores averiguar por sí mismos la causa de las muertes. Green les ayudará en lo que pueda. El terreno pedregoso sólo permite que se caven tumbas poco profundas. Se tarda una hora en desenterrar un cuerpo, examinarlo con atención, y luego volver a enterrarlo con cuidado. Por cada hora transcurrida en el cementerio hay una probabilidad del 15 % (acumulativa) de ser descubiertos. Si son descubiertos (y los que caven llevan puestas máscaras), hay una probabilidad del 70 % de que los investigadores puedan vencer a las 1D3 personas que los han visto y escapar sin ser reconocidos ni detenidos. Si han sido vistos en el cementerio, los Beasley comenzarán a sospechar de que algo extraño está ocurriendo.

Si consiguen ponerse en contacto con los padres de Thornton, o si desentierran uno o más de los cadáveres, se darán cuenta de que los cuerpos presentan una serie de quemaduras circulares, de diámetro variable (entre 5 y 10 centímetros) en la cabeza, cuello y pecho.

Si visitan al médico de cabecera de la familia Thornton, una tirada de Elocuencia hace que éste reconozca que Thornton también había sufrido esas extrañas quemaduras, que su cuerpo estaba deshidratado (lo que atribuye a la conocida aridez de los estados del Oeste de los Estados Unidos) y que carecía por completo de sangre. Tanto la familia como el médico de cabecera observaron una horrible angustia reflejada en la cara del cadáver. Los personajes no serán capaces de observar esto en las otras víctimas, ya que los cadáveres se están descomponiendo.

El ayudante del forense del condado de Grant se encuentra en la ciudad, atendiendo a asuntos que no tienen nada que ver con el caso. Si se encuentran con él y consiguen una tirada de Charlatanería (con preferencia si tienen una bebida en la mano), reconoce haber firmado los certificados de defunción tras hacer poco más que asegurarse que estaban muertos. "En el tiempo que llevo en esta profesión he visto cincuenta personas muertas por asfixia," declara. "No necesito malgastar la mitad de una jornada despanzurrando al número cincuenta y uno para asegurarme."

Análisis adicional de las muestras de mineral

Los investigadores que sospechen de las muestras de mineral y de los niveles de producción de ambos pozos tienen varias posibilidades:

- *'Visitar' de noche las oficinas de la compañía en Coppertown:* los datos obtenidos en los ensayos realizados en el laboratorio de la planta baja se guardan bajo llave en el escritorio del metalúrgico. De seguir esta opción, los personajes deberán planear con cuidado lo que van a hacer, entrar de noche en las oficinas, encontrar los datos que necesitan, y escapar con ellos. Si tienen éxito, habrán alertado a los Beasley de la presencia en el pueblo de forasteros hostiles; aquéllos avisarán a la policía y a sus propios guardias de seguridad. Si los investigadores son pillados con las manos en la

masa, la policía local los detendrá por allanamiento de morada y posteriormente los interrogará.

Si van disfrazados de mineros vagabundos y no llevan encima documentos de ninguna clase en el momento de ser detenidos, pueden decir que sólo estaban buscando un lugar para dormir. En este caso, la policía los encierra en la cárcel durante una noche, y al día siguiente los expulsa del pueblo.

Si van bien vestidos, se alojan en el hotel "Empire", y/o llevan encima documentos de identidad, son detenidos y se les interroga en profundidad.

Si Green está con ellos en el momento de ser detenidos, la policía descubrirá sus conexiones con los *wobblies*, y trasladará a todo el grupo a la cárcel del condado de Grant, acusados de sedición y conspiración destinada a obstaculizar actividades económicas legales. Un grupo de mineros airados podrá evitar que se produzca este traslado; liberarán a Green y a los investigadores que con él se encuentren. Una vez libre, Green puede convocar una huelga inmediata, o abandonar la región. Para poder seguir con sus investigaciones, los personajes deberán actuar de incógnito.

- *Ocupar las oficinas de la compañía durante una huelga:* los investigadores también pueden conseguir que Green y los mineros de la "Dama de Cobre", que están al borde de la rebelión, les ayuden a ocupar las oficinas durante una huelga. Si se decide declarar una huelga, los mineros son capaces de ocupar las oficinas durante un día, antes de que tropas federales procedentes de Albuquerque lleguen al pueblo a desalojarles. Si encierran a la policía o cortan los cables telefónicos y establecen barricadas en las carreteras que llevan a Silver City, consiguen que su ocupación de las oficinas dure dos días más.

Los mineros disponen de un enorme potencial destructivo, dado el acceso que tienen a grandes cantidades de dinamita y detonadores. A pesar de que su adoctrinamiento político le haya vuelto más moderado y tranquilo, el mismo Green es un experto en el uso de explosivos, puesto que su trabajo en la mina consiste en supervisar el taladrado y la "preparación de una carga" de barrenos. Aunque el guardián puede utilizar este potencial destructivo de varias maneras, es conveniente que recuerde que la historia reciente ha enseñado a la mayoría de los mineros los límites de su poder. Su objetivo es el de conseguir concesiones, no iniciar guerras.

Hagan lo que hagan los mineros, al cuarto día las tropas federales llegan al pueblo, declaran la ley marcial, desalojan a los huelguistas, detienen a muchos de éstos, y vuelven a abrir el pozo "Dama de Cobre." Si los personajes se encuentran en las oficinas cuando las tropas llegan al pueblo, hay una probabilidad del 90 % de ser detenidos, acusados de allanamiento de morada y de cualquier otra cosa que a las autoridades se les ocurra y encarcelados. Hay una probabilidad de un 50 % de que se les fije una fianza.

La huelga dura 1D8 semanas, durante las cuales los mineros de la "Dama de Cobre" forman piquetes que montan guardia, intentando impedir que los mineros de la "Veta Ancha" acudan sus pozos y a romper la huelga trabajando en la "Dama de Cobre." Es muy probable que haya disturbios y violencia considerables, lo que posiblemente ayude a que los esfuerzos de los personajes pasen inadvertidos.

Ayuda 3 de "Semilla"

La jerga y manera de hablar de los campamentos mineros

El ambiente reinante en la aventura no tiene por qué proceder sólo de la información que el guardián va dando a los personajes, sino también de los PNJ que vaya personificando. El siguiente vocabulario puede ayudarle a la hora de crear diálogos más realistas para mineros y administradores de minas.

Acero escalonado: lengüeta de taladro de acero macizo.

Acero hueco: lengüeta de un taladro hidráulico.

Aumento de graduación: cuando los mineros hurtan trozos de mineral rico en metal.

Basura: ganga o mineral.

Basureros: los que cargan el mineral en las vagonetas a paletadas.

Bohunks: trabajadores que provienen de Bohemia.

'Boomers': trabajadores que van siguiendo los nuevos yacimientos que se van descubriendo, moviéndose de un lugar a otro.

Burro: cualquier máquina fija.

Cámara escalonada: una cámara vacía de la que ya se ha extraído el mineral.

Campamento del whisky con soda: aquél donde el capataz mete prisas a todo el mundo.

Carburo: lámpara de carburo de los mineros.

Carga: ciclo de explosión de barrenos, sacar los escombros, colocar los maderos, y hacer los agujeros para la siguiente explosión.

Casa de las grúas: edificio construido sobre la abertura de un pozo, con maquinaria para subir y bajar cosas por el mismo.

Casa seca: taquilla de un minero o cuarto para cambiarse de ropa.

Colgajo: parte de un túnel de una mina que está por encima de las cabezas de los mineros.

Coronamiento: roca o mineral sobre un socavón o una galería.

Crowst time: hora del almuerzo (expresión típica de Cornualles).

Drifting: abrir galerías por medio de taladros y barrenos de dinamita.

El palo de la basura: la pala.

Encofrar: colocar maderos en posición vertical para evitar los derrumbamientos; de esto se encargan unos carpinteros especializados que colocan postes a ambos lados del túnel de la mina para que hagan de soporte de una viga superior. Estos postes y vigas, por lo general de forma cuadrada, pueden llegar a tener 25 centímetros de lado.

Ensayo químico: prueba para determinar la cantidad de metal existente en un mineral.

Escalonadoras: máquinas taladradoras que se usan en las cámaras escalonadas y en las subidas.

Esquirol: rompehuelgas o informador.

Esquirols: rompehuelgas.

Excavación: cuando una gran porción de mineral va siendo recorrida por una serie de galerías excavadas en ángulo recto bajo el túnel.

Galería: túnel excavado horizontalmente en el mineral partiendo de un pozo.

Ganga: roca sin valor.

Hacer el soldado: hacer el tonto.

Haraganear: actuar de forma incompetente.

Hombres de los cascos: personas entrenadas para apagar incendios.

Jinete de burros: ingeniero que está sobre un burro (ver más arriba).

Los de arriba: mineros que trabajan en la superficie.

Los hombres de los railes: los mineros que se encargan de colocar railes por el suelo de las galerías.

Minero duro como la roca: minero especializado, que trabaja en las galerías más profundas.

Mineros de diez días: mineros que trabajan por una cierta cantidad de dinero y luego se van; también el que dice "el agujero ya es lo bastante profundo."

Mineros errantes: mineros que siempre están viajando de un lugar a otro.

Mineros vagabundos: trabajadores que llevan consigo sus mantas.

Muchacho: minero que lleva los taladros o maneja las grúas.

Observadores: espías de la compañía en la mina.

Orificador: pequeño taladro manual.

Palo de los idiotas: pala.

Peón: trabajador que acarrea o arrastra las rocas de las cámaras escalonadas.

Pórfiro: mena con mineral de cobre repartido por toda la roca.

Preparando una carga: se ponen cartuchos de dinamita en el interior de una serie de agujeros de barrena y a continuación se llenan éstos con barro para aumentar la fuerza de la explosión (a esto último se le llama "enlodar").

Primo Jack: apelativo general de los mineros de Cornualles, Inglaterra (que ha sido una región minera desde la Edad Media).

Representante errante: organizador de sindicatos que se va moviendo de un oficio a otro.

Roca madre: la roca que encierra al depósito de mineral.

Sacando basura: extrayendo el mineral.

Se le ha dado su tiempo: despedido.

Socavón: túnel excavado horizontalmente en una montaña desde la superficie.

Subida: pozo vertical que parte de una galería y va subiendo hasta llegar hasta la veta de mineral.

Taladros de agua: taladros hidráulicos.

Topo: minero que trabaja en los túneles.

Vagonetas: carretas de pequeño tamaño que se usan para transportar el mineral; suelen ser empujadas sobre los railes.

Vagoneteros: mineros que empujan las vagonetas cargadas de mineral hasta la superficie.

Volcadores: los que se encargan de descargar las vagonetas.

Zumbadoras: máquinas taladradoras suplementarias.

- **Obtener y analizar muestras de mineral de las dos minas:** deben ir con cuidado a la hora de manejar las muestras de las dos minas, porque ni siquiera un minero experto como Green puede diferenciar una de otra. Ambos pozos producen un mineral con un alto contenido de cuprita (un óxido cuproso de color rojizo) y calcopirita (un sulfuro de cobre y hierro, a veces es de color rojo y otras veces de color púrpura). Green puede obtener muestras de la "Dama de Cobre" con suma facilidad, pero es más difícil obtener muestras de la "Veta Ancha."

Si Green o los investigadores intentan hacer que un minero de la "Veta Ancha" les ayude, hay una probabilidad del 70 % de que el sujeto se lo diga a sus jefes. Estos a su vez alertarán a los Beasley, que rápidamente comenzarán a investigar a los investigadores.

Otras posibilidades consisten en robar de noche las muestras, cogiéndolas de vagonetas llenas de la "Veta Ancha", o sobornar a alguien que trabaje en la planta de procesamien-

to de la compañía. El guardián deberá estimar la probabilidad de éxito de estos planes.

LA OFICINA DE ENSAYOS QUÍMICOS: por una módica cantidad los personajes pueden, en la Oficina de Ensayos Químicos, hacer que se analicen las muestras de mineral por medio de un test electrolítico o de cianuro. Los resultados de estos análisis muestran que el mineral de ambas minas es, sobre todo, un cobre porfídico en el que los minerales metálicos están esparcidos por toda la roca.

En el caso de los minerales procedentes de la "Dama de Cobre," se ha detectado la presencia de cobre nativo, y hay una probabilidad de un 60 % de que la muestra sea un mineral rico en cobre, con un 5 % ó 6 % de metal por unidad de peso. Por cada muestra de más que los personajes hayan conseguido, hay una probabilidad adicional de un 5 % de que sea una muestra rica en cobre. Incluso si no han conseguido muestras de la "Veta Ancha", los personajes podrán llegar

a la conclusión de que la "Dama de Cobre" produce mineral con un alto contenido en cobre.

Las pruebas realizadas sobre las muestras de la "Veta Ancha" muestran, con un pequeño margen de error, que el mineral es de baja calidad comparado con el de la "Dama de Cobre", con sólo entre un 0.6 y un 0.9 % de cobre. Estos resultados confirman las sospechas de Thornton con respecto de los elevados salarios que se pagan en la "Veta Ancha." ¿Por qué los poco trabajadores mineros de la "Veta Ancha" disfrutaban de unos salarios elevados, mientras que los mineros de la "Dama de Cobre" son los que más trabajan y los que menos cobran? El sentido común nos dice que debería ser al revés, aún si sólo fuera para mantener contentos a los trabajadores de una mina de alta calidad, en la que el mineral extraído tiene un alto porcentaje de metal.

Si los personajes hablan con otros propietarios de minas (o con un especialista en la minería del cobre de la Escuela de Minería de Nuevo México, en Socorro) acerca de la posibilidad de obtener beneficios con la explotación de una mina de tan baja calidad, descubren que una mina de este tipo no sería rentable, a no ser que los salarios fuesen incluso más bajos que los que se pagan en la "Dama de Cobre." Llegados a este punto, los investigadores perspicaces deberían estar preguntándose por qué los Beasley siguen explotando el pozo "Veta Ancha" y quizás se estén comenzando a preguntar si no será una tapadera para algún otro tipo de actividad.

LAS OFICINAS DE LA COMPAÑÍA

En Coppertown, la Compañía Minera Beasley está formada por un edificio de dos pisos situado en la Calle Mayor. Hay una puerta delantera y otra trasera (cada una con FUE 25). La escalera de atrás lleva a una única puerta situada en el primer piso. No hay sótano. Si los investigadores se quieren arriesgar a enfrentarse a lo que pueda acechar allí, es probable que se puedan sacar algunas tablas del suelo de la planta baja, revelando un espacio lo bastante grande como para que alguien se pueda arrastrar por él. Para mayor seguridad, todas las ventanas de la planta baja tienen barrotes.

Los investigadores pueden querer visitar las oficinas durante el día para que, si se hacen pasar por estudiosos de clase media, turistas o periodistas, se les permita visitar la mina.

Si los personajes se hacen pasar por mineros vagabundos en busca de trabajo, se les dice que vayan a pedirlo a la mina; pueden ir allí a bordo de un vagón de tren vacío. Para saber con qué se encuentran, véase el capítulo "El pozo 'Veta Ancha'", más abajo.

Si se hacen pasar por turistas o por unos respetables estudiosos de clase media, tienen ocasión de conocer a la secretaria y recepcionista Mary Hodges. Les dice que el gerente, George Fischer, está en las minas. Si vuelven a las 8 de la mañana del día siguiente, es muy probable que Fischer se las enseñe.

Si el grupo vuelve al edificio, se encuentran con Fischer, que es muy cortés y educado. Es miembro del círculo más íntimo de los Beasley y tiende a sospechar de todo el mundo. En su calidad de gerente le corresponde encargarse de las

relaciones públicas; sin embargo, como no le gusta esa parte de su trabajo, intenta hacer tan pocas relaciones públicas como le sea posible. Enseña rápidamente las oficinas a los investigadores, lo que les permite hacerse una idea del lugar por si quieren volver cuando sea de noche.

Al día siguiente, Fischer irá con ellos a visitar la "Dama de Cobre." Una vez allí, una tirada de Charlatanería servirá para convencerle de que les lleve al interior de la mina, donde les intentará asustar con historias de accidentes. Según él, "Veta Ancha" aún no ha sido totalmente reparada después de un accidente ocurrido hace poco. Bajo ninguna circunstancia les llevará a ese lugar.

George Fischer: es un hombre corrupto y escasamente competente, que tiene una perversa tendencia a poner en peligro tanto su vida como la de los demás. Fue expulsado de la Escuela de Minería de Colorado por provocar la muerte de otros dos estudiantes durante unas prácticas subterráneas. Desde entonces, toda una serie de ignorantes y despreciables propietarios de minas le han permitido supervisar los trabajos, olvidándose por completo de las más elementales normas de seguridad. En todas y cada una de las minas en las que ha trabajado ha despreciado a los mineros (que a su vez le desprecian). Los accidentes y las tensiones laborales le siguen allá adonde va.

Los Beasley contrataron a Fischer debido a su patológica falta de respeto por la vida humana. En unas pocas semanas le iniciaron en las actividades de la secta; se siente atraído por el peligro existente en el trato con los poderes desconocidos y por el poder de vida o muerte que tiene sobre los mineros.

Fischer mantiene la rentabilidad de las minas, y oculta todas las pruebas de la relación con los chthonians. Se da cuenta con rapidez de cualquier actividad sospechosa; tanto él como sus sicarios pueden vigilar, valorar o atacar a los investigadores.

Fischer es un jugador nato. Sin embargo, ha conseguido ocultar su tendencia a la autodestrucción y, desde que ha entrado en el círculo de los chthonians, ha dejado de hacer apuestas ruinosas en las partidas de póquer. Una tirada de Psicología indica que para Fischer las apuestas fuertes son irresistibles.

La planta baja

AREA DE RECEPCIÓN: a tres metros de la puerta delantera hay una baranda de madera, tras la cual se encuentra el escritorio de Mary Hodges. Ella no sabe nada de las características extrañas de las actividades de los Beasley, y ni ella ni su escritorio pueden proporcionar información útil.

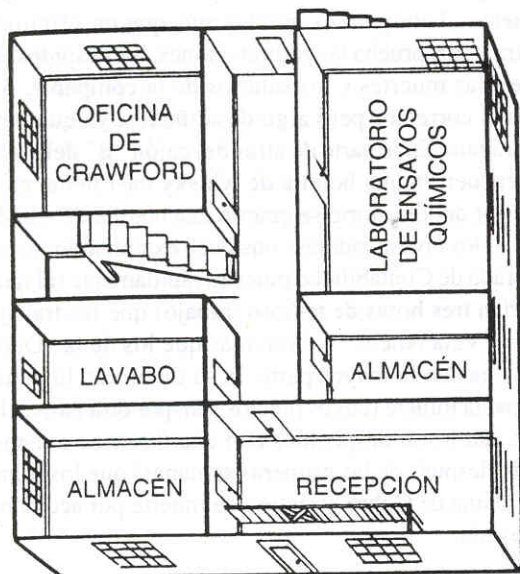
LABORATORIO DE ENSAYOS QUÍMICOS: el laboratorio está equipado con la parafernalia normal de la época y se utiliza sobre todo para los ensayos privados de la com-



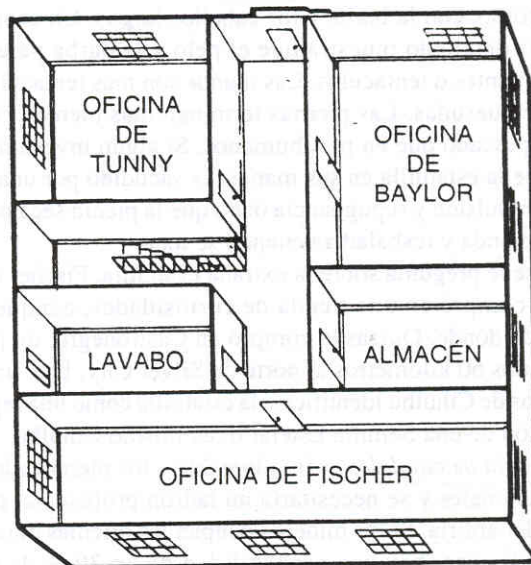
George Fischer

Oficinas de la Compañía Minera Beasley

Planta Baja



Primer Piso



pañía sobre sus muestras en las diferentes etapas de producción. Una tirada de Geología o Química identifica con rapidez los diferentes instrumentos necesarios para los ensayos electrolíticos y volumétricos: vasos de precipitados, baterías, alambre de platino, papel de aluminio, ácidos (nitríco, clorhídrico, acético), arsénico, etc.

Aquí es donde trabaja Norman Crawford, metalúrgico jefe de la compañía. Una tirada de Farmacia o Tratar Envenenamientos revela la existencia de numerosos viales, que sólo se usan para fabricar gotas narcóticas. Una tirada de Ciencias Ocultas identifica varias botellas con etiquetas de naturaleza alquímica.

LA OFICINA DEL METALÚRGICO: al otro lado del pasillo se encuentra la oficina de Crawford, en donde redacta los informes y guarda su archivo. En el cajón superior de su escritorio hay datos sobre los depósitos de mineral de "Veta Ancha" y de la "Dama de Cobre." Los datos aquí guardados son correctos, aunque incorrectamente están al alcance del mundo exterior. Examinando estos archivos, los personajes sólo necesitan diez minutos para descubrir la verdad sobre la riqueza de los minerales de ambos pozos.

En el cajón inferior del escritorio, que está cerrado con llave, hay una serie de agendas, que datan de hace varios años y que están repletas de anotaciones y comentarios sobre experimentos químicos, además de notas sobre química convencional y sobre lo que parecen ser antiguos tratados de alquimia. La mayoría de éstas últimas están escritas en latín.

Los experimentos de Crawford utilizan metales pesados, en especial oro y plomo. Una tirada de Leer Latín confirma que Crawford está estudiando la transmutación de los elementos: en su calidad de metalúrgico, debería saber que intentarlo es perder el tiempo (si los personajes investigan, la casa de Crawford contiene un pequeño estudio, repleto de volúmenes originales y de traducciones que tratan de alquimia).

Si los intrusos vuelven a colocar sus papeles con cuidado y cierran con llave los cajones de su escritorio, Crawford no podrá descubrir que alguien ha estado trasteando en su archivo. Si se roban papeles de los archivos para examinarlos con detenimiento, Crawford se dará cuenta de su ausencia en 1D4 días y avisará de inmediato a Fischer y a los Beasley.

Norman Crawford: un hombre alto y delgado, de cara esquelética y cabello fino y canoso. Crawford tiene unos 60 años y durante gran parte de ellos ha estudiado alquimia en secreto. Desde su temprana juventud le han fascinado los misterios de las reacciones químicas y ha intentado redescubrir los secretos largo tiempo olvidados de la transmutación de los elementos. Se convirtió en un participante importante de las insanas actividades de los Beasley cuando se enteró de la existencia de seres no humanos con aparentes poderes sobrenaturales. A pesar de su extraña obsesión, Crawford es un hombre inteligente, muy por encima de los Beasley; su mente le dice que coopera con ellos sólo en su propio interés.



Norman Crawford

El primer piso

LA OFICINA DEL GERENTE: la oficina de George Fischer se encuentra en la parte delantera del edificio, junto a la parte superior de las escaleras; se puede acceder a ella por medio de una puerta que está cerrada con llave (FUE 18). La oficina no contiene casi nada, con excepción de archi-

vos no interesantes, su escritorio cerrado con llave y una caja de caudales.

- Sobre el escritorio se encuentra un pequeño fetiche pagano de piedra verde, de unos 15 centímetros de alto. A primera vista, el fetiche se parece a un anciano encorvado y gordo, con la barba y los cabellos largos. Un examen más detallado muestra que el pelo y la barba parecen serpientes o tentáculos. Las manos son más tentaculares que huesudas. Las piernas terminan más bien en colas de pescado que en pies humanos. Si algún investigador coge la estatuilla en sus manos, es sacudido por una ola de repulsión y repugnancia dado que la piedra seca parece blanda y resbaladiza cuando se toca.

Si se le pregunta sobre la extraña estatuilla, Fischer dice que la compró en una tienda de curiosidades, aunque no recuerda dónde. Quizás la compró en Castronegro, un pueblo a unos 60 kilómetros al norte de Silver City. Una tirada de Mitos de Cthulhu identifica a la estatuilla como una representación de una Semilla Estelar o del mismo Cthulhu.

- La caja de caudales es invulnerable a los merodeadores ocasionales y se necesitaría un ladrón profesional para poder abrirla. Si los mineros ocupan las oficinas durante una huelga, hay una probabilidad de un 30 % de que algún minero huelguista sepa cómo abrir cajas de caudales. Si los personajes consideraron de antemano la posibilidad de abrir la caja, la probabilidad de encontrar una persona con esta habilidad será del 50 %.

En su interior hay varios documentos legales, como los títulos de propiedad del edificio de oficinas, la mansión de los Beasley, etcétera. Los viernes por la noche y los sábados por la mañana la caja de caudales también contiene la paga de los mineros (en metálico).

En ella también se guardan los libros de cuentas de la compañía. Los libros son honrados y están al día, gracias al trabajo del contable Baylor. Además, Baylor ha redactado informes de pérdidas y ganancias, una copia de los cuales se guarda en la caja de caudales. De vez en cuando Fischer prepara informes falsos de pérdidas y ganancias, alterando creativamente las cifras de beneficios obtenidos con las dos minas; cada vez que lo cree necesario, enseña estos informes falsos a las personas que vienen a verle.

- El escritorio está cerrado con llave (FUE 10), aunque es más fácil forzar la cerradura. Contiene documentos mercantiles relativos a los trabajos de las minas. Una tirada de Descubrir revela la factura de la compra de unas nuevas taladradoras de fuerza, que pueden ser manejadas por una sola persona y que se van a usar en la "Dama de Cobre". Un memorándum adjunto a la factura indica que se utilizarán a partir de la semana que viene.

Si Green está con los personajes, o si se lo cuentan luego, él sabe que las nuevas taladradoras causarán enfado y resistencia en la mina porque algunos mineros perderán sus puestos de trabajo. Se pueden usar las noticias de las nuevas taladradoras para provocar una huelga.

En el cajón inferior se guarda un gran sobre que contiene recortes de periódicos de Silver City sobre los accidentes que se han producido en los dos pozos. Una lectura cuidadosa sugiere que los accidentes fatales son más frecuentes en la "Veta Ancha" que en la "Dama de Cobre."

LA OFICINA DE PAGOS: en esta oficina se encuentra el escritorio y el archivo de William Tunney. No forma parte de la secta de los Beasley. Desde hace años son los capataces de la mina los que deciden quién va a ser contratado o despedido, quién va a ser ascendido y cuánto se va a pagar a los mineros. Tunny no es mucho más que un oficinista que registra y comprueba las contrataciones, los despidos, las dimisiones, las muertes y los salarios de la compañía. Sus archivos son correctos pero algo desaliñados, ya que bebe mientras trabaja. En la parte de atrás del cajón "B" del archivador se encuentra una botella de whisky casi llena; en el cajón inferior del escritorio se guarda una botella de whisky casi vacía. Si los investigadores consiguen examinar los archivos, una tirada de Contabilidad muestra rápidamente (al igual que lo harían tres horas de tedioso trabajo) que los trabajadores de la "Veta Ancha" cobran más que los de la "Dama de Cobre", gastan la mayor parte de su dinero en la tienda de la compañía minera (cuyos precios son, por otra parte, elevados), se van y son despedidos con una frecuencia menor (sobre todo después de las primeras semanas) que los mineros de la "Dama de Cobre" y su tasa de muerte por accidente es más elevada.

William Tunney: es una persona nerviosa y de voluntad débil. Tiene celos de Fischer y de Crawford, que ganan más dinero que él. Si los personajes buscan a Tunney por las tabernas del pueblo, unas pocas bebidas y una tirada de Charlatanería consiguen que comience a hablar. "Hay algo raro con los Beasley y quizás Fischer y Crawford también estén en el ajo. "Declara que las pocas veces que uno de los Beasley se presenta en las oficinas, se siente mal y con ganas de vomitar. Dice que a menudo Fischer y Crawford se encierran con llave en la oficina de Fischer y que ambos pasan muchas tardes en la mansión de los Beasley, en las afueras del pueblo.



William Tunney

No dispone de ninguna prueba, pero cree que la cantidad de muertes que se han producido en la "Veta Ancha" es anormalmente alta y que es indudable que a Fischer le importa muy poco. Sus propias sugerencias acerca de la mejora de las medidas de seguridad y de los métodos de excavación han sido ignoradas. Después de unas pocas bebidas más, admite que su mujer quiere que deje el trabajo. No quiere hacerlo, porque tiene miedo de no ser capaz de conseguir un empleo tan bueno como éste.

Dice que los Beasley son unos solitarios que se meten en sus propios asuntos, dejando a Fischer todo lo que ocurre en las minas. A veces hacen acto de presencia en las sesiones de la Asociación de Propietarios de Minas, pero no son sociables y no agradan demasiado a los otros propietarios.

LA OFICINA DEL CONTABLE: en esta oficina se guardan el escritorio y el archivo de John Baylor, el contable de la compañía. Al igual que el pagador, el contable tampoco forma parte de la secta de los Beasley.

Durante la noche, los libros de cuentas se guardan en la caja de caudales de Fischer, pero en esta habitación hay muchos documentos mercantiles, además del registro de gastos de la compañía, que podría ser examinado por investigadores curiosos.

Una tirada de Contabilidad y dos horas de tiempo dan como resultado la siguiente información.

- Los gastos ocasionados por compra de material son mucho mayores en el caso de la "Dama de Cobre" que en el de la "Veta Ancha."
- Los salarios son mayores en la "Veta Ancha" que en la "Dama de Cobre."
- La producción de mineral es cuatro veces mayor en la "Dama de Cobre" que en la "Veta Ancha."

John Baylor: un joven honesto, trabajador y de buena presencia. Hace poco que comenzó a trabajar para los Beasley y no sabe nada de sus actividades arcanas. Como es normal en su profesión, al igual que en un hombre de honor, no dice nada a nadie acerca de sus patronos o sus actividades sin su permiso.

Baylor es ambicioso y quiere pasar a trabajar en una empresa más grande, en la que sea posible ascender; quiere que los Beasley le den buenas referencias.

Como ocurre con quien que no quiere cortar la rama que le sostiene, a Baylor no le preocupa mucho que Fischer y Crawford tengan poco cuidado en la administración de las dos minas. Es lo bastante racista como para pensar que los anglosajones de la "Veta Ancha" se merecen ser mimados, mientras que ningún mejicano trabaja ni la mitad de lo que debería.



John Baylor

La casa de Crawford

Si los investigadores entran en la casa de Crawford en ausencia de éste, descubren que tiene un solo dormitorio y está situada en las afueras del pueblo. La única habitación de importancia es una biblioteca repleta de libros esotéricos, la mayoría sobre alquimia. Aunque su descubrimiento confirmará lo que los investigadores encontraron en las oficinas, tendrá poco que ver con los peligros con los que los jugadores se pueden topar.

Mientras van revisando los diversos libros colocados en las estanterías, una tirada de Descubrir revela una delgada agenda junto a un gran libro escrito en hebreo. En esta agenda Crawford ha escrito sus observaciones sobre los rituales de los chthonians en los que ha participado. Ha sido lo bastante imprudente como para guardar esta prueba de su participación en actos sanguinarios e ilegales a fin de deducir de sus observaciones más de lo que los Beasley y los chthonians le han contado. Quizás crea que nadie será capaz de descifrar su taquigrafía; los jugadores tardan 1D6 horas en conseguir leer los párrafos que se han impreso cerca de estas líneas, con el título de "La agenda de Crawford." (También se incluye en las ayudas de "Semilla").

Si los investigadores toman esa información en serio, pue-

den llegar a saber algo de las actividades del grupo de los Beasley y del horror existente en el aparentemente tranquilo pozo "Veta Ancha." La naturaleza críptica de las notas, la falta de datos, las deducciones extravagantes y la falta de cuerpos hacen que la agenda no tenga ningún valor legal como prueba de cualquier otra cosa que no sea la locura de Crawford.

Si los investigadores se llevan la agenda, Crawford descubrirá su ausencia en las 24 horas siguientes, y avisará a los Beasley de la presencia de entrometidos (aunque no les dirá que lo que se ha perdido es una agenda incriminatoria).

Los sicarios de Fischer

Fischer ha reunido un grupo de hombres vigorosos que cumplen sus órdenes sin rechistar. Como algunos de ellos ha participado en los sacrificios de los chthonians, no tendrán ningún reparo en apalearlo o incluso matarlo a alguno de los investigadores. Si Fischer y los Beasley sospechan que los investigadores son una amenaza, comenzarán a realizar actos violentos contra ellos, para asustarlos hasta que salgan del pueblo o acabar con ellos de una vez por todas.

En un primer momento, sus habitaciones del hotel pueden ser registradas. Aunque los sicarios buscan pruebas de los verdaderos propósitos de los investigadores, estos criminales robarán alegremente joyas, armas, dinero en metálico, relojes, libros de magia, y cualquier otra cosa que parezca de valor.

Si los jugadores no hacen caso, uno o más de ellos será apaleado, probablemente uno cualquiera que sea visto caminando solo y de noche. Los sicarios no quieren matarlo, pero la paliza debería causar 3 ó 4 puntos de daño, y además se lo pasarán bomba mientras golpean a la pobre víctima. Le dicen cosas como: "Lárgate del pueblo si no lo quieres pasar peor. Tu nariz se está volviendo demasiado larga, ¿entiendes? Vete del pueblo y métete en tus propios asuntos."

Después de esta paliza se pueden producir incidentes como una bala disparada por un francotirador oculto, tarántulas colocadas entre las sábanas, y otras cosas por el estilo.

La policía se interesará en el asunto, y entrará en acción si consigue una descripción de los delincuentes o cualquier otro tipo de prueba contra ellos. Sin embargo, no malgastarán gran parte de su tiempo investigando por su cuenta. Las características de los sicarios se pueden encontrar al final de esta aventura.

LAS RUINAS

Esta historia aparece en una conversación cualquiera que los jugadores tengan con Tyler Freeborn. Freeborn encontró, más o menos por casualidad, una cámara en las montañas que es más profunda que cualquier otra parte conocida de las ruinas de Gila (Freeborn la mostrará a los investigadores si éstos se han hecho amigos de él).

Gracias a las extensas conversaciones que ha tenido con el hechicero del pueblo Xuntani, Freeborn ha deducido que los Xuntani emigraron desde las viviendas de los barrancos de Gila, al norte de Silver City, hasta la región en donde viven en la actualidad, a lo largo del Río Grande y cerca de Fort

La agenda de Crawford

"Acompañé a los B por un pasaje subterráneo hasta una cámara cavernosa, que parece que está por debajo del pozo. Allí nos esperaba F con un minero maniatado, un finlandés, que no cesaba de deleitarnos con sus súplicas. Nuestra víctima se sorprendió al vernos, y comenzó a proferir insultos. E le golpeó y le amordazó, mientras W me explicaba que a éste lo habían mantenido en buenas condiciones para los seres. W nos aconsejó que, cuando los seres hiciesen acto de presencia, no nos moviésemos y nos quedáramos cerca de las paredes de la cámara. Poco después llegó el primero.

Supé que venía gracias a un golpe de aire fétido y acre que provenía de uno de los túneles, y por una sensación de entumecimiento que me invadió, haciendo que ninguno de nosotros nos pudiésemos mover. Quizás el entumecimiento sea producido por algún tipo de gas. W dice que es un efecto psíquico.

El monstruo era aterrador. Enorme, con muchos tentáculos, sin órganos visibles ni piernas. Movimiento similar al de las serpientes. Sorprende pensar que se desconozcan unos secretos como éstos. Estaba cubierto de un moco o baba que brillaba a la luz de las antorchas. Debo conseguir una muestra. Los tentáculos octopoides son capaces de realizar

movimientos delicados. Color: entre blanco y gris pálido, y entre azul y negro en sus pliegues. No hay venas visibles. La cosa se acercó primero al finlandés, y luego a mí. ¿Se dio cuenta de que estábamos allí por primera vez?

¡Sentí algo en mi mente! Un dolor agudo, diferente a todo lo que había sentido antes. W dijo algo que no entendí, y el dolor disminuyó de inmediato. La cosa se alejó de mí y W se adelantó con un cuchillo. Aún no podía moverme. W cortó las cuerdas, pero el finlandés se quedó allí, mirando fijamente. W y E desnudaron a la víctima, y luego se unieron a nosotros.

Más criaturas emergieron del túnel; algunas de ellas eran más grandes, mucho más grandes que la primera. Una de ellas era especialmente grande, de color azul plateado y negro en algunas partes, y parecía estar al mando. Formaron un círculo alrededor del finlandés, por lo que era difícil ver lo que pasaba. El entumecimiento desapareció, y la víctima comenzó a gritar.

Un canturreo se elevó de las bestias. W las llama "topos estelares", porque cree que vienen de Marte o de otro planeta. Un nombre realmente estúpido, al igual que él.

No era posible percibir ninguna melodía en esos sonidos, pero sí varios ritmos. Cada una de esas cosas enrolló uno de sus tentáculos alrededor de alguna parte del cuerpo de la víctima, que comenzó a mover hacia arriba y hacia abajo.

La víctima comenzó a proferir intensos gritos de dolor. Parece que los topos variaban el dolor que producían por alguna razón desconocida. Era difícil ver qué ocurría. Del círculo emanaba una neblina o luz de color verdoso, que iluminaba toda la cámara.

Comencé a sentir su poder. Era una sensación estimulante. Sólo con recordarla, ardo en deseos de volver a experimentarla. Con cada chillido, cada uno más agudo que el anterior, me sentía más fuerte y más viril. No era exactamente algo psíquico, pero no puedo decir con exactitud qué era. ¡Duró casi cuatro horas!

Al final los gritos cesaron. Las cosas bajaron el cuerpo hasta el suelo, pero siempre sin dejar de canturrear. ¡Hipnótico, triunfante! Cuando las criaturas se marcharon, dejaron un cuerpo desnudo sobre las piedras. Un ritual sorprendente. E y dos de los capataces volvieron a vestir lo que quedaba del minero, y se lo llevaron. W estaba complacido; sabía que me había convencido. Nos llevó de vuelta por el túnel hasta su casa, donde nos sirvió una copa de brandy y habló como si nada de las cosas más importantes que iban a ocurrir.

(Aquí vienen unos párrafos bastante parecidos a los que arriba se indican). Llegó un momento en que la sensación de entumecimiento desapareció, y esta vez W nos dijo que nos acercásemos a examinar el cadáver con atención. Yo

Seldon Springs. Freeborn ha estado explorando las ruinas, en busca de cualquier prueba que le permita entender el por qué de ese éxodo. Mientras estaba examinando con cuidado la cueva más septentrional del complejo, sintió que la tierra cedía bajo sus pies y sufrió una caída de unos tres metros, rompiéndose el brazo.

La cámara en la que se había caído contenía una típica escala de madera para subir al techo. A pesar de ser extremadamente antigua, las condiciones frías y secas de la cámara habían hecho que la escala estuviese en buen estado de conservación, proporcionando a Freeborn una manera de salir de la cámara.

Semanas más tarde, después de una dolorosa ascensión y de una larga caminata hasta encontrar a alguien que le curase el brazo, Freeborn volvió a las ruinas para examinar lo que había descubierto. La cámara era una kiva (habitación ceremonial) circular, de unos siete metros de diámetro, con una abertura circular similar a un túnel en una de sus paredes. El suelo de la cámara estaba desnudo, a excepción de una gran losa de piedra (de 1 m de largo por 2'5 m de ancho, y de un grosor de más de 30 centímetros) cerca de la abertura del túnel. Moviendo la lámpara por la cámara, se sorpren-

dió al descubrir que las paredes estaban cubiertas por pinturas en un excelente estado de conservación.

Aunque el estilo le era familiar, los temas de las estilizadas pinturas no se parecían a nada que hubiese visto o hubiese asociado antes con la cultura de pueblos que viven en los barrancos. Cada vez más excitado e inquieto, Freeborn consiguió distinguir figuras de seres humanos en posturas que denotaban una terrible angustia, además de las siluetas de unos seres parecidos a calamares que los devoraban.

El túnel que salía de la cámara presentaba un interior increíblemente suave, con paredes tan cristalinas como si ambos lados hubiesen sido fundidos o vitrificados. El túnel se interna unos 60 metros en la montaña, hasta que se llega a un punto en que el techo del túnel se ha derrumbado, bloqueándolo por completo. Es imposible abrir el túnel cavando ni usando dinamita, ya que fue cerrado por los enfadados chthonians tras la marcha del pueblo Xuntani.

Inspeccionando las ruinas

Una vez los investigadores deciden hacer el viaje, el doctor Freeborn les guía hasta las ruinas. Tardan al menos tres días en llegar hasta allí. La carretera asfaltada que se

esperaba que estuviese destripado o totalmente destrozado, pero estaba bastante intacto. Las únicas señales de heridas eran unas marcas circulares parecidas a quemaduras, que parecen corresponder a los lugares en que se habían colocado los tentáculos. La cara tenía una desagradable expresión de agonia. Me quedé un poco rezagado de los demás y aproveché para recoger una muestra de moco, que guardé en una botella de reactivos vacía que había llevado conmigo.

(Otro día). Las pruebas realizadas sobre el moco sólo revelan trazas de minerales. Ni siquiera es seguro que sea de origen orgánico o inorgánico. El análisis de sustancias orgánicas no es mi fuerte. Las conversaciones con F revelan que cree que los B tienen razón al hablar de un poder psíquico. Es difícil conseguir pruebas, señoras y caballeros. Indudablemente la última sesión parecía tener un marcado carácter psíquico. ¿Pero cómo se puede analizar? Mis libros no sirven de mucha ayuda. Quizás con el test de Sartoris, si es que puedo encontrar el libro.

(Una noche posterior). ¿Qué consiguen esas cosas de los rituales? Es posible que sea una sensación mucho más intensa que la que nosotros experimentamos. ¿Una experiencia narcótica, como el opio? Sin duda consiguen algo más. Me gustaría que un verdadero forense examinase los cuerpos, pero es demasiado peligroso. Quizás consiga que se hagan

algunas pruebas anatómicas y patológicas. Quizás abra una de las tumbas, o quizás soborne a E para conseguir uno fresco.

(Una tarde posterior). Cada sesión es igual que las anteriores. Ya he memorizado el ritmo, pero no puedo captar las palabras. W no me quiere explicar nada; dice que ya lo aprenderé con tiempo. Ayer por la noche me di cuenta de que W estaba canturreando con esas cosas. ¿Acaso consigue algo más de esa manera? F me dijo que fueron los topos quienes revelaron a W la riqueza mineral de la "Dama de Cobre." Parece que eso forma parte del trato.

(Otra noche). ¡Una de esas cosas apareció a través de una de las paredes! Ocurrió tan de prisa que casi no la vi. El calor fue muy intenso, y la pared brillaba, se fundía. Por la apertura aparecieron unos tentáculos, que pintaron y esparcieron la roca líquida a lo largo del nuevo túnel. ¿Fue realmente fundida, o fue la consecuencia de una reacción química? Un nuevo misterio. ¿Acido? ¿Dónde está la mayor parte de la masa de la roca que se fundió? No estaba lo bastante caliente como para convertirse en calor. ¿Quizás a los B esto no les preocupe, pero a mí sí!

(Otro día). Las pruebas realizadas sobre el moco aún no me han llevado a ninguna conclusión.

(Otro día). Las muestras de roca sí muestran una transformación ígnea, pero también unos resultados aberrantes. Las

estructuras cristalinas se han reorganizado, de formas jamás vistas anteriormente, pero no sólo como consecuencia del calor. Crea una sustancia alineada de gran fuerza y precisión, igual que el temple de una espada japonesa. Me haré rico si consigo saber cómo se produce. Esta es, sin duda, una de las claves de la transmutación. ¡Los B no tienen una mina de cobre, sino de oro!

¿Usan las criaturas esta sustancia para erigir estructuras? ¿O sólo la usan para recubrir túneles? Aún no puedo entender con exactitud qué ocurre con la masa. Debe ser un nuevo número atómico, pero la prueba volumétrica ha resultado ser negativa, al igual que la de papel de aluminio.

(Otra noche). Increíble. Han consumido tres hombres en nueve horas. Me siento rejuvenecer, como si tuviese una aureola de poder. ¿Compartimos su experiencia, o sólo son las sobras? Los ritmos eran más salvajes, más frenéticos, maníacos, cacofónicos. La resaca es agotadora, tremenda. Casi no puedo escribir. Cuando las criaturas se marcharon, dejaron tras de sí cinco esferas blancas. Primero pensé que eran alguna especie de regalo valioso o símbolo que nos hacían, pero W nos dijo que no debíamos tocarlas. W nos dijo que esto ya había pasado hace dos años, y que entonces sólo había tres esferas. Nos contó que un capataz cogió una de las esferas y se fue con ella y que una de las criaturas volvió y al momento mató a ese hombre.

dirige al norte de Coppertown se acabe en Mimbres, a unos 16 kilómetros de distancia. Una vez allí, el grupo deberá alquilar caballos y cabalgar unos treinta kilómetros más hasta llegar a las viviendas del barranco, que fueron declaradas monumento nacional en 1907. La carretera, que ahora no es más que un camino de carros, sale del valle del río Mimbres cruzando una elevada escarpadura de arenisca roja, y asciende por el amplio y tranquilo valle del arroyo Sapillo. Esta parte del viaje es tranquila y se progresa con facilidad. (El mapa se incluye también en las ayudas de "Semilla.")

El paisaje es abierto, con un bosque disperso de pinos, muchos pastos y unas colinas que se elevan suavemente, alejándose del fondo del valle. Los cantos de los mirlos de alas rojas, los cerrojillos amarillos y los pinzones moteados proporcionan acompañamiento musical a la cabalgada. Se pueden ver ciervos por entre los árboles.

Cuando llegan al arroyo Copperas, el viaje se vuelve más difícil. El camino gira y se retuerce ascendiendo por unas montañas áridas y convirtiéndose en una difícil ascensión de unos 700 metros a través de los escarpados matorrales y de las laderas repletas de enebros y pinos. Cerca de la cima, cerca de la Punta del Aullido, la expedición observa que entre los

árboles hay unas altas y grotescas columnas verticales de piedra, solitarias y áridas, elevándose de las empinadas laderas de las colinas. Es posible que los acrófobos no se sientan demasiado bien durante esta parte del camino.

Es ahora cuando comienza el igualmente difícil descenso, siguiendo la "carretera militar" a través del cañón Jordan hacia la rama del Este del río Gila. Cerca de la confluencia de dicha rama con el río Gila hay una serie de manantiales de agua caliente que, a lo largo del río, ofrecen a los personajes un modo de recuperarse de la fatiga del viaje.

Más adelante, el valle del río se vuelve más estrecho y a ambos lados las montañas se vuelven más empinadas. Sobre el río se elevan unos barrancos tremendos y otras formaciones pétreas escabrosas, cubiertas de bosques que parecen más oscuros y tenebrosos. Mientras suben por este sombrío valle, Freeborn destaca las desperdigadas pruebas de la existencia de ruinas indias, incluyendo un casi derruido asentamiento sobre las laderas de una colina situada en el lugar en donde la rama Oeste del río Gila se encuentra con la rama del Medio.

Entran en un cañón situado en la ribera meridional de la rama Oeste. Es fácil que la estrecha entrada pase inadvertida. Un barranco gigantesco se eleva a la derecha de la aber-



tura del cañón, mientras que a la izquierda se elevan unas paredes de piedra extremadamente inclinadas, con árboles achaparrados. No es posible ver las viviendas del barranco desde el río Gila. Los caballos no pueden entrar en el cañón; los investigadores deben seguir el viaje a pie, apartando los matorrales a medida que van subiendo por el fondo oscuro y estrecho del barranco, que ha sido cortado a través de una roca negra y sin brillo que Freeborn identifica como andesita.

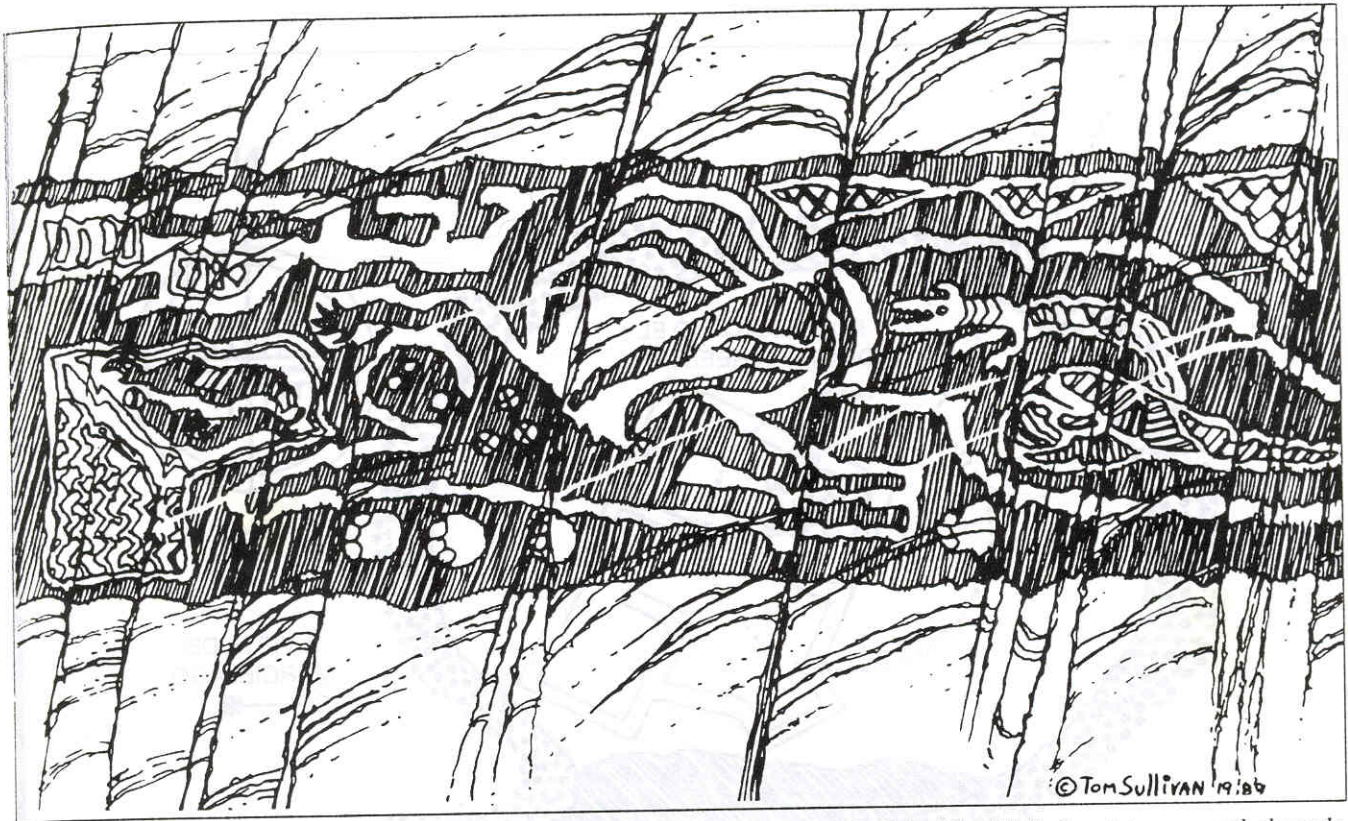
A lo largo de esta cañada los investigadores encuentran varias serpientes de cascabel de cola negra, de enorme tamaño. Estas perezosas serpientes no parecen impresionarse ante la llegada de estos inesperados visitantes. Las serpientes no se alejan, sino que permanecen allá donde se encuentran, viendo pasar a los intrusos. No dan su señal normal de aviso con los cascabeles de la cola.

Freeborn dice que las serpientes han estado aquí en todas y cada una de sus visitas, y les sugiere que las dejen en paz, para respetar las creencias de sus amigos indios. Si no se les molesta, estos Hijos de Yig no atacarán. Si los investigadores les intentan hacer daño, ya sea con palos o con armas de fuego, las serpientes son vulnerables pero aumentan rápidamente en número hasta convertirse en una seria amenaza para sus atacantes. Las características de una cualquiera de estas serpientes se encuentran al final de esta aventura.

Después de una ardua ascensión por las rocas que se encuentran a la derecha, a través de los matorrales de abetos Douglas y de robles Gambel, los personajes llegan hasta las ruinas del Gila en una serie de cuevas situadas en la parte superior del barranco. Freeborn guía a los personajes, pasando por delante de las primeras cavernas oscuras, con sus paredes pétreas de color claro, hasta llegar a su nuevo descubrimiento. No es fácil trepar por la cara rocosa de la estrecha entrada de la caverna. Los investigadores siguen a Freeborn, subiendo por unos escalones gastados y poco profundos que fueron tallados en la roca por los habitantes originales. Una vez todos han subido por los escalones, Freeborn les lleva por el interior de la caverna y les enseña el *kiva*, cuya entrada ha ocultado con cuidado (ya que quiere que sea un secreto) hasta que esté preparado para publicar su artículo. Mientras bajan por el agujero que hace las veces de entrada, los investigadores comienzan a sentir el frío y la viscosa humedad reinante en el *kiva*. Gracias a cualquier fuente de luz que hayan llevado consigo, los personajes pueden examinar con detalle las paredes y las pinturas.

Si los investigadores examinan las pinturas con cuidado, acaban por llegar a la misma conclusión que el doctor Freeborn. Además, con una tirada de Descubrir, los personajes observan que se ha tallado una forma serpentina sobre una pintura más antigua que representa a uno de los monstruos similares a calamares. Una tirada de Mitos de Cthulhu identifica esta forma como una representación de Yig, el Dios Serpiente. Ver la ilustración correspondiente (que también se incluye en las ayudas de "Semilla.")

En esta cámara el pueblo Xuntani ofrecía sacrificios a los chthonians, hasta que descubrieron cómo conseguir la ayuda de Yig. El descubrimiento y exploración de esta cámara es vital para que los investigadores puedan llegar a entender lo que ocurre en la mina de los Beasley. El otro modo que tienen los personajes de encontrarse con los chthonians es en



Ayuda 6 de "Semilla": La pintura mural alterada

los niveles inferiores de la mina "Veta Ancha" y si se encuentran allí con ellos sin estar preparados, nunca conseguirán volver vivos a la superficie.

Los siglos de horror han dejado un grotesco residuo psíquico, que es capaz de perturbar a los particularmente sensibles. Si la expedición pasa la noche en las ruinas, el investigador con menos COR sueña con seres humanos devorados por unos extraños y brumosos monstruos y se despierta gritando. Una segunda noche en las ruinas da lugar a un sueño en el que se incluye una imagen fácilmente identificable como la de una cría de un chthonian.

▼ Este nuevo descubrimiento debería llevar al Doctor Freeborn (y quizás también a los investigadores) de vuelta a los indios Pueblo, con los que comenzó su investigación.

Los indios Pueblo Xuntani

El hechicero del lugar, Awa Popeño, no pone ningún inconveniente en volver a contar la leyenda del éxodo de la tribu desde las montañas hasta el valle del río. La leyenda explica que la tribu viajó en la dirección señalada por su dios protector, Baholikonga (Yig), la serpiente acuática con cuernos, a pesar de que las causas de ese éxodo se hayan perdido con el paso del tiempo.

Los indios ya no lo saben, porque de sus mentes se borraron los terribles recuerdos de cómo los chthonians devoraban a su gente. Ante la perspectiva de la lenta extinción de la aterrorizada tribu, los hechiceros aprendieron cómo convocar y conseguir la protección de Yig, el antiguo dios-serpiente de los amerindios.

Los chthonians son inmunes al veneno de los Hijos de Yig, pero éste urdió una estratagema que pudo proteger a sus

adoradores. Les enseñó cómo fabricar ciertos objetos que servirían para protegerse de los chthonians, y ordenó a su pueblo que se marcharan de las montañas y se trasladasen al valle fluvial más profundo, donde se podrían defender mejor.

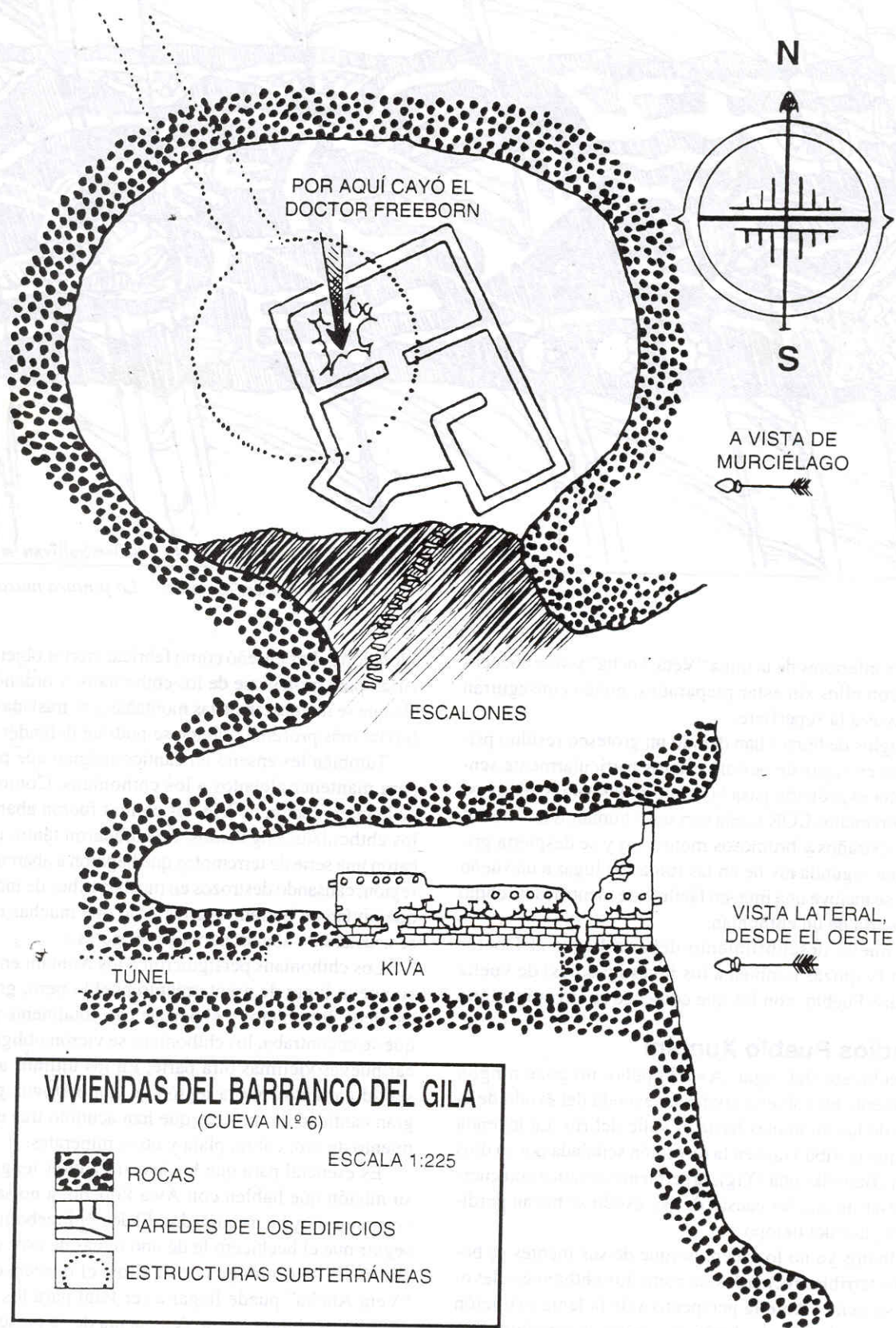
También les enseñó un cántico mágico que podían usar para mantener alejados a los chthonians. Como resultado de la intervención de Yig, las colinas fueron abandonadas y los chthonians, engañados. Se enfadaron tanto, que provocaron una serie de terremotos que llegaron a abarcar una vasta región, causando destrozos en muchas tribus de indios Pueblo que vivían en barrancos e hicieron que muchas otras tribus se asustaran y abandonaran sus hogares.

Los chthonians persiguieron a los Xuntani en fuga hasta su nuevo lugar de asentamiento pueblo pero, gracias a los cánticos, los objetos y el paisaje casi totalmente plano en el que se encontraba, los chthonians se vieron obligados a buscar nuevas víctimas otra parte. En los últimos años se han sentido atraídos por la región de Coppertown, gracias a la gran cantidad de mineros que han acudido tras el descubrimiento de oro, cobre, plata y otros minerales.

Es esencial para que los investigadores tengan éxito en su misión que hablen con Awa Popeño, a no ser que sean veteranos muy bien equipados. El doctor Freeborn puede conseguir que el hechicero le dé uno o más de esos objetos y le enseñe el canto mágico. Sin ellos, el descenso a la mina "Veta Ancha" puede llegar a ser fatal para los personajes cuando los chthonians se den cuenta de su presencia.

Awa Popeño

Awa Popeño es un hechicero venerado por su pueblo. Tiene más de 100 años de edad, y es un hombre delgado de



pelo blanco, sorprendentemente duro y agudo. Es un erudito en la historia de su gente y muy hábil en una gran variedad de artes mágicas y curativas. Es un hombre orgulloso, que se considera responsable del bienestar físico y espiritual de su pueblo. Sus tareas consisten en organizar y llevar a cabo los rituales religiosos tradicionales de los indios Pueblo, y enseñar las artes curativas a sus alumnos.

Freeborn le agrada, debido al respeto que el joven profesor tiene por los Xuntani y sus tradiciones. Popeño puede narrar muchas leyendas y extrañas historias sobre el pasado de los indios Pueblo. Es el único de la tribu que conoce los hechizos necesarios para convocar a Baholikonga y para entrar en contacto y defenderse de los chthonians, aunque no sabe qué son, y ni siquiera sabe que ellos sean los destinatarios de esos hechizos.

Las características de Awa Popeño se encuentran al final de esta aventura.

Si el doctor Freeborn le cuenta lo que ha descubierto en las viviendas del barranco, el viejo indio se muestra sumamente interesado, ya que desea conocer toda la historia de la huida de su gente. Él no volverá en persona a las montañas, por miedo a que Baholikonga se enfade, pero le pedirá a Freeborn que le traiga unos dibujos detallados de la cámara y de sus pinturas.

Si el doctor Freeborn le lleva los dibujos, Awa Popeño los examina durante varios días, comparándolos con otros objetos antiguos que ya poseía. Cuando el doctor Freeborn vuelve, el viejo indio ya puede decirle que es indudable que "los que tienen muchas cuer-



Awa Popeño

Mitos y leyendas de los indios Pueblo

Tyler Freeborn se ha familiarizado con gran parte de lo publicado sobre la historia y el saber de los indios Pueblo, ya que forma parte de su trabajo como antropólogo y arqueólogo aficionado. Los mitos tradicionales narrados por Awa Popeño son parecidos a los que han publicado los estudiosos de los indios Zuni, los Tusayan, los Tewa, los Hopi y los Navajos. El guardián, a cuyo cargo está el papel de Freeborn, puede usar estos conocimientos para informar a los investigadores, además de para proporcionarles pistas falsas. Algunos de los datos que se habían recogido antes de los años 20 ofrecen visiones extrañas e infernales parecidas al ambiente que se respira en las aventuras de *La llamada de Cthulhu*.

MITOS DEL MUNDO SUBTERRÁNEO

En la mayoría de las versiones de los indios Pueblo sobre el mito de la Creación, se dice que los seres humanos fueron creados originalmente en el interior de la Tierra, y que posteriormente tuvieron que luchar y arrastrarse por el mundo subterráneo hasta conseguir llegar a la superficie. Los datos siguientes se han extraído de los trabajos de varios antropólogos y etnólogos que habían trabajado en el Sudoeste antes de 1920.

Por lo que al primer nivel respecta, que es además el más profundo y que parece ser en donde aparecieron los seres que al final se convertirían en hombres, sabemos por los indios que era un lugar

oscuro y tenebroso. Cosmos Mindeleff, que estuvo recopilando historias allá por los años 1880, da esta versión de los Tursayan: "Todos los hombres vivían juntos en los lugares más profundos, en una región de oscuridad y humedad; sus cuerpos eran horribles y estaban deformados, y sufrían un dolor continuo, quejándose y lamentándose sin parar."¹ En la obra de Frank Cushing, también recopilada en la década de 1880, encontramos esta descripción adicional de la región más profunda: "Por todas partes se podían ver criaturas inacabadas, arrastrándose unas sobre otras como reptiles, en medio de la suciedad y de la negra oscuridad, todas apretadas unas contra otras y pisándose mutuamente, una escupiendo a otra o cometiendo alguna indecencia. Tan fuertes llegaron a ser sus llantos y lamentaciones, que muchos de ellos buscaban el modo de escapar, siendo cada vez más sabios y más humanos."²

La versión de Awa Popeño sigue estas líneas, pero poniendo énfasis en el carácter reptiliano y anfibio de ciertos demonios que los humanos primero adoraron y de los que luego escaparon.

También insiste en que en la lucha de los hombres por llegar a la superficie, éstos fueron muy ayudados por el dios de los Xuntani llamado Baholikonga, la Serpiente Emplumada. Se dice que los que no quisieron o no pudieron seguir a Baholikonga se quedaron en las profundidades, donde se convirtieron en "los monstruos y los terribles y extraños seres de los tiempos remotos."

En este momento dice que se libró una gran batalla entre los seguidores de Baholikonga, que querían seguir mo-

viéndose hasta la superficie, y los adoradores de los reptiles demoníacos, que trataban de retrasar su marcha. Es aquí cuando la información proporcionada por Cushing vuelve a cobrar importancia, con las descripciones que contiene de los hombres de sangre fría, como la de los reptiles, "y escamosas eran sus pieles, como las de las criaturas de los lodazales; sus ojos eran grandes como los de un búho; sus orejas eran membranosas, como las de los murciélagos de las cavernas; sus pies tenían membranas entre los dedos, como los que caminan por lugares húmedos y blandos; y dependiendo de si eran jóvenes o viejos, tenían colas, que a veces eran más largas y otras veces más cortas."²

Acerca del tercer nivel, Awa Popeño dice que era un mundo subterráneo extenso y árido, habitado por todo tipo de extraños seres, incluyendo grandes manadas de ciervos y de bestias parecidas a bisontes, muy perezosas y fáciles de matar. Por culpa de esto, muchos fueron los que dejaron de seguir el camino señalado por Baholikonga. En vez de seguir viajando hacia el brillante y soleado mundo de la superficie, se quedaron allí para construir ciudades primitivas y adorar a dioses antiguos, todo esto bajo la eterna luz azul de su mundo desértico.

Cualquier investigador que consiga una tirada de Mitos de Cthulhu llegará a la conclusión de que estos mitos describen una serie de mundos subterráneos similares a los que se esbozan en las leyendas de los indios del Oeste de Oklahoma. Se recomienda al guardián que lea el informe escrito por Zealia Bishop sobre el manuscrito Zamacona (del siglo XVI) encontrado en 1928 cerca de Binger,

das" (se imagina que los tentáculos funcionan como lazos) son el peligro contra el que Baholikonga protegió a la tribu. Dice que es probable que el dibujo que representa a una serpiente hubiese sido raspado sobre "el que tiene muchas cuerdas" en el momento en que los Xuntani se marchaban del barranco. La serpiente es una representación de Baholikonga.

Es casi seguro que Freeborn o uno de los investigadores solicitará más detalles sobre el tema. Aunque Popeño no parece estar dispuesto a proporcionar más información, si se le pregunta seguirá hablando. (1) Las marcas estilizadas sobre el cuerpo de la serpiente representan el agua. (2) Las manos rudimentarias muestran que el dios era capaz de aparecer con forma semihumana. (3) Los dos pájaros representan la dualidad de la vida y la muerte. (4) Los esquemas que están sobre la criatura y cerca de los pájaros representan el fuego.

También puede contarles algunas de las leyendas de su

pueblo, sobre cómo su dios les ha estado protegiendo. No les dirá nada sobre los sacrificios humanos celebrados por su tribu, aunque se molestó mucho al enterarse. Awa Popeño también ha deducido de sus estudios que Baholikonga hizo que la tribu se trasladase al lugar donde viven actualmente debido a que es un lugar abundante en agua, que parece ser algo prohibido para estas criaturas.

Cuando los personajes hayan establecido algunos lazos de unión entre el misterio de "Veta Ancha", la muerte de Thornton, y las criaturas, pueden tratar de hablar con Awa Popeño y conseguir que les preste una o más de las estrellas protectoras de Baholikonga. A pesar de su amistad con Freeborn, se necesitan una tirada de Elocuencia y otra de Discusión antes de que dé su asentimiento. Después de todo, es responsable de los Xuntani, y es muy peligroso meterse en los asuntos de los dioses.

Estará más dispuesto a enseñarles esta letanía protectora:

Oklahoma ("El montículo", en *El Horror en el Museo y otras historias*). Según este informe, en Oklahoma los tres mundos son N'Kai (el nivel oscuro más profundo), Yoth (el segundo nivel, siempre iluminado por una luz roja), y Xinaian o K'n-yan (el tercer nivel, iluminado por una luz azul). El demonio con forma de sapo que es adorado en N'Kai y en Yoth, que aparece en la narración de Awa Popeño y en las otras historias, es en realidad Tsathogghua.

Como estas historias se refieren a horrores subterráneos, pueden parecer importantes a los investigadores que ya han descubierto la existencia de unos extraños sucesos que tienen lugar en las profundidades de la tierra. Por ejemplo, es posible que piensen que en las profundidades de la mina vayan a encontrar una entrada a las cavernas de N'Kai. Desde luego, esto no es cierto, aunque los monstruos con los que se van a encontrar son igual de terribles.

BAHOLIKONGA, LA SERPIENTE ACUÁTICA CON CUERNOS

Además de la historia de cómo Yig ayudó a la tribu a escapar de los chthonians, Awa Popeño y otras fuentes hablan de Baholikonga como un dios con poder sobre todas las aguas de la Tierra, y que es especialmente un guardián de los manantiales sagrados. En parte fue su poder sobre las aguas el que proporcionó a Yig los conocimientos necesarios para librarse de los chthonians. La versión que los indios Pueblo tienen de Yig es una criatura gigantesca con un único cuerno en el centro de su frente. Es también capaz de tomar forma humana, y se dice que, al igual que muchos otros

dioses de otras partes del mundo, a veces se enamora de las mujeres humanas.

LAS REPRESENTACIONES DE YIG DE LOS INDIOS XUNTANI

Es bien conocida la importancia que Yig tiene en todo el Sudoeste de los Estados Unidos, sea cual sea la forma en que se le represente. Las danzas de la serpiente, al igual que el constante respeto y deferencia que se muestra a los Hijos de Yig, son frecuentes en la cultura de los indios Pueblo. Además, entre los Xuntani, la danza de la serpiente se celebra en unas fechas concretas, y el guardián puede decidir si toca o no celebrar una danza de la serpiente mientras los personajes se encuentran en la región. En cualquier caso, Awa Popeño tiene el poder y conoce la manera de convocar a Yig, si lo desea.

KOKOPELLI, EL FLAUTISTA JOROBADO

Por último, debemos mencionar al gran dios de la fertilidad que aparece con muchos nombres diferentes en el Sudoeste de los Estados Unidos, uno de los cuales es Kokopelli. Se le representa en el arte indio con la forma de un hombre jorobado que toca una flauta. Kokopelli está estrechamente vinculado con la sexualidad y la fertilidad. En algunas versiones de los mitos su joroba está repleta de flores y semillas de plantas. En la versión de los indios Xuntani, más próxima a Shub-Niggurath en la realidad, Kokopelli es de sexo femenino, una figura oscura y siempre gestante conocida como "la madre de los mil retoños."

Awa Popeño conoce varias leyendas



Un tapiz representando a Baholikonga

sobre Kokopelli, pero siempre se negará a convocarla, debido a una experiencia casi fatal que tuvo en su juventud cuando una vez lo hizo.

Una tirada de Mitos de Cthulhu confirma el parecido con Shub-Niggurath. De nuevo, el guardián puede utilizar el conocimiento de Freeborn de estos mitos y las historias de Awa Popeño para mantener intrigados a los investigadores y poner a prueba su capacidad de seguir pistas y unir cabos sueltos.

¹ (C. Mindeleff, "Historia de las tradiciones de Tusayan," en *Bureau of American Ethnology, 8th Annual Report, 1886-1887*. Washington, 1891).

² (Frank Hamilton Cushing, "Resumen de los mitos de la creación de los Zuni," *Bureau of American Ethnology, 16th Annual Report, 1891-92*. Washington, 1896).

*Ya na kandisehtu nilgh'ri stell'bsna Shudde-M'ell,
K'yarnak phlege thor l'ebuma syha'h n'ghfi
Ya hai kandisehtu ep r'luh-eh Shudde-M'ell eeh,
S'uhn-ngh athg li'hee orr'e syha'h.*

Popeño no conoce el significado de las palabras, aunque se dice que mantendrán alejados a "los que tienen muchas cuerdas." Esta letanía es una variante del hechizo Vach-Viraj; su conocimiento hace que los Mitos de Cthulhu aumenten en un 1 %.

Si Awa Popeño ayuda a los investigadores, sin que ellos lo sepan convocará a Baholikonga para rogarle que les proteja.

Si en algún momento Freeborn va acompañado por Green cuando visita a los indios Pueblo, Awa Popeño se niega a hablar con él. Si Freeborn vuelve solo, el hechicero le explica que el pueblo de Baholikonga no puede tener ninguna clase de tratos con un representante de los malditos *wobblies*. Dice que los panfletos de éstos muestran a una serpiente aplastada por una bota, prueba definitiva de la falta de respeto que sienten por los hijos de Baholikonga. Cuando se le informa de esto, Green se burla de esa primitiva superstición; sin embargo, como organizador práctico, transmite la información a sus camaradas para que dejen de distribuir estos panfletos por las zonas en las que vivan indios.

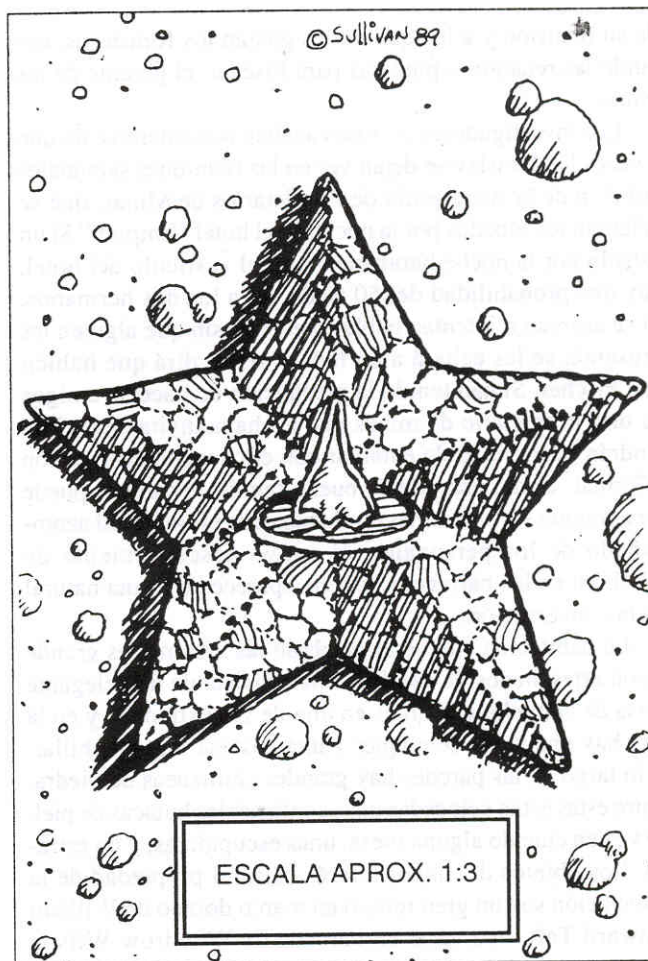
Las estrellas de metal

Estos objetos, que según el hechicero están enterrados en el suelo alrededor del poblado de la tribu, son estrellas de cinco puntas de un metal pesado, trabajadas de forma bastante basta. En el centro de cada una de ellas se puede observar un extraño símbolo, profundamente tallado en el metal. Una tirada de Mitos de Cthulhu sirve para indicar que se trata del Símbolo arcano. Con la información adicional de que es improbable que un Símbolo arcano sirva de protección personal, excepto en circunstancias muy particulares. Si se le proporcionan limaduras de metal obtenidas de una de las estrellas, un metalúrgico lo identificará como uranio.

Hace cientos de años, Yig ordenó a los hechiceros de los Xuntani que viajasen hacia el Norte y que buscasen afloramientos en las colinas al Este de lo que actualmente es Gallup, Nuevo Méjico. (N. de los T.: En esta región hay en la actualidad minas de uranio). Encontraron carnotita, un mineral de color amarillo canario que aparece en rocas sedimentarias y en areniscas. El óxido de uranio que contiene está compuesto principalmente por el isótopo U-238. Siguiendo las instrucciones de Baholikonga, el mineral fue fundido de forma rudimentaria, y luego se le dio la forma actual por medio de herramientas de piedra. Baholikonga fue más allá: bombardeó con neutrones de alta velocidad el isótopo de las estrellas de metal, convirtiendo parte de él en plutonio, U-239.

El plutonio es un veneno radiactivo mortal, componente principal de las bombas atómicas y además un arma efectiva contra las crías de chthonians y los ejemplares del primer instar: su ingestión o la exposición prolongada a sus efectos los mata en pocas semanas. El plutonio tiene una vida media de unos 24.000 años, con lo que las estrellas son tan potentes en 1920 como hace 700 años, cuando fueron forjadas.

Un chthonian adulto es capaz de atacar al portador de un Símbolo arcano radiactivo sin sufrir daño alguno, aunque lo más probable sea que no quiera contaminarse con



Una de las estrellas de metal.

plutonio, por miedo al posible daño que podría causar a los chthonians más jóvenes. Desde luego, aún le es posible llevar a cabo ataques mentales y ataques físicos indirectos por medio de movimientos de rocas y terremotos; incluso los chthonians jóvenes son capaces de ello.

Según las tradiciones de los Xuntani, si uno debe llevarse consigo una de estas estrellas, antes de cogerla con las manos deberá estar envuelta en piel de ante, y deben ser trasladadas de un lugar a otro en el interior de un cesto, o de lo contrario ocasionarán quemaduras. Por desgracia para los Xuntani, una vez colocadas con cuidado en la llanura, el poder de estas estrellas se ha filtrado en el suelo gracias al agua de lluvia; en consecuencia, durante todos estos siglos no sólo han mantenido alejados a los chthonians, sino que han provocado la aparición de horribles deformaciones congénitas en los bebés. Estas deformaciones se han atribuido a castigos de Baholikonga por transgresiones leves o graves de sus leyes. El horror inherente a la continua aparición de deformaciones mantiene un ciego terror religioso en el pueblo, proporcionando autoridad adicional a sus sacerdotes, los hechiceros.

El club de la Asociación de Propietarios de Minas

Los personajes que quieran hablar o entrar en contacto con los Beasley se encuentran con un callejón sin salida si se dirigen a las oficinas de la compañía. Se enteran de que los dos hermanos son unos excéntricos que raramente salen

de su mansión y a los que no les gustan los forasteros, dejando las relaciones públicas para Fischer, el gerente de las minas.

Los investigadores curiosos acaban por enterarse de que a veces los Beasley se dejan ver en las reuniones semanales del club de la Asociación de Propietarios de Minas, que se celebran los sábados por la noche en el hotel "Empire." Si un sábado por la noche haraganean por el vestíbulo del hotel, hay una probabilidad del 50 % de ver a los dos hermanos. Si se acercan o intentan hablar con ellos sin que alguien les presente, se les echará a un lado y se les dirá que hablen con Fischer. Si han tenido la precaución de hacerse amigos de otro propietario de minas que les haya invitado al club, tendrán posibilidad de entablar con ellos una conversación informal. Como procede de buena familia, Freeborn puede ser admitido sin problemas en el club; si se presenta allí acompañado de los personajes, el nuevo descubrimiento de Freeborn en los barrancos de Gila aparece de forma natural en la conversación.

La habitación en que se celebran las sesiones es grande y con artonados de calidad; está provista de una elegante mesa de comedor con sillas en uno de sus extremos, y en la otra hay una mesa de póquer y una costosa mesa de billar. A lo largo de las paredes hay grandes chimeneas de piedra. Entre éstas están colocadas unas confortables butacas de piel, de vez en cuando alguna mesa, unas escupideras, y un estrado. Los objetos de mayor interés cultural propiedad de la Asociación son un gran retrato en marco dorado de William Howard Taft, una carta enmarcada de Woodrow Wilson alabando los altos niveles de producción de la Asociación durante la Gran Guerra, y un modelo a escala de una locomotora AT&SF.

Este club es la costosa alternativa de los propietarios a las tabernas del pueblo. Es aquí donde se reúnen los propietarios y sus adjuntos (generalmente sin sus mujeres), discuten los problemas de los negocios de forma informal, intercambian bromas, fanfarronean, hacen ostentación de su riqueza, y en general fortalecen su identidad de clase. Los temas de conversación varían entre la discusión de las técnicas mineras más recientes, a las quejas sobre los trabajadores y los sindicatos, pasando por historias "sucias" y chismorreos. Aquí es donde pueden abandonar su imagen pública y relajarse.

Los Beasley solían asistir a las sesiones semanales, pero han reducido la frecuencia de sus visitas debido al aumento de las relaciones con los chthonians, con lo que se han vuelto más retraídos y se comportan con un claro sentimiento de superioridad. Edward Beasley sigue perdiendo importantes sumas de dinero en la mesa de póquer, lo que es una bendición para los hombres que valoran el dinero. Cualquier conversación sobre las perspectivas generales, la producción de minerales o los beneficios llevan a la conclusión de que los Beasley están obteniendo importantes beneficios a pesar de que el mercado esté a la baja. Aunque nadie lo pueda asegurar, todo el mundo está de acuerdo en que la producción de los Beasley debe ser de una pureza excepcional.

Una tirada de Charlatanería hace que algún miembro del club mencione la conversación que tuvieron acerca de las indecorosas costumbres nocturnas de los Beasley, que no son más que habladurías de antiguos criados sobre ocultismo.

Otro miembro declara que si Edward hace tratos con el diablo de la misma manera que juega al póquer, es seguro que su alma ya deba estar condenada. En medio de las risas de aprobación, un tercer miembro hace notar que Edward paga siempre sus deudas con puntualidad, que es la única manera de saber si alguien es o no un caballero. Para estos barones de la minería, el linaje de un hombre, su educación, sus costumbres, su moral y sus gustos son mucho menos interesantes que el tamaño de su cuenta bancaria.

Si los Beasley hacen acto de presencia, cualquier referencia al ocultismo sólo hace que en sus caras aparezcan divertidas muecas de desprecio. Sus propias actividades son tan importantes, que se olvidan de las simples supersticiones. Si los investigadores revelan saber algo de los Mitos de Cthulhu, los Beasley se inquietan visiblemente. Sin embargo, recuperan el dominio de sí mismos con rapidez, y no es posible volver a pillarles por sorpresa.

El tema que más les interesa es lo que Freeborn ha descubierto en las viviendas del barranco. Parecen estar muy interesados y continuamente piden más detalles al respecto. Desean conocer las teorías de los personajes y lo que piensan hacer a continuación. Sin embargo, no dirán nada que pueda ser útil. Una tirada de Psicología sugiere que saben más de lo que aparentan. Si los personajes mencionan las monstruosas pinturas de las paredes del *kiva*, o el túnel de paredes increíblemente lisas, los Beasley les invitan a comer en su casa al día siguiente (algo que jamás ha ocurrido antes, y que sorprende a todos los demás miembros del club).

Los Beasley

Los hermanos Beasley están entre los cincuenta y los sesenta años. Son parientes lejanos de los Bishop de Dunwich, y nacieron y fueron educados en los bosques de los Apalaches. Son el producto de al menos cuatro generaciones de matrimonios consanguíneos degenerados. Después de haber sido expulsados de Virginia Occidental, se trasladaron primero a Arizona y luego a Nuevo México. Antes de encontrarse con los chthonians, trabajaron sin éxito como buscadores de minas durante 20 años. Nunca fueron capaces de encontrar un filón, y sobrevivieron gracias a la reclamación indebida de títulos de propiedad, a robos y a algún que otro asesinato. Fueron dos veces encarcelados por robo y hace tiempo que la gente les rehuye en las minas. Con el tiempo su odio ha aumentado, y en gran parte han evitado el contacto social con los demás, excepto en las ocasionales sesiones de juego y borrachera (que se pagan con el dinero que han robado).

Los Beasley admiran a los chthonians; no tanto por la riqueza tangible que obtienen de ellos, sino por lo importantes que ahora se sienten. Como se han aislado del resto de la humanidad, los Beasley se vanaglorian en la veneration de estos seres.

Los chthonians se han anunciado a los Beasley como si fuesen los dioses de la tierra, conocedores de todas las riquezas secretas de los mundos subterráneos, riquezas con las que los Beasley han estado soñando durante años, incrementando también el odio que sienten contra el resto de la Humanidad. Los sacrificios rituales que los chthonians exi-



Los hermanos Beasley

gían para sus propios fines estimulaban el ansia de sangre de los Beasley, quienes veían en la posibilidad de otorgar la vida y la muerte una nueva prueba de su superioridad. Como las riquezas y la sensación de autosatisfacción dependen de las buenas relaciones con los chthonians, los Beasley harán cualquier cosa para no caer en desgracia con ellos.

Véanse las notas y las características de los dos hermanos Beasley, además de algunos de sus sicarios, al final de esta aventura.

Edward Beasley: es un hombre de baja estatura, de cabello fino, negro y sebos, de ojos astutos y con una cicatriz de cuchillo que le atraviesa la mejilla derecha. Edward es el menos inteligente de los dos hermanos, y no sabe leer ni escribir. Es una persona retraída e impotente, cuyos placeres son la bebida y el juego (además de observar cómo mueren otras personas). Amenazará de forma violenta o golpeará físicamente a cualquiera que se oponga a sus deseos. Su basto lenguaje y su comportamiento ofenden a la mayoría de la gente. William sigue acudiendo a las reuniones del club de la Asociación de Propietarios de Minas, sobre todo para complacer la afición de Edward por las apuestas.

Aunque de baja inteligencia, Edward es una persona sensible desde el punto de vista psíquico. Fue él quien percibió primero la presencia de los chthonians, que acudieron a él en sueños y se dieron cuenta de sus debilidades y de su incontenible tendencia a causar sufrimiento en otras personas.

William Beasley: es más alto y más viejo que su hermano, pero comparte con él el cabello fino de color negro y la propensión a la maldad. Es el más inteligente de los dos, presentando una imagen más respetable ante la opinión pública y ocultando mejor su odio y desprecio por los demás.

William se ha convertido en un estudioso de los chthonians, y ha examinado con atención los fragmentos de sabiduría que ha obtenido de ellos. Mientras que Edward tiene bastante con participar en los sacrificios, William ha descubierto una parte de la importancia de los rituales de los chthonians y en ellos ha conseguido leer los nombres de Shudde-M'ell, Yig, y Nyogtha.

Aunque apenas sabe leer y escribir, sus conocimientos provienen de los tratos que ha tenido con los chthonians, que han creído oportuno contarle poco más de lo que necesita saber. William no ha tenido acceso directo a libros esotéricos ni a ningún otro tipo de material de los Mitos. Sin embargo y con la ayuda de Norman Crawford, William sueña con poder aumentar sus conocimientos arcanos, viendo en ellos una manera de conseguir más poder.

Una vez haya sabido de los investigadores y de su interés en sus actividades, no dudará en capturarlos y torturarlos, o entregarlos a los chthonians.

Si William entra en contacto con los investigadores en el club de la Asociación de Propietarios de Minas, y se entera del descubrimiento de Freeborn, es posible que intente que entren en su círculo de sectarios. Si fracasa, trazará planes para destruirlos (incluyendo a Freeborn), a fin de mantener en secreto tanto los chthonians como sus propias actividades.

LA MANSION BEASLEY

En la mayoría de las ciudades esta casa pasaría inadvertida, pero para Coppertown se trata de un lugar muy grande. El hogar de los Beasley es una casa de madera de dos pisos que está a unos 800 metros al oeste de Coppertown. Fue construida siguiendo las indicaciones de los Beasley, poco después de descubrir el rico filón de mineral de la mina "Dama de Cobre." Está a poca distancia de la ladera sur de la misma montaña en la que están situadas sus minas, aunque al otro lado de la cima. Una carretera en zigzag y sin asfaltar llega hasta la parte delantera de la casa. A la derecha se puede ver una casa más pequeña con habitaciones para los sirvientes, actualmente habitada por un matrimonio mejicano, Miguel y Estrellita, que se encargan de la cocina y la limpieza. Ambos edificios se encuentran rodeados por un muro de piedra de dos metros y medio de alto; la única entrada es a través de la puerta delantera.

La planta baja

EL PÓRTICO: un amplio balcón que se extiende por la fachada delantera y por gran parte de una de las laterales. No se observa ninguna puerta, con excepción de la delantera, y ninguno de los dos hermanos Beasley se ha sentado jamás a la sombra del pórtico, ni siquiera en el día más caluroso del año, a pesar de que la vista hacia el Sur sea espléndida.

EL VESTÍBULO: provisto de puertas correderas interiores, con objeto de combatir los rigores del invierno. Aquí hay perchas para los sombreros y abrigos.

EL PASILLO: desde él se abren puertas que dan al comedor y al salón, y unas escaleras que llevan al primer piso y al sótano principal.

A la izquierda de la puerta que da al comedor hay un aparador de estilo español-mejicano, en cuyo interior se pueden observar numerosas pistolas cargadas y abundante munición.

EL SALÓN: esta espaciosa habitación se encuentra dominada por una gran chimenea que la divide en un cuarto de estar y en un estudio. Todas las cortinas están corridas; la habitación está tan a oscuras que es necesario encender una lámpara si se desea leer. La habitación está amueblada con sillas, sofás y mesas en una mezcla del estilo victoriano tardío y del suave diseño Eduardiano, de grandes proporciones. Hay también un par de muebles de estilo mejicano, tallados de forma complicada. El suelo está cubierto por numerosas mantas Hopi, grandes y gruesas; una serie de dibujos serpentinos recuerdan la Danza de la Serpiente de los indios Hopi.

En la pared situada a la izquierda de la puerta que da al zaguán se encuentra un gran armario que contiene una docena de fusiles (algunos de los cuales tienen mira telescópica) y escopetas, además de dos subfusiles y un montón de cargadores de tambor. Sobre la chimenea se pueden ver unos cuantos cuchillos dispuestos en forma de abanico, en el interior de un estuche que cuelga de la pared y que se puede abrir con facilidad. Los cuchillos varían entre pequeños estiletes hasta cuchillos Bowie de 30 centímetros de largo. Una tirada de Descubrir revela que en algunos cuchillos parece haber rastros de sangre. En general, la organización de la habitación es bastante torpe, y los colores se han escogido

sin pensar demasiado. En el suelo de la habitación se pueden ver aquí y allá huellas de botas.

EL ESTUDIO: dominado por la parte trasera de la gran chimenea de piedra que divide la habitación en dos. En el lado contrario de la habitación, delante de la chimenea se pueden ver dos pesadas butacas de piel y un sofá. La habitación se completa con un escritorio y numerosas estanterías con libros. La mayoría de los libros son volúmenes encuadernados en piel, correspondientes a enciclopedias y obras de escritores del siglo XIX. Las páginas de la mayoría de los libros nunca han sido cortadas, y por lo tanto no se han leído. Fueron comprados por William Beasley al único vendedor de libros de Silver City, sólo para decorar la habitación. Aunque William puede leer con dificultad, ninguno de los Beasley es aficionado a la lectura. Hay una excepción: una tirada de Descubrir muestra que uno de los libros ha sido muy manoseado; se trata de una edición ilustrada reciente, escrita en francés, de "Los ciento veinte días de Sodoma" del marqués de Sade (N. de los T.: En realidad era conde) e impresa en privado en Bruselas. Una lectura cuidadosa de unos 10 minutos de las crípticas notas al margen, escritas en inglés, sugieren que el que las escribió tiene unos gustos extraños. Una tirada de Psicología revela que los gustos personales de la persona que escribió las notas al margen podrían ser en realidad lo que el marqués sólo se atrevió a imaginar (lo que debería preocupar bastante a los jugadores).

En uno de los cajones del escritorio se encuentra una carta escrita por Elias Peabody, empresario de pompas fúnebres para Coppertown y sus alrededores, dirigida al gerente de minas George Fischer. El señor Peabody quiere indicar al señor Fischer que el estado de varios de los cuerpos recuperados en los últimos problemas acaecidos en el pozo "Veta Ancha" sugieren que se ha producido un derrumbamiento accidental además de asfixia. El señor Peabody ha notado la existencia de unas heridas punzantes medianamente profundas y unas quemaduras circulares sobre los cuerpos de los desgraciados de los que se ha encargado. A lo largo del final de la carta se ha garabateado el siguiente comentario: *He pagado a este holgazán una doble águila para que mantenga la boca cerrada.* G.F. (N. de los T.: Una "doble águila" es una moneda de oro de 20 dólares).

El señor Peabody cumplirá su parte del trato, pero si es necesario el guardián puede usarlo para que dé más pistas a los personajes.

COMEDOR: contiene una larga mesa rectangular, rodeada por doce sillas. Sobre la mesa y en el interior de dos aparadores se han colocado unos sólidos candelabros de plata. A través de una puerta entreabierta de uno de los dos aparadores se puede ver una gran variedad de pesadas bandejas de plata. Ocho de las doce sillas del comedor están ocupadas por sombreros, camisas, botas y botellas; sólo cuatro de las sillas están vacías. Una tirada de Idea lleva a la hipótesis de que los Beasley sólo reciben a grupos de cuatro o menos personas. Hay una chimenea en uno de los extremos de la habitación.

DESPENSA: contiene un surtido de alimentos, especias y otros ingredientes frecuentes en Nuevo México. Delante de la despensa hay otra puerta que da al exterior.

COCINA: equipada con un gran fogón de hierro, dos hor-

nos, y los utensilios culinarios normales. Hay una bomba de agua interna. Unos postigos dan a una escalera, que desciende hasta llegar a una bodega.

BODEGA: esta pequeña y anodina bodega contiene gran variedad de víveres a granel (por ejemplo, harina y azúcar), muchas cajas de vino y de whisky, y dos cajas de puros habanos. El whisky es sobre todo para Edward, mientras que el vino es para William. Ambos fuman.

El primer piso

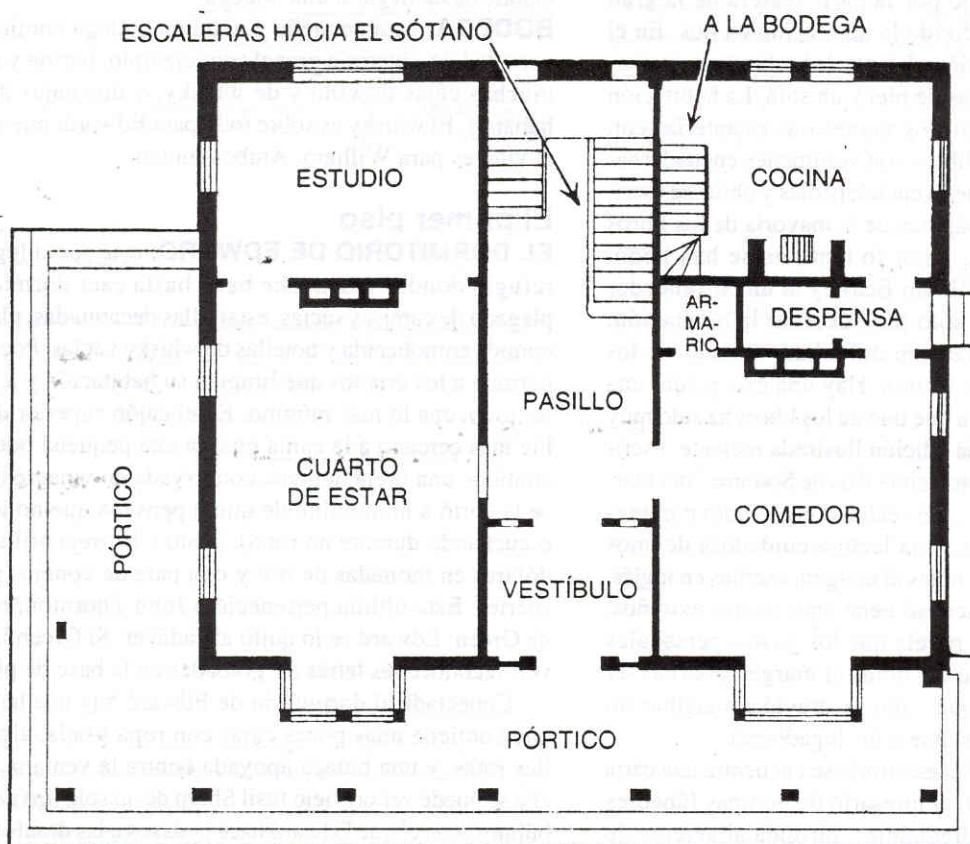
EL DORMITORIO DE EDWARD: este sucio lugar es el refugio donde cada noche bebe hasta caer dormido; está plagado de camisas sucias, estatuillas decapitadas, platos con comida enmohecida y botellas de whisky vacías. Pocas veces permite a los criados que limpien su habitación y a ellos no les preocupa lo más mínimo. En el cajón superior del mueble más cercano a la cama guarda una pequeña botella que contiene una oreja humana conservada en vinagre (Edward se la cortó a un hombre de quien pensaba que no le estaba escuchando durante un robo). Junto a la oreja brillan 3.500 dólares en monedas de oro y una pata de conejo (para dar suerte). Esta última perteneció a John Thornton, el amigo de Green; Edward se lo quitó al cadáver. Si Green la llega a ver, reconoce las letras JT grabadas en la base de plata.

Conectada al dormitorio de Edward hay una habitación que contiene unas pocas cajas con ropa usada, algunas sillas rotas, y una butaca apoyada contra la ventana. Junto a ella se puede ver un viejo fusil Sharp de un solo tiro para cazar búfalos, con el que Edward hace pedazos a las desafortunadas ardillas o pájaros que osan acercarse por los terrenos que rodean la casa.

EL DORMITORIO DE WILLIAM: un lugar immaculado; incluso las ventanas están limpias. William tiene ordenado que la primera cosa que los criados hagan cada mañana sea limpiar su dormitorio. En una gran caja guardada en el armario hay una considerable colección de pornografía, parte de la cual es ingeniosa y original, la mayor parte es aburrida y monótona, y unas pocas obras son extrañas y sorprendentes. William compró la colección durante el primer año en que comenzaron a enriquecerse; como la relación con los chthonians ha pasado a ocupar la mayor parte de su tiempo, William ha ignorado los libros y los ha guardado en el armario. Aunque todas las personas ricas se regodean en el poder que tienen sobre los demás, William es un verdadero psicópata, incapaz de distinguir la realidad de las fantasías y por ello se comporta como le viene en gana.

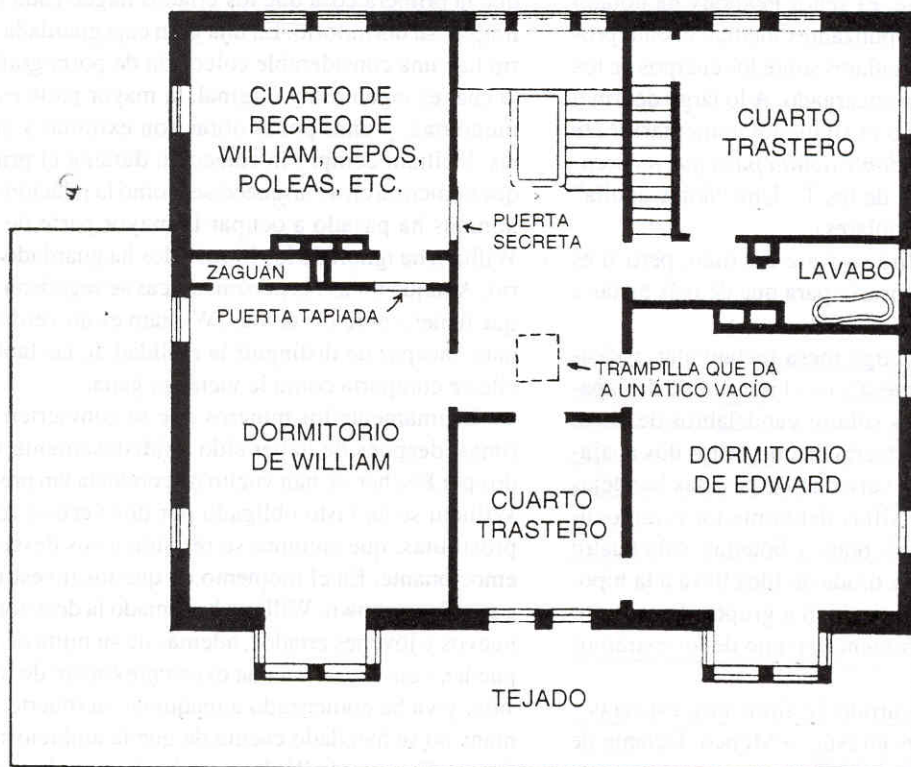
Últimamente los mineros que se convierten en sus víctimas, después de haber sido cuidadosamente seleccionados por Fischer, se han vuelto de conducta tan predecible que William se ha visto obligado por dos veces a recurrir a las prostitutas, que siempre se resisten a sus deseos de forma emocionante. En el momento en que los investigadores llegan a Coppertown, William ha tomado la decisión de que sus nuevos y jóvenes criados, además de su hijita de cinco años, pueden convertirse en una excelente fuente de nueva diversión, y ya ha comenzado a maquinarse su muerte. Los chthonians no se han dado cuenta de que la ambiciosa expansión de las aficiones de William acabará con toda seguridad con su desenmascaramiento y posterior detención.

Plano de la Planta Baja de la Mansión Beasley



PLANTA BAJA

ESCALERAS QUE LLEVAN A LA PLANTA BAJA



PRIMER PISO

La situación actual brinda al guardián toda una serie de posibilidades. Quizás Miguel o Estrellita consigan escapar, lo que provoca el enfado de la opinión pública y la detención de William. Quizás los investigadores lleguen a la casa mientras William hace sufrir a aquéllos que habían confiado en él, disfrutando con su agonía en su "cuarto de recreo."

EL CUARTO DE RECREO DE WILLIAM: aquí es donde los dos hermanos, y en especial William, torturan a sus víctimas escogidas durante horas o incluso días, rodeados de comodidades y lejos del hedor de los túneles de los chthonians. Los que sobreviven a esta habitación son sacrificados a los chthonians. No es necesario decir que en este período, el Oeste de los Estados Unidos permitía disponer de gran cantidad de cadenas, correas, látigos mochos, hierros para marcar el ganado, cuerdas, alambre de espino, látigos, etcétera. Para completar la colección de William, un herrero le ha fabricado una jaula que cuelga del techo, una *doncella de hierro* (N. de los T.: especie de ataúd con el interior tapizado de pinchos, dirigidos a partes concretas del cuerpo, que se iban clavando lentamente sobre el inquilino, a medida que se iba cerrando la puerta), un potro de tormento (a cuyos extremos era atada la víctima, para después tirar de las cuerdas hasta que los miembros se descoyuntaban) y otros utensilios utilizados en las guerras de religión de la Cristiandad.

CUARTO TRASTERO: lleno de muebles aún útiles que los Beasley han desechado. Una tirada de Descubrir hace que, junto a una caja, los personajes encuentren un paquete que contiene recortes de periódicos que informan acerca de tres robos cometidos por los Beasley. Todos estos incidentes se produjeron en otros estados y ya no pueden ser juzgados por ellos debido a los estatutos de limitación, pero todos y cada uno de los artículos mencionan a los Beasley por su nombre.

El sótano

La casa dispone de dos habitaciones subterráneas independientes: una bodega bajo la cocina, a la que se puede acceder por medio de las escaleras que hay en un rincón de la cocina y otra habitación, de mayor tamaño que la anterior, que está bajo el estudio y el cuarto de estar y a la que se puede llegar por medio de un escalera que baja desde el pasillo. La bodega se describe más arriba.

Al fondo de las escaleras que descienden desde el pasillo hay una puerta de sólido aspecto (FUE 18). Siempre está cerrada con llave.

SÓTANO: esta habitación de gran tamaño está vacía en su mayor parte, a excepción de dos pesadas sillas de madera y una mesa enorme. De la pared que da al Este cuelgan juegos de cadenas y grilletes para muñecas y tobillos; una docena de candados idénticos cuelgan de una gran alcayata. En la pared opuesta se han colocado tres grandes argollas de hierro. Las paredes (y también la puerta que da a las escaleras que llevan al pasillo) son más gruesas y fuertes de lo normal, para evitar que los gritos de dolor y de socorro lleguen hasta el resto de la casa o al exterior.

Esta habitación hace las veces de mazmorra para los hombres que han sido secuestrados o engañados para que se conviertan en sacrificios a los chthonians. De vez en

cuando, después de que a los criados se les haya dado la tarde libre, un candidato particularmente interesante es trasladado hasta el cuarto de tortura de William (en el primer piso), donde todo el mundo estará más cómodo, para que sirva de diversión preliminar.

En el lado Norte de la habitación una manta Hopi cuelga de la pared. A un lado de la manta hay cuatro linternas, mechas de reserva, y una gran lata de queroseno. Detrás de la manta se encuentra la tenebrosa boca de un túnel circular, negro como boca de lobo. Si los investigadores ya han visto el túnel de la cámara descubierta por Freeborn en las viviendas del barranco del Gila, se dan cuenta de que este túnel es exactamente igual al otro.

El desagradable olor que emana del túnel llena todo el sótano. El túnel tiene algo más de 2 metros y medio de diámetro y primero es recto, para luego girar e internarse en la ladera de la montaña. Este túnel desemboca en una cámara ritual bajo el pozo "Veta Ancha", y de aquí al nivel más bajo de la misma mina. Se tarda una hora en llegar caminando hasta la cámara ritual (con una probabilidad del 20 % de toparse con un chthonian por el camino).

LA MINA "VETA ANCHA"

La "Veta Ancha" y la "Dama de Cobre" son dos minas de roca dura que han sido construidas de forma parecida, y sus profundos pozos han sido excavados de forma inclinada en el interior de la montaña, siguiendo las vetas de mineral de cobre (El mapa se incluye en las ayudas de "Semilla.")

Los investigadores encuentran en la superficie lo que parece ser un típico campamento minero del cobre. En una parte algo elevada de la montaña se encuentran las bocas de los pozos, y junto a ella los alojamientos del montacargas (que contienen la maquinaria necesaria — el *burro* — para hacer subir y bajar las cargas de mineral y los trabajadores de la mina).

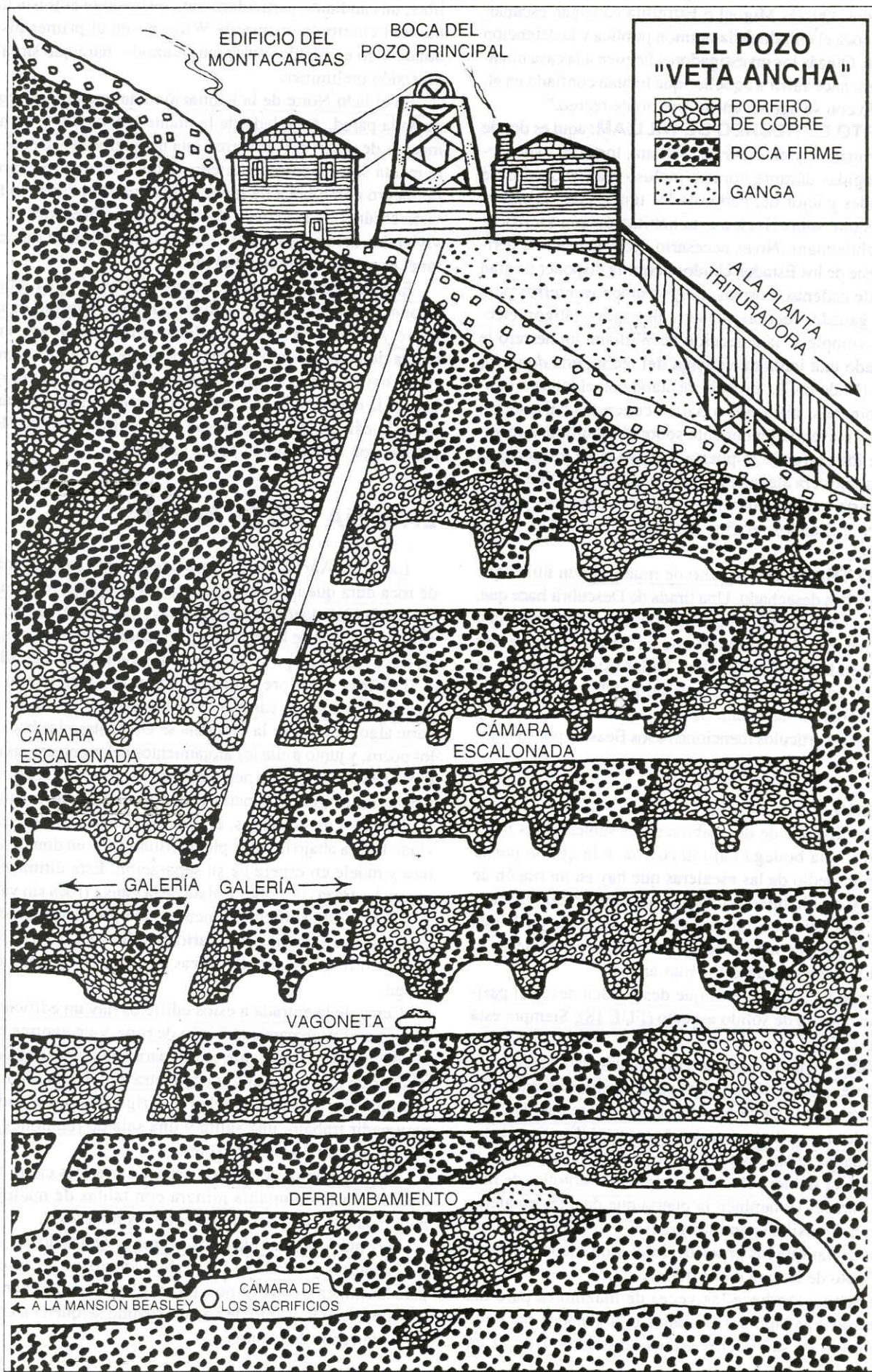
Desde el montacargas, el mineral recién extraído es enviado ladera abajo hasta la planta trituradora, en donde se tritura y muele en espera de su separación. Esta última etapa separa las trazas de cobre y plata de la ganga (roca sin valor).

Junto a este edificio se encuentra la planta procesadora, que contiene el equipo necesario para llevar a cabo la separación en sí, que separa las trazas de cobre (y de plata) de la ganga.

Cerca de la entrada a estos edificios hay un edificio que los mineros usan para cambiarse de ropa, y un enorme montón de madera cortada que se usa para apuntalar las galerías y pozos de la mina. Aquí se encuentra también la oficina de contratación, a la que se deberán dirigir los investigadores para pedir trabajo, una salita y una sala de reuniones para los capataces y los supervisores.

Algo más lejos se pueden ver unas grandes casas construidas por la compañía minera con tablas de madera de muy baja calidad, para vivienda de los mineros.

Hay más oficinas adosadas a otros edificios donde viven los capataces y donde se han habilitado zonas de descanso para los mineros entre turno y turno. El gerente, Fischer, vive en Coppertown, y sólo de vez en cuando se queda a dormir en los terrenos de la mina.



Si los investigadores acuden a la mina en busca de trabajo, el capataz de servicio les destina a la "Veta Ancha" si tienen poca o ninguna experiencia y si además van cada uno por su cuenta. Si se presentan en grupo, asignará los más fuertes a la "Dama de Cobre" y los más débiles a la "Veta Ancha." En ningún caso se contratarán mujeres.

En la mina

El pozo principal desciende con rapidez en la montaña, con un ángulo de 75 grados respecto de la horizontal. Cada 30 ó 50 metros durante los primeros 300 m de descenso se ven galerías (túneles laterales) que han sido excavados lateralmente en los depósitos de mineral. Refuerzos de madera evitan que se produzcan derrumbamientos.

Una vez en las galerías, las excavaciones verticales que se han ido abriendo con dinamita en los depósitos de mineral han acabado por convertirse en *cámaras escalonadas* (pequeñas cavernas o espacios) después de haber extraído el mineral. El mineral desprendido es cargado en las vagones por los *basureros*, y luego los *vagoneteros* las van empujando por los railes de la galería hasta llegar al pozo principal; una vez allí se vacía su contenido en los contenedores del montacargas para ser llevados a la superficie.

Hay dos maneras de entrar en la "Veta Ancha." La más corta y directa, que es la que los investigadores utilizan si son contratados como mineros, consiste en bajar por el pozo principal. La ruta indirecta es a través de uno de los *socavones*, túneles excavados de forma más o menos horizontal en los niveles más bajos de la mina, para hacer las veces de túneles de ventilación. Green sospecha de su existencia en la "Veta Ancha", porque ha visto uno parecido en la "Dama de Cobre," pero se necesitan 1D3 días de búsqueda para llegar a encontrar uno. Si los personajes deben explorar fuera de horas de trabajo, deben usar las escaleras del pozo principal para moverse de un nivel a otro. Los personajes que padezcan acrofobia deberán tirar su PODx3 o menos con 1D100 o de lo contrario pierden el equilibrio y fallecen tras caer por el pozo de más de 300 metros de profundidad.

Los investigadores que hayan sido contratados como mineros serán alojados en las viviendas de la superficie propiedad de la compañía. Estas casas de madera son de una calidad razonable, sensiblemente mejores que las de la "Dama de Cobre" (si es que han visitado la otra mina, o han hablado con Green sobre las condiciones de vida de los mineros). En la "Veta Ancha" hay incluso una tienda propiedad de la compañía, y un club provisto de varias docenas de novelas baratas y dos mesas de billar para los mineros. Los Beasley les proporcionan estas distracciones para reducir la cantidad de tiempo que los mineros de la "Veta Ancha" pasan en el pueblo de Coppertown, lejos de la influencia de los chthonians. Estos lujos no son posibles en la "Dama de Cobre."

Los investigadores comienzan como vagoneteros en los niveles superiores de la mina.

Los chthonians en acción

Los chthonians estudian psíquicamente a los investigadores durante los primeros días de su estancia en la mina. Todo investigador que consiga una tirada de Idea se da cuenta de que está siendo estudiado y por ello es capaz de resis-

tirse si consigue una tirada resistencia de POD contra POD. Si los investigadores sospechan de la presencia de los chthonians, se dan cuenta automáticamente de que están siendo examinados y pueden intentar resistirse. A recordar que un investigador sólo puede ser examinado por un chthonian a la vez y éste permite que pase un cierto espacio de tiempo entre un intento y otro.

Un intento de estudio con éxito sólo servirá para saber si una persona será fácil de controlar o no, lo que dependerá de su mayor o menor POD. Los investigadores de POD 13 o menos son trasladados a los niveles inferiores de la "Veta Ancha" tras unos pocos días o semanas, mientras que los que tienen POD mayor permanecen cerca de la superficie. Una vez los chthonians consiguen examinar a alguien de POD elevado, éste también es trasladado a los niveles inferiores.

Los investigadores de POD elevado que se hayan resistido a dos o tres intentos comienzan a sufrir accidentes en la mina: las rocas se desprenden y caen sobre ellos, son atropellados por vagones cargados de mineral, son empujados mientras estaban junto a un pozo desprotegido, etcétera. Los chthonians han alertado a los Beasley de la presencia de una víctima o víctimas no apropiadas y Fischer ha comenzado a hacer todo lo necesario para librarse de trabajadores tan indeseables. Los investigadores pueden librarse de las posibles heridas o de morir con las correspondientes tiradas de Esquivar. Los daños causados por estos accidentes pueden variar entre 1D6 y 3D6 puntos de vida, o la muerte, como el guardián prefiera. Si un investigador pierde la mitad o más de sus puntos de vida, se le confina en las viviendas de la compañía durante una semana y luego es despedido por negligencia laboral, sin que se le pague ninguna indemnización.

Cada día que una posible víctima trabaje en la mina "Veta Ancha," un chthonian gasta dos puntos de magia para atarla mentalmente a la zona de la mina. Después de varios días o una semana de este tratamiento, ningún investigador puede salir del recinto de la mina sin conseguir una tirada de resistencia de POD contra POD. Todos los que así hayan sido "atados" al lugar comienzan a perder interés en sus investigaciones. Estarán de acuerdo si otros investigadores sugieren pasar a la acción, pero no harán nada por su cuenta.

Para conseguir liberarse del control mental que existe sobre la "Veta Ancha," los investigadores deberán ser obligados por la fuerza a alejarse más de un kilómetro y medio de la mina, o tirar su PODx1 o menos con 1D100.

Sha'Hudde T'Eelka es el jefe del nido de chthonians. Es un chthonian viejo y experimentado. Su huevo eclosionó en tiempos de los indios Pueblo, y T'eelka ha sido testigo de la sucesiva aparición de los conquistadores españoles, los guerreros apaches y los mineros anglosajones y mejicanos, aunque sólo los ha tenido en cuenta como pequeñas variaciones en las presas conseguidas. Fue Sha'hudde T'eelka quien estableció los primeros contactos con los Beasley, a los que ahora sigue manipulando. A cambio de las víctimas que le proporcionan, este astuto y viejo adulto les explica de forma superficial algunas de las criaturas de los Mitos y les da una información inútil (para los chthonians) sobre los depósitos de mineral.

Nuevos secretos de los chthonians

Esta sección contiene una serie de hipótesis sobre aspectos anteriormente desconocidos de la biología y ecología de los chthonians. Asimismo, se recomienda al guardián que vuelva a leer los detalles que sobre la especie se dan en las reglas de *La llamada de Cthulhu*. El siguiente estudio es un suplemento a ese material, sin pretender ser la última palabra al respecto. Sin duda aún hay mucho que se desconoce o que no se entiende por completo sobre estos terribles seres. La narración más completa que se ha publicado hasta la fecha sobre las actividades de los chthonians es *Los que excavan en las profundidades*, de Brian Lumley, publicado en 1974. Algunas deducciones que se encuentran en ese trabajo no se han incluido en el juego.

Los chthonians y la energía psíquica

Esta aventura revela dos nuevos aspectos de los chthonians: la necesidad que tienen sus jóvenes de conseguir energía psíquica y su capacidad para alimentarse de la energía de sus víctimas inteligentes y transferir luego dicha energía a sus crías (Hasta ahora se pensaba que la capacidad de control que los chthonians tenían sobre los seres humanos era todo lo que su poder psíquico les permitía). A pesar de que su POD es similar al de los seres inteligentes, los animales parecen carecer de algún componente psíquico útil o atractivo para las crías de los chthonians; es por eso que los monstruos deben capturar y matar seres humanos. De aquí las actividades de los Beasley.

Sus víctimas son ampliamente torturadas antes de que se les extraiga la energía psíquica, que es la mejor manera de debilitar la voluntad de resistencia (en las reglas se representa como una tirada de POD contra POD).

Sólo puede extraerse una cuarta parte (redondeando hacia abajo) del POD de la víctima, y eso sólo en forma de puntos de magia. Parece que durante la trans-

ferencia los chthonians transmiten los puntos de magia a sus crías (e incluso es posible que también a los huevos), aunque juzgando por las observaciones de Norman Crawford el receptor de esos puntos de magia podría ser cualquiera de los seres que participan en el ritual.

No se sabe si estas extracciones cumplen alguna función adicional. La súbita aparición de los huevos tras la orgía de sangre que consumió a Thornton y a los otros dos mineros llevaron a que, como mínimo, Crawford sospechase de alguna conexión entre el ritual y la reproducción de los chthonians. Es posible que su reproducción necesite de un suministro continuo y seguro de víctimas.

Como nota final, se debe tener en cuenta que no todas las víctimas proporcionadas por los Beasley han vuelto a la superficie; esto se debe a que, además de sangre y puntos de magia, los jóvenes de los chthonians también necesitan alimentos sólidos y no siempre se pueden encontrar presas en el desierto.

Los chthonians y el agua

La sensibilidad de los chthonians al agua, tal y como Yig enseñó a los Xuntani, es importante en esta aventura y vital para la supervivencia de los investigadores. Aunque los chthonians pueden tolerar una exposición limitada al agua (porque la gruesa baba que los cubre les protege en parte), mueren después de una inmersión de unos pocos segundos. Estos monstruos son capaces de evitar las fuentes importantes de agua mientras excavan la roca; pueden hacerlo gracias a la relativamente baja tasa de transmisión del eco en el agua y en los sedimentos, en comparación con la que existe en la roca.

El nido de chthonians del Gila

Los chthonians de esta aventura pertenecen a un único nido de tres adultos, tres chthonians del segundo instar, y dos del primer instar. Durante los últimos cien años éstos y otros chthonians han estado excavando una red de túneles bajo los desiertos del Sur de Nuevo México y Arizona, evitando a propósito las principales fuentes de agua mientras excava-

vaban. Esta actividad, junto con la excesiva tala de árboles para tener tierras de pasto para el ganado, es la responsable de la desertización de los pastizales antes repletos de búfalos.

Estos excavadores telepáticos consideran a los Beasley (y, por extensión, a todos los seres humanos) de la misma manera que nosotros a cánidos: algunos pueden ser amaestrados, como los perros, mientras que otros siguen siendo fastidiosamente independientes, como los coyotes. Los chthonians no consideran ni tratan a los humanos como iguales, por la sencilla razón de que no lo son, y en consecuencia las especies se relacionan poco. Por lo general, sólo los chthonians jóvenes se encuentran en las proximidades del pozo "Veta Ancha," lo que permite que los investigadores puedan moverse por los túneles sin ser detectados. Una vez se haya detectado la presencia de intrusos, los adultos tardan pocas horas en converger en la "Veta Ancha."

ANZUELO PARA SERES HUMANOS

Un nuevo hechizo

Este hechizo hace que en el aire, y delante de la víctima o víctimas, flote la imagen de un diamante excepcionalmente grande y bellamente tallado. Cuesta al usuario un punto de magia cada vez que se formule; dura cinco minutos, y puede repetirse tantas veces como se desee. El hechizo tiene un alcance aproximado de 1600 metros. Mientras la víctima se va acercando a la imagen, el diamante parece alejarse a la misma velocidad con que la víctima se acerca a él, y en la dirección en que el usuario desee. Este hechizo de poca importancia permite a los chthonians tentar a más de un ser humano a la vez, para que caigan en su poder. Al igual que en la pesca deportiva, la víctima puede decidir o no tragar el anzuelo. Sólo los chthonians conocen este hechizo.

Una variación de este hechizo, llamada *Anzuelo para habitantes de la arena*, cambia la imagen flotante de un diamante por la de una tierna pierna humana que gotea sangre.

Las características de los chthonians se encuentran al final de la aventura. Véase también el recuadro cercano titulado "Nuevos secretos de los chthonians."

Explorando la "Veta Ancha"

Los investigadores que exploren las profundidades de "Veta Ancha" durante su primera semana de trabajo tienen una probabilidad del 60 % de que les pillen con las manos

en la masa y de ser enviados de vuelta a los niveles superiores. Si simulan estar desorientados y confusos, no se les despedirá. De seguir incumpliendo las normas, se les llamará la atención, pero se avisará a los Beasley de su extraño comportamiento, y es posible que comiencen a sufrir accidentes.

Sea como sea, los personajes intrépidos acaban por darse cuenta de que las condiciones y el estado de mantenimiento de la "Veta Ancha" es bastante peor en los niveles inferior-

res. Las tiradas de Descubrir revelan que los maderos son de baja calidad, y que los raíles de las vagonetas no están bien colocados ni alineados. Las cajas vacías de pólvora que en los niveles superiores se usan como letrinas (y que se suben a la superficie con regularidad), se convierten en los niveles inferiores en sacos de cal viva desperdigados por todas las galerías, que se vacían sobre los excrementos (al igual que se hace en las minas peor administradas). El mal olor producido por este abandono es fácil de percibir.

En el nivel más profundo de la mina no se cumplen ni siquiera las más elementales medidas de seguridad, como por ejemplo colocar cadenas en los huecos de los pozos. Hay cada vez menos extintores y puertas estancas para evitar la propagación de los incendios y no hay sistema contraincendios. Si Green está con ellos, para él todo esto es fácil de observar y no se necesitan tiradas de Descubrir.

Sólo Green se dará cuenta de las dos cosas siguientes. En primer lugar, la "Veta Ancha" contiene un sistema de bombeo mucho mejor que el de la "Dama de Cobre," lo que hace que la mina sea mucho más seca. El miembro de la I.W.W. señala que hay más bombas centrífugas pesadas de lo normal y destaca el sistema de tuberías dobles para evacuar el agua de la mina. En segundo lugar, las piezas de las taladradoras que se pueden observar en este nivel son de acero macizo, mientras que en la "Dama de Cobre" las piezas son de acero hueco (ya que se usan para los mucho más eficaces taladros hidráulicos). Si los investigadores conocen la aversión que los chthonians tienen por el agua gracias a la conversación que han podido tener con Awa Popeño, es posible que se den cuenta de que la sequedad de la "Veta Ancha" la convierte en un ambiente muy hospitalario para los chthonians.

Mientras descienden, los investigadores también se dan cuenta de que el hedor a excrementos humanos cede su lugar a un olor más fuerte y nauseabundo. Si llegan al nivel más profundo de la mina, no sólo les azota el nauseabundo olor que inunda el ambiente, sino también una sensación de malicia psíquica.

Después de haber explorado durante 1D6 horas, los investigadores encuentran una extensa galería que penetra por debajo de la montaña. Hay evidencias de un derrumbamiento reciente (en el que los chthonians atraparon a Thornton y los otros dos mineros). Mientras van andando por la galería, sus paredes (que antes estaban formadas por el mineral de cobre) pasan a ser de roca firme. En este lugar observan que hay un túnel circular, de paredes suaves y no sostenido por maderos, que se ajusta a la descripción que Freeborn hizo del túnel que encontró en las viviendas del barranco. Si siguen por este túnel circular, hay una probabilidad del 20 % de toparse con un chthonian.

El guardián puede decidir si se van a encontrar con un chthonian adulto (cuya aparición hace que se pierdan 1D3/1D20 puntos de COR), o un subadulto del primer o segundo instar (que sólo cuesta 1/1D10 puntos de COR). Es más probable que se encuentren con un subadulto. Uno cualquiera de estos encuentros pone a todo el nido en estado de alerta.

Si no se encuentran con ningún chthonian, los investigadores acaban por llegar a la cámara ritual de nacimiento de

los chthonians. Esta cámara contiene un gran altar de piedra manchado de sangre y cinco esferas pequeñas de color blanco de unos 10 centímetros de diámetro. Una tirada de Mitos de Cthulhu los identifica como huevos de chthonian.

Varios túneles dan a esta cámara; de no ir con cuidado, los investigadores podrían equivocarse e ir por el túnel equivocado al salir de este lugar. Si se equivocan, el guardián puede decidir qué ocurre. La boca de uno de los túneles está marcada con una flecha, trazada con pintura o con sangre. Después de caminar por este túnel durante una hora (con una probabilidad del 20 % de encontrarse con un chthonian), llegan hasta el sótano de la mansión Beasley.

Durante la primera hora en que permanezcan en la cámara, hay una probabilidad del 20 % de toparse con un chthonian. A partir de ese momento, esta probabilidad aumenta en un 10 % por cada hora de más.

Si intentan abrir las esferas usando martillos pesados o rocas, los chthonians son alertados por los gritos psíquicos de sus crías aún no nacidas y atacan de inmediato (a no ser que se les mantenga a raya por medio de una letanía). Si los investigadores se protegen de esta manera y de forma estúpida comienzan a romper todos los huevos, los chthonians se alejan y causan un terremoto de poca importancia que desploma la parte de la mina que está sobre ellos. Entre todas las vidas que se pierden en este accidente, se incluyen las de los investigadores.

Si los investigadores consiguen llevarse los huevos, no tienen ningún problema en llegar hasta la superficie, porque los chthonians no provocarán derrumbamientos que puedan aplastar los huevos. Sin embargo, los chthonians siguen las señales que emanan de sus crías y alertan a sus sicarios humanos, los Beasley.

Los chthonians no atacarán directamente a los investigadores hasta que hayan conseguido entrar en sus mentes, pero les seguirán allá a donde vayan (aunque no a alta mar; los investigadores estarán a salvo en el mar, incluso de los terremotos) y los intentarán atrapar. Una vez hayan conseguido "atarlos" a un lugar concreto, están perdidos; los chthonians excavan túneles hasta llegar a ellos, los matan y recuperan sus huevos.

Si de algún modo los investigadores consiguen engañar a los chthonians, los Beasley y sus sicarios les seguirán persiguiendo. Si consiguen derrotar a los Beasley, los chthonians buscarán a otros seres humanos para apagar en ellos su sed de venganza. Los miembros de este nido perseguirán a los investigadores hasta que unos u otros hayan muerto.

Para destruir a los chthonians, deben ser conducidos a un lugar que pueda ser inundado de forma rápida y definitiva, o de lo contrario ser destruidos uno a uno por medio de cargas explosivas. Por ejemplo, una caja de cartuchos de dinamita que se haga explotar a bocajarro es lo bastante potente como para matar (aunque por poco) a un chthonian adulto normal. Las balas, los venenos, etcétera no tienen ningún efecto particular sobre los chthonians adultos, aunque pueden matar a los jóvenes y a algunos de los subadultos del primer instar.

La agenda de Crawford, combinada con el descubrimiento de la cámara ritual debajo de la "Veta Ancha" puede hacer que los investigadores intenten observar o evitar un

sacrificio. Si están a menos de 500 metros de la cámara, los chthonians se dan cuenta de su presencia y utilizan su POD para inmovilizar a los investigadores. Aunque es posible que los personajes puedan resistirse a un único chthonian haciendo una tirada de POD contra POD en la Tabla de Resistencia, y usando la letanía de los Xuntani o una de sus estrellas de metal (ver más abajo), no es posible resistirse a una sucesión de ataques individuales que proceden de un grupo de adultos cuyos POD individuales tienen una media de casi 30 puntos. Una vez inmovilizados, los personajes son capturados y torturados hasta morir. Si los investigadores poseen una de las estrellas Xuntani, lo único que los chthonians harán será enviar a sus aliados humanos para que capturen a los intrusos y se apoderen de la estrella.

Para que los investigadores puedan sobrevivir a un encuentro de este tipo, primero los chthonians deben alejarse del lugar y luego el grupo debe escapar de las garras de unos humanos sedientos de sangre.

Recompensas y fracasos

Los personajes recibieron 250 dólares como anticipo. Si han conseguido llevar los asesinos de Thornton ante la justicia, o si han mejorado en gran medida las condiciones de los mineros, reciben otros 325 dólares de éstos, que han vuelto a hacer una colecta. Los buenos sentimientos y los agradecimientos sinceros también se deben tener en cuenta, y en el "Silver Spur" se celebra una fiesta de despedida en su honor. Si las condiciones de los mineros han mejorado, la I.W.W. de Albuquerque envía un cheque por valor de 100 dólares. Si los investigadores cobran el cheque, en los años siguientes sus nombres aparecen en varias listas de agentes subversivos.

Si los investigadores descubren los malvados crímenes de los Beasley, y evitan que puedan cometer más, cada uno recibe 1D3 puntos de COR, además de 1 punto de COR adicional por cada criado de la mansión Beasley que no sea sacrificado. Si encuentran y matan a un chthonian de primer o segundo instar, cada uno de ellos recibe además 1D10 puntos de COR. La destrucción de un adulto (que es muy poco probable) hace que cada ser humano implicado gane 1D20 puntos de COR más.

Cada investigador que no se hubiera encontrado antes con chthonians pierde 1D4 puntos de COR, si es que llega a descubrir las actividades de los chthonians. La fragilidad de la vida puede hacer que uno se desespere y nada puede servir de compensación para un futuro incierto.

Si son detenidos en el estado de Nuevo México, acusados de obstaculizar las actividades mineras de la región, asociarse con unos conocidos antiamericanos radicales y subversivos, o acusar injustamente a unos ciudadanos responsables y distinguidos (como los Beasley) se enfrentan a penas de 1D10x3 meses de prisión, pudiéndose reducir el Crédito como haga falta.

Los investigadores que sean detenidos en otros estados que no sean Nuevo México, acusados de cargos derivados de esta aventura, pueden retrasar e incluso evitar ser extraditados a Nuevo México si cada uno de ellos paga 500 dólares para ser defendidos ante la ley. Los cargos de los que se les acusa siguen en vigor en Nuevo México, pero los investi-

gadores estarán a salvo siempre que no vuelvan a entrar en ese estado soberano. Los investigadores pobres que no puedan pagar esa cantidad de dinero son trasladados a Nuevo México para ser allí juzgados y condenados. Las condenas se deben cumplir también allí, y serán de trabajos forzados si los crímenes que se les imputan son violentos.

El guardián piadoso puede conceder una amnistía general después de más o menos seis meses; en compensación, se puede conceder a los personajes que estuvieron encarcelados un aumento de 1D6 puntos en las siguientes habilidades carcelarias: Charlatanería, Discreción, Esquivar o Regatear (a elección de los personajes).

Formación de una campaña

Si esta aventura se juega formando parte de una campaña y si ninguno de los investigadores ha sido encarcelado, a los supervivientes se les entrega un telegrama. El telegrama puede ser remitido por un casero, un familiar o un amigo de los investigadores que sepa cuál es su dirección, o de un profesor con el que los investigadores trabajaron hace años. Si se desea, el doctor Freeborn puede ser el contacto, y entregarles el telegrama.

El telegrama lo remite el Dr. Georgi Brodski, etnólogo de la Universidad Miskatonic, que el Dr. Freeborn (o quienquiera que sea el contacto) identifica como un profesor de la Universidad de Cracovia en régimen de intercambio. Después de una larga investigación, Brodski ha conseguido localizar un inapreciable manuscrito escrito en sánscrito, en un pequeño pueblo de Mississippi. Solicita a los investigadores que consigan el libro en Mississippi y luego se lo lleven a la Universidad Miskatonic, ofreciéndoles además una considerable suma de dinero como anticipo (quizás suficiente como para tentar a los personajes).

Nota final

Cualquiera que actualmente busque la *kiva* india con las pinturas murales de chthonians buscará en vano. Aunque las viviendas de los barrancos aún se encuentran a lo largo del río Gila, bien conservadas por el Servicio Nacional de Parques de los Estados Unidos en calidad de monumento nacional, los intentos serios por conservarlo llegaron demasiado tarde. En los primeros meses de 1921, y después de una purificación completa y de muchas oraciones para aplacar el enfado de Yig, Awa Popeño envió a dos aprendices de hechicero del pueblo Xuntani para subir por el Gila, llegar a las viviendas y destruir por completo las pinturas de las paredes de adobe.

Hicieron explotar una carga de dinamita, que destruyó la cámara y el túnel de los chthonians; luego volvieron a cruzar las montañas para regresar a su tribu, después de haber borrado todas las pruebas que podían relacionarla con los monstruosos seres que una vez la oprimieron.

Años después, el equipo arqueológico de Silver City formado por Cornelius Cosgrove y su mujer Harriet examinaron las viviendas del barranco. Escribieron que "por el aspecto parece que originalmente la caverna se elevaba en el barranco de arenisca y que con el tiempo se debilitó, de modo que todo el suelo de la cueva se hundió, menos un saliente inclinado a lo largo de la pared trasera."*



Ladrones de huevos sorprendidos por un chthonian encolerizado.

En la actualidad, uno sólo puede encontrar un gran montón de rocas en lo que los arqueólogos denominan "caverna número 6" de las viviendas. A pesar de que el ennegrecido techo de la caverna sea una prueba de que allí se encendieron hogueras durante años y años, la mayoría de los estudiosos tienen la equivocada opinión de que esta cueva nunca fue habitada.

* (Cornelius Burton Cosgrove, "Las cuevas de las regiones del Alto Gila y del Huecco en Nuevo Méjico y Tejas." *Papers of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology*, Harvard University, XXIV, Número 2. Cambridge: Peabody Museum, 1947).

CARACTERÍSTICAS

Nota: toda habilidad nueva que aparezca en este volumen sólo está disponible, si no se dice lo contrario, para el PNJ al que se le atribuya.

TYLER M. FREEBORN, PhD.

FUE 14 CON 14 TAM 15 INT 16 POD 15
DES 14 APA 10 EDU 18 COR 73 PV 15

Armas: Pistola .32 45%, 1D8 puntos de daño.

Habilidades: Antropología 70%, Arqueología 60%, Botánica 15%, Discusión 60%, Química 30%, Tregar 50%.

JOSÉ GREEN

FUE 18 CON 15 TAM 14 INT 15 POD 13
DES 12 APA 17 EDU 12 COR 75 PV 16

Armas: Puñetazo 70%, 1D3 puntos de daño.

Revólver .45 35%, 1D10+2 puntos de daño.

Carabina de palanca .30-30 50%, 2D6 puntos de daño.

Habilidades: Charlatanería 35%, Discusión 60%, Elocuencia 70%, Esquivar 35%, Explosivos 90%, Fusil 50%, Hablar Español 65%, Hablar Finés 30%, Mecánica 30%, Pistola 35%, Primeros auxilios 40%.

AWA POPEÑO

FUE 10 CON 11 TAM 9 INT 15 POD 18
DES 10 APA 15 EDU 10 COR 60 PV 10

Habilidades: Botánica 80%, Discreción 80%, Elocuencia 80%, Escuchar 90%, Español 40%, Farmacia 55%, Historia de los Xuntani 60%, Hablar Navajo 30%, Hablar Xuntani 90%, Inglés 30%, Mitos de Cthulhu 5%, Pictoglifos Indios 85%, Primeros auxilios 75%, Seguir rastros 80%, Tratar enfermedades 75%, Zoología 30%.

Hechizos: Contactar con Yig, Convocar a Yig, Vach-Viraj.

GEORGE FISCHER

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

Armas: Puñetazo 60%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Revólver .45 60%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Administración 15%, Contabilidad 10%, Crédito 60%, Derecho 10%, Elocuencia 25%, Exprimir beneficios 75%, Geología 15%, Juego 55%, Mitos de Cthulhu 5%, Regatear 55%.

NORMAN CRAWFORD

FUE 12 CON 10 TAM 14 INT 17 POD 14
DES 12 APA 10 EDU 17 COR 25 PV 12

Armas: Revólver .45 55%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Astronomía 15%, Buscar libros 40%, Charlatanería 15%, Crédito 40%, Discusión 50%, Física 35%, Geología 35%, Ingeniería 20%, Latín 40%, Mitos de Cthulhu 5%, Química 25%.

JOHN BAYLOR

FUE 14 CON 12 TAM 14 INT 13 POD 15
DES 11 APA 13 EDU 12 COR 60 PV 13

Armas: Puñetazo 65%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Revólver .45 35%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Contabilidad 35%, Crédito 30%, Psicología 15%, Regatear 45%.

WILLIAM TUNNY

FUE 11 CON 9 TAM 11 INT 12 POD 9
DES 12 APA 10 EDU 10 COR 45 PV 10

Armas: Ninguna.

Habilidades: Contabilidad 15%, Manosear papeles 25%, Regatear 20%.

EDWARD BEASLEY

FUE 11 CON 11 TAM 10 INT 9 POD 15
DES 15 APA 8 EDU 6 COR 15 PV 12

Armas: Revólver .45 70%, 1D10+2 puntos de daño.

Fusil de cerrojo .30-06 80%, 2D6+3 puntos de daño.

Cuchillo de combate (*) 60%, 1D4+2 puntos de daño.

* *Siempre lo lleva en una funda bajo su chaqueta, en la espalda.*

Habilidades: Conducir automóvil 25%, Descubrir 60%, Discreción 55%, Equitación 85%, Escuchar 40%, Español 15%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 65%, Tregar 40%.

Hechizos: Contactar con chthonians.

WILLIAM BEASLEY

FUE 14 CON 13 TAM 12 INT 12 POD 13
DES 12 APA 10 EDU 8 COR 10 PV 14

Armas: Revólver .45 70%, 1D10+2 puntos de daño.

Fusil de cerrojo .30-06 60%, 2D6+3 puntos de daño.

Cuchillo de combate 40%, 1D4+2 puntos de daño.

Habilidades: Ciencias ocultas 5%, Conducir automóvil 30%, Descubrir 70%, Discreción 60%, Equitación 60%, Escuchar 60%, Español 20%, Geología 15%, Leer Francés 15%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 40%, Tregar 40%.

SEIS DE LOS SICARIOS DE FISCHER

Estos seis elementos son otros tantos ejemplos de los sicarios que trabajan para Fischer. Son despiadados, pero pueden acobardarse si se les opone fuerte resistencia. Los métodos que utilizarán para desanimar a los investigadores varían desde palizas aleatorias hasta emboscadas fatales con fusiles de grueso calibre. De ser absolutamente necesario, Fischer puede llegar a movilizar hasta 100 de estos sicarios, procedentes de diferentes lugares.

Daño de las armas: Puñetazo 1D3+1D4 puntos.

Presa, daño especial.

Garrote 1D6+1D4 puntos.

Fusil de cerrojo .30-06 2D6+3 puntos.

SICARIOS

	POD	PV	Puñetazo	Presa	Garrote	Fusil
Sicario 1	11	13	60%	55%	45%	40%
Sicario 2	10	16	80%	60%	30%	55%
Sicario 3	11	13	75%	65%	55%	30%
Sicario 4	12	14	83%	65%	50%	48%
Sicario 5	9	11	75%	58%	62%	52%
Sicario 6	10	15	75%	55%	55%	31%

SEIS MINEROS AIRADOS

Estos seis mineros, enfadados y mal pagados, son ejemplo típico de los trabajadores de la "Dama de Cobre." Todos ellos tienen un POD mayor de lo normal y por ello los chthonians consideraron que no eran buenas fuentes de energía psíquica. Estos en particular cazan de vez en cuando y poseen fusiles. Con un líder emprendedor, pueden llegar a ser de gran utilidad para los investigadores.

Daño de las armas: Puñetazo 1D3+1D4 puntos.

Presa, daño especial.

Garrote 1D6+1D4 puntos.

Carabina de palanca 2D6 puntos.

MINEROS

	POD	PV	Puñetazo	Presa	Garrote	Fusil
Minero 1	15	12	68%	51%	48%	37%
Minero 2	16	11	76%	49%	33%	51%
Minero 3	14	14	70%	61%	25%	34%
Minero 4	14	12	85%	58%	33%	38%
Minero 5*	16	10	74%	40%	35%	49%
Minero 6	14	13	82%	65%	25%	45%

* Este minero tiene un 82% en Abrir cajas de caudales.

JEFE DE POLICIA HANNIBAL MCGINNIS

FUE 16	CON 12	TAM 16	INT 12	POD 11
DES 13	APA 9	EDU 9	COR 40	PV 14

Armas: Puñetazo 45%, 1D3+1D6 puntos de daño.

Revólver .45 55%, 1D10+2 puntos de daño.

Porra de policía 60%, 1D6+1D6 puntos de daño.

Habilidades: Adular 35%, Charlatanería 30%, Crédito 20%,

Derecho (criminal) 35%, Descubrir 40%, Esquivar 70%,

Ocultarse 20%, Primeros auxilios%, Psicología 20%,

Regatear 15%, Seguir rastros 20%.

SARGENTO JOSHUA BUTLEY

FUE 13	CON 11	TAM 13	INT 10	POD 8
DES 9	APA 9	EDU 6	COR 44	PV 12

Armas: Puñetazo 55%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Revólver .45 35%, 1D10+2 puntos de daño.

Porra de policía 50%, 1D6+1D4 puntos de daño.

Habilidades: Conducir automóvil 30%, Derecho (criminal) 6%, Discreción 25%, Escuchar 35%, Esquivar 65%,

Ocultarse 25%.

UN HIJO DE YIG (Serpiente de cascabel)

FUE 3	CON 4	TAM 4	POD 4	DES 20
MV 7	PV 4			

Armas: Mordisco 60%, veneno de potencia igual a 1D10+6 puntos de daño.

SHA'HUDDE T'EELKA

FUE 75	CON 45	TAM 99	INT 26	POD 30
DES 11				

Armadura/PV: 5/72 puntos; regenera además 5 puntos de vida por asalto.

Armas: Ataque telepático, POD contra POD.

Tentáculo 90%, 3D6 puntos de daño, y además extrae sangre por valor de 1 punto de FUE por asalto.

Aplastamiento 85%, 10D6 puntos de daño.

Hechizos: Anzuelo para Habitantes de la arena, Anzuelo para seres humanos, Contactar con Shudde-M'ell, Contactar con Tsathogghua.

COR: 1D3/1D20 puntos de COR.

SHA'HUDDE T'UULKU

FUE 70	CON 40	TAM 80	INT 21	POD 28
DES 11				

Armadura/PV: 5/55 puntos; regenera además 5 puntos de vida por asalto.

Armas: Ataque telepático, POD contra POD.

Tentáculo 80%, 3D6 puntos de daño, y además extrae sangre por valor de 1 punto de FUE por asalto.

Aplastamiento 80%, 8D6 puntos de daño.

Hechizos: Anzuelo para Habitantes de la arena, Anzuelo para seres humanos, Contactar con Shudde-M'ell.

COR: 1D3/1D20 puntos de COR.

SHA'HUDDE T'OOKKA

FUE 65	CON 45	TAM 75	INT 24	POD 27
DES 10				

Armadura/PV: 5/60 puntos; regenera además 5 puntos de vida por asalto.

Armas: Ataque telepático, POD contra POD.

Tentáculo 70%, 3D6 puntos de daño, y además extrae sangre por valor de 1 punto de FUE por asalto.

Aplastamiento 85%, 8D6 puntos de daño.

Hechizos: Anzuelo para Habitantes de la arena, Contactar con Shudde-M'ell.

COR: 1D3/1D20 puntos de COR.

T'OOKKA-MA, SEGUNDO INSTAR

FUE 17	CON 31	TAM 19	INT 24	POD 9
DES 10				

Armadura/PV: 2/25 puntos; regenera además 2 puntos de vida por asalto.

Armas: Ataque telepático, POD contra POD.

Tentáculo 30%, 1D4+2 puntos de daño, y además extrae algo de sangre en cada asalto.

Aplastamiento 35%, 1D6 puntos de daño.

COR: 1/1D10 puntos de COR.

T'AAKLA-MA, SEGUNDO INSTAR

FUE 16	CON 32	TAM 18	INT 24	POD 11
DES 10				

Armadura/PV: 2/25 puntos; regenera además 2 puntos de vida por asalto.

Armas: Ataque telepático, POD contra POD.

Tentáculo 30%, 1D4+2 puntos de daño, y además extrae algo de sangre en cada asalto.

Para guardianes meticulosos

Esta sección está destinada a los guardianes que investigan por su cuenta a la hora de preparar una aventura de *La llamada de Cthulhu*. Además de las referencias que se han indicado en el texto anterior, los siguientes libros (N. del los T.: por desgracia, sólo en Inglés) son útiles para conseguir familiarizarse con la región en la que esta aventura tiene lugar. Las referencias que en ellos se pueden encontrar dirigirán al guardián hacia muchas otras fuentes de información.

Para la historia local, mitos y leyendas, se recomienda el clásico de James McKenna *Historias de la Cordillera Negra, 60 años de vida y aventuras en el Sudoeste*, Nueva York, Wilson-Erickson, 1936. El libro de Dorothy Watson *La historia de Pinos Altos*, The Print Shop, Silver City, 1960) explica gran parte de la historia de la región de Coppertown, y contiene muchas fotografías para dar más ambiente a esa época. Es posible conseguir unos cuantos folletos sobre el tema en la Cámara de Comercio de Silver City, 1103 N Hudson St., Silver City, NM 88061.

Para conseguir mapas, se recomienda ver el mapa del "Parque nacional del Gila, 1974" (*Gila National Forest, 1974*), que se puede comprar al Servicio Forestal de los EE.UU. (recuerda que las carreteras números 35 y 15 entre Mimbres y las viviendas del barranco sólo eran caminos de carros en 1920; lo mismo vale para la carretera número 15 entre Pinos Altos y el río Gila). Para todos los que tengan acceso a una buena biblioteca, el mapa del Servicio Geológico de los EE.UU. para el año 1913, correspondiente a la región entre Mimbres, Pinos Altos y el Gila, da una imagen exacta de cómo era la zona en 1920 (o al menos es lo que dicen los viejos del lugar).

Para encontrar detalles acerca de los métodos que se usaban en 1920 en la minería del cobre de roca dura, el

mejor libro de texto fue publicado en 1920 por Phelps Dodge: *Curso práctico de la minería del cobre*. Para esa década, la fuente de información más fácil de entender sobre el cobre, su metalurgia y su minería es el libro de A.B. Parsons *Las minas de pórfiro de cobre*, publicado en 1933.

Si se quiere buscar información sobre los problemas laborales de la época en las minas de cobre del Sudoeste, ver el libro de James W. Byrkit *Forjando el collarín de cobre: la guerra laboral de Arizona, 1901-1921*, University of Arizona Press, Tucson, 1982; el de Michael E. Parish *Trabajadores mejicanos, progresistas y cobre*, U.C. San Diego, Chicano Research Publications, La Jolla, 1979; y el de A.E.S. Montoya *Dominio político en el mercado de trabajo: divisiones raciales en la industria del cobre de Arizona*, 1977.

Multitud de historias, canciones, poemas e ilustraciones referentes a la I.W.W. se pueden encontrar en el libro de Joyce L. Kornbluth (ed). *Voces rebeldes: una antología de la I.W.W.*, University of Michigan Press, Ann Arbor, 1972.

Además de lo ya mencionado en el texto, la mejor fuente de información sobre las viviendas del barranco sigue siendo el libro de Elizabeth McFarland *La frontera eterna: las viviendas del barranco del Gila*, Crest Press, 5 Crestway, Silver City NM 88061, 1967. Un breve folleto con algunas ilustraciones, titulado precisamente "Las viviendas del barranco del Gila" puede comprarse por 50 centavos en la Southwest Parks and Monuments Association, 221 N. Court, Tucson, AZ 85701. En el libro de Pat Carr *La mitología de Mimbres*, Southwestern Studies Monograph No. 56; Texas Western Press, El Paso, 1979) se pueden encontrar datos fascinantes sobre la cultura de los antiguos indios Pueblo que habitaron las viviendas del barranco del Gila.

Aplastamiento 35%, 1D6 puntos de daño.
Pérdida de COR: 1/1D10 puntos de COR.

T'EEKULU-MA, SEGUNDO INSTAR

FUE 17 CON 29 TAM 17 INT 23 POD 10
DES 10

Armadura/PV: 2/22 puntos; regenera además 2 puntos de vida por asalto.

Armas: Ataque telepático, POD contra POD.

Tentáculo 30%, 1D4+2 puntos de daño, y además extrae algo de sangre en cada asalto.

Aplastamiento 35%, 1D6 puntos de daño.

COR: 1/1D10 puntos de COR.

T'UL, PRIMER INSTAR

FUE 16 CON 24 TAM 14 INT 19 POD 6
DES 9

Armadura/PV: 1/19 puntos; regenera además 1 punto de vida por asalto.

Armas: Ataque telepático, POD contra POD.

Tentáculo 20%, 1D4 puntos de daño, y además extrae algo de sangre en cada asalto.

Aplastamiento 25%, 1D4 puntos de daño.

COR: 1/1D10 puntos de COR.

T'OL, PRIMER INSTAR

FUE 15 CON 25 TAM 15 INT 24 POD 6
DES 10

Armadura/PV: 1/20 puntos; regenera además 1 punto de vida por asalto.

Armas: Ataque telepático, POD contra POD.

Tentáculo 20%, 1D4 puntos de daño, y además extrae algo de sangre en cada asalto.

Aplastamiento 25%, 1D4 puntos de daño.

Aguas tranquilas

En donde los investigadores se dirigen al Este para cumplir un encargo sencillo y, en medio de un horror espantoso, se dan cuenta de que todos los locos por los libros son iguales.

Notas sobre el escenario

Un número cualquiera de jugadores pueden intentar resolver esta aventura en la que la prudencia será recompensada.

El tiempo de juego se estima en una o dos sesiones.

Si se juega formando parte de una campaña con las aventuras de este libro, se considera que la estación del año es invierno. En Mississippi, un día suave de invierno puede convertirse de repente en un día frío con lluvia y viento. Los veranos del Golfo de Méjico son sorprendentemente calurosos y húmedos, tanto de día como de noche. En cualquier momento del año pueden producirse tormentas con rayos y truenos durante el atardecer o el anochecer.

No hay bibliotecas de importancia ni ninguna otra posibilidad de investigación a menos de 32 Km de Davies Landing. Se puede llegar a Nueva Orleans cogiendo el ferrocarril local, que tarda menos de dos horas.

Información para el guardián

En esta aventura, los enemigos de los jugadores son unos adoradores menores del mismísimo Cthulhu. Su naturaleza acuática y el río como escenario brindan al guardián una oportunidad de revelar a los jugadores nuevos horrores de los Mitos entre las aguas tranquilas del Mississippi.

Un telegrama escrito por un tal Dr. Brodsky de la Universidad Miskatonic hace que uno de los investigadores se convierta en representante suyo. La misión que le ha sido encargada es pura rutina: recoger un valioso objeto de Victor Davies, un famoso historiador y coleccionista de lo oculto, y entregárselo a Brodsky en la Universidad. La muerte de Davies y de su hija a manos de unos coleccionistas rivales hace que la tarea se convierta en un reto para los personajes, sobre todo teniendo en cuenta de que esos coleccionistas no son humanos. El Dr. Brodsky no sabe que los Davies están muertos, ni nadie más lo sabe.

El historiador Victor Davies, padre de la joven Philippa Davies, ha estudiado durante años el fenómeno de la brujería en la historia americana. Una vez acabadas sus investigaciones en Nueva Inglaterra, pasó a interesarse por las actividades arcanas del Sur. Pasó a vivir en la propiedad familiar de Davies Landing, en el sur de Mississippi, pero sus viajes le llevaron a muchos lugares diferentes, siempre en busca de los más oscuros documentos. Después de haber estudia-

do en la Universidad Miskatonic y de haber viajado por Europa, Philippa se unió a su padre para ayudarle en sus estudios.

Aunque los dos Davies consiguieron examinar y aclarar las dudas existentes sobre numerosas sectas y oscuros manuscritos, se decía que eran unos bibliómanos dispuestos a engañar y robar con tal de conseguir los libros que codiciaban. Se decía también que su biblioteca contenía docenas o incluso centenares de libros secretos y blasfemos.

En el último año, su fascinación por los libros arcanos hizo que los Davies tuvieran problemas con otro bibliómano, una figura enigmática y con muchos recursos, a quien no pudieron llegar a identificar.

Más o menos un mes antes de que los investigadores aparecieran en la historia, una persona que trabajaba para los Davies hizo un sorprendente descubrimiento. Se le informó de que su adversario en la bibliomanía era un vecino suyo, que parecía tener su base en la mansión Rosethorne (cerrada durante años, y que se encuentra a unos pocos kilómetros de Davies Landing siguiendo el cauce del río). Sin embargo, la identidad exacta de su contrincante aún se desconocía.

Por medio de algunas actividades criminales, los Davies consiguieron apropiarse de una copia de las llaves de la mansión Rosethorne. Un día antes de la llegada de los investigadores al lugar, los Davies entraron en la casa, esperando saquear un tesoro de siniestros libros de ocultismo. Consiguieron burlar al vigilante, entraron en la casa, y una vez dentro fueron asesinados por los últimos de los Rosethorne, que da la casualidad que son siervos de Cthulhu (ver la descripción del recuadro impreso cerca de estas líneas). Después de los primeros crímenes, las hermanas Rosethorne cubrieron sus huellas matando al mayordomo de los Davies y a su mujer, y han hecho planes para abandonar el valle del Mississippi para siempre.

Si los investigadores visitan la mansión Rosethorne al día siguiente de su llegada al lugar, descubren perceptibles manchas de sangre y rápidamente se encuentran con las hermanas Rosethorne. Si entran en la casa un día más tarde, las manchas de sangre se han limpiado en su mayor parte, los libros y objetos han sido empaquetados, y las hermanas se han escondido, preparándose para la huida. En el tercer día, las hermanas Rosethorne y el vigilante han huido.

Ayuda 1 de "Aguas"

El telegrama de Brodsky

POR FAVOR PREPARE VIAJE A NUEVA ORLEANS STOP PÓNGASE EN CONTACTO CON DR VICTOR DAVIES O CON SEÑOR PHILIP DAVIES DE SUNSET HALL DAVIES LANDING MISSISSIPPI STOP RECIBA DE ELLOS EL FRAGMENTO VISHAKHAPATNAM STOP ENTRÉGUELO A GEORGI BRODSKY EN LA UNIVERSIDAD DE MISKATONIC STOP 600 DÓLARES SE DEPOSITARÁN EN SU CUENTA BANCARIA EN EL MOMENTO EN QUE TELEGRAFIE QUE ACEPTA EL ENCARGO STOP LE ENVIARÉ MÁS DETALLES STOP BRODSKY

Información para los personajes

Uno de los investigadores recibe un telegrama, en el que se le pide que haga de representante del Dr. Georgi Brodsky, profesor de Etnología de la Universidad Miskatonic en régimen de intercambio. El telegrama concede al personaje 600 dólares para gastos de viaje y una pequeña gratificación; pocos días después, el Banco del Valle del Miskatonic informa al personaje de que se han depositado 600 dólares en su cuenta bancaria. El telegrama aparece en esta página (*también se incluye en las ayudas de "Aguas."*)

El profesor Brodsky ha sido informado de la colección de los Davies y de que en ésta se encuentra un manuscrito escrito en sánscrito, una importante reliquia del budismo Vajrayana que recibe el nombre del *Fragmento Vishakhapatnam*; se trata de una serie de planchas de bronce que narran historias acerca de cosas inexplicables para las personas decentes. De forma sorprendente, los Davies han estado de acuerdo en donar el manuscrito a los archivos de

Siervo de Cthulhu

Raza servidora menor

Descripción: una masa corpulenta e hinchada de color gris, de forma humanoide y que una vez fue un ser humano normal, carente de pelo y con unos enormes y redondos ojos amarillos sin párpados. Unos pequeños tentáculos vestigiales recuerdan a una Semilla Estelar o al mismísimo Gran Cthulhu; los tentáculos rodean la boca. Los dientes afilados siguen teniendo el mismo tamaño que los de un ser humano. Como carece de orejas, el siervo no puede oír bien en el aire, aunque sí en el agua. Este ser inteligente suele tener en la cara una expresión de maldad despectiva. Puede hablar; sus palabras tienen un tono goteante muy desagradable para el oído humano.

Notas: un siervo de Cthulhu siempre comienza siendo un ser humano experto en las artes mágicas, debe estar loco y ser un adorador de Cthulhu. La metamorfosis de un ser humano en siervo dura normalmente varios o muchos años, transformado por una serie de rituales que dependen de posiciones y relaciones astrológicas. Los rituales imploran la intervención de Cthulhu, que debe aceptar al solicitante. La mente, la voluntad y la identidad del antiguo ser humano siguen existiendo, aunque se transfieren a un cuerpo inmortal.

Un siervo de Cthulhu suele estar siempre algo encorvado. Es capaz de moverse con rapidez en distancias cortas, pero sus piernas cortas e hinchadas sólo le permiten correr unos metros. Al ser una criatura anfibia, es en el agua donde el siervo se siente en su elemento, siendo capaz de nadar con gran rapidez y

vigor. Esta criatura huye de la luz solar directa.

La piel de un siervo de Cthulhu está hinchada y llena de granos y brilla de forma insana. Por lo general suele exudar pequeñas gotas de una sustancia gelatinosa que huele a metano. Suele suceder que se desprendan grandes porciones de su piel mientras ataca a sus víctimas; no parece que esto le cause ningún daño. Las porciones desprendidas se secan rápidamente hasta formar escamas, para a continuación reducirse a polvo.

Inmortalidad condicionada: cuando el daño físico sufrido hace que se quede sin puntos de vida, el siervo se convierte en una nube de gas de color gris y olor desagradable. Una vez transcurridos 1D8+1 asaltos de combate, este gas se condensa hasta volver a formar al siervo de Cthulhu, haciendo que cualquier arma que le hubiese empalado caiga al suelo y destruyendo cualquier tipo de recipiente en el que el gas hubiese sido recogido. Sus características se recuperan al cien por cien. Si se le reduce a 0 puntos de vida como consecuencia de un hechizo o un arma mágica, el siervo muere permanentemente.

Una vez transcurridas varias décadas, el siervo pierde su capacidad regenerativa (menos cuando esté sumergido en agua salada). Entonces se retira al mar, para seguir sirviendo a Cthulhu. Ahora sólo se le puede matar por medio de la magia, y nunca podrá abandonar el mar.

Creación de un siervo de Cthulhu: se suman 4 puntos a la CON y al TAM del ser humano, y se restan 4 puntos de DES (8 puntos si la DES es mayor que 14). El POD, la INT y la EDU se mantienen

iguales. La COR debe ser igual a 0. La APA ya no es aplicable. Las siguientes habilidades se reducen hasta la probabilidad base, y nunca pueden ser mejoradas: Cantar, Conducir (automóvil u otros vehículos), Conducir maquinaria, Discreción, Electricidad, Escuchar, Lanzar, Mecánica, Ocultarse, Pilotar (cualquier cosa), Saltar y Vaciar bolsillos. No es posible usar las siguientes habilidades: Charlatanería, Crédito, Elocuencia, Equitación, Primeros auxilios y Tregar. La habilidad de Nadar aumenta en un 40%, y nunca puede ser mayor que 99%. Todas las demás habilidades se mantienen como estaban.

SIERVO DE CTHULHU

Características		Media
FUE	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAM	4D6+4	18
INT	3D6	10-11
POD	3D6	10-11
DES	2D6	7
PV		14-15

MV: 6/10 nadando.

Armas: Garra 30%, 1D6+2 puntos de daño.

Armadura: ninguna, pero puede regenerar 1D6 puntos de vida por asalto si éstos se han perdido mediante armas físicas. Además, puede volver de la muerte tantas veces como haga falta. Sigue siendo vulnerable a las armas mágicas.

Hechizos: los mismos que tuviera como ser humano; mantiene la INT y el POD de un ser humano.

Habilidades: Nadar 65% (ver también más arriba).

COR: Ver a un Siervo de Cthulhu cuesta 1/1D8 puntos de COR.

la Universidad Miskatonic a cambio de un préstamo prolongado de muchos otros preciados libros. Brodsky está impaciente por tener ese manuscrito en sus manos, ya que teme que los famosos Davies puedan cambiar de parecer.

Brodsky ha oído hablar de los investigadores gracias a la Universidad Miskatonic, por medio del profesor Tyler M. Freeborn (que le puede haber hablado de ellos), o gracias a algún otro conocido mutuo.

El investigador que haya recibido el telegrama conoce a Philippa Davies, con la que ha coincidido varias veces en los últimos años; el guardián deberá escribir un par de frases apropiadas en la historia personal del personaje. La conoció por casualidad, siendo una de las muchas amistades que hizo durante su carrera; a veces era tímida, y otras veces era agresiva y franca. Su expediente universitario era espléndido, aunque todos pensaban que estaba un poco chiflada para la vida académica. Raras veces hablaba de sí misma o de su familia; por ejemplo, el investigador no sabe que el padre de Philippa Davies es un conocido historiador pero sí recuerda que la joven Davies tenía una inteligencia sorprendente y una excelente memoria.

Un telegrama enviado a Sunset Hall, Davies Landing, Mississippi, hace que el investigador reciba una rápida respuesta de bienvenida (*ver la nota impresa cerca de estas líneas, que también se incluye en las ayudas de "Aguas."*)

Ayuda 3 de "Aguas"

Nota escrita por Philippa Davies

Querido -

Tu visita me trae recuerdos muy felices. Mi padre y yo estaremos muy contentos de verte. Por favor, quédate con nosotros tanto como desees.

El fragmento Vish. está siendo empaquetado y embalado, para que te lo puedas llevar cuando quieras. Un coche te estará esperando en la estación.

Tu amiga de escuela,

Philippa D.

Sunset Hall, Mississippi.

P.S.: si cambias de planes, asegúrate de enviarnos un telegrama con la suficiente antelación. En esta parte del país no tenemos teléfonos.

El viaje y la llegada a Davies Landing

Partiendo de Coppertown, los personajes toman el AT&SF hasta El Paso, donde hacen transbordo al ferrocarril Southern Pacific, recorriendo el sur de Texas y llegando a Nueva Orleans un día más tarde. Al amanecer de un día frío y húmedo, los personajes hacen transbordo a la línea de ferrocarril de Louisville & Nashville, bordeando el Golfo de México y adentrándose en la oscuridad del Mississippi, bajando del tren en Davies Landing, cerca de Biloxi y a unos 5 Km de Sunset Hall.

Si el guardián lo prefiere, los personajes pueden detenerse en Nueva Orleans, para encontrarse con el famoso místico

Etienne-Laurent De Marigny, un personaje de ficción que aparece en las obras de Lovecraft y que puede murmurar consejos convenientemente siniestros para los días que se avecinan. De hecho, los consejos de De Marigny se refieren a la inminente llegada del Signo Amarillo a Nueva Orleans: ésta es la tercera aventura de esta campaña.

Davies Landing es un pequeño pueblo portuario, protegido del océano por bancos de arena y por islas bajas. Es aquí donde desemboca el Chickasway, el río más importante del lugar. A unos 3 Km corriente arriba, el Afluente Rojo (cerca del cual se eleva Sunset Hall) se une al Afluente Negro para formar un meandro final que llega hasta el mar. La mansión Rosethorne se encuentra a unos cuantos Km más lejos, cerca del Afluente Negro y en apariencia está vacía y olvidada. El Afluente Rojo recibe su nombre del color rojo de las aguas que lleva, gracias a las arcillas por las que atraviesa; el Afluente Negro recoge agua procedente de suelos más oscuros y con turba.

Los personajes son los únicos que bajan del tren en Davies Landing. La estación no es más que una vía muerta con un andén cubierto, bajo cuyo techo oscila una solitaria bombilla de 40 W, una pequeña chispa de luz en la oscura noche sin estrellas. La estación no dispone ni de edificio ni de jefe de estación. A lo largo de la única calle se pueden ver varios edificios, y en ninguno de ellos es posible ver luz alguna. No hay ningún coche de los Davies esperándoles. Es posible que los investigadores quieran volver a leer la nota que les ha enviado Philippa Davies, ver más arriba.

Conviene preguntar a los investigadores si quieren explorar el pueblo para ver si encuentran a alguien que les lleve a Sunset Hall, o si quieren ir a pie hasta el lugar. Hay una distancia de unos 5 Km, pueden llegar fácilmente en menos de una hora, incluso si van cargando con el equipaje. De entrada tendrán que buscar cerillas o linternas entre sus posesiones.

Davies Landing de noche

Las calles no disponen de alumbrado eléctrico; de hecho, ni siquiera hay electricidad. La oscuridad es total; sobre los personajes cae una lluvia fina y fría. Unos edificios borrosos aparecen y desaparecen a medida que los personajes pasan por delante suyo. La lluvia y la oscuridad no permiten que los investigadores se hagan idea alguna del pueblo.

El vapor gris que lo envuelve todo hace que los puntos de referencia del pueblo parezcan todos iguales, como si se hubiesen sacado de un sueño. El aire parece ser extrañamente viscoso, y tiene un ligero e incompleto aroma a podredumbre. A medida que se acercan al puerto, una tirada de Descubrir permite que puedan ver una sombra borrosa en medio de la niebla. Su contorno es vagamente molesto, y cuando el viento cambia de dirección durante unos instantes, el olor a podrido se hace de repente más intenso. En el momento en que la sombra desaparece en la niebla, los investigadores oyen el ruido suave de un chapoteo en el agua.

Los investigadores van caminando por la calle de barro y grava, hasta que por fin ven una luz en una ventana. Si llaman a la puerta con fuerza no despertarán a nadie, a excepción de los perros.

Los perros son como los seres humanos, y cuando pueden prefieren que la lluvia no les moje, pero también se aburren.

Con los primeros golpes en la puerta, también comienzan los primeros ladridos. Primero un perro, luego dos, a continuación cuatro, y por último seis perros. Para cuando el sexto perro comienza a ladrar, los investigadores ya pueden ver a los perros, corriendo en círculo alrededor de ellos y con los ojos brillando malévolamente. Mientras los perros se van agrupando, los investigadores pueden oír unos murmullos más bajos de fondo. Si no van con cuidado, sienten que los animales más temerarios mordisquean los tacones de sus zapatos. Gritar y agitar los brazos ante los perros no hará más que hacerles enfadar, y además se irán envalentonando poco a poco. Los personajes que fallen una tirada de COR se imaginarán que los perros han comenzado a sacar espuma por la boca (esto no provoca que se pierda COR).

Tanto si los investigadores disparan alguna de sus armas como si no, la luz de una linterna ilumina la escena desde la casa, y rápidamente se abre la puerta. Un hombre blanco vestido con un camisón de dormir hace acto de presencia, provisto de una gran linterna y una escopeta de dos cañones. Una tirada de Descubrir revela que ahora es posible ver otras 1D3 luces en la zona (otras casas): reservas por si los personajes son más duros o peligrosos de lo que se esperaba. Si no se dispara ningún arma de fuego, el hombre aparece pero las otras 1D3 luces no.

“¿Qué pasa aquí?” grita el hombre. “¡Eh, perros! ¡Rafer, Blue Nose, Cazador! ¡Largáos!” Los animales que hace un momento parecían tan peligrosos, de repente agachan la cabeza y se alejan en la noche con el rabo entre las piernas. Después de unos pocos ladridos finales de burla, reina el silencio. Detrás del hombre, en el portal de la casa, hay una mujer en bata que tiene un fanal.

Si uno de los perros ha recibido un tiro, el hombre se arroja ante él. “Este es Sam, el perro de Harliss Jenkins. Harliss querrá diez dólares por esto, cuando se entere. Hum... una bala le ha atravesado la cabeza. Buen disparo, forastero.”

Sigue hablando. “Me llamo Claude Lareen. Sospecho que buscan a alguien por aquí.” Si los investigadores se comportan de forma áspera o poco educada durante esta presentación, Lareen se lavará las manos y les dejará en paz, con la excepción de que avisará a Harliss Jenkins de lo ocurrido si es necesario. Lareen les dejará que vayan a pie hasta Sunset Hall.

Si los investigadores se comportan con educación y piden disculpas, les invitará a que entren en su casa, a una pequeña cocina en la que las brasas del fuego se hacen avivar para inundar la estancia con un calor de bienvenida. Lareen conoce a los Davies y deja entrever con delicadeza que no son tan amistosos como parece. Son las 19'30 h. Ofrece su carreta para llevarles hasta casa de los Davies; estará de vuelta antes de las 21 h, a pesar de que deba enganchar y desenganchar los caballos.

La señora Lareen no parece tener tanta compasión de los personajes; una tirada de Psicología revelará que está más



Claude Lareen

preocupada de lo que cabría esperar ante el viaje nocturno de su marido. Si algún investigador de sexo femenino pasa una tirada de Elocuencia o de Charlatanería, conseguirá saber de qué se trata: la mujer dice que las historias locales sobre “el Viejo Bill”, el voraz cocodrilo, hacen que se sienta incómoda cuando su marido sale solo de noche. Se enfadará si los personajes depositan algunos dólares sobre la mesa de la cocina. Una manera educada de ofrecer dinero podría ser la de ofrecer un pequeño donativo para “la bella iglesia de por ahí,” o cualquier cosa similar. Si el perro “Sam” está muerto, se deberá llegar a alguna clase de acuerdo sobre cómo indemnizar a Harliss Jenkins.

SUNSET HALL

El viaje hasta Sunset Hall es bastante desagradable. No para de llover y la carreta de Lareen no tiene ninguna clase de toldo. Sus caballos arrastran la carreta de cuatro ruedas con una velocidad no mucho mayor que la de un hombre caminando. Con el tiempo, cada vez llueve más, el viento es más fuerte y cada pasajero se hunde en su propio silencio en medio de la oscuridad de la noche.

Sunset Hall mira hacia el Oeste (que es donde uno puede ver la puesta de Sol desde el salón de la casa). Ha sido construida sobre una ligera elevación del terreno junto al Afluente Rojo del río Chickasway, rodeado de árboles a ambos lados. Sunset Hall es un nombre algo exagerado para una casa de madera de dos pisos y un pequeño sótano. Después de haber estornudado, Lareen murmura diciendo que Sunset Hall es el edificio más grande de todo el condado, con excepción de la vieja casa Rosethorne, junto al Afluente Negro.

Mientras se acercan a la casa, las puertas de doble hoja de un edificio exterior (que parece ser un garaje, a juzgar por las huellas que salen de él) comienzan a moverse y a golpear contra las paredes como consecuencia del fuerte viento. Lareen se detiene, ata las puertas del edificio, y luego sigue dirigiendo su carreta hasta la parte superior del camino circular.

Nadie responde a los golpes que se dan con los aldabones de metal de la puerta de la casa. Ninguna luz aparece, ninguna voz responde, ningún perro ladra.

Sin embargo, y por extraño que parezca, es posible oír el *pop-pop-pop* producido por un motor diesel o de gasolina, que proviene de un pequeño cobertizo al lado de la casa. Dentro del cobertizo hay un generador eléctrico de gran capacidad. Los cables eléctricos van a parar a Sunset Hall. Una tubería conecta el motor a un gran depósito de combustible colocado en una construcción exterior apartada de las demás.

En ese momento la tormenta es muy intensa y cae sobre la casa en forma de olas visibles. Los canalones de desagüe se agitan y emiten ruidos sordos y de ellos sale agua que se extiende por el prado, dándole un aspecto fantasmagórico. Tanto la puerta delantera como una puerta lateral están cerradas con llave (ambas tienen una FUE igual a 15), pero las puertas vidrieras dobles de la parte trasera de la casa (que se abren en dirección Este, lejos de la tormenta y hacia el Afluente Rojo) han sido abiertas con violencia y completamente destrozadas. Trozos de vidrio y de marco de ventana están esparcidos por la alfombra del interior de la casa.

El interior de la casa parece un matadero. Las lámparas de queroseno y los haces de luz de las linternas muestran muebles y pertenencias destrozados y esparcidos por el lugar. Dos de las paredes han sido agujereadas por sendos disparos de escopeta. En el suelo del comedor está tendido el cadáver mutilado de un hombre de raza negra. Sus manos muertas aún sujetan una escopeta, cuyos cañones han sido retorcidos por algo o alguien, haciéndola totalmente inservible. Todo el que vea el cuerpo pierde 1D6 puntos de COR.

"Ese es Raymond Brown, el mayordomo," susurra Lareen, santiguándose y luego tapando la cara del cuerpo con una tela de muselina que cubría una silla cercana. La mujer de Raymond, Adela, está en el pasillo, asesinada de forma más brutal que su marido; sus órganos internos han sido extraídos de forma metódica de su abdomen y cuidadosamente colocados a su lado. Como los investigadores ya están preparados después de ver el otro cuerpo, el ver esta nauseabunda imagen sólo les cuesta 1D3 puntos de COR adicionales. Lareen se vuelve a santiguar, y luego se sienta durante un rato para recuperarse de la impresión.

Al otro lado del zaguán se encuentra la biblioteca, que es además la habitación más cercana al generador de electricidad. Una tirada de Idea permite saber dónde están los interruptores de la luz, y en consecuencia las luces de la casa se encienden.

Es una gran biblioteca. Una tirada de Contabilidad lleva a la conclusión de que debe haber más o menos unos 10.000 libros, todos ellos dentro de estanterías resistentes con puertas de vidrio, que se elevan más de 4 metros del suelo formando columnas individuales de una anchura de unos 120 centímetros cada una.

Cada estantería es una unidad independiente y tiene su propia puerta; cada puerta se asegura por medio de un cerrojo de dos posiciones que sujeta con firmeza la puerta de vidrio a su soporte de madera. Las puertas se abren hacia arriba, y luego cada una de ellas entra en unos huecos situados debajo de la estantería inmediatamente superior a ésta.

En un rincón se puede ver un montón de maquinaria y de válvulas; muchas tuberías corren por detrás de las estanterías. Si se abre la puerta de una de las estanterías, al aire del interior de cada una de ellas es más seco y de una temperatura diferente que el de la habitación. Una tirada de Física o de Mecánica determina que las válvulas, condensadores, tuberías, y controles forman parte de un ingenioso y complicado sistema de control de temperatura y humedad, con el único propósito de conservar en buen estado los libros y las encuadernaciones de esta inmensa biblioteca.

La mayor parte de la colección está formada por raros y valiosos libros de historia, periódicos y notas no publicadas sobre muchos temas y aficiones, escritas en Inglés, Alemán, Francés, Español, Latín, Rumano, Italiano, Japonés, Chino, Sánscrito, Finés y Ruso. Los libros abarcan una gran variedad de materias, pero sólo son de interés para coleccionistas.

La sección restante será familiar para cualquier estudioso de lo oculto o de los Mitos. Aquí está el delirante *Image du Monde* de Gauthier de Metz, el espantoso *Sadicismus Triumphatus* de Joseph Glanvill, el terrible *Daemonolatrea* de Remigus, los conocidos trabajos de Paracelso, Alberto Magno, Borellus, Trithemius, von Junzt y muchos otros,

incluyendo la colección completa de revistas tan importantes como *Occult Review* y *Enigma*.

En esta ambigua y enloquecedora sección, y más o menos a la altura del pecho, dos de las estanterías están vacías. Estas son lo bastante profundas y están lo bastante alto como para pensar que una vez guardaron los libros más grandes y más importantes de la colección; sus vidrios han sido rotos en mil pedazos. Con una tirada de Descubrir, un investigador aparta los trozos de vidrio y encuentra un trozo de cuero antiguo con el relieve de una calavera; un molesto recuerdo de lo que los Davies guardaban aquí.

¿Qué hacer?

Ahora Lareen ya se ha recuperado de la impresión y ayuda a los investigadores en el registro del resto de la casa. Las telas de muselina, que en muchas de las habitaciones se han usado para proteger los muebles, dan a todo una apariencia fantasmagórica. No hay otros cuerpos, ni rastro de los Davies y las habitaciones del segundo piso no han sido destrozadas. No es posible encontrar a los Davies por ninguna parte.

Las dependencias exteriores no aportan ninguna pista. Los personajes encuentran un camión ligero en un granero, pero no se pone en marcha (una tirada de Mecánica permite arreglarlo en 1D3 horas). A pesar de que Lareen diga que los Davies poseen un elegante Packard, los personajes no encuentran ni rastro del coche.

Los investigadores pueden aguardar en la casa hasta que se haga de día, pueden dormir o buscar más pistas, o uno o más de ellos puede acompañar a Lareen de vuelta a Davies Landing (lo que supone un viaje solitario y desagradable en medio de la tenebrosa oscuridad. A pesar de las tinieblas, de esos horribles asesinatos, y del miedo que Lareen tiene por el "Viejo Bill", el cocodrilo sediento de sangre, no ocurre nada en el viaje de vuelta a Davies Landing.

Una vez en Davies Landing, Lareen despierta a Joe Ben Criel, quien solía trabajar para el ferrocarril L&N y que sabe cómo usar las banderolas para hacer que el expreso de las 12:40 se detenga; su maquinista avisará de lo ocurrido al jefe de estación de Dorphia, quien a su vez avisa al sheriff del condado. Este se presenta en Davies Landing a la mañana siguiente, acompañado del médico forense y de un ayudante. El guardián puede hacer que Lareen vuelva a entrar en acción en un momento posterior, como testigo importante de lo ocurrido, o retirarle de la aventura.

La planta baja

Los investigadores encontrarán las mismas pruebas, tanto si investigan por su cuenta al descubrir los cuerpos como si esperan a que llegue el sheriff al día siguiente.

COCINA: lo bastante grande como para preparar banquetes, aunque gran parte está sin usar. Por ejemplo, sólo unos pocos servicios de cubertería y de plata no están envueltos en papel. Con una tirada de Idea los investigadores se dan cuenta de que el arroz, el maíz, la harina, el café, etcétera han sido comprados a propósito en pequeñas cantidades.

BODEGA: se puede llegar a ella por medio de las escaleras traseras. Este pequeño sótano contiene pequeñas cantidades de ñames, zanahorias, etcétera, una única loncha de tocino

y un solo jamón curado. No hay ningún pasadizo ni paneles, ni tampoco ninguna clase de sótano secreto.

COMEDOR: la mesa de ceremonias (con sillas para 24 personas) y los bufetes a juego están cubiertos con manteles de muselina para protegerlos del polvo. Los manteles están llenos de polvo. Es indudable que las puertas vidrieras dobles que dan al río fueron destrozadas desde el exterior por unos golpes tremendos.

Una tirada de Seguir rastros revela marcas de garras en el marco izquierdo de las puertas; más cerca del río los personajes encuentran en el barro las huellas de dos dedos provistos de largas uñas y que pertenecen a un pie de gran tamaño. La huella es humanoide, pero claramente no humana.

SALA DE MÚSICA: dos de las paredes de la habitación están formadas por paneles de vidrio, dándole un aspecto parecido al de un invernadero. Un piano y un arpa (ambos cubiertos por muselina) han sido colocados juntos en un rincón; el centro de la habitación está ocupado por una gran mesa de billar. En un aparador se pueden encontrar coñac y cigarros; los otros rincones disponen de numerosos ceniceros de pie. Las paredes han sido decoradas con pinturas de caballos de carreras.

De una de las paredes cuelga un grupo de fotografías, todas ellas en un mismo marco; entre ellas se encuentra una foto de Philippa Davies, la amiga del investigador. Un recorte de periódico, enmarcado de forma separada, muestra a Víctor Davies aceptando el premio Hutchinson de 1912 concedido a su meritoria labor como historiador. El señor Davies es un hombre atractivo y vigoroso, de cabellos blancos y cuya apariencia tiene algo de fuerza y de petulancia. Philippa Davies es una mujer de rasgos poco marcados y algo inexpresivos; el investigador recuerda de que Philippa era una mujer alta (1,67 metros), aunque mucho más baja que su tallado padre. Las ropas de ambos son caras y de calidad.

SALÓN: contiene sofás, butacas, y alguna que otra mesa; las telas de muselina se han retirado de todos estos muebles, que están listos para ser usados. Unos cuantos libros y revistas indican que la habitación ha sido usada día tras día. El periódico más reciente es el número de ayer de la edición estafada de *New Orleans Picayune-Times*; entre las revistas de actualidad se encuentran los últimos números de la *Revue des Deux Mondes* y de *Harper's*.

LA BIBLIOTECA DETRAS

Esta habitación no ha sido bien limpiada; hay algo de polvo en algunos lugares, los ceniceros están llenos de colillas de cigarros y cigarrillos, hay tazas y platos por lavar, e incluso un montón de ropa femenina más o menos de la talla de Philippa. Si un investigador dedica parte de su tiempo a clasificar la ropa, se da cuenta de que se trata de tres juegos completos de ropa de uso diario, desde blusas hasta zapatos.

Una pequeña caja de caudales está abierta de par en par. En su interior hay mil dólares, los títulos de propiedad de Sunset Hall y de las tierras en torno suyo, y la póliza del seguro de vida de Victor por valor de 40.000 dólares (cuya única beneficiaria es Philippa).

No se ve el *Fragmento Vishakhapatnam* por ninguna parte, aunque los jugadores no disponen de descripción alguna si no han teleografiado antes a Brodsky solicitándola

(Brodsky responde que se trata de un grupo de planchas delgadas de bronce con relieves escritos en sánscrito e ilustrado con varios diagramas. En total pesa unos 23 kilos).

En la biblioteca hay cuatro fuentes importantes de información. El archivo de adquisiciones y la agenda son fáciles de encontrar; la carpeta de los Rosethorne requiere una tirada de Buscar libros; la carpeta marrón sólo se puede encontrar con una tirada de Descubrir.

ARCHIVO DE ADQUISICIONES: numerosos archivados llenos de cartas, circulares, anuncios y facturas con fechas desde hace años hasta el presente. Los papeles más antiguos contienen datos históricos respetables. Los primeros papeles sobre ciencias ocultas aparecen en 1910. En el año 1917 ya se comienzan a mencionar libros tenebrosos y extraños.

Victor Davies usa las palabras más lascivas y regocijantes para describir los extravagantes libros que le interesan; el lector casi puede oírle reír de alegría cuando consigue algún libro especialmente difícil. Una tirada de Psicología o de Psicoanálisis sugieren la existencia de una bibliomanía destructiva: en ella el enfermo no se detiene ante nada con tal de conseguir el libro que busca.

En todas sus cartas Davies adula a sus representantes y les exhorta a que no cumplan la ley y a que utilicen la violencia física con tal de que se cumplan sus propósitos. Si el guardián quiere, estas cartas pueden ser la solución a varios crímenes misteriosos que han aterrorizado al mundo de los bibliófilos.

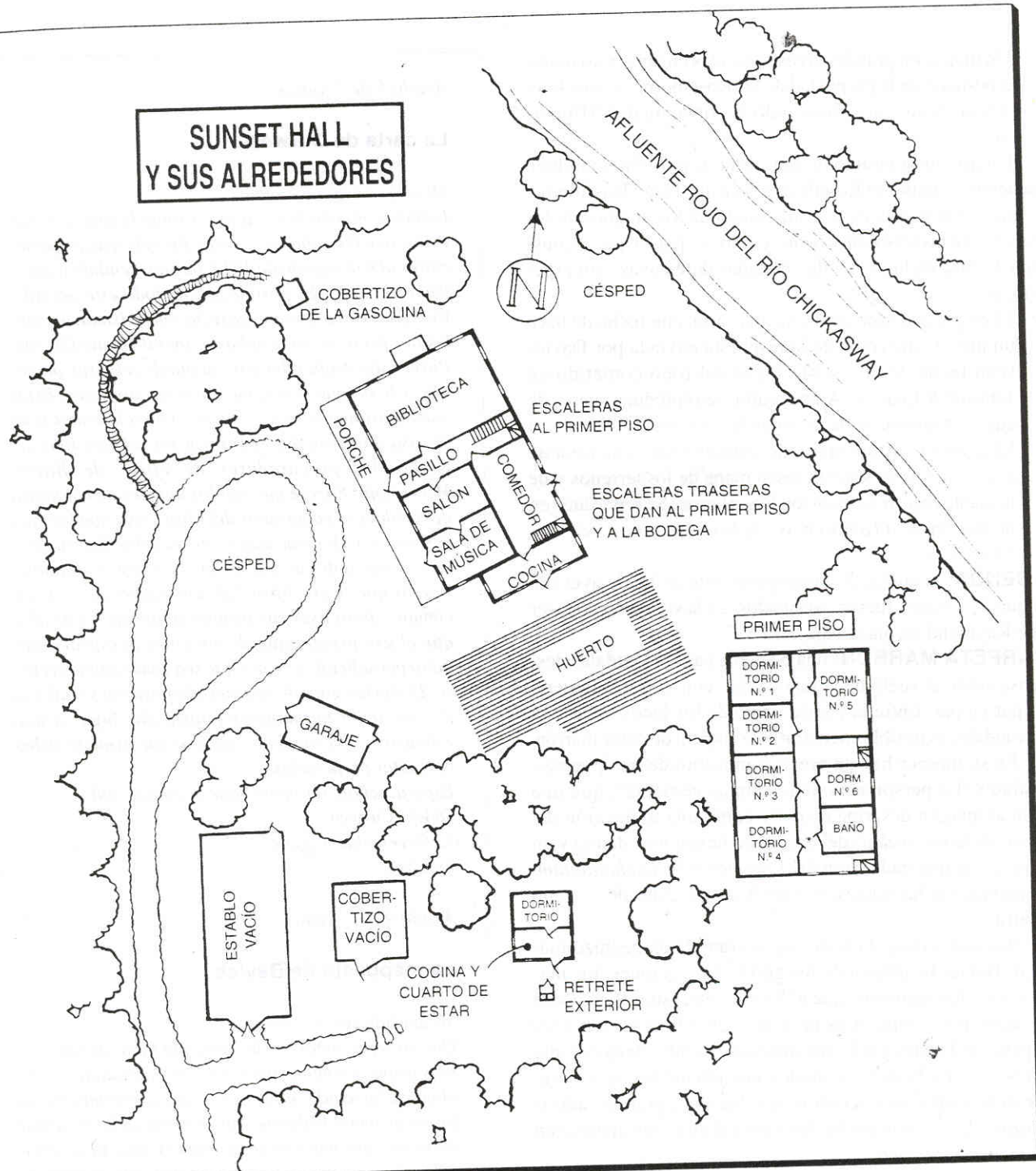
Entre los libros que consta que fueron comprados por Davies se encuentran el *Libro de Dyzan*, el *Unausprechlichen Kulten*, los *Fragmentos de G'harme*, y el *Cthaat Aquadingen*. Ninguno de estos libros está en la biblioteca.

Más o menos a lo largo del último año, las cartas de Davies muestran que éste está frustrado y alarmado, ya que un desconocido competidor anula de forma regular los esfuerzos de Davies por adquirir libros importantes. Ni contratar más investigadores ni pagar comisiones más elevadas han dado resultado. Una última carta de su puño y letra, escrita hace menos de una semana y dirigida a un representante suyo en el Perú, indica con alegría que dentro de poco se producirá un cambio (aunque no especifica de qué clase).

CARPETA DE LOS ROSETHORNE: es una carpeta de acordeón, cuyas hojas se sujetan por medio de una cinta de color rojo. Es la única carpeta de este tipo de toda la biblioteca, y no tiene nombre ni ningún otro tipo de título. Está debajo de la mesa de trabajo de los Davies, encima de un montón de papeles. Es posible que alguno de los investigadores ponga sus manos sin querer sobre ella mientras está sentado a la mesa.

El primer apartado contiene tres objetos. Uno de ellos es un medallón de oro con una cadena del mismo metal, de estilo victoriano medio; en su interior hay un retrato en miniatura de dos gemelas idénticas, dos niñas de unos cuatro años con cara de enfado, vestidas de forma coherente con la época en que se fabricó el medallón. En la tapadera de oro se han grabado y entrelazado las iniciales PR y NR. El segundo objeto es un molde de cera de una gran llave de antiguo diseño. El tercero es una factura de un cerrajero de Biloxi por usar el molde y hacer un duplicado "de una vieja llave."

SUNSET HALL Y SUS ALREDEDORES



- El segundo apartado contiene notas referentes a desapariciones, sucesos extraños, ruidos raros, apariciones de monstruos, clima inusual, caídas de meteoros, etcétera, durante los últimos veinte años a lo largo de todo el Golfo de Méjico. La cantidad de datos fiables es mínima. Con una tirada de Idea, el investigador se da cuenta de una serie de desapariciones de ganado en las granjas que limitan con alguno de los dos afluentes del río Chickasway; estas desapariciones han llegado a ser tan numerosas que muchos de los artículos posteriores hablan de una tradición oral que trata de un cocodrilo gigante llamado "el Viejo Bill."
- El tercer apartado contiene material referente a la fami-

lia Rosethorne, que una vez poseyó esclavos y que era una de las más antiguas del lugar. La mayoría de las historias que se cuentan de ellos se refieren a las continuas rebeliones y huidas de esclavos, que decían ser objeto de un trato muy cruel. Brophy Rosethorne se convirtió en miembro influyente del Ku Klux Klan y murió en 1885 junto con su mujer, Amelia. Se dice que sus hijas, Patricia y Nathaly murieron de fiebre tifoidea unos años después, mientras vivían en Florida con unos familiares lejanos, de los que se desconoce el nombre. Desde entonces, los apoderados de la propiedad (Johnson & Leavitt, Biloxi) han contratado vigilantes para cuidar del lugar y han arrendado los campos de cultivo.

Un mapa con grandes áreas marcadas en lápiz rojo muestra la posición de la propiedad de los Rosethorne, a unos kilómetros de distancia remontando la corriente del Afluente Negro.

Un artículo extraído de la revista *Ante Bellum* también menciona la mansión Rosethorne: dice que Hugh Rosethorne, el que construyó la casa, tenía miedo de los ataques de los indios y de las rebeliones de los esclavos, por lo que al construir la casa incluyó en ella "medidas defensivas" sin especificar.

- El cuarto apartado contiene una carta, con fecha de hace un mes, y una copia de la respuesta enviada por Davies (con fecha del día posterior al del robo cometido en Johnson & Leavitt). Ambas cartas se reproducen cerca de aquí (y también se incluyen en las ayudas de "Aguas.")
- El quinto y último apartado contiene sólo una hoja de papel, que no es sino un tosco mapa de los terrenos y de la planta baja de la mansión Rosethorne. Se reproduce en la página X. (También se incluye en las ayudas de "Aguas.")

AGENDA: la anotación correspondiente al día de ayer (en el que los criados fueron asesinados) es la siguiente: "Hacer que Raymond recoja la caja del FV."

CARPETA MARRON: una pequeña caja de caudales descansa sobre el suelo de la habitación, con la puerta abierta de par en par. Entre la puerta y uno de los lados de la caja de caudales es posible encontrar esta carpeta de color marrón.

En su interior hay un breve manuscrito de tres páginas, titulado "La perspicacia de las almas gemelas", que una nota al margen describe en parte como una traducción del *Libro de la oscuridad* (del que no se tienen más datos) y en parte como una traducción del *Fragmento Vishakhapatnam*. El manuscrito ha sido escrito por Victor Davies de su puño y letra.

Aunque no hay duda de que se trata de un hechizo mágico, Davies ha abreviado los gestos, las acciones, los materiales y los requisitos que el hechizo necesita. Para poder recrearlo por completo, es necesario tener libre acceso a los papeles de Davies y a lo que queda de su biblioteca durante 1D3+4 meses. El manuscrito dice claramente para qué sirve: "se debe usar para encontrar la solución a grandes adivinanzas." La versión del hechizo para el guardián aparece en un recuadro cercano.

Examinando el primer piso

DORMITORIO NÚMERO UNO: un cuarto para invitados, que ha sido limpiado hace poco y que tiene flores recién cortadas. Iba a ser la habitación en la que iban a dormir algunos de los investigadores. Hay una excelente cama de gran tamaño, un baúl con cajones y además mesas y sillas, pero no hay ninguna pista.

DORMITORIO NÚMERO DOS: otro cuarto de invitados, también sin ninguna pista.

DORMITORIO NÚMERO TRES: el dormitorio de una mujer, que viene siendo utilizado a diario. Sobre una cómoda hay una carta de agradecimiento que el investigador envió a su amiga Philippa. Dentro de un armario hay blusas y otras ropas de mujer de la talla de Philippa; en un segundo armario hay varias prendas de vestir masculinas de la misma talla.

Ayuda 5 de "Aguas"

La carta de Curwen

Mi viejo y estimado amigo,

Lamento mucho tener que informarle que la Gran Presa que buscaba, el libro de las referencias posteriores al 6 de agosto de 1913, ha sido vendido a nuestro adversario. Es posible que no todo esté perdido. Con gran riesgo por mi parte, he entrevistado al comprador presente en la subasta, un tal Hiram Greene. Parece que trabajaba por cuenta de terceras personas, y le obligué a que me diera sus nombres. Estos individuos tienen su base a unos pocos kilómetros de su casa, y en concreto se trata de los señores Johnson & Leavitt, procuradores de oficio de Biloxi, Mississippi. Parece que son los agentes de confianza del verdadero comprador del libro, cuyo nombre aún desconozco. Desgraciadamente, el señor Greene dejó este mundo antes de que nos pudiese dar más datos.

Por lo que a ese libro "de encuadernación poco común", para usar sus propias palabras, es posible que el uso precipitado de pociones desagradables fuera perjudicial, a menos que sea como último recurso. El clérigo goza de una elevada posición social y su desaparición permanente podría dar lugar a una exhaustiva investigación, para la que primero debemos estar preparados.

Espero, señor, ser merecedor de su amistad.

Delvin Curwen.

12 Greenmidden Lane.

Londres.

Ayuda 4 de "Aguas"

La respuesta de Davies

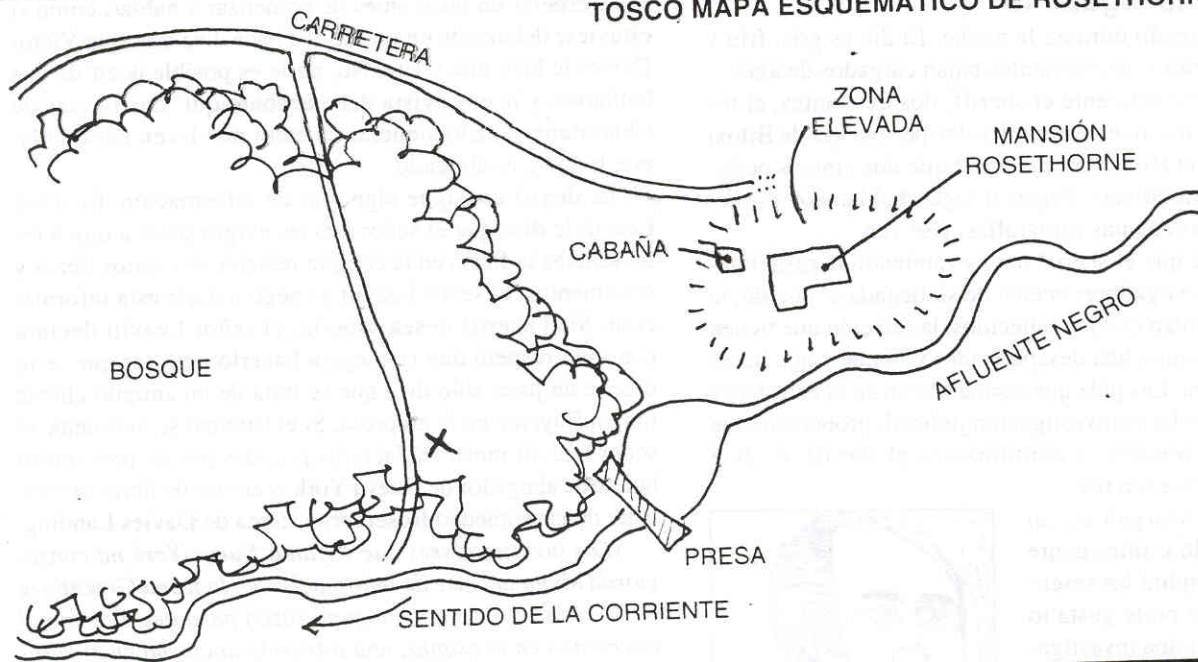
Mi querido señor Curwen:

Que yo sepa, señor, nadie se ocupa tanto de sus propios asuntos como usted y por sus habilidades en su oficio ya ha tenido (espero) abundante recompensa en forma de metal brillante. Sin embargo debo lamentar la timidez que muestra en su última carta. El arzobispo no es más que un tonto inexperto, que ni siquiera debería poder tocar ese preciado libro y mucho menos poseerlo. Es posible que sus perros se den cuenta cuando detengamos el latido de su corazón, pero nadie más lo sabrá. Adelante con ello. Si su Graciosa Majestad se enfada, estoy seguro de que mi refugio en Dixie le agradará. Señor, mate a ese imbécil y consiga el libro. ¿Acaso no ha sido éste su lema desde hace años? ¿He de recordarle lo que pasará si no lo hace? Su impaciente amigo, y su compañero en palabra y obra.

V. Davies.

P.S. He tomado medidas para cambiar las condiciones según las cuales competimos con nuestro adversario: es seguro que se sorprenderá ante los resultados que obtendremos.

TOSCO MAPA ESQUEMÁTICO DE ROSETHORNE



DORMITORIO NÚMERO CUATRO: a pesar de ser una habitación excelente, no ha sido usada desde la muerte de la esposa de Víctor, ocurrida hace veinte años. Los criados le sacaban el polvo una vez a la semana, y las flores frescas que están en un florero junto a la ventana están comenzando a marchitarse.

DORMITORIO NÚMERO CINCO: el dormitorio de Víctor Davies, según se deduce de las numerosas fotografías que le muestran cumpliendo varias funciones sociales y académicas. Dos álbumes de fotos cerrados con llave se encuentran dentro del cajón inferior de un baúl (que también está cerrado con llave, aunque los cerrojos se pueden forzar con facilidad). Los álbumes contienen en su mayor parte fotografías de Philippa desnuda y en diversas poses eróticas; a veces Víctor también sale en las fotos. Todas las fotos se han tomado en la biblioteca de la planta baja; es posible que las luces eléctricas de esa habitación sean las apropiadas.

DORMITORIO NÚMERO SEIS: un cuarto trastero para muebles en desuso. Hay también varias cajas de libros de historia, la mayoría de los cuales versan sobre Nueva Inglaterra; las cajas han sido rotuladas y guardadas con sumo cuidado.

CUARTO DE BAÑO: el agua para el baño se calienta en la cocina, y luego es llevada en cubos hasta este cuarto para ir llenando la bañera. Un desagüe se lleva el agua sucia. Hay aquí una pequeña cámara oscura que Víctor utiliza para revelar los negativos de sus fotos. En el interior de varios armarios se guardan cámaras de gran tamaño, reflectores plegables, un soporte para secar fotos, y toda clase de líquidos de revelado.

EDIFICIOS EXTERIORES: las demás construcciones que rodean a Sunset Hall se explican por sí mismas. Las cartas que se encuentran en la casa de los criados relacionan a Adela con unos parientes suyos de Hattiesburg. No se encuentra ningún móvil para los asesinatos.

La perspicacia de las almas gemelas

Un hechizo nuevo

Aumenta la claridad mental, la concentración y la capacidad para retener conocimientos durante 1D4+4 horas. Todo lo que haya sido entendido o percibido durante ese espacio de tiempo será recordado una vez el hechizo haya dejado de tener efecto. Se tarda una hora en formular el hechizo y es posible volver a usarlo una vez hayan desaparecido sus efectos. Dos personas deben participar en el ritual, siguiendo un complicado rito sexual que necesariamente debe ser incestuoso. Sólo una de las personas se beneficia del estímulo intelectual temporal (que equivale a tener 6 puntos más de INT durante esas horas). Cada persona gasta 4 puntos de magia, y debe hacer una tirada de COR; cada tirada fallida les supone a ambos la pérdida de un punto de COR (de este modo, si ninguno de los dos pasa la tirada, cada uno pierde 2 puntos de COR).

La condición esencial para que el hechizo tenga éxito es que las dos personas que participen en el ritual tengan una armonía de sangre consanguínea. Este hechizo deriva de las prácticas de un Tantrismo insincero, y no tiene nada que ver con los Mitos. Es posible obtenerlo de muchas fuentes tántricas. (N. de los T.: los *tantras*, que en sánscrito quieren decir "doctrinas fundamentales", son los libros sagrados de algunas sectas budistas e hindúes. Gracias a la realización de un ritual y a la repetición de ciertas fórmulas mágicas o *mantras*, el sectario pide a los dioses que le concedan poderes divinos y sabiduría. En sus rituales todos los tabús se dejan a un lado; el practicante come carne y pescado prohibidos, bebe vino, y se dedica a diversas prácticas sexuales).

A la mañana siguiente

Sigue lloviendo durante la noche. El día es gris, frío y húmedo. Los ríos y las corrientes bajan cargados de agua.

A la mañana siguiente el sheriff, dos ayudantes, el forense, Lareen, los investigadores y dos periodistas de Biloxi acuden a Sunset House. Horas más tarde dos cínicos periodistas de Nueva Orleans llegan al lugar, hablan con el sheriff, toman unas cuantas fotografías, y se van.

Después de que el sheriff haya examinado la casa, interroga a los investigadores acerca de su llegada al pueblo, la relación que tenían con los fallecidos, la relación que tienen con los Davies (que han desaparecido) y lo que van a hacer a partir de ahora. Les pide que permanezcan en la zona hasta que se lleve a cabo la investigación judicial, probablemente en esa misma semana. A continuación el sheriff les dice que ya no les necesita más.

El sheriff Morgan es un hombre callado e inteligente que pronto cumplirá los sesenta años y al que no le gusta lo que promete ser una investigación difícil, que posiblemente acabe en escándalo. Debido al respeto que siente por los Davies, sólo dirá que parece que han salido del pueblo y aún no es posible contactar con ellos. Sin embargo, son los principales sospechosos del crimen, y las fotografías que se han encontrado en la habitación de Víctor muy bien podrían ser el móvil. En ningún momento cree en la estúpida historia que su ayudante está contando a los impacientes periodistas, según la cual un oso habría matado a los criados.

Si los investigadores muestran perspicacia y buen juicio, el sheriff Morgan estará dispuesto a colaborar con ellos, especialmente si tienen Crédito elevado o si pueden aportar pistas rápidamente comprobables por-teléfono o telégrafo.

Para el guardián el sheriff es una manera de proporcionar información y pistas a los jugadores, propinar castigos, realizar rescates y en general actuar como un buen representante de la autoridad.

Se ha redactado el resto de la aventura como si los investigadores estuviesen trabajando por su cuenta; téngase siempre presente que el sheriff puede estar en los mismos lugares que los jugadores, investigando de forma paralela a ellos.

El sheriff siempre viaja acompañado de un ayudante, que es quien conduce el coche. Ambos llevan revólveres del .45, pero para mayor seguridad ninguno de los dos lo llevan cargado. Si alguna vez el sheriff comienza a cargar su revólver, es que el peligro es inminente.

Los abogados

No responderán a los telegramas ni a las llamadas de teléfono que se les dirijan. Si los investigadores viajan a Biloxi, Jody Leavitt de la firma Johnson & Leavitt accede a tener una breve entrevista con ellos. Leavitt es un hombre alto, de voz potente y de unos cuarenta años que por lo general



El sheriff Morgan

suele esperar un poco antes de comenzar a hablar, como si estuviese delante de un jurado. Sí, hace diez días que Víctor Davies le hizo una visita. No, no le es posible decir de qué hablaron, y la entrevista debe acabar aquí. Las tiradas de Charlatanería, Elocuencia, etcétera no sirven para nada: este hombre es abogado.

El sheriff consigue algo más de información. El señor Leavitt le dice que el señor Davies exigió saber a quién representaba la firma en la compra reciente de ciertos libros y documentos; el señor Leavitt se negó a darle esta información. Si el sheriff desea saberlo, el señor Leavitt declara con todo respeto que se niega a hacerlo a no ser que se lo ordene un juez; sólo dice que se trata de un antiguo cliente muy influyente en la empresa. Si el tribunal se lo ordena, el señor Leavitt mostrará facturas pagadas por un prestigioso bufete de abogados de Nueva York, y envíos de libros al vigilante de la propiedad Rosethorne, cerca de Davies Landing.

(Los investigadores que vayan a Nueva York no conseguirán ninguna clase de información en la firma Greenburg & Greenburg, y no hay ninguna razón para que el tribunal intervenga en el asunto; una intrusión nocturna en el edificio revelará la existencia de excelentes cajas de caudales y formidables medidas de seguridad).

Si los investigadores deciden robar en Johnson & Leavitt, consiguen toda la información del párrafo superior, siempre y cuando obtengan una tirada de Derecho y otra de Contabilidad. El robo también lleva a la conclusión de que, a pesar de su lealtad, estos abogados no tienen nada que ver con los Mitos.

Una tirada de Descubrir mientras estén en la oficina proporciona una interesante pista. Alguien ha dejado una nota sobre la caja de caudales que acaban de abrir: "Estimados ladrones: ya obtuvieron lo que querían la semana pasada. Por favor cierren la puerta cuando salgan." El periódico local y la policía confirman que la semana pasada se cometió un robo en Johnson & Leavitt.

Davies Landing durante el día

A medida que el día avanza, el viento cesa y hace más calor. Los jugadores quizás decidan buscar pistas en Davies Landing.

Durante el día, el pueblo no tiene nada de particular. Se enorgullece de no tener teléfono ni electricidad. Hay un ayuntamiento, tres iglesias (católica, baptista del sur y baptista de Abisinia), una tienda que hace de oficina de correos y almacén general a la vez y casas construidas con tablas de madera que se extienden a lo largo de la arbolada calle principal y por estrechas callejuelas laterales llenas de arbustos. El pueblo es demasiado pequeño como para poder pagar a un policía. Unas 150 personas viven cerca de la estación de tren, pero se ven pocas en las calles a la luz del día.

En un extremo del pueblo hay tres maltrechos muelles, a los que se han amarrado una docena o más de barcas de pesca de altura; otras barcas de pesca han sido ancladas cerca de los embarcaderos, al igual que un yate (es posible ver su nombre por medio de unos prismáticos: es el *Nathaly*). Barcas más pequeñas descansan sobre la arena de la playa.

Los árboles, los arbustos y las hierbas crecen por doquier, aunque algunos carecen de hojas por ser invierno. No es fácil

que la pintura se conserve bien cerca del Golfo de Méjico; a pesar de los esfuerzos de los habitantes, por todas partes se ven trozos de pintura blanca que se están cayendo y enlucidos que se están volviendo de color gris. Sin embargo, aquí y allá algunos de los jardines están bien cuidados, y el pueblo parece confortable, si no próspero.

EL ALMACÉN GENERAL: varios hombres se han reunido bajo el amplio portal de esta tienda. Las historias del "gran oso" les hacen reír, a pesar de que la muerte de Raymond y Adela sea un asunto serio. Un hombre dice que ha sido "el Viejo Bill." Casi sin darse cuenta todos comienzan a hablar, cada uno intentando contar la historia más macabra sobre los crímenes cometidos por "el Viejo Bill." Vacas desaparecidas, carros volcados, niños mutilados y destripados, hombres derribados, vallas destrozadas, puentes hundidos... una serie de hechos maléficos se extiende por la región. La mayoría de las historias son inventadas, tal y como se desprende de una tirada de Psicología e incluso los mismos caballeros lo admitirán si se les presiona, pero las historias siempre tienen como escenario el Chickasway, en especial el Afluente Negro. La mayoría de los lugareños están de acuerdo en que "el Viejo Bill" puede caminar erguido sobre sus patas traseras durante períodos prolongados de tiempo, pero que siempre vuelve al río.

OPINIONES: no se tiene mucho aprecio por los Davies, a pesar de su elevada posición social. Víctor Davies es impaciente y poco sociable, y Philippa es peor que su padre porque trata a la gente con arrogancia y desprecio. Ninguno de los dos se interesa por lo que pasa en la región, a pesar de que son propietarios de gran parte del condado. La gente bromea diciendo que sólo visitan Davies Landing cuando suben y bajan del tren. De hecho, parece que la propiedad es administrada por Raymond, el mayordomo: esto es algo verdaderamente escandaloso para esta gente, que creen a pies juntillas en el viejo dicho de "nobleza obliga."

Aunque muchos creían que Raymond había llegado en la vida a más de lo que debería, Raymond y Adela Brown eran personas amables, decentes y respetables y todos lamentan su muerte. La asistencia al funeral será numerosa.

Harliss Jenkins: si uno de los personajes mató a "Sam", el perro de Harliss Jenkins, un airado Jenkins se enfrenta al grupo delante del almacén general, exigiendo una disculpa y una indemnización. Jenkins es un pescador alto y fornido. Tiene un 75 % en Puñetazo, que causa 1D3+1D6 puntos de daño, y 16 puntos de vida. Si los investigadores piden disculpas con calma, quizás usando los asesinatos como excusa de no haber hablado antes con él, Jenkins se avergüenza de su actitud y les pide perdón, sugiriendo además que se olviden de la indemnización que pedía. Incluso es posible que ofrezca su ayuda a los investigadores, si llegase el caso de que éstos necesitasen de un fornido PNJ.

Si los investigadores se ponen a la defensiva o son poco educados, el mal humor de Jenkins empeora y los hombres



Harliss Jenkins

que están sentados en el portal del almacén general se comienzan a levantar. Si Jenkins decide dar una lección a tan arrogantes forasteros, la mayoría de los lugareños que se han reunido delante de la tienda participarán en la pelea y el pueblo ya no será un lugar seguro para los investigadores.

LA MANSION ROSETHORNE

El coche de los Davies

A medida que transcurre el día, los cielos se oscurecen, y una fina lluvia procedente del mar cae sobre el pueblo.

Los personajes pueden ir a la mansión Rosethorne siguiendo las pistas que hayan encontrado en la carpeta de los Rosethorne en casa de Víctor Davies, por una pista hallada en Biloxi, o porque el sheriff Morgan haya encontrado la prueba y desee ir a echar un vistazo. Es posible que algún pescador haya visto el coche de los Davies, e informe de ello a la policía.

El bosquecillo en el que los Davies ocultaron su coche es el único escondrijito aceptable a menos de 800 m de la casa. Si los personajes van directamente a la misma no descubrirán el vehículo. Si examinan la casa o se acercan a ella en secreto, encontrarán el coche en medio de los árboles.

El coche de Davies, un gran sedán Packard de color negro, ha sido escondido en la ribera del río, al final de un camino irregular. Los guantes de conducir de Víctor (con el monograma VOD por Víctor Ockham Davies) están en el asiento del conductor. En este mismo asiento hay también otra versión del mapa esquemático de la mansión Rosethorne que los personajes pueden haber encontrado. En el suelo del coche, ante del asiento delantero, hay una caja medio vacía de cartuchos de postas para escopeta calibre 12.

En el maletero (cerrado con llave) hay un gran embalaje plano que ha sido cerrado por medio de clavos. Una vez abierto, los investigadores descubren que el embalaje de madera forrado por dentro contiene las 39 planchas de cobre que forman el *Fragmento Vishakhapatnam*. Parece que Raymond dejó el embalaje en el maletero del coche después de recogerlo de la tienda del carpintero (el paquete pesa unos 32 kilos y Raymond era un administrador eficaz).

Si los investigadores examinan la mansión desde el bosque durante el día, pueden ver desde ese ángulo una gran abertura enrejada en el dique de piedra que está por debajo de la mansión; este dique vacía su contenido directamente en las aguas tranquilas del Afluente Negro. Por medio de prismáticos, pueden ver goznes a ambos lados de la verja. Una presa poco elevada que se encuentra corriente abajo mantiene el caudal del río a un nivel mínimo.

El vigilante

Si entrevistan al vigilante, éste estará dispuesto a hablar con ellos, pero no les dejará entrar en la mansión.

Aunque en apariencia no ha sido habitada desde hace años, la mansión ha sido bien cuidada por una sucesión de vigilantes supervisados primero por el temible Johnson (padre) & Bennet, y luego por Johnson (hijo) & Leavitt, unos y otros de Biloxi.

Montmorency Jillip ha sido el vigilante de la mansión

durante los últimos ocho años, desde que su tío Hurl Jillip dejó este valle de lágrimas. Montmorency es un hombre regordete, de ojos saltones y piel pálida y algo colgante. Es siempre muy servicial, y abre las puertas con rapidez. Jura no tener ninguna de las llaves de la mansión, a pesar de que una tirada de Descubrir revela que en el bolsillo delantero de sus pantalones hay un manojito de llaves.



Montmorency Jillip

"Siempre está cerrada con llave, menos cuando el señor Leavitt viene de Biloxi, una vez en primavera y otra en otoño. Entonces los dos entramos en la mansión, y yo me encargo de todas las reparaciones que se necesiten. Durante una semana entera limpio las habitaciones de la casa, y luego el señor Leavitt vuelve de Biloxi, supervisa mi trabajo, y cierra el lugar con llave." Hace cuatro meses que Jillip entró en la casa por última vez. "Esa es mi cabaña," dice Montmorency, inclinando su cabeza en esa dirección.

"Hace años que se vendieron todos los muebles, antes de que yo me encargase de la mansión. Pienso que los abogados creyeron que se pudrirían, de modo que los vendieron mientras estaban en buen estado. Una pena. Este lugar debió ser impresionante hace años."

Si se le pregunta, Montmorency miente afirmando que no hay ningún sótano, porque tan cerca del río la tierra es demasiado húmeda.

Con una tirada de Mitos de Cthulhu (o sin ella, si el investigador está familiarizado con la transformación a Profundo), es posible darse cuenta de que Montmorency lleva en su sangre la marca de los Profundos y que la transformación ya ha comenzado. Cuando nade por el río hasta llegar al mar, para unirse a los seres con los que sueña noche tras noche, su sobrino Crawford Jillip se convertirá en el nuevo vigilante.

En el interior de la mansión Rosethorne

En las riberas del Afluente Negro los constructores de la casa elevaron una plataforma de tierra que está a unos tres metros y medio por encima de los terrenos circundantes; a continuación la revistieron con piedras para protegerla de las inundaciones. El camino se detiene junto a la base de la plataforma, y el visitante puede acceder a la puerta delantera de la mansión por medio de una amplia escalinata de piedra.

Las columnas de madera de ciprés de la mansión, elaboradas antes de la Guerra Civil (1861-1865), son resistentes y han sido hechas de una sola pieza. La fachada blanca de la casa ha sido bien pintada, las ventanas están intactas y tras la alta verja de metal se observa un jardín bien cuidado y sin malas hierbas.

Todas las ventanas de la casa están formadas por láminas de vidrio estrechas y divididas en cuadrados. Intentar entrar a través de una de ellas causará un ruido y unos destrozos considerables, pero no es difícil entrar; en diez o quince minutos un investigador que haya conseguido una tirada de

Mecánica consigue forzar la puerta de la cocina y ésta se abre de par en par. Como es lógico, Víctor Davies poseía una llave, gracias al molde que sacó al robar en Johnson & Leavitt.

Las sombrías habitaciones no dan la sensación de vacío que con frecuencia se percibe en un edificio sin habitar durante mucho tiempo, pero a sus maderas y piedras se ha adherido una sensación como de desagrado.

El mobiliario consiste en una mesa de cocina, unos cuantos candelabros baratos, varias sillas de madera, y un diario utilizado por los encargados legales de la propiedad que detalla los años de limpieza y las reparaciones efectuadas desde que el estado actual de cosas comenzó en 1902.

Los dormitorios del primer piso están tan vacíos como las habitaciones de la planta baja. Se ha retirado incluso los trastos que normalmente ocuparían el desván. La mansión no es más que un cascarón vacío.

EL FRESCO: las paredes están muy poco decoradas, con la excepción de una gran pintura al fresco, deslucida por el tiempo, que cuelga de la pared Oeste del gran salón. Se trata de una pintura de la mansión Rosethorne, más o menos mirando desde el mismo lugar en que los investigadores encontraron el coche de los Davies, realizada en 1853. Una tirada de Arqueología o de Dibujar mapas muestra que la plataforma de tierra sobre la que se ha construido la mansión ha cambiado desde entonces. En la pintura no se aprecia ninguna abertura enrejada que de al río. Por contra, la pintura muestra que las piedras que recubren la plataforma tienen unos huecos con ventanas dispuestas de forma regular. En una de las ventanas se puede ver una cara humana borrosa, posiblemente la del pintor (una broma artística). En la actualidad, el recubrimiento de piedra no tiene ningún tipo de huecos.

EL ESTUDIO: el estudio se encuentra en el otro extremo de la casa. En él hay estanterías, pero ningún libro. Sobre la elegante repisa de piedra de la chimenea cuelga un ornamentado escudo con una *R* grabada y una fecha: 1842. Sorprendentemente, entre la repisa y el escudo alguien ha cincelado en números grandes la fecha 1901 y el lema *Non mihi, non tibi, sed nobis* (un lema en latín que puede traducirse como "Ni para mí, ni para ti, sino para ambos.")

Se ha extraído una piedra de la parte de atrás del hueco de la chimenea, mostrando que detrás de ella hay un gran hueco. Junto a la piedra hay una tabla de hierro que pesa casi 22 kilos y junto a ésta hay una serie de herramientas, utilizadas para sacar la piedra de su lugar, una escopeta cargada y dos linternas. Si los investigadores entran en la mansión al día siguiente de llegar a Davies Landing, encuentran manchas de sangre junto a las herramientas; si entran en la mansión en algún día posterior, Montmorency ya ha limpiado la sangre, y sólo es posible hallar las manchas con una tirada de Descubrir.

La tabla de metal tiene una inscripción, que se indica en el recuadro correspondiente (*también se incluye en las ayudas de "Aguas."*)

La chimenea también contiene otra pista. Si alguien se coloca junto al hueco, o lo examina de cerca, se dará cuenta de que está más caliente que el resto de la casa y se nota que por él pasa una corriente de agua. Si se sacan más piedras, puede verse que en realidad el hueco es una repisa que lleva a una segunda chimenea que viene de más abajo. Sería

posible (con mucho trabajo) llegar al sótano por medio de esta chimenea.

Un examen cuidadoso de la habitación hace que los investigadores descubran más sangre junto a la pared oriental del estudio; algo de gran tamaño ha pasado por encima de una de las manchas, extendiéndola por el suelo y haciendo que manche la madera de la pared (en el segundo día y posteriores, su descubrimiento depende de tiradas de Descubrir). Mientras los investigadores estudian los paneles de madera de la habitación, una tirada de Suerte hace que encuentren dos secciones, separadas una de otra por un metro y medio de distancia, que sobresalen de la pared. Cada sección esconde un cerrojo. Si los dos cerrojos se accionan a la vez (para lo que se necesitan dos personas) se corren unos pestillos ocultos y una amplia puerta se abre en la pared.

Ayuda 2 de "Aguas"

La inscripción de la tabla de hierro

En la sección central se ha grabado lo siguiente: *Dedicatoria a la carne de nuestra carne: hijas, contemplad esto una vez y conservadlo. Un Gran Poder ha permitido a vuestros moribundos padres retirarse a lugar seguro. Esta muerte tiene un precio que se paga con gusto, porque la arcilla está fría y llena de gusanos. Ahora debemos alejarnos de este lugar, aunque vosotras volveréis cuando tengáis los años suficientes. Hemos marcado nuestro camino para vosotras. Hay vida más abajo, como un día descubriréis, y en las aguas tranquilas, y en el mar. Nos volveremos a encontrar.*

Alrededor de la dedicatoria se ha grabado en letras romanas un texto diferente:

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'naglfhtagn

Una tirada de Mitos de Cthulhu traduce esta inscripción como sigue: "En su casa de R'lyeh el difunto Cthulhu aguarda soñando."

No hay instrucciones adicionales: Patricia y Nathaly las borraron cuando volvieron a la casa veinte años después.

Los sótanos de Rosethorne

Una vez en la pared, se ven unos amplios escalones que giran y se internan en la oscuridad. La superficie de las piedras es suave y ligeramente húmeda. Unas pesas cierran la puerta de forma automática y sólo un soporte o una cuña la podrá mantener abierta; el mismo sistema de cerrojos dobles que se encuentra en el exterior se puede usar para abrir la puerta desde el interior (se siguen necesitando dos personas para accionar el mecanismo).

Patricia y Nathaly han vivido en estos sótanos desde poco después de su retorno a la casa, en 1900. Sus padres, Brophy y Amelia, también vivieron en ellos antes de internarse en el mar, más o menos en el cambio de siglo. Si éste es el primer o segundo día tras el descubrimiento de los cadáveres de los

Brown, los investigadores encuentran a Patricia y Nathaly esperándoles; si es el tercer día, solamente encuentran las pruebas que las hermanas han dejado tras de sí.

No se ve ninguna luz; los investigadores deben llevar velas o linternas o de lo contrario bajarán por la escalera a ciegas. Muchas de las superficies están recubiertas de un moho algo fosforescente, que causa la aparición de borrosas siluetas espectrales por todas partes. Si los personajes usan linternas o lámparas, no es posible ver la fosforescencia. Los investigadores han entrado en los sótanos por uno de los extremos del piso inferior.

Si el guardián lo prefiere, el sótano puede estar iluminado por lolls (ver el recuadro cercano), unas pequeñas criaturas convocadas por Patricia para mejorar la decoración de su hogar. Los lolls se alimentan de insectos, pero los investigadores más nerviosos pueden pensar que su aspecto es más siniestro.

Con la excepción del aleteo ocasional de un loll, lo único que se puede oír es el ruido del goteo del agua.

Los sótanos se dividen en cuatro partes: vivienda, habitación de acceso al río, zona de trabajo y zona de almacenamiento. Una larga entrada de agua, que es lo bastante grande como para que pueda caber un bote, da al Chickasway.

Si Patricia y Nathaly aún están en la casa, el segundo día después de los asesinatos la entrada contiene un pequeño bote cargado de cajas. Las dos hermanas acechan silenciosamente en las sombras, esperando el momento propicio para atacar, o a que los personajes traicionen su hospitalidad (ver el capítulo "La tertulia," más abajo).

LOLL

Criatura fabulosa

Un loll es un animal insectívoro de las Tierras del Sueño de Marte, cuyo cuerpo tiene forma triangular. Cuando vuela describe un movimiento sinuoso y ondulante, cazando sus presas con su amplia boca. Sus pies exudan resina, lo que le permite pegarse a la mayoría de las superficies verticales. Aunque tienen el mismo tamaño que los pájaros, la mayoría de las especies de loll vuelan más despacio que los pájaros, lo que les hacen vulnerables a los depredadores. Quizás por eso tienden a evitar los espacios abiertos, prefiriendo los matorrales, las cuevas, las hondonadas y en general todos los espacios semi-cerrados.

El loll es un cazador nocturno. Atrae a los insectos gracias al brillo continuo que emite. Cuanto más hambriento esté, mayor será la intensidad de su brillo. No hay pérdida de COR por ver a un loll.

Convocar a un loll

Nuevo hechizo

Este hechizo funciona del mismo modo que otros hechizos de invocación, con la excepción de que cada vez que se use este hechizo con éxito aparecerán 1D3 lolls. Mientras use este hechizo, el usuario debe concentrarse en la imagen mental de la criatura.

MANSIÓN ROSETHORNE PLANTA BAJA Y SÓTANOS



PLANTA
BAJA



SÓTANOS DE
ROSETHORNE

La vivienda

Abarca casi una cuarta parte del sótano y no está organizada de forma extraña. Hay cinco cosas de interés; el guardián puede añadir más si lo desea.

LAS PINTURAS: de una pared cuelgan cinco retratos al óleo con marcos dorados. Aquí se puede ver a Hugh Rosethorne y su mujer en traje de época, pero con una expresión malvada en sus caras. Aquí también están Brophy y Amelia Rosethorne, con expresión aún más malvada, de pie sobre lo que parecen cráneos humanos (aunque la pintura es de tan baja calidad que no es posible saberlo con certeza).

Tres de los retratos muestran a Patricia y a Nathaly. El primero de ellos es muy parecido al retrato del medallón que los personajes encontraron en la carpeta de casa de los Davies. El segundo las retrata como unas jóvenes hermosas, malhumoradas y arrogantes; Patricia está de pie y Nathaly está sentada delante. Visten ropa interior de color blanco, a la moda de finales del siglo pasado o principios del actual.

El tercer retrato ha sido pintado hace poco, y se trata de una obra de arte expresionista que muestra a las dos hermanas tras la espantosa transformación. Las grotescas garras de Nathaly aguantan un abanico y una de las garras de Patricia está sobre el hombro de su hermana. Las partes de su piel que están a la vista han sido pintadas de color gris y rosa, como si se estuviesen curando de unas graves quemaduras; sus cuerpos parecen llenos de bultos y se han deformado de forma extraña, de tal modo que algunas de sus partes parecen desafiar la ley de la gravedad. Un deseo infernal brilla en sus ojos. Las iniciales del artista son *R.U.P.* (N. de los T.: Richard Upton Pickman, por supuesto); todos los que examinen esta pequeña obra maestra perderán 1/1D3 puntos de COR.

LA CAMA: todo el mobiliario actual ha sido fabricado por los vigilantes, ya que las hermanas Rosethorne son ahora demasiado grandes para las mesas y sillas normales. Estos objetos de metal son de diseño tan basto y tan resistentes como los muebles para excursiones campestres que se fabricaban en los años 50. El único mueble de grandes dimensiones que Patricia se ha atrevido a encargar a carpinteros profesionales del exterior ha sido la cama.

Es gigantesca; sus medidas son 2'5 por 1'5 m y está provista de unos inmensos pilares que hacen de soporte de una especie de baldaquín. Hace años que la tela del baldaquín, las cintas, el satén, las sedas, las cortinas y los tejidos perdieron el color, se enmohecieron, se cayeron a trozos y al final desaparecieron. En la actualidad la superficie de la cama está formada por unas amplias tablas de madera pulidas por un prolongado contacto con los cuerpos. Es aquí donde las dos hermanas siguen retozando incestuosamente por la noche, encontrando la verdad de los sueños en jirones de encaje.

En la cabecera de la cama se encuentran las muñecas hechas a mano de Nathaly; unas siluetas de pesadilla recubiertas de moho y fabricadas con trozos de tela empapada. La mayoría son humanas y totalmente normales. Entre ellas se encuentra una muñeca que representa a un Profundo con labios rojos y babeantes. Junto a ésta y sobre la cama hay un casi elegante Byakhee, cuyas alas han sido fabricadas con tela engomada de color blanco.

LA MESA DEL COMEDOR: hay unos elegantes platos de porcelana (todos rotos en pedazos y reparados con pega-

mento) y unos cubiertos excelentes, organizados para que coman dos personas; una en la cabecera de la mesa y la otra a la izquierda (que es el lado del corazón). Sobre la mesa hay restos de comida que aún no han sido limpiados por Montmorency: tripas de pescado, aletas y huesos, un trozo de carne de ternera medio mordisqueada (y que aún no tiene gusanos gracias a los incansables lolls), huesos de una pelvis humana y un mechón de pelo.

Los cadáveres de Víctor y Philippa Davies, mutilados y muertos desde antes de la llegada de los investigadores a Davies Landing (tal y como se descubre si alguno de los investigadores es médico o por medio de una tirada de Conocimiento) están sentados en unas sillas de respaldo recto, como si fuesen muñecos.

Para que no se caigan de las sillas, los cuerpos han sido clavados a las mismas. A las dos únicas manos que les quedan se les han atado tazas con platillo incluido. Su carne se ha vuelto de color azul y está llena de moho.

A cada cuerpo se le ha colgado una hoja de papel en la que se ha garabateado una frase: en la nota del cuerpo de Víctor se ha escrito *¡Los libros me gustaban demasiado!*, y en la de Philippa *¡Soy una ladrona de libros muy mala!* Si se registran las ropas de las víctimas, los personajes encuentran tabaco, cerillas, una elaborada llave recién sacada del molde, y un juego de llaves para un Packard.

Los Davies han sido mutilados del mismo modo en que lo fueron sus criados de Sunset Hall; no hace falta que los investigadores hagan tiradas de COR por ver estos nuevos cuerpos, pero a pesar de ello el guardián puede exigirles que hagan tiradas de COR: los investigadores que no pasen la tirada tropiezan con un brazo, pie o dedo amputado y pierden 1D6 puntos de COR. No es posible encontrar la cabeza de Philippa por ninguna parte; se puede hacer que sea una sorpresa, o ver la sección "La cesta de la media" más adelante.

EL PIANO VERTICAL: sus maderos y su cola cada vez más débiles se mantienen unidos gracias a toda una colección de cuerdas y tornillos. El piano ha vuelto a ser templado y afinado. Las teclas blancas y las negras ya no corresponden a las de ninguna nota conocida: las escalas que se interpreten con este piano se convierten en una serie de ruidos y gritos espantosos, capaces de volver loco a cualquiera. Cuando Patricia ataca, Nathaly improvisa con este instrumento. Por cada asalto en el que escuche las notas emitidas por el piano, cada investigador pierde 1D3 puntos de COR si falla la tirada, y nada si la consigue. Si recibe más de 25 puntos de daño ya no es posible reparar el piano.

LA CESTA DE LA MEDIA: entre todas las cosas que usa Nathaly para hacer media (que sólo se pueden diferenciar del resto de la basura del lugar con una tirada de Idea) hay 38 huesos de dedos humanos, que se guardan para un nuevo proyecto de decoración de la casa. Si aún no ha sido encontrada, aquí también está la cabeza trepanada de Philippa; su pelo forma la base para el cucurucho de burro que Nathaly cose para colocárselo a su nueva "muñeca."

La zona de acceso al río

Esta estrecha habitación da al río Chickasway por medio de unas puertas que no están cerradas con llave. Cerca de las puertas se ha instalado una larga palanca conectada a

una cadena que sirve para ajustar la altura de la sección central de la pequeña presa que está río abajo de la mansión. Si se baja la palanca, se permite que haya el espacio suficiente como para que un bote atravesase la presa. En el extremo de esta habitación más alejado del río hay una caja vacía de madera, de 2,5 cm x 5 cm x 7,5 cm. En la caja se ha marcado con fuego la siguiente dirección: *El NATHALY*, Puerto de Davies Landing. Junto a la caja hay un recipiente que cuelga del techo por medio de una cadena; el recipiente está medio lleno de cera de abejas.

Si Patricia y Nathaly aún no se han marchado, a esta especie de muelle se ha atado un pequeño bote de madera de unos 4 metros y medio de largo. Contiene una docena de embalajes similares llenas de libros, incluyendo al menos uno de los libros de los Mitos (*una copia de Monstres & Their Kynde; en Inglés, +8 a Mitos de Cthulhu, multiplicador de hechizos x1, -1D8 puntos de COR*). Cada libro ha sido envuelto por separado en pesado papel encerado, sobre el que se ha vertido cera de abeja derretida para impermeabilizar. Hay también cajas repletas de viales, botellas y otros recipientes conteniendo pociones, muestras, polvos.... Los libros han sido protegidos de los posibles golpes por medio de paja y serrín. Sobre cada caja se ha indicado la siguiente dirección: *el NATHALY, puerto de Davies Landing*.

La zona de trabajo

Una gran habitación, que en los tiempos de Hugh Rosethorne se utilizaba para encerrar a los esclavos.

CALABOZOS: aunque algunos datan de los tiempos de Hugh, la mayoría fueron construidos en los años 1880 por Brophy Rosethorne. La mayoría de ellos contienen una cabra o un perro, vivos, pero en uno de ellos se encuentra un niño de cinco años en estado catatónico. Las paredes de los calabozos han sido construidas con gruesos pesados y las puertas son de hierro. Tanto las paredes como la puerta tienen FUE 50. Los investigadores que hayan sido capturados irán a parar a estas celdas; las puertas tienen aberturas por las que pueden hablar entre sí. El mortero de las paredes es ya viejo y no se ha realizado ningún tipo de reparación; por ello, los investigadores pueden ir raspando y debilitando los goznes de las puertas hasta que las puedan abrir con una patada y escapar; tardarán en ello unas 24 horas.

EL LABORATORIO: en lugar preferente hay una grotesca estatua de piedra que representa a una blasfema criatura en cuclillas, con tentáculos y alas plegadas. Los investigadores que posean la habilidad de Mitos de Cthulhu la reconocen de inmediato como una representación del Gran Cthulhu, Aquel que está durmiendo. Delante de la estatua hay un altar manchado de sangre, en el que se han tallado unas espantosas figuras.

Alrededor del altar se pueden ver otras maneras de acabar con las desventuradas víctimas: un hoyo lleno de largos clavos de hierro, instrumentos para ahogarlas lentamente, pequeñas guillotinas para dedos u otros miembros, diversas variantes de la tortura del agua y un elevado estante al que se ha fijado una lámpara de queroseno que se usa para tomar notas.

Algo más allá se encuentran varias mesas de trabajo y estanterías. Tanto si las hermanas Rosethorne ya han acabado



Un siervo de Cthulhu.

sus preparativos para el viaje como si no, los matraces, alambiques, viales, polvos, instrumentos, tenazas, virutas, láminas, tubos, cajas, jarras y sobres típicos del mundo de la brujería son tan innumerables como incomprensibles. Unas caperuzas y unos paraguas protegen los experimentos que se podrían estropear de la humedad que gotea del techo.

LA ESFERA: aunque su presencia les anima cuando las cosas van mal, las hermanas Rosethorne han dejado tras de sí este tributo a su dios para informar a todos aquellos que vengan después.

El objeto ha sido fabricado por los Profundos; sobre una base circular hay tres estatuillas finamente labradas de Profundos, cuyas manos se han elevado hasta hacer de soporte a una esfera de cristal. Tanto la base como las estatuillas son de un metal imposible de encontrar en la Tierra, y sólo el metal en sí ya vale 1D10+5 x 1000 \$.

Si se examina de cerca, la esfera emite un débil resplandor y parece que aumente de tamaño hasta envolver por completo al que la está mirando. Este comienza a ver la enloquecedora visión de un Cthulhu libre de sus ataduras, que emite su bárbaro aullido, destruye ciudades y aniquila a los desventurados seres humanos, todo ello mientras el sol se vuelve de un color rojo sangre cuando se ve a través del miasma que sale de su enorme cuerpo. La visión de Cthulhu es algo borrosa, por lo que quien mire en la esfera sólo pierde 1D10 puntos de COR y 1 punto de magia.

La esfera sólo muestra esta calamidad una y otra vez, aunque con pequeñas variantes; cada una sigue costando los 1D10 puntos de COR y el punto de magia.

LOS DOCUMENTOS: estos archivos, circulares y pergaminos informan con todo lujo de detalles de lo que se han interesado las hermanas Rosethorne por las artes oscuras, y de todo lo que han realizado en este campo. En ellos se incluye el documento firmado por Hugh Rosethorne en el que se habla del trastornado capitán de barco que le habló de estos horrores por primera vez. Se recomienda al guardián que utilice estos documentos para atar cualquier cabo suelto que hubiese aparecido a lo largo de la aventura.

LAS ESTANTERÍAS: estas se encuentran por encima de las ennegrecidas y corroídas mesas de trabajo; contenían los libros de alquimia, de ocultismo y de los Mitos que Patricia utilizaba en su continua exploración de las dimensiones más allá del espacio y del tiempo. Ella y Víctor compitieron sin piedad por poseer esta colección de libros, y fueron los que una vez estuvieron aquí los que Víctor y Philippa Davies creyeron ser capaces de robar. En este momento las estanterías están vacías, o casi.

Si es el primer día después del descubrimiento de los cuerpos de Raymond y Adele Brown, las mesas de trabajo o los bordes del muelle están repletos de montones de libros, cada uno de los cuales ha sido envuelto por separado en pesado papel encerado de color marrón.

Si es el segundo día después del descubrimiento de los Brown, el bote ha sido cargado con los libros y las hermanas Rosethorne están preparadas para escapar a su yate.

Si es el tercer día después del asesinato, las hermanas Rosethorne ya han llegado al Golfo de Méjico y están en alta mar, dirigiéndose a una ciudad submarina de los Profundos que se encuentra entre Jamaica y el Yucatán.

Si es el primer o el segundo día, cualquiera de los investigadores que toque alguno de los libros hará que Patricia se lance al ataque.

La zona de almacenamiento

Durante muchos años los restos de comida y de sacrificios se han ido tirando al río. Cuando la charca detrás de la presa comenzó a estar llena de huesos, Montmorency los comenzó a depositar en esta habitación. Por tanto, tanto aquí como en la charca se encuentran las pruebas de que "el Viejo Bill" es real: vagabundos, perros, reses, niños, gallinas, y en general cualquier cosa que Nathaly o Patricia pudiesen encontrar y ahogar en el río o traer a casa. Más o menos unos 3.60 m³ de huesos han sido arrojados por Montmorency al rincón más oscuro de este sótano. Todos los que vean esto deben tirar COR, 0/1D3; los investigadores que no pasen la tirada se dan cuenta que lo que ven bajo la trémula luz son huesos humanos.

La tertulia

A las hermanas Rosethorne les gusta pensar que, cuando atacan con fiereza a los investigadores, no hacen más que ser buenas anfitrionas. Por ello, cuando Nathaly improvisa una melodía al piano para volver locos a los investigadores, no hace más que amenizar la velada con un poco de música. Siempre hablan con claridad, pero sus voces tienen un horrible acento líquido que parece como gotear.

Si el guardián quiere, los ataques de Garra o de Presa de Cthulhu de Patricia, o los del Vagabundo Dimensional que las dos hermanas han convocado, pueden seguir un mismo patrón. Una puede decir "Sean bienvenidos a nuestra casa," mientras destripa a un desafortunado investigador, o "Permítanme que les presente a un viejo amigo de la familia" mientras el Vagabundo Dimensional se va acercando. Cuando una de ellas vuelva a aparecer después de haber sido reducida a gas, dirá algo como "¿De qué han estado hablando mientras estaba fuera?" Por otra parte, en el momento de disolverse puede decir "Disculpen, vuelvo enseguida."

Patricia inicia su ataque en el mismo instante en que uno de los investigadores toque uno de los valiosos libros. Grita: "¡No! ¡Nunca prestamos nuestros libros! ¡No!" y a continuación intentará decapitar al investigador que se atrevió a tocarlo.

La tarea del guardián consiste en no apartarse de la estrecha línea que separa el horror de la comedia y con ello los jugadores no sabrán qué hacer. Patricia y Nathaly deberían ser tan cómicas como terroríficas; he aquí una rara ocasión de extraer todo el jugo de una locura homicida y no sólo interpretarla. Si los investigadores quedan paralizados de terror o son desarmados de alguna otra manera, las hermanas Rosethorne preferirán capturarlos antes que matar a unas víctimas tan amables que se han tomado la molestia de acudir ellas solas a su casa. Encerrarán a los supervivientes en los calabozos, uno en cada uno.

Con la excepción de los puños de Harliss Jenkins, éste es el único ataque que se produce en la aventura. Las características de Patricia y Nathaly se pueden alterar como sea conveniente, con el objeto de conseguir un equilibrio con la fuerza de los investigadores.

Si los jugadores deciden atacar el bote mientras éste va bajando por el Chickasway, el piano ya no podrá ser utilizado. Nathaly también usará sus garras para atacar.

Como el coche de los Davies está en la orilla del río, algo corriente abajo (y existe la posibilidad de encontrar las llaves), incluso los investigadores sin conocimientos de magia tienen la posibilidad de robar la carga del bote de las hermanas Rosethorne. Sin embargo, para ello se necesitan grandes dosis de observación, flexibilidad, un ingenioso trabajo de equipo y un valor fuera de lo común. Para mantener a los siervos de Cthulhu a raya, no hay nada mejor que los disparos de escopeta a quemarropa.

En tierra firme, los investigadores siempre serán más rápidos que los siervos de Cthulhu. Recuérdese que se necesitan dos personas para abrir la puerta que da a los sótanos. Y no hay que olvidar a Montmorency, que puede aparecer en cualquier momento de la aventura.

Recompensas

Si los investigadores encuentran el *Fragmento Vishakhapatnam*, reciben los 600 dólares prometidos, y 100 dólares extra si redactan un informe escrito acerca del caso Davies. Si son capaces de convencer a las autoridades de que el material de los Mitos que fue propiedad de los Davies y las hermanas Rosethorne es peligroso y debe ser llevado a otro lugar (tirada de Discusión o Elocuencia), cada investigador gana 1D2 puntos de COR, satisfecho de que unos conocimientos importantes hayan sido arrebatados a las fuerzas del mal.

Si los investigadores eliminan a una o a las dos hermanas Rosethorne, cada uno de los que tomaron parte en la tarea gana 1D8 puntos de COR adicionales.

Si el sheriff Morgan sobrevive a la aventura, estará dispuesto a prestar declaración como testigo a favor de los investigadores en cualquier pleito que éstos tengan pendiente con el estado de Nuevo Méjico. Si el sheriff es testigo de la derrota de las hermanas Rosethorne, las primeras familias del condado les hacen patente su agradecimiento y una recompensa especial en metálico (150 \$) por haber acabado con "el Viejo Bill."

Si los investigadores permiten escapar a tanto a las hermanas Rosethorne como a sus libros, cada jugador pierde 1D4 puntos de COR después de darse cuenta de que unos potentes agentes de los Mitos han escapado.

CARACTERÍSTICAS

CLAUDE LAREEN, RESIDENTE

FUE 14 CON 14 TAM 12 INT 12 POD 11
DES 11 APA 11 EDU 6 COR 65 PV 13

Armas: Puñetazo 65%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Hacha para cortar madera 40%, 1D8+2+1D4 puntos de daño.

Habilidades: Conducir automóvil 25%, Conducir carreta



Un Loll

55%, Conducir maquinaria 25%, Escuchar 50%, Mecánica 35%, Regatear 30%.

BUCK MORGAN, SHERIFF DEL CONDADO

FUE 13 CON 11 TAM 13 INT 14 POD 13
DES 12 APA 12 EDU 13 COR 60 PV 12

Armas: Puñetazo 40%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Porra de policía 50%, 1D6+1D4 puntos de daño.

Revólver .45 55%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Conducir automóvil 23%, Contabilidad 25%, Crédito 35%, Charlatanería 40%, Derecho 20%, Elocuencia 35%, Equitación 15%, Psicología 25%, Regatear 45%, Vaciar bolsillos 10%.

DANNY DODGE, AYUDANTE DEL SHERIFF

FUE 14 CON 14 TAM 14 INT 10 POD 9
DES 10 APA 10 EDU 8 COR 50 PV 14

Armas: Puñetazo 60%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Porra de policía 65%, 1D4+1D4 puntos de daño.

Revólver .45 40%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Conducir automóvil 35%, Discreción 20%, Esquivar 30%, Mecánica 25%, Regatear 10%, Saltar 40%, Trepas 60%.

PATRICIA ROSETHORNE, SIERVO DE CTHULHU

FUE 18 CON 20 TAM 20 INT 18 POD 16
DES 7 EDU 14 PV 20

Movimiento: 6/10 nadando.

Armas: Garra 65%, 1D6+2+1D6 puntos de daño.

Armadura: ninguna, pero regenera 1D6 puntos de vida cada asalto.

Hechizos: Contactar con Cthulhu, Contactar con un Profundo, Contactar con una Semilla Estelar de Cthulhu, Convocar al espíritu de un muerto, Convocar a un Loll, Perspicacia de las almas gemelas, Presa de Cthulhu, Signo de Conjuración.

Habilidades: Antropología 45%, Arqueología 65%, Astronomía 30%, Buscar libros 30%, Ciencias ocultas 20%, Discusión 50%, Física 40%, Historia 20%, Leer/Escribir Aklo 30%, Leer/Escribir Arabe 70%, Leer/Escribir Chino 30%, Leer/Escribir Latín 40%, Lingüística 15%, Mitos de Cthulhu 75%, Química 45%.

COR: ver a Patricia cuesta 1/1D8 puntos de COR.

NATHALY ROSETHORNE, SIERVO DE CTHULHU

FUE 17 CON 15 TAM 19 INT 15 POD 13
DES 8 EDU 19 PV 17

Movimiento: 6/10 nadando.

Armas: Garra 45%, 1D6+2+1D6 puntos de daño.

Armadura: ninguna, pero regenera 1D6 puntos de vida por asalto.

Hechizos: Consunción, Contactar con Cthulhu, Perspicacia de las almas Gemelas, Signo de Conjuración.

Habilidades: Astronomía 35%, Botánica 30%, Buscar libros 40%, Ciencias ocultas 30%, Farmacia 45%, Historia 75%, Leer/Escribir Latín 45%, Leer/Escribir Sánscrito 35%, Mitos de Cthulhu 30%, Psicología 30%, Regatear 20%, Tratar envenenamientos 35%, Zoología 40%.

COR: Ver a Nathaly Rosethorne cuesta 1/1D8 puntos de COR.

Dime, ¿Has visto el Signo amarillo?

En donde nuestros héroes visitan Nueva Orleans y retroceden al heroico pasado, sólo para enfrentarse a un horrendo presente.

"El momento había llegado; la gente tendría que conocer al hijo de Hastur, y el mundo entero arrodillarse ante las Estrellas Negras que brillan en el cielo sobre Carcosa."

— Robert M. Chambers,
"El que restablece las reputaciones."

Notas sobre el escenario

Se supone que un número cualquiera de investigadores, tanto si son expertos como si no, participarán en esta aventura. Aunque el tiempo de juego puede variar, es probable que se necesiten dos o tres sesiones de juego para desenmascarar el complot del Signo amarillo.

Si esta aventura forma parte de una campaña de "Los Primigenios," una vez en Nueva Orleans los investigadores entran en contacto con Etienne-Laurent De Marigny, un joven ocultista extremadamente inteligente y poderoso, del que se habla en algunas de las narraciones de los Mitos. Este, a su vez, les recomienda que vayan a hablar con Charlie Sunstram, que les da las suficientes pistas como para que los jugadores se enfrenten cara a cara con un avatar de Hastur.

Las acciones de esta aventura tienen lugar siguiendo un orden ya determinado en el tiempo. Se supone que los jugadores comienzan a investigar uno o dos días después del inicio de las fiestas del Mardi Gras. Esto les da unos diez días antes de que tenga lugar lo que se cuenta en el capítulo "La coronación del Rey amarillo." Esta celebración de la secta se produce justo antes del día del Mardi Gras (N. de los T.: Carnaval). En la noche anterior al Mardi Gras se celebra un baile de disfraces en casa de Randall Fowler, que se detalla en el capítulo "La máscara del Signo amarillo." No hay que preocuparse si las cosas no se ajustan exactamente al calendario: a nadie le importará si se añaden uno o dos días a la aventura.

Yase ha fijado el momento del año en que la aventura tiene lugar: entre el 6 de marzo y el 6 de abril (porque es la Semana Santa la que determina cuándo se celebra el Mardi Gras). Después de haberse enfrentado a todos los horrores físicos y psíquicos de esta aventura, es posible que los investigadores se alegren si disponen de algo de tiempo para recuperarse.

Hay que estudiar con atención los hechizos y habilidades de los sectarios para establecer sus reacciones y sus tipos de ataque cuando se tenga que improvisar. Dos de los miem-

bros de la secta, además del avatar de Hastur, son capaces de utilizar la magia de forma harto efectiva.

Si los investigadores han conseguido obtener el Fragmento Vishakhapatnam del coche de los Davies, se supone que deberían tomar casi de inmediato un vapor que les lleve de Nueva Orleans a Boston; estos planes se verán alterados por la muerte de Peter Gavvin.

Si los investigadores participan en esta aventura sin que haya ninguna conexión con las demás, tardan unos dos días en llegar a Nueva Orleans en tren desde Boston o San Francisco, o poco más de día y medio desde Nueva York. El coste del viaje, incluyendo comidas, es de 20 \$, 27 \$ y 17 \$ respectivamente.

Información para el guardián

El periodista Peter Gavvin se encontró con algo realmente grande. Mientras buscaba información para una serie de artículos sobre los Krewes del Mardi Gras (Un Krewe es un grupo o asociación, que con fines benéficos, organiza desfiles, bailes de disfraces, fiestas y otras celebraciones durante las fiestas del Mardi Gras), descubrió una terrible conspiración y fue asesinado porque sabía demasiado. Un byakhee le atrapó en el tejado en el que se ocultaba, se lo llevó consigo hasta una altura considerable y a continuación dejó caer al infortunado periodista para que se estrellase contra el suelo.

Uno de los Krewes presenta en sus adornos para el Mardi Gras el terrible Signo Amarillo de Hastur; este Krewe ha sido engañado por unos sectarios que desean que Hastur habite permanentemente en la Tierra.

Randall Fowler, uno de los miembros de este Krewe, ha sido seleccionado por Papa Screech, un poderoso *boccor* o sacerdote vudú de Nueva Orleans. Screech y sus seguidores pertenecen al antiguo culto de Hastur y hace años adoraban a Hastur y a otros dioses en medio de los pantanos que se encuentran al Sur de Nueva Orleans. En 1907, el inspector John Raymond Legrasse destruyó esa organización, tal y como se detalla más adelante y en la obra de H.P. Lovecraft "La llamada de Cthulhu." Sin embargo, algunos de los sectarios consiguieron escapar y uno de ellos fue Papa Screech.

Esta secta ha descubierto un proceso que podría hacer que un cuerpo humano se convirtiese en un refugio terrestre para Hastur. El primer paso consistía en encontrar y prepa-

rar al ser humano. Para vengarse de la esclavitud de sus antepasados, Papa Screech eligió a Randall Fowler, un hombre rico cuya familia se enriqueció con el tráfico de esclavos. La magia de Screech proporcionó a Fowler visiones de su mujer y su hija recientemente fallecidas y con ello se ganó su confianza. Cuando Screech le entregó la extraordinaria y rara obra de teatro-pesadilla *El Rey amarillo*, Fowler la leyó y se volvió loco, llegando a la conclusión de que su destino consistía en convertirse en la encarnación del personaje cuyo nombre aparece en el título del libro. Sin embargo, la visión de Fowler es un truco y tanto su identidad como su alma serán destruidas cuando Hastur entre en su cuerpo.

Para crear la masa de adoradores que se necesita para que la transferencia tenga éxito, los sectarios deben conseguir que mucha gente vea una y otra vez el espantoso Signo Amarillo, con lo que caen bajo su poder. Es aquí donde se demuestra lo acertado de la elección de Fowler, porque con su poder y su riqueza no tuvo ningún tipo de problemas a la hora de unirse a uno de los Krewes del Mardi Gras. Los otros miembros del Krewe no sospechan nada de las verdaderas intenciones de la secta y la influencia de Fowler consiguió que se contratase a los sectarios de Papa Screech para las tareas físicas del Krewe: construir las carrozas del desfile, hacer de camareros en las fiestas y confeccionar adornos con el Signo Amarillo.

Mañana aparecen en las calles los primeros carteles con el Signo Amarillo y el complot comienza a consumarse.

Información para los jugadores

Los jugadores se incorporan a la aventura en las últimas semanas del invierno de 192-, cuando Etienne-Laurent De Marigny les enseña una carta urgente escrita por un tal Charlie G. Sunstram, editor de la *Gaceta diaria* de Nueva Orleans. Marigny sirvió con Randolph Carter en la Legión Extranjera Francesa y es una autoridad de reputación intachable en el campo de las ciencias ocultas. Por desgracia, tiene otros asuntos entre manos y debe viajar al Yucatán casi de inmediato.

La carta de Sunstram indica que uno de sus periodistas fue asesinado tras descubrir una conspiración relacionada con el ocultismo. Sunstram incluye una copia del extraño dibujo que se encontró en la mano del cadáver. Sunstram solicita que se le den más datos acerca del dibujo y promete proporcionar más detalles si éstos son necesarios.

De Marigny está de acuerdo en que el dibujo, que se reproduce cerca de estas líneas, parece estar relacionado con las Ciencias ocultas, pero no ha podido descubrir nada concreto acerca de él y pide consejo a los investigadores. Las tiradas de Ciencias ocultas o de Mitos de Cthulhu no sirven de nada. Es hora de comenzar a investigar.

INVESTIGANDO

La *Gaceta diaria* de Nueva Orleans

El editor Charlie Sunstram está impaciente por hablar con los investigadores acerca de la muerte de Gavvin. Sunstram es un hombre de mediana edad, alto, grueso y malcarado. Constantemente está echando para atrás su cada vez más ralo

cabello mientras fuma sin parar cigarillos "Lucky Strike". La entrevista que los jugadores tienen con él se ve interrumpida varias veces por las preguntas que le hacen sus periodistas, que Sunstram responde con rapidez, sin titubeos y de forma algo cortante. A pesar de todo, una tirada de Psicología revela que su preocupación por la muerte de Peter Gavvin es sincera.

Durante la entrevista, Sunstram saca de un cajón una carpeta de gran tamaño que contiene las notas redactadas por Gavvin para la serie de artículos que estaba preparando. A continuación se encuentra un resumen de estas anotaciones. La policía las leyó, registró su casa y su escritorio y no parece haber encontrado nada que haga cambiar su veredicto de suicidio. Todas las personas que aparecen en las anotaciones de Gavvin son respetables hombres de negocios y pilares de la sociedad; no son el tipo de personas que van por ahí matando periodistas. No parece que la policía haya creído que el dibujo encontrado en la mano de Gavvin fuese importante, aunque Sunstram cree que "quienquiera que lo haya puesto en la mano de Pete debe saber bastante."



Charles Sunstram

Peter Gavvin estaba escribiendo una serie de artículos sobre los organizadores de la celebración del Mardi Gras de este año; todos ellos provienen de las capas más altas de la sociedad de Nueva Orleans. Hace una semana Gavvin se puso muy nervioso, diciendo a Sunstram que estaba tras la pista de algo verdaderamente grande. No dio más detalles, pero le dijo que creía que uno de los Krewes tenía algo que ver con las Ciencias ocultas.

Sunstram aconseja a los investigadores que se anden con cuidado con los Krewes mencionados en las anotaciones de Gavvin: la mayoría de ellos son ricos e influyentes. Sunstram se apunta el nombre del hotel en que los investigadores se alojan. Les dice que si lo necesitan pueden usar el archivo de recortes de prensa del periódico y que cuando hablen con la policía pueden dar su nombre como referencia. Les advierte que no ayudará en nada a los investigadores que incumplan la ley.

Las anotaciones de Peter Gavvin

Gavvin normalmente tomaba notas en agendas de espiral tamaño cuartilla. Las tres agendas que se guardaban en la carpeta contienen información sobre muchos Krewes, pero los datos referentes a uno de ellos (en concreto, "El muy honorable Krewe de las Espadas") ocupan la mayor parte de dos de las agendas.

Las anotaciones contienen los nombres y las direcciones (tanto de casa como del trabajo) de algunos de los miembros de este Krewe: una de las última anotaciones es en realidad una dirección en el Distrito Francés, al lado de la cual se ha escrito *¿Sede del Krewe de las Espadas?* De entre los miembros del Krewe, son Denis Bouchard y Randall Fowler los que se describen con más detalle: edad, dirección del lugar

El Signo amarillo

Es un foco subliminal de la locura y de la maldad, especialmente apreciado por los sectarios de Hastur. El avatar creado por los sectarios lo utilizará para alterar los sueños de todos aquellos que hayan visto el Signo, haciendo que personas sanas caigan en la locura y la destrucción. Serán muchos los convertidos al culto de Hastur y el ciclo continuo de exposición al Signo y conversión no tiene fin.

Al día siguiente de que De Marigny haya mostrado el esbozo del Signo Amarillo a los investigadores, éstos comienzan a verlo por todas partes. Por toda la ciudad, carteles e insignias llevan tan siniestro dibujo. El viento agita los adornos que cuelgan de las farolas y los edificios a lo largo de calle del Canal y de todo el distrito comercial, en el Distrito Francés, por toda la parte alta, e incluso en los parques públicos. Por la noche esos dibujos parecen emitir una extraña luz amarilla (los sectarios que trabajan en el Krewe han suministrado a cada Signo amarillo la energía de un punto de magia). Nuevos adornos con el Signo aparecen constantemente; romper los que ya han sido colocados no serviría de nada y se

necesitaría mucha gente para ello. Una tirada de Mitos de Cthulhu lleva a la conclusión de que es mejor enfrentarse directamente con el horror responsable de todo esto: después del carnaval las brigadas de limpieza ya se encargarán de los adornos.

Si el Rey amarillo no es convocado, el poder de esta versión del Signo amarillo desaparece en cuestión de poco menos de un mes. Una vez el Rey esté en la Tierra, el Signo mantiene su poder hasta que el Rey sea expulsado de este planeta.

Las personas que vean el Signo enviado por Charlie Sunstram o fotos de periódico sobre los adornos del Mardi Gras no se verán afectados por su poder; esas versiones no son de color amarillo y no tienen la energía del punto de magia. Una versión más poderosa del Signo amarillo es la que ha sido grabada en dicho color sobre la portada negra del libro "El Rey amarillo": es posible encontrar ejemplares de este libro en casa de Randall Fowler y en la Librería Arcana de Del Río.

Una vez hayan visto el Signo amarillo en color, la habilidad de Mitos de Cthulhu de los investigadores comienza a proporcionar información acerca de él. El grupo



de investigadores en conjunto tiene derecho a tres tiradas de Mitos de Cthulhu (no tres tiradas cada jugador). La primera tirada con éxito descubre que el Signo es un símbolo de locura, maldad y muerte. La segunda descubre que el Signo suele asociarse con un ser llamado El Rey amarillo. La tercera tirada permite recordar que se cree que El Rey amarillo es en realidad un avatar de Hastur. La consulta de libros de los Mitos no altera la probabilidad de éxito de estas tiradas. Si el guardián cree que pueda ser útil, puede también hacer que De Marigny les proporcione esta información.

donde viven, dirección del trabajo, miembros de sus familias, negocios y propiedades en el estado de Luisiana, contribuciones a obras benéficas, antecedentes criminales (ninguno de los dos hombres los tiene), opinión que de ellos tiene la policía (nada que señalar para Fowler y varias multas por conducir peligrosamente y embriaguez pública —todas anuladas— para Bouchard).

Bouchard es propietario de "dinero antiguo" (N. de los T.: eufemismo que indica que vive de rentas), la totalidad del cual se ha invertido sabiamente. Su familia se estableció en Nueva Orleans a principios del siglo XVIII. Su casa se encuentra en el elegante Distrito Jardín. De entre todos los datos interesantes que hacen referencia a Denis Bouchard, hay frases que crean la imagen de un "playboy", jugador empedernido y coleccionista de antigüedades hermosas. Bouchard es el presidente del Krewe. Se describe a Denis Bouchard con más detalle en la sección de "Estadísticas" que se encuentra al final de esta aventura.

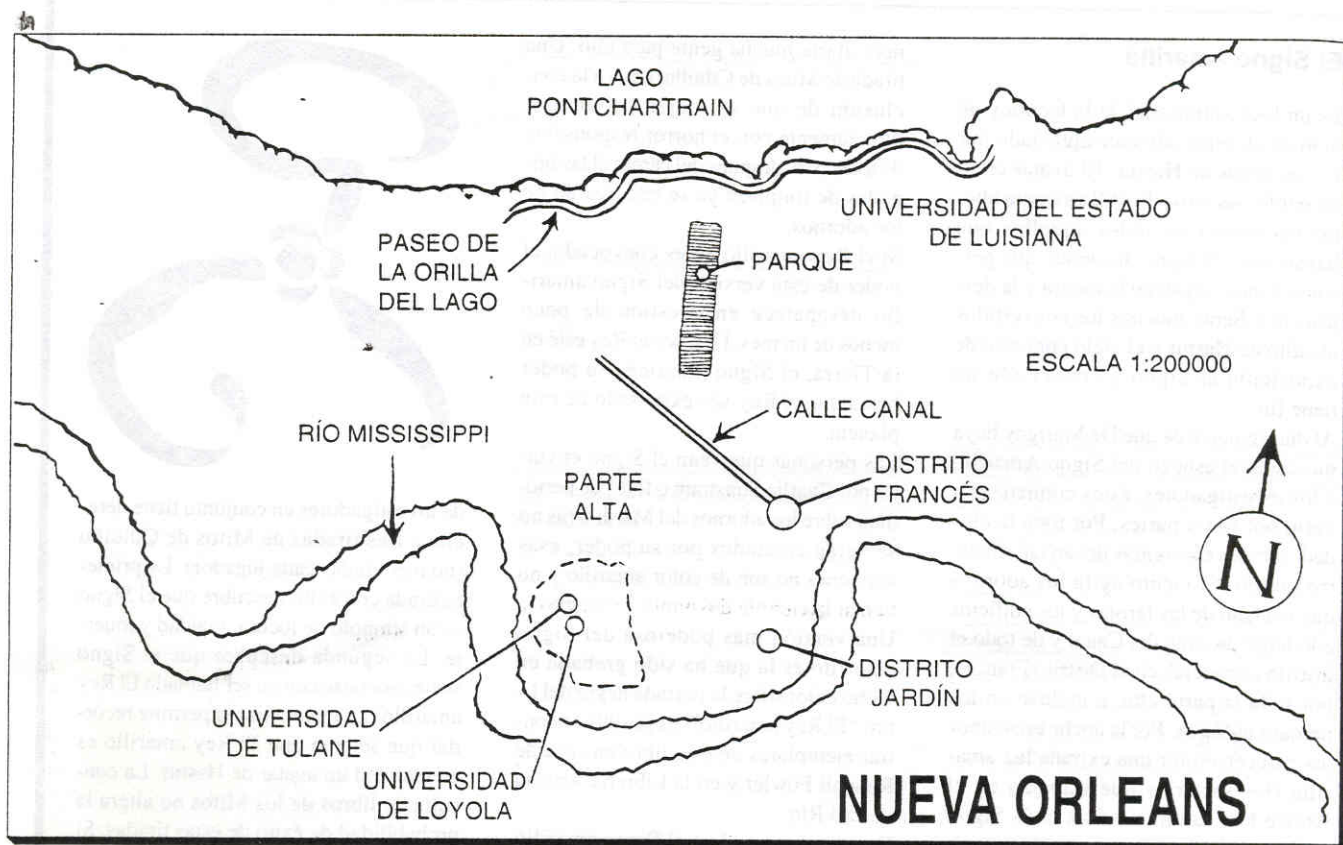
La fortuna de Randall Fowler se basa en compañías navieras y de ferrocarril. El antiguo nombre de la familia de Fowler era LeFleur; Gavin indica en sus anotaciones que la familia cambió de nombre debido a que un antepasado, Gaston LeFleur era un famoso mercader de esclavos y probablemente también de "contratados" blancos. (N. de los T.: Durante los siglos XVII y XVIII se practicó el llamado "trabajo por contrato"; según este sistema, hombres y mujeres de las capas sociales más bajas de Inglaterra accedían,

a cambio de una cierta cantidad de dinero, a trabajar en las Indias Occidentales al servicio de la persona que les había pagado. A menudo los plantadores cometían abusos en las personas de estos "contratados" —en inglés *indentured*—, y no era raro que su situación fuese muy parecida a la de los esclavos). Unos recortes de periódico de la sección de "Necrológicas" informan de la muerte de la esposa de Fowler y del hijo de ambos que se produjo hace un año y medio; fueron atropellados por un coche cuyo conductor se dio a la fuga y el caso aún no ha sido resuelto. Después del accidente, Fowler comenzó a interesarse por las Ciencias ocultas, haciéndose amigo de un misterioso hombre de raza negra del que se dice que le puso en contacto con su mujer y su hijo muertos. Junto a este párrafo se ha garabateado ¡Papa Screech! Gavin cree posible que Screech y sus amigos hayan obtenido varios miles de dólares de Fowler.

Un extraño párrafo en las notas de Gavin indica que una de las últimas cosas que quería hacer era visitar el almacén.

La policía de Nueva Orleans

Los que investigaron la muerte de Gavin fueron agentes del distrito de la parte alta. El lugar de los hechos se encuentra cerca del campus de la Universidad de Tulane. Los investigadores con porcentajes elevados en Charlatanería y que sepan algo de Derecho pueden obtener más información en el "Jerry's Diner", un restaurante para policías no lejos del lugar. Los personajes que sean policías o periodis-



tas podrán conseguir más información en la comisaría del distrito.

A pesar de que la policía considera la muerte de Gavvin como un suicidio, dos agentes de paisano están investigando en El muy honorable Krewe de las Espadas; sin embargo, es una investigación rutinaria y si no se consiguen más pistas se cerrará el caso. La razón de que los agentes investiguen es que el informe del médico forense indica que Gavvin cayó desde una altura muy superior a la de cualquier edificio de la Universidad; sin embargo, las pruebas que se recogieron en el mismo lugar de los hechos muestran que Gavvin murió allí, en el mismo lugar en que se encontró su cuerpo. Nadie ha podido explicar por qué estas dos clases de pruebas no coinciden.

Los investigadores descubren que un tal Dr. Auguste Tourneur de la Universidad de Tulane, que estuvo presente en la escena de la muerte de Gavvin, ha testificado que es imposible que una caída desde alguno de los edificios de la universidad haya mutilado tanto al cadáver.

Si se pregunta a algún policía sobre extraños sucesos que hayan ocurrido recientemente en Nueva Orleans, se ríe y dice: "Esto es el Mardi Gras, amigo. Ahora mismo todo es extraño." Si insisten en "Jerry's Diner", los investigadores acaban por obtener toda la información referente a la policía, al inspector Legrasse y a la investigación de 1907 que se puede encontrar más adelante, en el capítulo "Los horrores del pasado", e incluyendo la pista que lleva a Swanson.

El profesor Tourneur

Este bondadoso profesor es miembro del Departamento de Física de la Universidad de Tulane. Está corrigiendo unos papeles cuando los investigadores se presentan en su

despacho y se muestra dispuesto a hablar sobre la 'caída' de Gavvin. Está algo versado en el tema, porque durante la Gran Guerra pasó casi dos años diseñando y probando para-caídas. Tourneur les lleva a un jardín cercano, cuya tierra acaba de ser aplanada y removida.

"Cuando la policía se hubo marchado, los jardineros cavaron hoyos en el lugar y volvieron a plantar semillas. Sin embargo, vi cómo retiraban el cadáver del lugar y ayudé al médico forense a tomar medidas. Caballeros, la huella más profunda que el cuerpo había dejado en el suelo tenía una profundidad de unos 15 centímetros; es poco probable que una caída desde un cuarto piso pueda causar una señal tan profunda en el suelo", dice el profesor Tourneur, señalando con la mano a un edificio cercano.



Profesor Tourneur

Por otra parte, dice el profesor Tourneur, la trayectoria descrita por el cuerpo es imposible de explicar; el cuerpo chocó con el suelo a casi nueve metros del edificio. "Caballeros, si el señor Gavvin no era un saltador de longitud, entonces era un piloto que se había caído de su aeroplano."

Si se presentan en el lugar de los hechos sin hablar primero con el profesor Tourneur, cualquier persona con la que se encuentren en el campus les podrá indicar dónde murió Gavvin. La tierra ha sido recientemente cavada y allanada de nuevo y se ha borrado todo rastro del lugar de la caída.

Nueva Orleans

Esta bulliciosa ciudad de 400.000 habitantes es un importante puerto, además de la ciudad más importante de Luisiana. Se extiende a ambos lados del río Mississippi y también limita con el lago Pontchartrain a un lado y con unos extensos pantanos al otro. Más allá de estas aguas estancadas se extiende el Golfo de Méjico.

LA CALLE DEL CANAL: es el centro del distrito comercial de la ciudad, en el que se encuentran las oficinas de la *Gaceta* de Charlie Sunstram. Es posible encontrar también en este distrito las oficinas de Randall Fowler y de muchos de los otros miembros de su Krewé. Las calles de este lugar son con frecuencia amplias, a veces divididas por aparcamientos bordeados por árboles o un carril para los tranvías. Hay muchos hoteles a lo largo de la calle Canal.

EL DISTRITO FRANCES: es la parte más antigua de la ciudad y famosa en el mundo entero. Las tiendas del Distrito Francés son más pequeñas y entre ellas cabe señalar las tiendas de antigüedades de la calle Real. En este lugar se encuentra una pequeña y encantadora

tienda, que mantiene una exquisita decoración de estilo antiguo; se trata de la Librería Arcana de Del Río (que se describe con más detalle en esta aventura). El Distrito Francés, también conocido como el *Vieux Carré* (Casco antiguo), contiene muchos edificios del estilo de arquitectura francesa o española; su extraña mezcla de estilos se caracteriza por aceras estrechas llamadas *banquettes*, balcones de hierro forjado, tejados y chimeneas con formas extrañas y calles estrechas y tortuosas. El almacén utilizado como lugar de trabajo por el Krewé al que pertenece Fowler se encuentra en el Distrito Francés.

EL DISTRITO JARDIN: formado por las casas, semicultas por los árboles, de los colonos americanos que llegaron a Nueva Orleans después de que los Estados Unidos compraran Luisiana a Francia en 1803. Este barrio residencial se enorgullece de los numerosos jardines y casas casi palatinas que se encuentran en él. Una de las casas es la de Denis Bouchard, un miembro importante del Krewé.

LA PARTE ALTA: otro barrio residencial, que también acoge un extenso parque público y los campus de la Univer-

sidad de Tulane y de la Universidad de Loyola. Es posible que los investigadores descubran más detalles de la muerte de Peter Gavvin en la comisaría del distrito.

LA ORILLA DEL LAGO: la zona que se encuentra al sur del Paseo de la Orilla es otro elegante barrio residencial; una de las casas de este distrito es la de Randall Fowler.

LOS HABITANTES: Nueva Orleans es predominantemente una ciudad blanca del Sur. Hay relativamente pocos criollos (descendientes de los primeros colonos franceses y españoles) que aún vivan aquí, aunque su cultura se nota por todas partes, desde la arquitectura hasta la cocina. Un treinta por ciento de los habitantes son de raza negra; su música y otras contribuciones a la vida de la ciudad están siendo reconocidas poco a poco.

CLIMA: esta aventura debe tener lugar por fuerza en Febrero o Marzo. La media de las temperaturas máximas se encuentra entre los 18 y los 22 °C, mientras que la media de las temperaturas mínimas oscila alrededor de los 10 °C. Lluvea un día de cada tres, con más o menos unos 12,7 litros por metro cuadrado. La humedad puede llegar a ser elevada.

pero es fácil de ver que el edificio más próximo tiene sólo cuatro pisos de altura.

La habitación de Peter Gavvin

El alquiler de la habitación de Gavvin está pagado hasta final de mes y sus familiares de Lake Charles aún no han llegado a Nueva Orleans para reclamar sus pertenencias (cuando lo hagan, no sabrán nada acerca de lo ocurrido).

La señora Shreeve, la casera, deja que los investigadores fisguen en su habitación si pasan una tirada de Crédito (ella sospechará de los que intenten una tirada de Charlatanería), o si le hablan de Charlie Sunstram, al que ella ha visto alguna que otra vez. Estará presente con los investigadores mientras éstos registran la habitación, para asegurarse de que no roban nada y les dice que Peter Gavvin era un chico encantador, a pesar de ser periodista. Ella cree que su caída fue un accidente, porque era un joven estable, no uno de los que se suicidan.

Un registro minucioso de la habitación no revela nada fuera de lo común.

Buscando en bibliotecas

La Biblioteca Pública de Nueva Orleans contiene una respetable colección de libros, aunque la que se encuentra en la Universidad de Tulane es mejor. La universidad más reciente, la de Loyola, dispone de los libros adecuados. Las tres bibliotecas proporcionan detalles del desmantelamiento de la secta de Nueva Orleans por parte del inspector

Legrasse en 1907; estos detalles son los que se explican en el capítulo titulado "Los horrores del pasado," casi al final de esta aventura.

Los investigadores que busquen datos acerca del origen o cometido del Signo amarillo (quizás mediante consultas a expertos de lingüística o de etnología) sólo descubren que el Signo carece de todo significado y no pertenece a ninguno de los alfabetos conocidos. Ninguna de las bibliotecas dispone de ejemplares de la espantosa obra de teatro *El Rey amarillo* (debido a la extrema rareza del libro y a la naturaleza morbosa del argumento).

Las oficinas del Krewé (Calle del Canal)

Gavvin hizo una lista con los hombres de negocios que participaban en "El muy honorable Krewé de las Espadas," y con las direcciones de sus empresas (elegantes oficinas ubicadas en la calle del Canal). Conseguir una entrevista con estos caballeros es difícil. Es posible hablar con uno de ellos cada día, pero sólo con una tirada de Crédito o gracias a una carta de presentación escrita por Charlie Sunstram. Una sola entrevista resume todo lo que ellos tienen que decir.

No sospechan nada del verdadero propósito de los adornos con el Signo amarillo, ni de la secta que está detrás de ellos; la idea de usarlo provino de las mismas personas que fabrican los adornos. El Krewé proporciona el dinero, se lleva la fama y deja que los adornistas hagan su trabajo en una dirección que está en las anotaciones de Gavvin.

El presidente del Krewé es Denis Bouchard: él contrató

a los adornistas, que no gozan de muy buena reputación. Más de uno de los miembros del Krewe ha estado a punto de darse de baja por culpa de los casi analfabetos habitantes de los pantanos, que han sido contratados por Bouchard después de haber sido recomendados por Fowler. Fowler está bajo la influencia de un despreciable *boccor*, con el que a menudo es visto. Él es quien proporcionó los trabajadores que están confeccionando los adornos.

Mencionan la muerte de la mujer y la hija de Fowler y señalan que este trágico suceso ha afectado mucho al pobre hombre (mencionando de paso su luto prolongado y su interés actual por el espiritismo).

Si uno o más de los investigadores tiene un Crédito igual a superior al 35%, los miembros del Krewe le invitarán al baile de disfraces que se celebrará en la casa de Fowler el día de Mardi Gras. Las invitaciones recuerdan a los jugadores que deben ir convenientemente vestidos: el tema de este año es "Alicia en el país de las maravillas."

Los jugadores nunca podrán hablar con Randall Fowler: se ha quedado en casa, está participando en un desfile, está reunido con su Krewe, etcétera. En realidad, Fowler pasa la mayor parte de su tiempo en su casa o en el almacén del Krewe.

Denis Bouchard no tiene oficina; las anotaciones de Gavvin sólo indican la dirección de su casa.

Denis Bouchard

Su imponente casa se encuentra en el Distrito Jardín. La propiedad abarca una superficie igual a la de una manzana de casas de la ciudad. La rodea totalmente un muro de piedra de dos metros y medio de alto cubierto de hiedra y hay una puerta de barrotes de hierro (FUE 45) cerrada con llave. En la propiedad se puede encontrar un cobertizo que contiene un lujoso sedán de dos puertas y dos centelleantes coches de carreras, un cobertizo con herramientas y útiles diversos, un gran pabellón de verano que se usa para las fiestas y la mansión Bouchard. Esta es una casa de planta y dos pisos de estilo victoriano que combina adornos de tipo griego con otros de estilo gótico. En la puerta delantera se ha clavado un cartel con el Signo amarillo.

Bouchard vive con la señora DeCamp, el ama de llaves y media docena de criados de toda confianza. La señora DeCamp está en la casa durante el 95% del tiempo. Bouchard también se encuentra en la casa durante el 35% de su tiempo; de lo contrario está ocupado en vivir alegremente, participar en alguna de las celebraciones del Mardi Gras, trabajar con su Krewe, o de vez en cuando participar en alguna reunión de negocios. La reacción de Bouchard ante las preguntas que le hagan los investigadores se puede encontrar en las Estadísticas al final de esta aventura. La señora DeCamp es una mujer vieja y llena de arrugas, que tiene la costumbre de maldecir en francés y español, mirar a los demás de manera exquisitamente desdenosa y dar órdenes bruscas y amenazantes a los criados (que siempre bajan la cabeza en su presencia). No dice nada a los investigadores acerca del señor Bouchard, alegando que deben hablar con el *M'sieur* y prohibiendo a los criados que hablen con los personajes.

Una tirada de Charlatanería o Elocuencia hace que la criada Ruby Delton esté dispuesta a hablar, pero la señora

DeCamp la oye y la despide de inmediato, diciéndole: "¡Hora es de que vuelvas a tus casuchas, perra!" La desafortunada chica no sabe nada de importancia. Si los investigadores le ofrecen algo de dinero o la intentan ayudar de alguna otra manera, ella les menciona la librería de Del Río.

La mansión no es importante para la resolución de esta aventura. Ha sido amueblada con un gusto impecable y está repleta de antigüedades y otros bienes muebles de la familia (retratos, joyas, armas antiguas, etcétera), todos de gran valor. Sin embargo, a veces ocurre que los objetos más raros son acumulados en una habitación, como si después de haberlos comprado Bouchard no los quisiera volver a ver.

Denis Bouchard: un hombre de baja estatura, de cabello liso de color oscuro peinado hacia atrás y con un mostacho muy fino que parece haber sido dibujado con un lápiz. Es una persona muy amable, en especial con las mujeres hermosas. Se viste de manera más acorde a la moda que Randall Fowler y es frecuente verle vistiendo un impecable *smoking* de color negro.



Denis Bouchard

Bouchard es un bebedor y aficionado a los juegos de azar muy conocido en la ciudad y se sabe que una de sus aficiones consiste en conducir sus coches de carreras a toda velocidad y correr más que los pobres policías que le intentan atrapar.

Según Bouchard, sólo habló una vez con Gavvin, pocos días antes de su muerte. Dice que Gavvin estaba interesado en los adornistas que trabajaban para el Krewe; son bastante rústicos, pero trabajan bien. Fue Fowler (a través de Papa Screech) quien tuvo la idea de contratarlos.

Si se le pregunta sobre Fowler, Bouchard menciona el accidente en el que murieron su mujer y su hija y les explica el devastador efecto que esto tuvo sobre él. Parece que la relación que Fowler tiene con Papa Screech le ha ayudado a superarlo, al igual que su participación en los preparativos de las fiestas del Mardi Gras.

Por lo que a Papa Screech se refiere, Bouchard dice que se trata de un *boccor* (sacerdote vudú) de fiar; después de todo, ha puesto en contacto a Fowler con su mujer y su hija, ¿no es verdad? Bouchard dice que, de hecho, no ha visto ninguna prueba de que esto sea cierto, porque sólo Fowler y Papa Screech participan en estas sesiones.

Si se le pregunta sobre el Signo Amarillo, Bouchard responde que Papa Screech les ha dicho que es un símbolo de la buena suerte, del que se dice que sirve para tener suerte con las cartas, las mujeres y las autoridades. Bouchard alega no saber nada de Hastur, los Mitos de Cthulhu, ni nada parecido (lo que es cierto).

Randall Fowler

La casa de Fowler se encuentra en el paseo del Lago, en un elegante barrio residencial. Su casa es impresionante y se trata de una gran mansión de dos pisos rodeada de jardi-

El Carnaval (Mardi Gras)

El Mardi Gras (martes de Carnaval) es el día anterior al Miércoles de Ceniza (el primer día de la Cuaresma). La fecha en que se celebra depende de las fechas de la Semana Santa, que a su vez vienen determinadas por el ciclo lunar y el equinoccio de primavera. Al igual que ocurre con la Semana Santa, la fecha del Mardi Gras cambia de un año para otro y siempre se celebra entre el 6 de febrero y el 6 de marzo.

"Mardi Gras" es una expresión en francés que significa "Martes Gordo," y tiene su origen en la costumbre de hacer desfilar un buey cebado por las calles de París en el martes de Carnaval. Los colonos franceses importaron esta costumbre al Nuevo Mundo. Estas fiestas son especialmente populares en Nueva Orleans, en la que las primeras celebraciones organizadas datan de la década de 1830. En esta ciudad, las celebraciones del Mardi Gras comienzan unas dos semanas antes del día propiamente dicho. Durante estos días se celebran desfiles de máscaras por las calles de la ciudad.

bailes de disfraces, multitud de fiestas y otros tipos de francachela. Estas actividades son organizadas por unas sociedades benéficas denominadas Krewes. Rex y Comus, que son respectivamente los reyes del Carnaval y de la Alegría, tienen sus propios Krewes, que datan de 1872 y 1857 respectivamente. El Krewe de Comus recibe el nombre de "El Místico Krewe de Comus," un nombre que seguramente sorprenderá a los investigadores más suspicaces.

En la tarde del día del Mardi Gras se celebran unos espectaculares desfiles y bailes de disfraces, como el que tiene lugar en la casa de Randall Fowler. La coronación de Rex y el desfile posterior se celebran más o menos al mediodía y su baile de disfraces tiene lugar esa misma noche; se supone que Rex debe ser el único de todos los participantes en el desfile que no tenga puesta una máscara. La fiesta y el desfile de Comus también se celebran esa misma noche y con ellas terminan las fiestas del Mardi Gras.

Cada año el carnaval sugiere un tema nuevo para los adornos y disfraces de las

celebraciones; éste debe haberse extraído de la Biblia, la Historia o la Literatura. Por ejemplo, un tema válido podría ser "Nuestro viaje a Marte."

Cada año cientos de turistas llegan a la ciudad para participar en esta gigantesca fiesta. El libertinaje, la embriaguez y un caos orgiástico son cosas comunes durante estos días. Durante el Mardi Gras siempre es difícil obligar a los demás que hagan algo y en los primeros meses de 1921 la Prohibición aún no está consolidada del todo. Será difícil perseguir a alguien por las calles abarrotadas de gente y será imposible identificar a las personas que lleven puesta una máscara.

El tema para el carnaval de este año es "Alicia en el País de las Maravillas." Los participantes en las fiestas irán vestidos de sombrereros locos, cocodrilos, liebres de marzo, jabberwocks y jub-jubs, gatos de Cheshire, conejos blancos, reyes locos (y reinas, sotas y soldados de corazones), etcétera. Habrán también muchos otros tipos de disfraces y se verá bastante piel desnuda después de que los niños se hayan ido a la cama.

nes, árboles y setos. Desde la calle, una larga calzada para coches lleva hasta un aparcamiento circular para automóviles junto a la fachada delantera de la casa. Un gran jardín, en el que se incluye una fuente, forma la parte trasera de la propiedad. A simple vista se aprecia que nadie se ocupado del jardín durante los últimos meses.

La finca está desierta y ni siquiera hay perro guardián. Fowler está en casa el 50% del tiempo, en el almacén del Krewe el 40% del tiempo y en el 10% restante está comiendo o cenando en algún restaurante. Si está en casa, es él mismo quien abre la puerta cuando alguien llama.

Está dispuesto a responder las preguntas que se le hagan y les lleva a su estudio. La casa está llena de polvo y no parece que se esté viviendo en ella. Fowler responderá a las preguntas tal y como se explica en la sección de "Personajes" al final de la aventura. Cuando él o los investigadores se hayan cansado de la entrevista, Fowler les acompañará a la puerta. Si alguien pasa una tirada de Crédito, Fowler invitará a los investigadores al gran baile de disfraces que se celebrará en su casa la última noche de las fiestas del Mardi Gras (ver "La máscara del Signo Amarillo," cerca del final de esta aventura).

Randall Fowler: es un hombre alto y atractivo, de apariencia atlética. Usa trajes confeccionados a medida, siguiendo un estilo más bien conservador. A pesar de su riqueza y de sus influencias, Fowler es una persona callada, modesta, de voz suave y algo crédulo en todo lo que a los espíritus se refiere. La pena que siente ante la muerte de sus seres queridos le ha hecho aún más débil y está bajo el dominio del astuto Papa Screech.

Fowler no tiene ninguna idea de lo que le va a pasar; él cree que sus amigos sectarios le están ayudando a acercarse a los dioses. No tiene ningún tipo de conocimiento real de las Ciencias ocultas ni de los Mitos y da su apoyo a la secta porque tiene la esperanza de que podrán hacer que su amada mujer y su hija vuelvan a la vida.

Si los investigadores consiguen hablar con él, Fowler les responde de forma bastante honesta, pero una tirada de Psicología revela que no dice todo lo que sabe cuando se hable de cosas como *El Rey Amarillo*, *Carcosa*, *Hastur* o el Signo Amarillo. Para comenzar y en lo que al Signo Amarillo se refiere, Fowler afirma no tener ni idea de lo que puede representar, aunque se le ha dicho que es un símbolo del dios en que se va a convertir. Si se le dice que en realidad se trata de un símbolo de lo oculto, Fowler se siente contento en lo más profundo de su ser, aunque les promete que detendrá la producción de este símbolo pagano. Como es lógico, esto no ocurre.

Afirma que Papa Screech es su guía espiritual, que le mantiene en contacto con su mujer y su hija muertas. Fue Papa Screech (que, según Fowler, es su "nombre artístico") quien descubrió que los criados de Fowler alteraban el campo de energía que Grace y Estelle necesitaban para comunicarse con él.



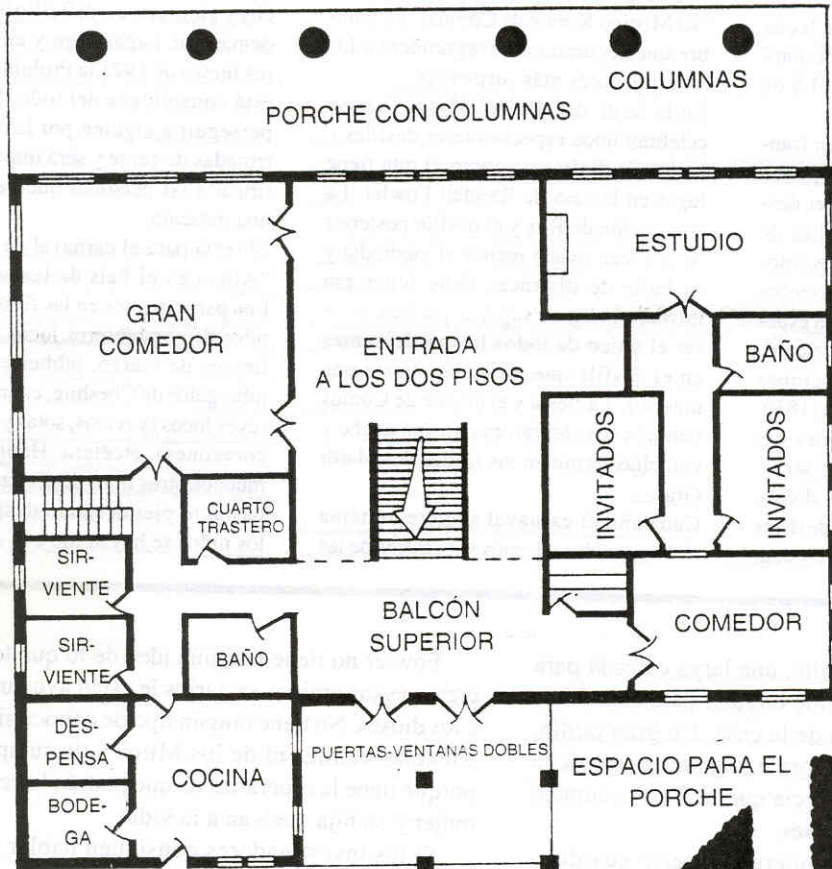
Randall Fowler

LA CASA DE RANDALL FOWLER

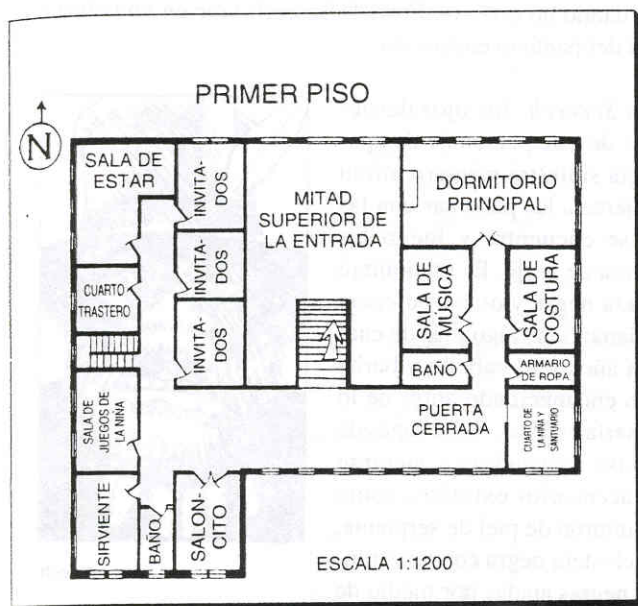


ESCALA 1:730

PLANTA BAJA



ZONA DEL JARDÍN: LAS ÁREAS CON PLANTAS (SOMBREADAS) SON MÁS ALTAS Y DENSAS A MEDIDA QUE UNO SE ALEJA DE LA FUENTE



Dice a los investigadores que fue Papa Screech quien contrató a los adornistas del Krewe, lo que fue un pequeño acto de caridad.

En las seis últimas semanas Peter Gavvin entrevistó dos veces a Fowler, siempre en relación con el Krewe de las Espadas y con el Mardi Gras. No sabe nada más al respecto. Siente lo que le ocurrió a ese pobre hombre; los ateos son bastante inestables.

Fowler dice que su interés por las ciencias ocultas es algo natural. A nadie le gusta pensar que los seres queridos que ya no están entre nosotros se han marchado para siempre. Sabe que Screech le está diciendo la verdad, ya que ha hablado muchas veces con su mujer y su hija y éstas le han dicho cosas que sólo él y ellas sabían. Afirma que no sabe nada de los Mitos de Cthulhu (lo que es cierto), porque lo poco que sabe no se le ha sido presentado desde ese punto de vista.

Si las preguntas de los investigadores le hacen sentir incómodo, Fowler se quejará a Papa Screech de los investigadores; éste decidirá qué hacer con ellos.

La casa de Randall Fowler

De 6 de la mañana a 9 de la noche: si Fowler no está en casa, o si los investigadores deciden examinar el resto de la finca, un comportamiento de tipo sospechoso hará que uno de los vecinos alerte a la policía; ésta llega 1D10+10 minutos después e interroga a todos los que aún estén en el lugar. Como es lógico, si los investigadores van paseando por el lugar de forma casual y despreocupada nadie avisará a la policía.

Si todos los investigadores fallan las tiradas de Crédito, se les lleva a la comisaría de policía para interrogarles más a fondo. Cuando Fowler se presenta en la comisaría sin haber sufrido ningún daño, no presenta ningún cargo y los investigadores son puestos en libertad.

Los investigadores que entren en la casa por la fuerza deben hacer una tirada de Suerte para evitar ser vistos por alguno de los vecinos ni por el mismo Fowler; si son atrapados dentro de la casa, Fowler presentará cargos; con toda probabilidad, tan desafortunados investigadores se pasarán

el resto de la aventura en la cárcel (a no ser que puedan pagar una sustanciosa fianza). Todo disparo de arma de fuego alertará a la policía, que llegará a la casa en 1D6+3 minutos.

De 9 de la noche a 6 de la mañana: los vecinos no se darán cuenta de ninguna intrusión que tenga lugar de noche. Hay una probabilidad de un 75% de que Fowler ya esté en casa (o esté a punto de volver) entre las 9 y las 11 de la noche y después de ese momento la probabilidad será del 95%. Si se topa con intrusos, llamará a la policía. Su importante Crédito anulará cualquier acusación u objeto encontrado por los investigadores; cualquier objeto que hayan robado será inmediatamente devuelto al señor Fowler.

Aunque la policía está interesada en Fowler y su Krewe, los agentes de policía que se presenten en el lugar se acobardan ante el influyente hombre de negocios. Después de que la policía se haya ido, Fowler retirará de la casa todo material sospechoso, llevándolo a las cabañas del pantano por medio del Portal; a continuación volverá a Nueva Orleans y destruirá ese lado del Portal para reabrirlo con posterioridad.

DENTRO DE LA CASA: no hay criados; Fowler es la única persona que vive en la casa. Si Fowler está en casa cuando los investigadores entran en ella por la fuerza, estará o bien en el dormitorio principal leyendo El Rey Amarillo, memorizando el hechizo para Llamar a Hastur, o bien en la antigua habitación de su hija. En la sección de "Personajes", al final de esta aventura, se dan sus características y unas notas adicionales sobre él.

Si se da cuenta de que hay intrusos, llamará a la policía. Si alguien entra en el dormitorio de su hija, se enfurecerá e intentará estrangular a quien haya profanado su santuario.

La casa es tan silenciosa como una tumba. Está lujosamente amueblada, con objetos de plata, pinturas, muebles y antigüedades en todas las habitaciones, casi todas de las cuales se encuentran exactamente igual a como estaban el día en que Grace y Estelle Fowler murieron.

Dos de las habitaciones se describen con detalle; el guardián puede describir las demás como guste.

LA HABITACION CERRADA: a pesar de que Fowler mantiene esta habitación cerrada con llave, la cerradura puede ser forzada por cualquiera en 1D6 minutos. Este es el antiguo dormitorio de Estelle y ahora es el santuario que el abatido Fowler ha dedicado a los seres queridos que ya no están con él. Las paredes y varias mesas están cubiertas con docenas de fotografías de la mujer de Fowler. Grace y de su hija Estelle; puso en esta habitación todas las fotos que pudo encontrar. Hay también unos pocos recuerdos: una muñeca de trapo, un sencillo collar de cuentas de porcelana blanca, algunas flores marchitas, etcétera. También pueden verse algunas velas votivas parcialmente consumidas.

Sobre una mesa que está cerca de la puerta se encuentra una gastada hoja de papel arrancada de una agenda; en ella se ha escrito el hechizo para Llamar/Expulsar a Hastur en inglés, que se puede aprender en 20-INT días. En el extremo inferior del papel hay una fecha (el día anterior al día del Mardi Gras) y una hora (las 11 de la noche); el día y la hora en la que se produce la coronación del Rey Amarillo, ver el capítulo correspondiente.

El segundo objeto es un libro delgado, de tapas negras y en cuya portada se ha grabado la forma más potente conocida del Signo Amarillo; ver este Signo cuesta 1D6 puntos de COR si se falla la tirada y nada si se consigue. Durante un asalto de combate solamente, el ponzoñoso símbolo parece girar, retorcerse y despegarse de la portada del libro, para acercarse amenazadoramente al desafortunado que lo esté mirando (ver el recuadro "El Rey Amarillo," más adelante).

EL CUARTO TRASTERO DEL PRIMER PISO: de entre todos los muebles inútiles que se han guardado en esta habitación, hay un viejo biombo que descansa sobre la pared meridional de esta habitación. Detrás de él se ha grabado en la pared una extraña serie de líneas y símbolos; una tirada de Mitos de Cthulhu revela que se trata de un Portal (cualquiera que conozca el hechizo de Crear Portal también lo reconocerá como tal). El guardián puede exigir una tirada de Descubrir para que los jugadores encuentren el Portal, si lo desea. Cada viaje a través del mismo cuesta 1 punto de magia y 1 punto de COR. El investigador que haya usado el Portal pasa a encontrarse dentro de una cabaña abandonada en algún lugar de un vasto terreno pantanoso; a este lado se ha construido un Portal de retorno para poder volver a la casa. Si los investigadores deciden atravesar el Portal, consúltese el capítulo "El pantano encantado," más abajo.

Papa Screech

Adopta una actitud condescendiente con los blancos con los que se encuentra, simulando ignorancia y servilismo a la vez que goza con el pensamiento de que, un día, el poder de Hastur aplastará a esos imbéciles. Su forma de hablar es suave, brusca y siempre va al grano.

Se alegra de poder ayudar a Randall Fowler a entrar en contacto con los espíritus de su mujer y su hija; a cambio de sus servicios sólo pide que se le dé comida y un lugar donde resguardarse de los elementos.

Hace tiempo vio el Signo Amarillo en sueños y pensó que era algo bello, un símbolo de la buena suerte. Que él sepa, no tiene ningún tipo de significado oculto y jamás ha visto nada parecido en sus estudios y viajes.

Screech sabe muy poco acerca de Peter Gavvin, aunque el señor Fowler le dijo que Gavvin le sugirió que quizás Screech iba tras su fortuna. Screech nunca llegó a conocer personalmente a Gavvin.

Es cierto que los adornistas y carpinteros de "El muy honorable Krewe de las Espadas" fueron contratados por él. El señor Fowler le dijo que buscara a unas cuantas personas en busca de trabajo y eso es lo que hizo Papa Screech. Cree que realmente se ganan los 1,50 dólares que se les paga cada día.

Afirma no saber nada de los Mitos de Cthulhu. Las sectas de estos dioses tienen o han tenido pocos adeptos en la región de Nueva Orleans. Recuerda que hace una docena de años se desarticuló una secta importante.

Screech siempre lleva un cuchillo Bowie en su bota y si sospecha que va a haber problemas también lleva una pistola. Tiene de un silbato fabricado de un fémur de un niño humano, que ha sido hechizado para añadir un 40% a su probabilidad de Convocar/Atar a un Byakhee.

Cuando no está con Fowler Screech vive en una choza cerca del pantano encantado.

Papa Screech: los ojos desdeñosos de este personaje de apariencia siniestra primero miran fijamente a las personas con las que se encuentra y luego las observa de reojo. Es un hombre de raza negra y de corpulencia mediana; tiene algo más de cuarenta años y su cabello y barba están encaneciendo antes de lo que sería esperar. Viste ropas de la clase trabajadora y siempre con accesorios extraños, como un cinturón de piel de serpiente, una chistera negra con unas plumas negras atadas por medio de una cinta de piel de serpiente, o una correa de piel alrededor de su cuello con media docena de cascabeles de crótalos. Últimamente utiliza una escarapela de cartón en la que se ha pintado a mano el Signo Amarillo.



Papa Screech

Poco después de la investigación de 1907, Papa Screech se convirtió en el jefe de la secta de Nueva Orleans. Su verdadero nombre es un misterio para todos menos para él mismo.

El almacén del Krewe

Una extraña anotación en las notas de Gavvin indica que una de las últimas cosas que quería hacer era investigar en este almacén.

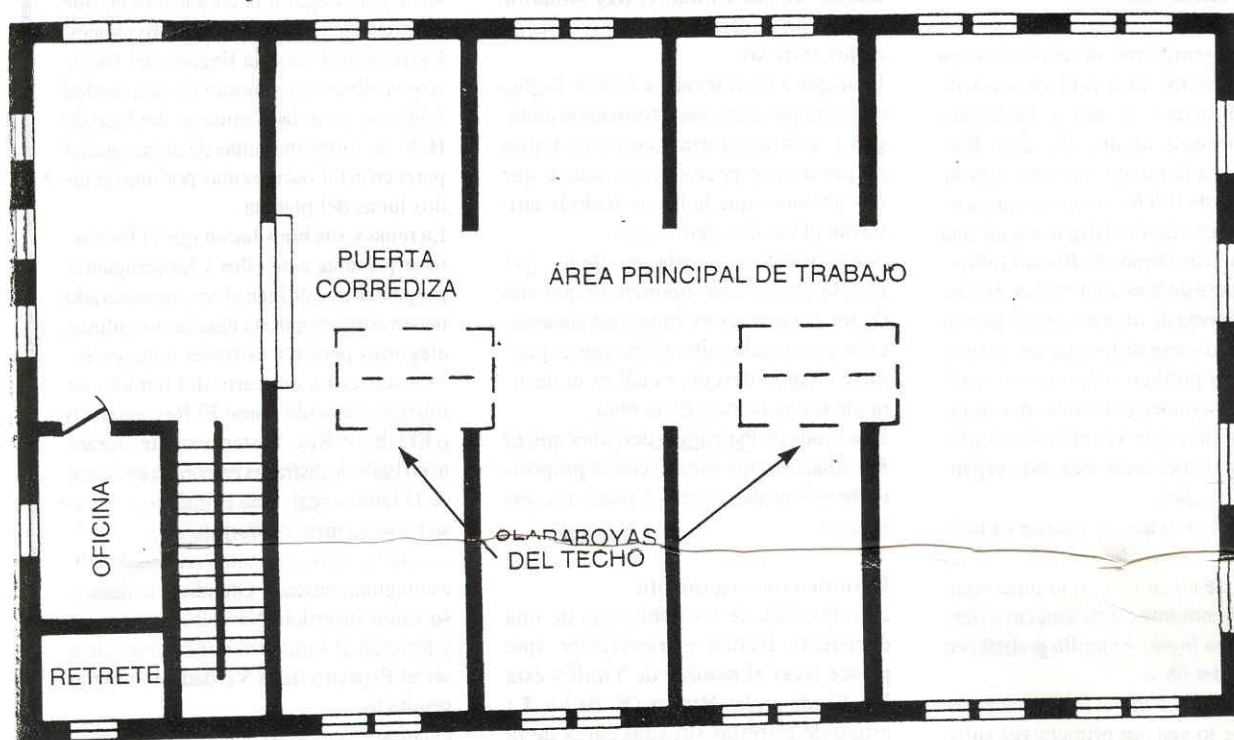
Se encuentra en el famoso Distrito Francés. Sin que importe el momento del día en que los investigadores decidan visitar el almacén, multitud de músicos y participantes en el jolgorio bailan y abarrotan las calles, ofreciendo comida y bebida y quizás otro tipo de servicios.

La dirección corresponde a un edificio pequeño y ordinario, de un solo piso. Sólo hay una puerta. Hay numerosas ventanas a lo largo de las paredes del almacén, todas ellas a algo más de 2 metros de la acera.

Si se presentan durante el día, los investigadores pueden entrar directamente en el almacén; durante la noche la puerta está cerrada con llave y un vigilante nocturno armado patrulla por el edificio.

En su interior hay un pasillo corto, una pequeña oficina, un retrete y una estrecha escalera de metal que lleva al tejado. Una puerta corredera (que se cierra con llave durante la noche) da al interior del almacén. La puerta está abierta durante el día y dos o tres docenas de hombres y mujeres (todos ellos miembros de la secta de Nueva Orleans) trabajan fabricando banderas, cometas, carteles, máscaras y otros adornos, todos los cuales tienen dibujado el Signo Amarillo. La probabilidad de que alguien importante esté presente es la siguiente: 20% para Randall Fowler, 25% para Denis Bouchard y 60% para Papa Screech. En la sección de "Personajes" que se encuentra al final de esta aventura se encuentran las notas correspondientes a todos ellos. Si no hay ninguno presente, los sectarios afirman no saber nada y rehusan responder toda pregunta que se les haga.

EL ALMACÉN DEL KREWE



LA PUERTA DEL RETRETE ESTÁ DEBAJO DE LA ESCALERA

ESCALA 1:450



Los adornos con el Signo Amarillo están por todas partes. Si se les pregunta sobre la propiedad luminiscente de los adornos, uno de los trabajadores explica que se trata de una propiedad natural de la pintura que están utilizando, algo que distingue los adornos del Krewe de las Espadas de todos los demás. En el almacén se guardan muchos litros de esta pintura. Una tirada de Vaciar Bolsillos permite que se obtenga una muestra de pintura para su posterior análisis. La muestra resulta ser de una pintura normal, de un horrendo color amarillo y sin ninguna luminosidad aparente. Las pruebas confirman que es totalmente normal.

La última pista del almacén se encuentra en el techo del edificio. Quince minutos de una búsqueda minuciosa hacen que los investigadores encuentren una pluma estilográfica cubierta de sangre, con la punta destapada y doblada; en la pluma se han grabado las iniciales PRG. Es la pluma de Robert (Robertson) Gavin y Charlie Sunstram confirmará que, en efecto, era de Gavin. Sin embargo, el análisis de la sangre revelará que ésta no es humana. (Una tirada de Química seguida de otra de Mitos de Cthulhu identifica la sangre como la de un Byakhee. Gavin consiguió clavarla en el Byakhee cuando éste dejó caer en el campus de la Universidad de Tulane).

Durante el día, los sectarios que trabajan en el almacén van a cualquiera que intente subir al techo por medio de la

escalera metálica; es posible que una distracción permita que alguien llegue al techo para examinarlo con atención. Si los investigadores consiguen que el vigilante nocturno no les vea, no tendrán ningún problema en acceder al techo. Con todos los desfiles de máscaras y borrachos por las calles, esto no debería ser muy difícil; alguno de los investigadores puede intentar una tirada de Suerte; si la pasa, consigue entrar en el almacén a través de una ventana que no había sido cerrada con llave.

Los personajes pueden decidir el acabar de una vez con esta fábrica de producción del Signo Amarillo. Si el almacén se incendia, la secta sólo podrá disponer de los Signos Amarillos que ya se encuentran por las calles de Nueva Orleans. A destacar que ni siquiera la destrucción de todos estos símbolos evitaría la llegada del Rey Amarillo, aunque sí limitaría momentáneamente su poder.

La Librería arcana de Del Rio

Es posible que Ruby Delton, la criada de Bouchard, les haya hablado de ella. También es posible que los investigadores anden buscando librerías especializadas en Ciencias ocultas o vendedores de objetos extraños y únicos en su clase mientras buscan información sobre el Signo Amarillo. Quizás encuentren la tienda mientras caminan por una calle

El Rey Amarillo

Hay dos ejemplares de este libro en Nueva Orleans: uno está en casa de Randall Fowler y el otro se encuentra en la Librería arcana de Del Rio. Pertenecen a la misma edición, aunque el ejemplar de Del Rio está más gastado. Un día entero de investigación en una biblioteca, o una tirada de Buscar Libros, muestra que este libro es difícil de encontrar: la mayoría de los ejemplares fueron destruidos o escondidos cuando la obra de teatro se publicó a finales del siglo XIX. Se desconoce el nombre del autor, aunque se dice que se intentó suicidar después de haber redactado esta espantosa obra maestra.

La única edición que se conoce es fácil de identificar: un volumen delgado con cubiertas de color negro; lo único que altera la monotonía de su aspecto externo es un gran Signo Amarillo grabado en la portada del libro.

Esta potente versión del Signo hace que todo el que lo vea por primera vez sufra una pérdida de 1D6 puntos de COR si falla la tirada o nada si la consigue. El ponzoñoso símbolo parece dar vueltas, retorcerse y salir de la portada del libro, intentando llegar hasta la persona que lo esté mirando para devorarlo. Afortunadamente, esta alucinación sólo dura un asalto de combate.

En su interior hay una obra de teatro, escrita en inglés y que se puede leer en 25-EDU horas. La portada no indica nombre del autor, fecha de publicación ni editorial. Todo el que la lea pierde 1D3 puntos de COR si pasa la tirada o 1D6+1 puntos si la falla, sumando 1D6-1 a lo que tenga en Mitos de Cthulhu (todo esto se debe a que llega a la con-

clusión de que Hastur, el Rey Amarillo y el Signo Amarillo están muy relacionados entre sí).

En lo que a otros temas se refiere, la obra de teatro presenta una información ambigua y contradictoria y contiene tantas alegorías que pocas veces ocurre que dos personas que la hayan leído le atribuyan el mismo significado.

Suele ocurrir que cada uno de los que leen la obra acaba suponiendo que uno de los personajes es su propia encarnación y normalmente acaba por espantarse cuando descubre cuál es el destino de ese personaje en la obra.

Una tirada de *Psicología* descubre que *El Rey amarillo* fue escrito con el propósito de volver paranoicos a todos los que la lean.

Resumen del argumento

La obra trata de los habitantes de una decadente ciudad extraterrestre, que parece tener el nombre de Yhtill y está localizada en las Híadas (N. de los T.: grupo de estrellas situadas cerca de la constelación de Tauro). Aldebarán destaca en el cielo nocturno. Los personajes principales de la obra pertenecen a la familia real de esta ciudad (la reina cuyo nombre no aparece en la obra, Casilda, Camila, Uoht, Thale, Aldones, Alar) y la mayor parte del argumento lo ocupan sus enfrentamientos en la línea de sucesión al trono de Yhtill.

Durante una de estas peleas, los miembros de la familia real se enteran de los rumores acerca de un forastero que lleva una Máscara Pálida, que ostenta públicamente en sus ropajes el aborrecido Signo amarillo y que recientemente llegó a la ciudad transportado por demonios alados. Una tirada de Mitos de Cthulhu

sirve para llegar a la conclusión de que estas criaturas son en realidad Byakhees. Coincidiendo con la llegada del forastero se observan visiones de una ciudad fantasma en el lado opuesto del lago de Hali; las torres más altas de dicha ciudad parecen estar oscurecidas por una de las dos lunas del planeta.

La reina y sus hijos hacen que el forastero se presente ante ellos y las arrogantes preguntas que dirigen al ser enmascarado tienen como respuesta muchas y confusas alegorías pero pocas frases coherentes. Afirma ser un emisario del temido ser místico conocido como El Rey amarillo o El Último Rey. Posteriormente, durante un baile de disfraces celebrado en honor de la familia real, todo el mundo se quita su máscara menos el forastero, que muestra que su Máscara Pálida en realidad no es ninguna máscara. Ofendida, la reina y su sumo sacerdote Naotalba encarcelan y torturan al forastero, que también dice ser el Espectro de la Verdad, sin ningún resultado.

Cuando el forastero muere, el verdadero Rey amarillo cruza el lago de Hali y llega a Yhtill. Todos los que no enloquecen de inmediato se dan cuenta de que la ciudad muerta al otro lado del lago ya no está allí. Este blanco y harapiento Rey les dice que a partir de este momento sólo hay una ciudad en las riberas del lago de Hali y que esa ciudad es Carcosa, una vez conocida como Yhtill.

La obra acaba después de que el Rey haya solucionado los problemas de sucesión al trono y con todos los demás habitantes aguardando con espanto el cercano momento de sus muertes.

Por extraño que parezca, en la obra Hastur es el nombre de un personaje y de un lugar.

estrecha y pobre del Vieux Carré (Distrito Francés). La dirección de la tienda se encuentra en el listín telefónico.

Un guitarrista, un violinista y un acordeonista están tocando música de baile para un pequeño grupo de vecinos del lugar; éstos bailan en medio de la calle al son de esta música y sin darse cuenta de ello bloquean el paso. Cerca de allí, la rama de un pequeño árbol sobresale de una callejuela que separa dos edificios. El tronco del árbol está cubierto de extraños símbolos; tras un examen más de cerca, una tirada de Ciencias Ocultas los identifica como símbolos de buena suerte y protección pertenecientes a diversas culturas y épocas; una tirada de Descubrir permite ver que en el árbol se ha grabado también el Símbolo arcano. A ambos lados de esta callejuela se pueden ver varias tiendas de polvorientos escaparates; en uno de ellos se ve un cartel que dice "Librería arcana de Del Rio."

En el interior de la deslustrada tienda se ven estanterías y mesas con multitud de libros polvorientos, de todo tipo de tamaños y de todas las épocas, en el más completo desorden. El guardián debe decidir su contenido y naturaleza, aunque deberían pertenecer a una gran variedad de lenguas, culturas, mitologías, ciencias mágicas y espirituales y épocas.

Cada uno de los investigadores que vaya curioseando por la tienda y que consiga una tirada de Ciencias Ocultas, Conta-



Albert Del Río

bilidad. Lingüística o Mitos de Cthulhu acabará encontrando un libro que aumente su habilidad de Ciencias Ocultas en 1D6% después de 1D6 meses de estudio. Cada uno de estos útiles libros está valorado en 1D3x1D100 dólares (como es lógico, este precio puede ser alterado mediante tiradas de Regatear). El regateo debe ser duro, pero no demasiado: éste es una especie de intermedio para que los jugadores puedan ejercer algunas habilidades. Hay que asegurarse de que cada jugador se invente un título y un autor para el nuevo tesoro de su investigador. Se puede guardar esta información por escrito y usarla de vez en cuando en alguna aventura futura.

Mientras los investigadores van hojeando los libros, un hombre muy delgado y de cabello algo canoso entra en la tienda; tarareando una canción para sus adentros. El hombre saluda a los investigadores y se sienta detrás de un desordenado escritorio que se encuentra al fondo de la tienda. Se trata de Albert Del Rio, el propietario de la librería. De 1.80 metros de altura, con una frente cada vez más ancha y un pelo oscuro largo que ha sido peinado hasta llegar a la nuca, habla con un acento difícil de identificar en parte italiano, en parte francés y en parte sudamericano. Su tono de voz es agradable, pero a pesar de ello en uno de los cajones de su escritorio hay un revólver calibre .38 cargado.

Del Rio tiene información para ellos. Puede hablarles de los símbolos de protección que han sido tallados en el árbol de la calle y por qué hacen que el árbol crezca tan bien. El mismo árbol es de una especie concreta, muy útil para protegerse del mal y en especial de las serpientes. Sólo sabe que el Símbolo arcano es un símbolo de protección. Una tirada de Psicología muestra que se pone nervioso cuando se habla de este tema. Si se le pregunta amablemente, les puede decir algo sobre la vieja secta local que adora a los dioses demoníacos contra los que ese símbolo protege. También dispone de toda la información general que se encuentra en el capítulo "Los horrores del pasado," ver más abajo.

Si se le pregunta sobre el Signo Amarillo, Del Rio está de acuerdo en que el signo le resulta familiar. A cambio de 50 dólares, intentará descubrir alguna cosa más sobre el Signo Amarillo. Cuando sepa algo, llamará por teléfono al hotel de los investigadores, o pueden volver a la tienda si lo prefieren.

La clave del misterio es uno de los libros de Del Rio: un volumen de tapas negras, muy desgastado por el uso. Es otro ejemplar de la terrible obra de teatro *El Rey Amarillo* (que se describe con más detalle en un recuadro cerca de estas líneas). Cada investigador tiene una probabilidad de encontrar este libro igual a la mitad de lo que tiene en *Buscar Libros*; cada uno de los presentes debe hacer una tirada. Como siempre, el precio del libro es de 1D3x1D100 dólares (puede haber Regateo).

No pasa mucho tiempo antes de que Del Rio también encuentre este libro; cada día tiene una probabilidad del 30% de encontrarlo. Si Del Rio lo encuentra, lo lee y sufre las consecuencias y a continuación se pone en contacto inmediatamente con los investigadores. Cuando lleguen a la tienda, verán que su cabello está desordenado y sus ojos tienen un brillo extraño, no se ha afeitado y parece estar muy cansado. Les habla de la horrible pero hermosa obra que ha encontrado y luego se lo vende previniéndoles acerca de su poder.

Una tirada de Psicología revela que Del Rio ha quedado sorprendido por el libro, pero no es peligroso. Si se le da un día de descanso, vuelve a ser una persona totalmente normal y amable con los jugadores.

EL PANTANO ENCANTADO

Los habitantes del pantano pueden hacer que los investigadores se dirijan directamente a este lugar, tal y como se relata en el capítulo "Los horrores del pasado" (ver más abajo,) o pueden utilizar el Portal del cuarto trastero de Randall Fowler.

Los sectarios de Hastur se reúnen en este lugar. La investigación de Legrasse en 1907 concluyó en un lugar cercano a éste. Los habitantes de las regiones cercanas son inteligentes y evitan entrar en esta zona.

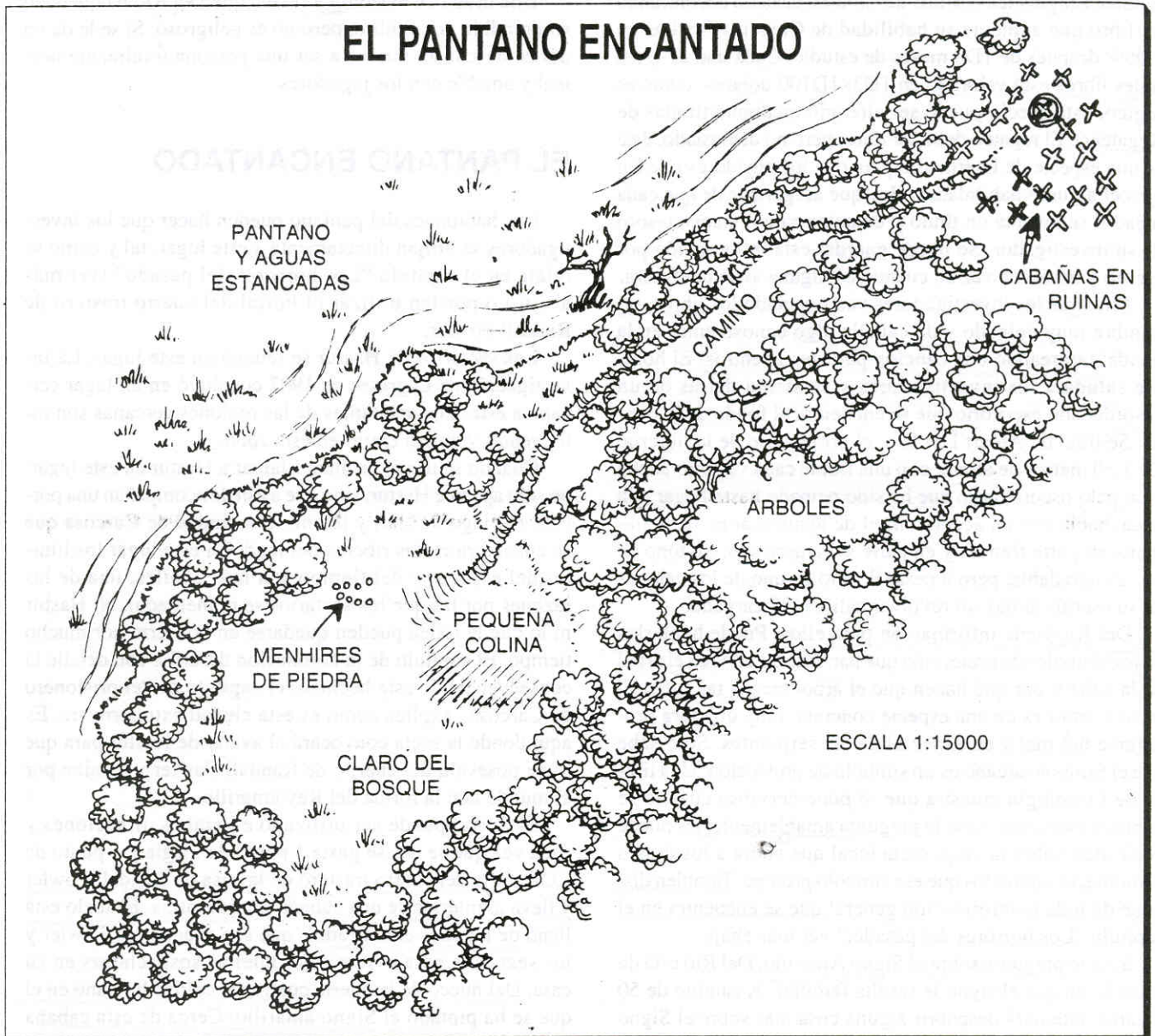
Cuando se usa el hechizo Llamar a Hastur en este lugar, no sólo aparece Hastur, sino que a éste le acompañan una porción del lago de Hali y la ominosa ciudad de Carcosa que se encuentra en las riberas del lago. En este lugar los límites del espacio y del tiempo son más débiles, una de las razones por las que los sectarios se reúnen aquí. Ni Hastur ni lo que le rodea pueden quedarse en la Tierra por mucho tiempo. El capítulo de la coronación describe con detalle la consecuencia de este hechizo; el capítulo de "el prisionero de Carcosa" explica cómo es esta ciudad extraterrestre. Es aquí donde la secta convocará al avatar de Hastur para que tome posesión del cuerpo de Randall Fowler y camine por el mundo con la forma del Rey amarillo.

El Portal puede ser utilizado en ambas direcciones y cada vez que se use se gasta 1 punto de magia y 1 punto de COR. Sale del cuarto trastero de la casa de Randall Fowler y lleva al interior de una cabaña semiderruida. El suelo está lleno de harapos embarrados, que son usados por Fowler y los sectarios para evitar dejar huellas sospechosas en su casa. Del hueco de la puerta cuelga un cráneo humano en el que se ha pintado el Signo amarillo. Cerca de esta cabaña se pueden ver otras cabañas que también parecen estar a punto de caerse. Un camino polvoriento que parece muy usado se interna en el pantano.

El camino va dando vueltas siguiendo el borde de un lago de aguas estancadas, tan tranquilas como la misma Muerte; se acaba junto a una porción de terreno extrañamente estéril, en la cima de una pequeña colina. La colina es de origen claramente artificial; se han colocado toda una serie de troncos, con la misión de hacer de base para toda la tierra que ha sido colocada sobre ellos y apisonada a continuación. Sobre esta especie de plataforma se elevan nueve menhires dispuestos en forma de V. Una tirada de Mitos de Cthulhu, o el mero hecho de conocer el hechizo, llega a identificarlos como los necesarios para Llamar a Hastur. El extenso y oscuro lago parece no tener fin. Es en este lago donde se manifiesta el avatar de Hastur (consistente en "una gran especie de pólipo blanco carente de forma") cuando es llamado por los sectarios.

Los investigadores pueden frustrar los planes inmediatos de los sectarios destruyendo la disposición de los menhires en algún momento anterior a la noche antes del día del Mardi

EL PANTANO ENCANTADO



Gras. Se necesitará una cantidad importante de explosivos para destruir las piedras, pero es fácil tumbarlos y hacerlos caer en la tierra blanda y sedimentosa que está junto a la colina; será muy difícil volverlos a disponer con rapidez en la forma necesaria. Por ejemplo, los Byakhees no son lo bastante poderosos como para levantar las piedras. Los sectarios pueden fabricar con relativa facilidad menhires de repuesto como medida de emergencia.

Un símbolo poderoso (como el Ojo de la Luz y la Oscuridad) puede hacer que todo el lugar pierda toda su utilidad. Sin embargo, es casi seguro que los jugadores no disponen del tiempo necesario como para crearlo. Por otra parte, este lado del Portal puede ser bloqueado por medio de un Símbolo Arcano, haciendo que no pueda ser usado durante un tiempo (si bien entonces los investigadores tienen un recorrido bastante largo para volver a Nueva Orleans).

Los habitantes del pantano

Aún es posible hablar con algunos de los tramperos y pescadores que vivían en la región durante la investigación de

1907, quizás por medio de tiradas de Suerte o de Idea. Las pesquisas de los investigadores se caracterizan por una gran humedad, carreteras llenas de barro, aguas estancadas imposibles de vadear, tapices colgantes de musgo negro, sonidos de gente cantando o de música de armónica o violín, chozas modestas que han sido construidas sobre soportes o islas de dudosa estabilidad, serpientes venenosas y caimanes hambrientos, personas tímidas o suspicaces, porciones escondidas de arenas movedizas y unos extensísimos lagos de una pesada agua embarrada salpicada de islas diminutas.

La gente de los pantanos es orgullosa y habla poco en presencia de extraños. Los investigadores discretos y educados no tendrán ningún problema a la hora de entablar con ellos una conversación. La mayoría habla una mezcla de francés e inglés, aunque es posible encontrar personas que sólo hablan francés (siempre en grupos de 1D4 personas).

Hay una probabilidad del 5% de que el grupo esté formado por sectarios que enviarán a los investigadores a zonas infestadas de serpientes. También informarán a Papa Screech de lo ocurrido.

Si un jugador elegido al azar pasa una tirada de Suerte, los no sectarios aconsejan a los investigadores que vayan a la casa de la abuela Goudreau.

La abuela Goudreau: su cabaña de una sola habitación se eleva sobre el borde de un brazo de río aislado, de aguas estancadas. A medida que el día va pasando, va sorbiendo el contenido de una jarra y chupando una pipa. Dice que muchos de los adoradores del vudú no fueron detenidos en la investigación de Legrasse, aunque los jefes sí lo fueron. Aún viven malas personas en el pantano y a veces desaparecen mascotas y animales de granja. Algunas noches se pueden oír unos gritos extraños en medio de los pantanos.



Abuela Goudreau

La abuela Goudreau indica a los jugadores cómo llegar a la escena de la investigación de 1907, pero les avisa que el lago es un lugar aislado y no es posible llegar a él por barca. En estos días, lo que hay son trozos de tierra firme seguida de porciones de pantano. El lago es el que está encantado por una antigua y horrible cosa blanca. Siguiendo sus indicaciones, los jugadores llegan hasta la escena de la investigación de 1907 si pasan una tirada de Dibujar Mapas. Si fallan la tirada de Dibujar Mapas, se pierden durante la siguiente hora. Consiguen encontrar el camino correcto si pasan una segunda tirada de Dibujar Mapas. El Guardián podría hacer que se produzca un encuentro con estas tiradas falladas.

Por desgracia, en la escena de la investigación de 1907 no hay nada que merezca ser encontrado; gracias a la policía, los elementos y los sectarios que consiguieron escapar, todas las pistas útiles, restos interesantes, cadáveres, etcétera desaparecieron hace tiempo.

Sin embargo, una tirada de Seguir Rastros muestra un rastro débil y reciente que parece bordear el lago. Después de un rato, los investigadores llegan al grupo de cabañas que se mencionan en la sección "El pantano encantado," ver más arriba.

LOS HORRORES DEL PASADO

La actual secta de Hastur descende de la secta de mayor tamaño que fue desarticulada por la policía en 1907. Los investigadores pueden encontrar esta información en cualquier biblioteca, o los agentes de policía con los que hablan pueden mencionarlo de pasada; puede ser también que sean Albert Del Rio o Charlie Sunstram quienes se lo digan. Los datos son algo antiguos, pero no se trata de ningún secreto. Esta información se puede proporcionar a los investigadores de cualquier forma creíble. Lo que viene a continuación es lo que la opinión pública sabe acerca de lo ocurrido, además de unos pocos datos adicionales que se pueden obtener en los archivos de la policía, hablando con los habitantes de los pantanos y los policías que sobrevivieron a la investigación.

Los peligros naturales de los pantanos

SERPIENTES VENENOSAS: las serpientes normalmente no atacan a los seres humanos, porque éstos son demasiado grandes como para poder ser tragados. Los ataques son desencadenados por humanos patosos o descuidados, o por el camuflaje demasiado bueno de las serpientes. En los pantanos, lo más probable es que la serpiente que ataque sea una massasauga, un crótalo pigmeo, una serpiente de boca de algodón, o una serpiente de cabeza de cobre.

Se debe permitir que el jugador que va a ser atacado (que se elegirá al azar) haga una tirada de Descubrir para evitar la serpiente. Si no la pasa, se le puede permitir una tirada de Suerte para esquivar el mordisco venenoso. Un investigador con mala suerte sufre la inyección de un veneno de potencia 1D10+4, que comienza a tener efecto en 15 minutos. Las víctimas que no mueran pierden dos terceras partes de sus puntos de vida. Su movimiento se hace más lento (sólo 6) durante 48 horas. Una tirada de Primeros auxilios reduce la potencia del veneno en 1D6 puntos (gracias a que se extrae algo del veneno por medio de un torniquete y unos cortes y a mantener baja la frecuencia cardíaca de la víctima).

CAIMANES HAMBRIENTOS: se utilizan las características de los cocodrilos que se encuentran en el capítulo "Bestias y monstruos" de las reglas, pero reduciendo en 1D6 puntos cada una de las siguientes: FUE, TAM, CON y daño causado con sus ataques.

AGUJEROS BAJO EL NIVEL DE LAS AGUAS: un investigador que esté cruzando una masa de agua a pie puede, sin darse cuenta, caer en un agujero muy profundo que le cubre la cabeza. En este caso, se utilizan las reglas de Asfixia del capítulo de "Sistema de Juego y Habilidades" de las reglas.

En el mes de noviembre de 1907, la policía de Nueva Orleans fue informada de la desaparición de numerosas mujeres y niños que vivían al Sur de la ciudad. Invasidos por el temor, sus familiares acudieron a la policía en busca de ayuda contra algún terror vudú desconocido.

Siguiendo sus indicaciones, el inspector John Raymond Legrasse y otros veinte agentes se internaron en los pantanos para investigar. Encontraron a casi un centenar de sectarios degenerados desnudos bailando alrededor de unas plataformas que contenían los cuerpos mutilados de las personas desaparecidas. A pesar de que, como es lógico, esta visión les estremeció, Legrasse y sus hombres entraron en acción y acabaron con la enloquecedora celebración. En la confusión subsiguiente cinco sectarios murieron, dos resultaron heridos y otros 47 fueron detenidos. Estos hombres resultaron ser marinos de diversas nacionalidades, la mayoría caribeños. Dos fueron ahorcados, pero los demás fueron confinados en manicomios por tratarse de locos peligrosos.

LOS ARCHIVOS DE LA POLICÍA: para poder tener acceso a los archivos correspondientes, un investigador debe primero pasar una tirada de Derecho y a continuación otra de Buscar Libros para ver si encuentra la información que le interesa en medio de las cajas enmohecidas del almacén.

Los archivos hacen un resumen de la información ya

conocida por el gran público y además proporcionan una lista de los detenidos y de los agentes de policía que intervinieron en la investigación. Aquí también se encuentran las declaraciones firmadas de los habitantes de los pantanos y los sectarios. Por lo general, los sectarios dicen que en los pantanos adoraban a unos horribles y antiguos dioses y que fueron los monstruosos servidores de esos dioses quienes mataron las víctimas. Afirmaban que su secta era muy antigua y se extendía por todo el mundo.

Durante la investigación Legrasse encontró un ídolo, que de mala gana los sectarios identificaron como "el Gran K'tulhu" o "Thulu," uno de sus monstruosos dioses.

Los investigadores del año 1907

De los veinte hombres que participaron en la investigación de 1907, seis ya no viven en Nueva Orleans, ocho han muerto y tres ya no forman parte del cuerpo (incluyendo a Legrasse, que en el momento en que este escenario tiene lugar se ha retirado y está visitando a un amigo en Providence, Rhode Island).

De los tres que aún están en activo, todos ellos dicen haber visto a los sectarios y los cuerpos mutilados, pero nada más. Sí admiten que se acercaron al lugar siguiendo el borde del lago y que en el momento de atacar estaban de espaldas al mismo. Con una tirada de Suerte, uno de ellos recuerda que Robert Swanson, uno de los que se han jubilado, solía decir que había visto algo horrible e increíble a la vez.

Sargento Robert Swanson (retirado): Swanson vive en Algiers, al otro lado del Mississippi. En este lugar, que es uno de los barrios más pobres que los jugadores han visto en la ciudad, el viento va moviendo la basura por las calles estrechas y jóvenes burlones de ambos sexos murmuran en varias lenguas mientras el grupo de investigadores pasa a su lado. La vivienda de Swanson se encuentra en una enorme monstruosidad de ladrillos que parece estar a punto de hundirse. La derrota y la desesperación parecen girar en torno suyo.

Sólo las persistentes llamadas a la puerta harán que Swanson se levante de la cama; es un alcohólico que en estos momentos tiene una resaca bastante fuerte.

Swanson tiene poco más de sesenta años, más o menos 1,80 metros de altura, poderosa constitución y una barriga considerable. Su cara está colorada y con numerosas venas. Si alguno de los investigadores consigue una tirada de Charlatanería, Elocuencia o Discusión, Swanson confirma que tanto él como Galvez vieron una espantosa criatura de color blanco, de un tamaño gigantesco, que esa noche estaba saliendo del lago y confiesa que esa imagen ha aparecido en todos sus sueños desde entonces. No tiene nada más que decir al respecto.

Sólo en el momento de marcharse, Swanson les dice los tres



Robert Swanson

errores que, según Legrasse, se cometieron durante la investigación: "Uno, deberíamos haber tenido más armas de fuego; dos, deberíamos haber tenido más agentes; tres, no deberíamos haber dejado a ninguno de esos bastardos con vida."

LOS ACONTECIMIENTOS DEL MARDI GRAS

Para esta aventura se ha establecido una especie de calendario. Los investigadores llegan a Nueva Orleans uno o dos días después del comienzo de las festividades del Mardi Gras, lo que les da unos diez días antes de que tenga lugar lo que se describe en el capítulo "La Coronación del Rey amarillo." Esta reunión de la secta se celebra la noche anterior al día del Mardi Gras. En la tarde del Mardi Gras la casa de Randall Fowler acoge un baile de disfraces, lo que se describe en el capítulo titulado "La máscara del Signo amarillo."

Si los investigadores llaman la atención de Papa Screech, es probable que sufran ataques por parte de los sectarios. Uno de ellos podría hacer que un Hijo de Yig ataque a los investigadores. Si descubren que uno de ellos ha entrado en el almacén o en la casa de Randall Fowler, un Byakhee puede atacarles; después uno de los investigadores se puede convertir en "el prisionero de Carcosa" (ver más adelante).

Si no consiguen detener al Rey amarillo, hay que consultar el capítulo titulado "El reinado del Rey amarillo." Si consiguen anular los planes de Papa Screech y compañía, hay que dirigirse al capítulo titulado "El fin de la secta de Nueva Orleans."

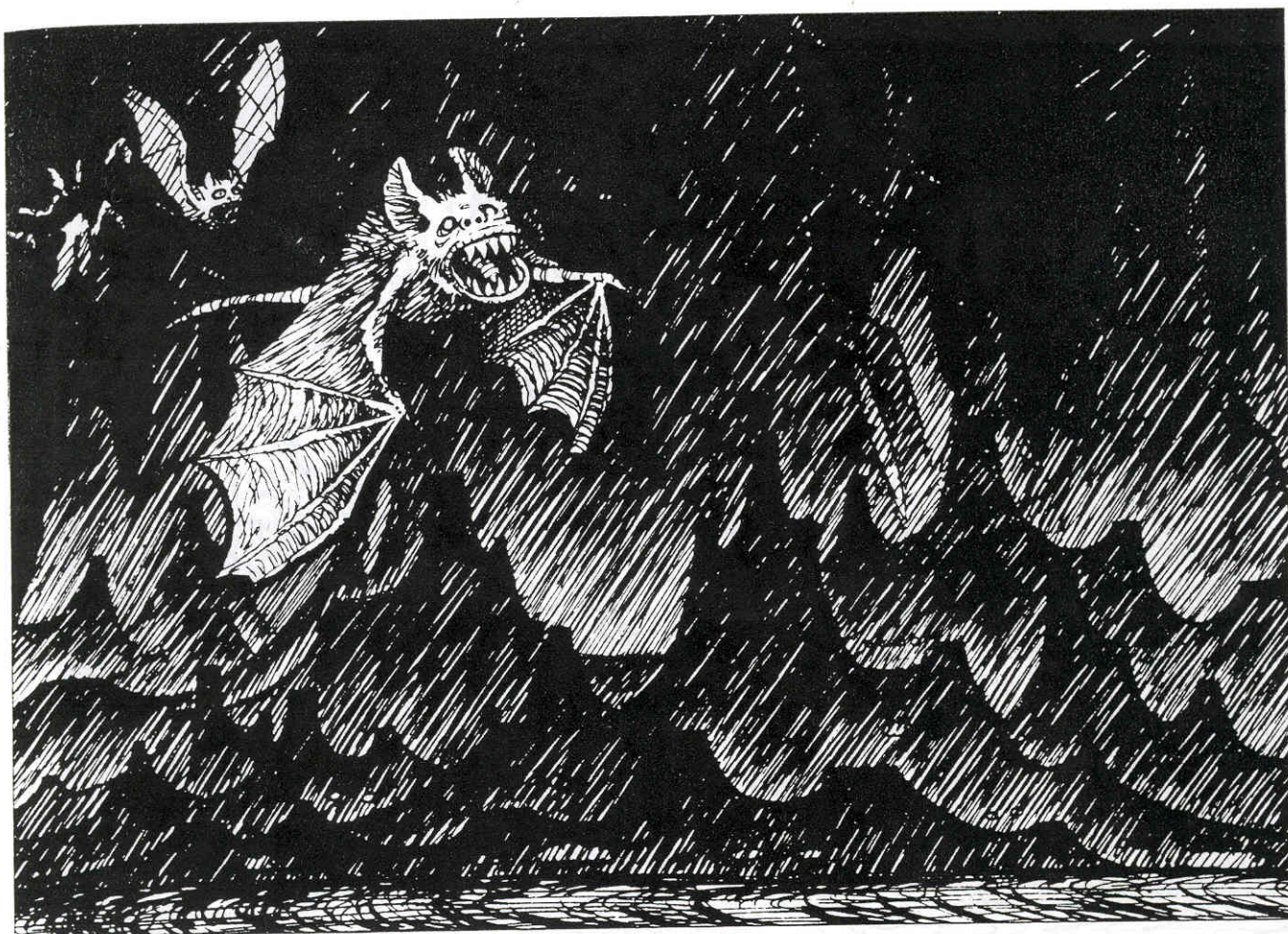
El prisionero de Carcosa

Si los investigadores entran por la fuerza en la casa de Fowler o en el almacén del Krewe y además dejan alguna prueba de su estancia allí, Papa Screech decide darles un escarmiento. Para ello, puede raptar a uno de los investigadores o a Charlie Sunstram (el guardián decide).

Los sectarios raptan a la víctima durante la noche, para interpretar este acontecimiento, la víctima tiene un porcentaje igual a su Suerte menos 20, de despertarse antes de ser inmovilizado. Si se le inmoviliza, debe tirar su FUEX1 para ver si consigue o no desasirse y escapar de los fanáticos. Si no lo consigue, es atado, amordazado y trasladado al techo del almacén del Krewe; allí le están esperando Papa Screech, Randall Fowler y unos cuantos sectarios más. Obligan a la víctima a beber un poco de hidromiel especial y luego la entregan a las garras de un Byakhee (si se falla la tirada de COR, se pierden 1D6 puntos después de verlo; si se pasa sólo se pierde 1 punto de COR).

Tan espantosa criatura se interna en la estratosfera para a continuación salir de este planeta para internarse en el espacio exterior (lo que causa la pérdida de 1D6+1 puntos de COR adicionales). El viaje dura unas pocas horas, pero su destino es un espantoso y sombrío planeta cerca de la estrella de Aldebarán (lo que sólo cuesta 1 punto de magia).

El Byakhee abandona a su víctima en las calles desiertas de una ciudad oscura y ominosa, situada junto a un extenso lago repleto de niebla. Si la víctima ha leído *El Rey*



amarillo, reconoce la ciudad extraterrestre de Carcosa y el Lago de Hali. Una tirada de Mitos de Cthulhu permite recordar que se dice que un primigenio llamado Hastur vive en las profundidades de este lago.

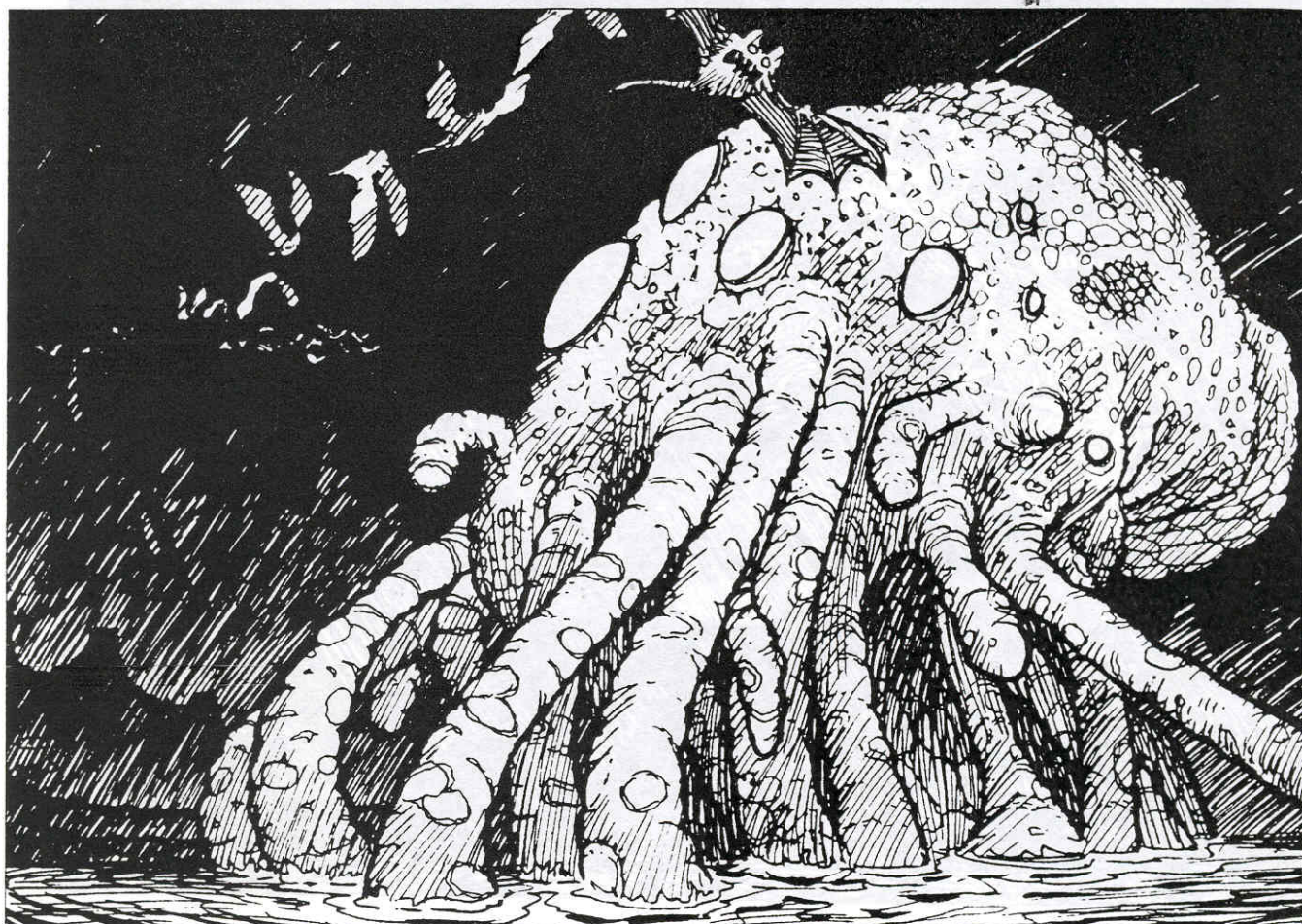
Si los investigadores han estado utilizando el nombre de Charlie Sunstram para que se les abriesen diversas puertas, es posible que tengan que hablar con la policía si se produce la desaparición del periodista. La dirección del hotel puede enfadarse ante la destrucción de la habitación del investigador que ha sido raptado (la policía también puede intervenir en este asunto).

Mientras tanto, la persona que ha sido abandonada a 68 años luz de la Tierra puede hacer lo que desee mientras espera que se le rescate o se vuelva loco en la oscura Carcosa. El carácter extraño de las enormes construcciones negras de la ciudad le cuesta cada día 1/1D10 puntos de COR. La estancia en Carcosa está llena de sucesos extraños: una voz aguda que se lamenta y entona un canto fúnebre, que es imposible saber de dónde viene; aleteos intermitentes de unos grandes seres imposibles de ver en las gruesas nubes del cielo; un jirón de niebla que se desliza por el suelo y que persigue sin descanso al prisionero por las calles húmedas y desiertas; de vez en cuando se oyen pisadas o voces susurrantes en las calles de la ciudad abandonada; la visión de una figura oscura al final de una calle, en un lugar en el que no se encuentra a nadie; unos chapoteos en el agua más propios de las pesadillas y por culpa de la densa niebla es imposible saber qué los causa; un Signo amarillo que brilla en las aguas del lago.

Sin embargo, no todo se ha perdido. Como es casi seguro que los sectarios raptan a la víctima antes de la coronación del Rey amarillo, cuando los sectarios usan el hechizo de Llamar a Hastur se abre una ventana de vuelta a la Tierra (recuérdese que cuando la secta de Nueva Orleans llama a Hastur, una parte de su ambiente hace el viaje con Él). El prisionero podrá interaccionar físicamente con cualquier otra persona con la que se encuentre durante la coronación. Si consigue una tirada de Suerte, es capaz de quedarse en la Tierra en el mismo momento en que Hali, Carcosa y Hastur vuelven a las Híadas. Si se encuentra con alguno de los investigadores, es automáticamente salvado si se le agarra físicamente cuando Carcosa vuelve a su lugar de origen.

Aunque el investigador puede haber tenido suerte, es posible que le queden pocos puntos de COR y quizás deba ingresar en un manicomio. Si la víctima no consigue volver a la Tierra durante el transcurso de esta aventura, es muy probable que sus amigos nunca le encuentren.

Para que los investigadores tengan alguna pista acerca de dónde se ha metido su amigo, cada jugador puede hacer una tirada de 1D100 cada noche después de la desaparición: si el resultado de la tirada es igual o menor que el POD de cada personaje, ese investigador sueña con el prisionero. Los investigadores que hayan leído *El Rey amarillo* o que posean poderes psíquicos reciben una bonificación: el resultado de la tirada de 1D100 se compara con su PODx2. Todos los que dispongan de la habilidad de Soñar que se describe en *Las Tierras del Sueño* pueden, si lo prefieren,



Hastur y su séquito.

aplicar el resultado de la tirada a esa habilidad en vez de a su POD.

El sueño consiste en lo que le pasó al prisionero durante el transcurso de ese día y en varias panorámicas de la ciudad de pesadilla en la que está atrapado. Sólo un personaje que haya leído *El Rey amarillo* podrá identificar la ciudad. Cada una de estas pesadillas cuesta a cada investigador 1/1D3 puntos de COR.

La Coronación del Rey amarillo

"Corrían leyendas sobre un lago oculto, jamás visto por ningún mortal, en el que habitaba un gigantesco y amorfo pólipo blanco de ojos fosforescentes; y entre los colonos circulaban rumores de ... que se encontraba allí ya desde antes de D'Iberville, desde antes de La Salle, desde antes de que llegaran los indios e incluso desde antes de los animales y aves que poblaban aquellos bosques. Era una abominable monstruosidad y su sola vista significaba la muerte. Pero también hacía soñar a los hombres, de ahí que supieran bien cómo mantenerse lejos de él."

— H.P. Lovecraft, "La Llamada de Cthulhu."

Esta celebración tiene lugar a las 11 de la noche anterior al día del Mardi Gras, cuando una docena de sectarios procedentes del almacén del Krewe de las Espadas se reúne en secreto ante la puerta de la cocina de la mansión de Randall Fowler. Fowler y Papa Screech se encuentran con ellos, les hacen entrar en la casa y pocos minutos después ya han

atravesado el Portal del cuarto trastero y se encuentran en los pantanos situados al sur de Nueva Orleans. Más sectarios les están esperando junto a las cabañas semiderruidas; el grupo entero de personas comienza a caminar hasta llegar a la colina o túmulo.

Una vez allí, Screech ayuda a Fowler a ponerse una túnica blanca de ceremonial que lleva grabado el *Sigmo* amarillo y acto seguido los sectarios convocan a cuatro Byakhee. Estas criaturas hacen acto de presencia poco después de la medianoche (verlas provoca la pérdida de 1/1D6 puntos de COR). El grupo ya está completo; está formado por Randall Fowler, Papa Screech, los cuatro Byakhees y unos treinta colonos sectarios. Numerosos hombres y mujeres son sacrificados, como si formasen parte de un ritual obligatorio menor.

A continuación todos los presentes, dirigidos por Randall Fowler, comienzan a recitar el hechizo de Llamar a Hastur cerca de los menhires de piedra. Es posible reconocer el hechizo por medio de una tirada de Mitos de Cthulhu. Si los investigadores no hacen nada para interrumpir esta ceremonia, se considera que tiene éxito después de 35 minutos de cantos ininterrumpidos.

Una vez el hechizo se ha comenzado a usar, la situación por lo que a puntos de magia se refiere es como sigue: a Fowler sólo le queda 1 punto de magia, Screech aún tiene 16 y los demás sectarios tienen una media de 8 puntos cada uno. Los investigadores pueden frustrar la ceremonia en cual-

quier momento si consiguen matar a Fowler, pero tendrán muchos problemas para escapar de los sectarios y de los Byakhees.

Mientras los sectarios recitan el ritual, densas masas de niebla se elevan del lago y se acercan a tierra firme; poco después incluso el lago parece hincharse y aumentar de tamaño y el agua adopta un brillo oleoso. La tierra tiembla y se agita suavemente. De repente, los jugadores se dan cuenta de que se encuentra en las afueras de una ciudad extraterrestre, en el borde de un lago mucho mayor que el que estaban mirando hace un instante. El pantano ha desaparecido. El cielo nocturno es de un sombrío color blanco y en él brillan unas estrellas que forman constelaciones desconocidas. Esta importante alteración de los alrededores hace que los investigadores que lo vean pierdan 0/1D3 puntos de COR.

Los que hayan leído *El Rey amarillo*, o los que pasen una tirada de Mitos de Cthulhu, se dan cuenta de que han sido transportados al Lago de Hali de las Híadas, el hogar del primigenio Hastur y que la ciudad que están contemplando es la mítica Carcosa. O quizás haya sido Carcosa la que ha sido transportada hasta la Tierra.

Los sectarios también han viajado. Si los investigadores quieren, pueden explorar la ciudad fantasma en la que se encuentran; tienen más o menos unos 35 minutos antes de que se acabe la ceremonia. Para los encuentros que tienen en esta ciudad extraterrestre, ver el capítulo "El prisionero de Carcosa," más arriba.

Si los investigadores se quedan a ver la ceremonia, después de unos 35 minutos las aguas se agitan con un gran borboteo y olas gigantescas. De las ominosas aguas negras se eleva una gran masa blanca e informe: ¡Hastur! Verle hace que se pierdan 1D10/1D100 puntos de COR.

Los sectarios se quedan donde están, petrificados de terror, mientras la cosa llega a las riberas del lago, aplastando a un sectario de cada tres (aunque no a Screech ni a Fowler). Los Byakhees agitan sus alas y se alejan en el cielo, lanzando chillidos de alegría.

El avatar de Hastur deja de moverse cuando está a unos pocos metros de Fowler y proyecta hacia él unos viscosos tentáculos que lo envuelven por completo. El luminoso color blanco de la cosa comienza a desaparecer lentamente justo después de tocar a Fowler y al poco el ser se marchita, se seca y se derrumba sobre sí mismo. Mientras la piel caída y escamosa del monstruo vuelve al lago, sus tentáculos dejan de agarrar a Fowler (que, como es lógico, debería haber sido aplastado). Todo lo contrario; Fowler está de pie y no parece que haya cambiado en nada, aunque está pálido y parece irradiar una extraña luz. Da un paso hacia delante, vacila, se cae y los sectarios se apresuran a ayudarlo a ponerse en pie. Mientras los sectarios le ayudan, en la superficie del lago se observan las últimas burbujas producidas por la antes gigantesca, pero ahora encogida, masa de color blanco. El cuerpo de Randall Fowler sigue existiendo, pero no así Randall Fowler. El Rey amarillo ha llegado.

Mientras el grupo de sectarios y el Rey amarillo se alejan, el terreno brilla con luz trémula y cambia otra vez; el pantano ha vuelto. Los sectarios supervivientes llevan al Rey amarillo por el camino hasta las cabañas, donde Screech y una cantidad de sectarios igual a los investigadores se des-

piden de los demás y atraviesan el Portal con el Rey. Los demás sectarios se dirigen a sus casas de los pantanos.

Al otro lado del Portal, Screech escolta al aún débil avatar hasta el dormitorio principal de la casa, para enseñarle cómo usar su nueva forma. Esto dura unas cuantas horas.

Para volver a la civilización, los investigadores que hayan sido testigos de la ceremonia deben atravesar el Portal antes que los sectarios, aunque también pueden arriesgarse y hacerlo después de ellos, o atravesar el pantano. La primera opción posiblemente sea la más acertada y si son afortunados y se deciden por la segunda no lo deberían pasar demasiado mal (ya que los sectarios estarán lejos del Portal). La última opción obliga a los investigadores a confiar en sus habilidades de supervivencia (se dejan los detalles al guardián) y pierden en ello un tiempo precioso. No hay que perderse el baile de disfraces de Randall Fowler que se va a celebrar mañana por la noche.

Los sueños del Rey

El guardián puede querer que los jugadores sueñen con la Coronación, si es que no fueron capaces de observarla por sí mismos. Explíquese a los jugadores que la pesadilla ha sido causada por el Signo amarillo con motivo de la llegada a la Tierra del Señor del Signo amarillo. Todos los que consigan una tirada de Conocimiento son capaces de recordar el sueño con todo detalle y pierden 0/1D3 puntos de COR. En todos los que fallen la tirada de Conocimiento, la mente ha bloqueado los recuerdos del sueño, a excepción de un malestar general y unos recuerdos confusos del horror. Se supondrá que los que hayan leído *El Rey amarillo* podrán recordar automáticamente todo el sueño. El guardián que quiera variar los sueños deberá recordar qué elementos de la ceremonia han sido revelados a los jugadores.

Se recomienda encarecidamente al guardián que haga que el sueño parezca tan confuso e irreal como sea posible, utilizando las teorías y esperanzas de los jugadores al llegar a Nueva Orleans y de vez en cuando dando pistas sobre lo que está ocurriendo realmente.

La máscara del Signo amarillo

Toda la ciudad habla del gran baile de disfraces que se va a celebrar en la mansión de Randall Fowler la noche del Mardi Gras, por lo que es seguro que los investigadores oigan hablar del mismo. Pueden haber sido invitados a la fiesta mientras entrevistaban a Fowler o a alguno de los miembros acaudalados del Krewe. No es que las invitaciones sean realmente necesarias; es imposible confeccionar una lista con los cientos de invitados que acudirán.

Durante el día los proveedores llegan a la casa y preparan las mesas para la comida y las barras de bebida (¿Prohibición? ¿Qué prohibición?) Algunos de los sectarios llegan a la casa a través del Portal para ayudar en la colocación de los adornos para el baile; una tirada de Contabilidad hace que los investigadores que vigilan la casa se den cuenta de que sale más gente de la que ha entrado. Por todas partes hay carteles con el Signo amarillo. Es Papa Screech quien se encarga de todo y pedirá a todos los que no trabajen en la organización de la fiesta que salgan de la casa o de los jardines. "En estos momentos el señor Fowler

está descansando para la fiesta de esta noche. ¿Por qué no viene más tarde a la fiesta? Estoy seguro de que entonces se alegrará de poder hablar con usted.”

Si los investigadores se ponen pesados, se llamará a la policía. Los agentes de policía les recomendarán que se olviden del asunto y se vayan del lugar. Si siguen insistiendo, pasarán la noche en la cárcel y no podrán asistir a la fiesta. Si se perdieron la ceremonia privada de coronación de la noche anterior, también se perderán la primera aparición pública del Rey amarillo de esta noche. ¡Qué lástima!

Si los investigadores consiguen asistir a la fiesta, ven que los primeros invitados (la mayoría disfrazados de personajes de “Alicia en el País de las Maravillas”) llegan a la casa más o menos a las 8 de la tarde. Muchos más invitados se presentan en la casa antes de las 9 de la noche. Si aún está vivo, poco después de las 9 aparece Denis Bouchard, llevando del brazo a una encantadora belleza enmascarada y vestida de rojo.

Los investigadores pueden entrar en la casa en cualquier momento, una vez la fiesta haya comenzado. Los invitados que acudan al baile sin ir disfrazados o al menos llevar una máscara son recibidos con miradas de divertida complacencia; las tiradas de Charlatanería, Discusión y Elocuencia no servirán de nada hasta la medianoche, cuando casi todo el mundo esté borracho. Los invitados a la fiesta de Fowler son personajes importantes de la alta sociedad de Nueva Orleans y el guardián puede usar a uno o más de ellos para proporcionar nueva información a los jugadores. Estos pueden reconocer a varios de los hombres de negocios con los que hablaron sobre “El muy honorable Krewe de las Espadas.”

La fiesta es de grandes proporciones. Por todas partes hay mesas con comida de todas clases; un músico está tocando el piano en la parte inferior de la entrada de la casa y en el patio trasero hay una banda de jazz típica del Sur de los Estados Unidos. Hay gente bailando también en la parte de atrás de la casa. En todas las habitaciones los invitados se van pasando botellas de *champagne* y hay barras con bebidas alcohólicas en el patio trasero, en el gran comedor, en el estudio, etcétera. Los jardines están llenos de invitados disfrazados, todos los cuales se lo están pasando bomba.

El Signo amarillo tiene un lugar destacado en todas las habitaciones de la casa. Nadie parece estar interesado en él. Con una tirada de Descubrir, un investigador puede reconocer a uno de los trabajadores del Krewe del Mardi Gras de Fowler y Bouchard, vestido con ropas sencillas (como es lógico, siempre y cuando ese investigador hubiese visitado el almacén). Con una tirada de Idea, el investigador se da cuenta de que hay muchos otros trabajadores del almacén por la casa y los jardines: todos ellos trabajando como camareros y ninguno de ellos disfrazado ni usando máscaras. Ninguno de estos sectarios están armados y si se les pregunta todos admiten ser miembros del Krewe: son sirvientes temporales de Fowler para esta fiesta.

Nada parece siniestro en esta casa, aunque no se ha visto a Randall Fowler por parte alguna. Los sirvientes temporales dicen que el señor Fowler no se ha sentido bien hoy, pero que tiene pensado asistir a la fiesta tarde o temprano. Si los investigadores intentan llegar al dormitorio principal, su camino se ve bloqueado por 1D3+1 criados en el balcón superior de la entrada de la casa. Si los investigadores insis-

ten, Papa Screech sale del dormitorio principal e intenta calmar los ánimos, diciendo que Fowler no tardará mucho en bajar a la fiesta. Con todo respeto, pide a los investigadores que vuelvan abajo.

Los investigadores pueden aprovechar para registrar parte de la casa. Pueden llegar hasta el cuarto trastero y a la habitación con el santuario. Cada una de estas puertas está vigilada por un sectario; los jugadores deberán distraer o superar al guardia y luego forzar o abrir la cerradura de la puerta. Para saber qué es lo que encuentran, ver el capítulo “La casa de Randall Fowler.”

El transformado Randall Fowler, al que ahora llamaremos el Rey, o el Rey amarillo, se presenta en el balcón superior de la entrada de la casa poco después de las 11 de la noche; junto a él se encuentra Papa Screech y tres o cuatro sectarios. Ninguno de ellos va disfrazado.

El Rey lleva puesta la túnica blanca con el Signo amarillo que estuvo usando la otra noche durante la ceremonia del pantano (aunque algo andrajosa y sucia de barro). Está muy pálido y sus ojos se han hundido en las órbitas, lo que le da un aspecto siniestro y fantasmagórico. El silencio cae sobre los invitados cuando extiende los brazos, en la parte superior de las escaleras. Habla lentamente, buscando las palabras apropiadas y con un tono de voz indudablemente burlón.

“¡Buenas tardes, queridos amigos! Espero que os estéis divirtiendo. Os felicito por hacer que el Mardi Gras de este año sea verdaderamente memorable.” Estas palabras dan lugar a una especie de aplauso nervioso, ante el que Fowler esboza una sonrisa sarcástica y amenazadora. “Sólo hay otra cosa que me gustaría preguntaros antes de que continuemos con la fiesta: *decidme, ¿habéis visto el Signo amarillo?*”

Como un solo hombre, la mayoría de los invitados dice “Sí.” Si han visto el Signo amarillo, los investigadores responden involuntariamente a esta pregunta junto con los demás invitados. Estas respuestas no salen de forma estúpida ni se les obliga a ello; son pronunciadas de forma automática y sin pensar. Los jugadores sienten que los pelos de la nuca se les ponen de punta; esta respuesta sencilla y carente de emoción cuesta a los jugadores 0/1D3 puntos de COR. Nadie más se detiene a pensar sobre tan extraña pregunta y la fiesta continúa como si no hubiese pasado nada. La respuesta complace al Rey amarillo, que sonríe diabólicamente y da un paso atrás para hablar con sus secuaces que están en la parte superior de la escalera. Una tirada de Psicología muestra que la personalidad de Fowler ha cambiado drásticamente y no para bien.

Un intento de asesinato del Rey amarillo tiene una probabilidad del 40% de herir a algún invitado. El Rey tiene más de 50 puntos de vida y es probable que los disparos de armas de fuego no hagan más que sacudir su cuerpo varias veces. El Rey se retira a su habitación durante unos cuantos minutos, se cura (aunque los puntos de vida que se ha perdido no



El Rey Amarillo

se recuperan) y luego sale de ella como si no hubiese pasado nada. Papa Screech huirá si puede y si se le acorrala se quedará y luchará; está armado con un cuchillo y sus hechizos. Los otros sectarios también tienen cuchillos, e intentarán proteger a su Rey; están dispuestos a sacrificar sus vidas por él. Si el Rey muere, los sectarios (incluyendo a Papa Screech) huyen.

Es casi seguro que los investigadores que hayan cometido algún asesinato serán detenidos y condenados por homicidio (o por intento de homicidio si fracasan). Si consiguen escapar de la pena de muerte en el estado de Luisiana, pasarán muchos años en prisión.

El reinado del Rey amarillo

A partir de la noche del baile de disfraces de Randall Fowler, el Rey amarillo controla por completo su nuevo hogar: el cuerpo de Randall Fowler. Para las características del Rey amarillo, ver el capítulo de "Personajes" al final de esta aventura.

A partir de la noche de la fiesta de Fowler, todas las personas que hayan visto el Signo amarillo comienzan a experimentar sueños paranoicos cargados con visiones horribles del Signo amarillo, la ciudad de Carcosa, el Lago de Hali y las estrellas negras que de algún modo iluminan esos cielos. En cada una de las noches posteriores, las víctimas del Signo amarillo sufren la pérdida de 0/1D2 puntos de COR. Sueñan con el mismo Hastur, un ser cruel y extraterrestre. Los que caen en la locura por culpa de estas pesadillas pasan a estar obsesionados con la tarea de extender el Signo amarillo por todas partes.

Para detener la lenta expansión de la secta, será necesario que los investigadores convencan a muchas autoridades diferentes. Esto es más fácil de lo que parece, una vez hayan conseguido convencer a algunas de estas autoridades y éstas comiencen a hablar entre sí sobre las pesadillas que están sufriendo. A pesar de todo, téngase por seguro que puede haber brotes del Signo amarillo en cualquier lugar del país; por ejemplo, es más fácil que sean pequeñas comunidades las que acaben por quedar completamente dominadas por la secta. No son más que pequeños focos infecciosos indistinguibles en el cuerpo de la nación.

El fin de la secta: recompensas y fracasos

Aunque Fowler había sido engañado por Papa Screech y no es enteramente responsable de sus actos, la mejor manera de frustrar los planes de la secta consiste en matarle, raptarle, o recluirle en un manicomio. Los investigadores no ganan puntos de COR por esto, ya que sólo es un aplazamiento de la crisis y no su solución.

Sin embargo, un investigador que disponga de credenciales psiquiátricas auténticas (como por ejemplo un 75% o más en Psicología o Psicoanálisis) será capaz de convencer a las autoridades de la inestabilidad de la mente de Fowler.

La secta no puede obtener un nuevo hogar para Hastur con rapidez; se tardan varios meses en reunir las condiciones necesarias para que la transferencia del Rey amarillo tenga éxito. Ver las notas para el Rey amarillo en el capítulo de "Personajes."

Otra forma de evitar la aparición de Hastur en la Tierra consiste en destruir o cambiar de lugar los menhires de piedra del pantano. De nuevo, esto sólo es una manera de aplazar la transformación y los jugadores no ganan puntos de COR por ello.

Una investigación policial será una medida mucho más efectiva. Una investigación de este tipo sólo tendrá éxito si tiene lugar en la noche de "la Coronación del Rey amarillo." Uno o dos sacrificios humanos serán pruebas suficientes, al igual que lo fueron en el año 1907. Si la policía debe comenzar a investigar en el pantano, se convencerán de la honestidad de los investigadores tan pronto como hayan atravesado el Portal de casa de Fowler. Por la desarticulación de la secta, cada jugador debería obtener 1D6 puntos de COR: las autoridades, agradecidas, pagan a cada uno la cantidad de 500 \$ en concepto de recompensa.

Una medida tan útil como la desarticulación de la secta podría ser la detención, condena y ejecución de Papa Screech. Es un enemigo inteligente y muy hábil. Si es detenido, cada investigador gana 1D4 puntos de COR. Si consigue escapar, puede aparecer en alguna aventura posterior para vengarse de los investigadores. El guardián debería crear un argumento interesante para que pueda cumplir su venganza (por ejemplo, algo parecido a los "Diez Negritos" de Agatha Christie ambientado en un viejo y oscuro caserón).

Por la destrucción del Rey amarillo, cada jugador gana 1D6 puntos de COR si no sabían exactamente a qué se enfrentaban. Si se dieron cuenta de que se estaban enfrentando a Hastur el Innombrable, la destrucción del Rey hace que cada uno gane 2D6 puntos de COR.

Si consiguen salvar la vida y la identidad de Randall Fowler, se deben otorgar 1D2 puntos de COR a cada uno. Si se consigue salvar su precaria salud mental, en el futuro enviará a cada jugador 1000 \$ como muestra de agradecimiento.

Si los investigadores no consiguen evitar la llegada del Rey amarillo, como han visto el Signo amarillo irán sufriendo las pesadillas del Rey hasta que su COR ya no pueda más. Este es un castigo suficientemente duro.

Sin embargo, es posible que Papa Screech consiga escapar de las redes de los investigadores; de ser así, será muy probable que sea él quien se quiera vengar de ellos. Si su plan de venganza contra el descendiente de Gaston LeFleur fracasa, sin duda dirigirá su venganza contra los que acabaron con sus planes.

PERSONAJES

RANDALL FOWLER,

FINANCIERO DE NUEVA ORLEANS

FUE 12	CON 14	TAM 14	INT 14	POD 9
DES 14	APA 17	EDU 17	COR 0	PV 14

Armas: Ninguna.

Habilidades: Contabilidad 78%, Crédito 85%, Derecho 20%, Descubrir 37%, Discusión 41%, Elocuencia 53%, Escuchar 34%, Leer/Escribir Inglés 65%, Mitos de Cthulhu 6%, Psicología 32%, Regatear 70%.

Hechizos: Llamar a Hastur.

EL REY AMARILLO

Avatar de Hastur

Sustituye a Randall Fowler cerca del final de la aventura. El Rey llega a la Tierra después de una cuidadosa e importante preparación del cuerpo de Randall Fowler, que le va a acoger. A no ser que el cuerpo esté completamente preparado, poco después de la posesión el cuerpo comienza a transformarse con rapidez. La fuerza vital extraterrestre del avatar reduce a la víctima a un monstruoso bípedo inhumano que se debilita y disuelve en el transcurso de unas pocas horas.

FUE 12 CON 106 TAM 14 INT 15 POD 35
DES 7 APA 12 EDU 17 PV 60

Armas: Presa 60%, 1D6+1D4 puntos de daño+especial (ver más abajo *La Mirada*).

Habilidades: Contabilidad 78%, Crédito 85%, Derecho 20%, Descubrir 37%, Discusión 41%, Elocuencia 53%, Escuchar 34%, Leer/Escribir Inglés 65%, Mitos de Cthulhu 90%, Psicología 32%, Regatear 70%.

Hechizos: Convocar/Atar a un Byakhee, Fabricar Hidromiel Especial, todos los hechizos de Llamar y Contactar con los Primigenios.

COR: Ver más abajo.

La Mirada del Rey amarillo

El Rey puede inducir paroxismos de terror en un oponente, tocando a la víctima y mirándola fijamente; esto hace que la víctima pierda 1D6 puntos de COR cada asalto. Cada asalto en que el Rey haga este tipo de ataque le supone el gasto de 3 puntos de magia. Para poder esquivar la Mirada durante un asalto concreto, la víctima debe obtener su PODx2 o menos en una tirada de 1D100.

A la hora de determinar la locura indefinida, se considera que los puntos de COR que una misma víctima ha perdido en una serie de estos ataques los ha perdido de golpe. Si lo desea, el Rey puede realizar ataques normales de Presa en el mismo asalto en que usa su Mirada.

CHARLIE SUNSTRAM, EDITOR

Sunstram puede ayudar poco desde el punto de vista físico, aunque su nombre puede abrir muchas puertas en el transcurso de una investigación.

FUE 10 CON 14 TAM 14 INT 15 POD 12
DES 11 APA 10 EDU 17 COR 58 PV 14

Armas: Ninguna.

Habilidades: Buscar Libros 51%, Contabilidad 15%, Crédito 31%, Charlatanería 43%, Derecho 36%, Descubrir 32%, Discusión 37%, Discutir con Periodistas 70%, Elocuencia 29%, Escuchar 40%, Esquivar 25%, Fotografía 21%, Historia 36%, Leer/Escribir Inglés 87%, Psicología 41%.

DENIS BOUCHARD, PLAYBOY

Bouchard es el presidente de "El muy honorable Krewe de las Espadas," una asociación inofensiva en la que se ha introducido la secta de Hastur.

FUE 11 CON 13 TAM 13 INT 13 POD 12
DES 10 APA 14 EDU 15 COR 60 PV 13

Armas: Derringer calibre .25 (dos cañones) 30%, 1D6 puntos de daño por cada cañón.

Habilidades: Cantar 20%, Conducir automóvil 54%, Contabilidad 21%, Crédito 89%, Derecho 27%, Descubrir

30%, Elocuencia 33%, Escuchar 30%, Flirtear 55%, Hablar Francés 60%, Hablar Inglés 75%, Nadar 35%, Regatear 21%, Pilotar avión 39%, Psicología 19%.

PAPA SCREECH, BOCCOR

FUE 13 CON 11 TAM 13 INT 14 POD 31
DES 12 APA 8 EDU 9 COR 0 PV 12

Bonificación al daño: 0.

Armas: Cuchillo Bowie 55%, 1D4+2 puntos de daño.

Revólver .38 37%, 1D10 puntos de daño.

Puñetazo 64%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Patada 42%, 1D6+1D4 puntos de daño.

Presa 34%, daño especial.

Habilidades: Camuflaje 32%, Charlatanería 42%, Descubrir 54%, Discreción 33%, Esquivar 43%, Hablar Francés 50%, Hablar Inglés 40%, Lanzar 38%, Mitos de Cthulhu 71%, Ocultarse 80%, Psicología 35%.

Hechizos: Consunción, Convocar/Atar a un Byakhee, Convocar a un Fantasma, Crear Portal, Dominar, Encantar Silbato de Byakhee, Extraer Poder, Fabricar Hidromiel Espacial, Llamar a Hastur.

SECTARIOS DE HASTUR

Unos treinta sectarios de Hastur viven en Nueva Orleans o en los pantanos cercanos a ese horrendo lago. Pertenecen a varias razas y nacionalidades. Todos están locos y gracias a estar dirigidos por Papa Screech, en la actualidad adoran a Hastur. Normalmente están armados con cuchillos y garrotes. Los sectarios sólo tendrán armas de fuego en los pantanos. No hablarán con los extraños, simulando desconocer el idioma en el que se les habla. Si se les derrota en la ciudad, se dirigen a los pantanos, en donde intentarán eludir o tender una emboscada a sus perseguidores.

El sectario número 9 es una mujer, Clia, que es una sacerdotisa menor de Yig. Es de ascendencia haitiana y conoce los siguientes hechizos: Contactar con Yig, Convocar/Atar a un Hijo de Yig y Manos de Colubra. Clia convocará a los Hijos de Yig para dirigirlos contra los enemigos de la secta.

SECTARIOS

Número	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
FUE	14	11	14	13	12	12	9	11	10	10	13	14
CON	13	10	13	13	9	16	11	14	13	15	18	15
TAM	18	10	16	17	13	12	13	12	14	11	15	12
INT	11	11	12	8	10	12	15	10	10	7	11	12
POD	7	11	10	12	11	11	5	9	18	12	9	10
DES	10	13	5	8	12	6	11	12	18	11	10	12
APA	3	7	10	12	7	8	12	9	7	8	15	9
EDU	9	6	8	5	5	9	5	9	7	4	9	4
COR	0 (todos)											
PV	16	10	15	15	11	14	12	13	14	13	17	14
Bonif. daño+1D4	-+1D4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-+1D4	+1D4

Armas: Puñetazo 65%, 1D3 puntos de daño.

Presa 36%, daño especial. Patada 31%, 1D6 puntos de daño. Garrote 39%, 1D6 puntos de daño. Cuchillo de combate 54%, 1D4+2 puntos de daño. Revólver .38 33%, 1D10 puntos de daño. Fusil .30-06 de cerrojo 53%, 2D6+3 puntos de daño. Escopeta calibre 12 (dos cañones) 48%, 4D6/2D6/1D6 puntos de daño.

Habilidades: Camuflaje 37%, Descubrir 40%, Discreción 47%, Escuchar 41%, Esquivar 27%, Lanzar 36%, Mitos de Cthulhu 34%, Nadar 39%, Ocultarse 44%, Saltar 35%, Seguir Rastros 50%, Trepas 48%.

El ser de la oscuridad

Un joven periodista solicita ayuda; como es lógico, la ola de crímenes que azota a Boston no tiene nada que ver con él...

Consideraciones sobre el escenario

En esta aventura puede participar un número cualquiera de investigadores, de cualquier nivel de capacidad y habilidad. Aunque no lo parezca, los personajes carentes de buenas habilidades de lucha no tienen nada en su contra y de hecho tienen mayor probabilidad de sobrevivir. Será suficiente con una tarde o dos sesiones cortas para desentrañar esta historia.

Si "El ser de la oscuridad" forma parte de una campaña con las demás aventuras de este libro, los profesores o conocidos en la Universidad Miskatonic (quizás el mismo profesor Brodsky, al que le entregaron el *Fragmento Vishakhapatnam*) recomiendan al periodista Jeffrey Daniels que se ponga en contacto con los investigadores.

Si los personajes participan en este escenario sin ningún tipo de relación con otras aventuras, el viaje en tren desde San Francisco hasta Boston tarda tres o cuatro días y algo más de dos días si salen de Nueva Orleans. El argumento supone que los investigadores se alojan en Boston o disponen de un abono de tren para ir cada día de Arkham a Boston y viceversa.

Una parte de la diversión existente en esta aventura radica en los encuentros que los investigadores tienen con criminales. No hay que dejar que se topen con el monstruo demasiado pronto; si se encuentran con la Banda Carmesí, pueden descubrir que la vida en la ciudad puede ser tan peligrosa como la fuerza sobrenatural alada que revolotea por el cielo. Adoptando como modelo las películas clásicas de gánsteres de los años 30 y 40 se pueden utilizar sus posturas, actitudes y estereotipos. Por ejemplo, la mayoría de los sucesos tienen lugar de noche por lo que hay que dar más importancia a las sombras.

Hay que prestar atención al orden de presentación. Los sucesos contenidos en este escenario no siguen un orden cronológico sino que son los investigadores los que deciden cuáles van a tener lugar primero. Por tanto se requiere sumo cuidado al describir lo que ocurre. Como en toda aventura, el guardián deberá familiarizarse con ella antes de arbitrarla.

En su mayoría, las características de los personajes se encuentran al final de la aventura, pero los cinco miembros supervivientes de la Banda Carmesí se encuentran en su capítulo correspondiente, justo antes del final del escenario.

Información para el guardián

Una malvada banda de criminales está actuando una y otra vez en la región de Boston. El *Líder* de Boston (N. de los T.: nada que ver con la revista de Joc Internacional) los llama "la Banda Carmesí," porque la sangre corre allá donde van. Son también famosos por otra cosa: el jefe de la banda tiene una madre adorable, que resulta ser una bruja (aunque no muy buena como bruja).

El jefe de la banda es Patrick Malone. Todos sus miembros provienen de los barrios industriales pobres de Boston: Lawrence y Bolton.

Mav Murphy, la madre de Malone, está orgullosa de su hijo. Ha robado en la mitad de Boston y lo ha hecho sin poner en peligro sus ropas elegantes, su soberbia ni su arrogancia. A ella también le gusta que, aunque salga con mujeres, no se comprometa con ninguna de ellas. Al igual que ocurre en las películas de gánsters de los años 30, Patrick sólo siente amor inmortal por su madre. Suele decirle: "siempre serás mi chica," y ella asiente con la cabeza, sabiendo que su hijo le está diciendo la verdad.

Para ayudar a su hijo, Mav Murphy le dio el poder de lo que ella llama "El Ángel negro." Este ser aparece en los Mitos de Cthulhu con el nombre de "El Demonio negro," y se trata de un cruel avatar de Nyarlathotep. Patrick podía convocarlo cuando estuviese en problemas, recitando con cuidado las palabras que se encuentran en una hoja de papel que Mav le entregó. Mav sólo es una mujer de mediana inteligencia y aprendió el hechizo después de haber estudiado una de las dos tablillas de piedra increíblemente antiguas que consiguió hace años por medio de unos asesinatos. Sólo tras meses de estudio fue capaz de encontrar la pronunciación correcta de las palabras para poder convocar al Demonio Negro. Por desgracia, su hijo se vio en la necesidad de usar su regalo antes de que ella pudiese completar el estudio de la otra tablilla (que contiene las palabras necesarias para expulsar al demonio). Cuando la policía estaba a punto de detenerle, su asustado hijo convocó al demonio, que mató a policías y criminales por igual antes de desvanecerse en las sombras de la noche.

De los miembros de la banda que consiguieron escapar a la matanza, sólo Jimmy Fenney supo lo que Malone había hecho y cómo fue capaz de hacerlo. El mejor amigo de

Fenney murió en la masacre, con el cuerpo partido por la mitad. Aunque Fenney no ha podido matar a Mav, para vengarse de ella robó las dos tablillas de piedra que, según le dijo Malone, utilizaba su madre para controlar al demonio. Fenney las vendió a un perista (N. de los T.: comprador de objetos robados) para conseguir algo de dinero y poder así salir de la ciudad y de esta aventura.

El inconsciente comprador, Eddie "Ojo de cerradura" Clark, vendió las tabletas por separado, una a cada uno de dos antiguos clientes suyos, tratantes de objetos de arte. Ambos comerciantes se dieron cuenta rápidamente de que lo que habían adquirido era muy valioso, es posible incluso que de incalculable valor.

Desde que le robaron las dos tabletas de piedra (que en conjunto se conocen con el nombre de las *N'gral Khul* o Garras de la Oscuridad), Mav Murphy no puede expulsar al demonio. Esto es lo que se sabe de él. Si no es expulsado, tarde o temprano encontrará a la persona que le convocó y la matará, para poder así volver a su propio plano de existencia. La muerte del convocante le pondrá en libertad, al menos hasta que alguien le vuelva a convocar. Es por eso que Mav teme que tarde o temprano el demonio encuentre y mate a Patrick. Hasta ahora, sus investigaciones no han indicado que haya alguna manera de sustituir las tablillas o de expulsar al demonio por otros medios.

En el momento en que comienza la aventura, el demonio acecha en las cloacas de Boston, totalmente confuso en este mundo para él desconocido. Pronto el hambre le obligará a subir a la superficie. Poco a poco irá ganando confianza en sí mismo y sus instintos arcanos le permitirán seguir la pista y matar a quien le ha convocado. Una vez hecho esto, podrá liberarse de este espacio y tiempo hasta que sea convocado de nuevo.

Patrick pasa más tiempo ante el espejo que pensando y se quedó sin habla ante la carnicería que había provocado. En la actualidad está escondido, junto con los supervivientes de su banda, en un escondrijo preparado de antemano situado cerca de los muelles de Boston. Allí pasan el tiempo gastando el dinero reunido en la última serie de robos cometidos.

Aunque hace poco que Mav y Patrick han descubierto dónde se encuentran las tablillas de piedra, la atmósfera de la ciudad está tan enrarecida que no se atreven a salir de su escondrijo para robarlas. Sólo un miembro de la banda, Ross MacMahon, sale de vez en cuando del escondrijo en busca de provisiones.

Mav es una mujer anciana de rodillas hinchadas y que ronda los 90 kilos de peso; no se atreve a encargarse de ninguno de los tratantes en objetos de arte si sólo tiene la ayuda del cretino de Ross MacMahon. El verdadero problema consiste en que no está segura de cuál de los dos posee la tablilla que sirve para expulsar el demonio. Si Mav usa la fuerza bruta y se equivoca de tratante, es seguro que el superviviente se enterará del "accidente" sufrido por su colega y saldrá de la ciudad.

Y lo que es peor, Mav ha cometido la equivocación de dejar que su hijo Patrick se quede con el trozo de papel en el que se ha escrito el hechizo para convocar al demonio. Si la policía acorrala a la banda, estará lo bastante desesperado como para volver a usar el hechizo y llamar al demo-

Ayuda 1 de "Oscuridad"

Mueren siete policías y otros muchos resultan heridos

La Banda Carmesí es desarticulada; algunos consiguen escapar

El enfrentamiento más importante en Massachusetts desde la batalla de Bunker Hill

BOSTON (AP) – En las primeras horas de esta mañana siete agentes de policía y cuatro miembros de la famosa Banda Carmesí murieron cuando la policía rodeó primero y luego asaltó el escondrijo de la banda.

El capitán Michael Headley, hablando en nombre del jefe de policía, alabó el valor de los hombres que habían caído en acto de servicio y juró que se vengaría del puñado de despiadados criminales que aún se encuentran en libertad.

Después de una larga investigación, más de 50 agentes de policía habían rodeado a la banda en el número 44 de la Plaza del Rey de Irlanda, una fábrica abandonada desde hace mucho tiempo.

La valiente operación nocturna no tuvo ningún problema hasta que, cuando la policía ya se había internado mucho en el edificio, un miembro de la banda que acababa de despertarse hizo sonar la alarma y se hicieron varios disparos.

A partir de ese momento los testimonios son contradictorios. La mayoría de los informes indican que la banda disponía de trampas preparadas con hachas, estacas de madera afiladas y otros objetos letales. Tan cobardes ingenios mataron o hirieron seriamente a más de una docena de los mejores hombres del cuerpo de policía de Boston.

El capitán Headley, actuando en representación de nuestro ausente jefe de policía, ha pedido a sus hombres que no hagan ninguna declaración a la prensa hasta que el Departamento haya realizado una investigación exhaustiva de lo ocurrido.

Se ha anunciado una rueda de prensa para las dos de la tarde.

Por otra parte, Whipple Peaslee Elliott, portavoz del Comité Ciudadano para un Boston Mejor, ha anunciado que se ha elevado hasta 28.000 \$ la recompensa que esta organización ofrece por la captura de la Banda Carmesí.

nio para que le ayude. Mav no le ha podido decir que si el demonio vuelve a ser convocado, le matará también a él.

Los últimos datos que Mav ha reunido sobre la naturaleza del Demonio negro le han enseñado una táctica nueva y audaz. Utilizará al demonio como su "brazo ejecutor." Ha aprendido que es posible crear un talismán que, una vez convocado el demonio, hará que en el transcurso de una semana éste ataque al propietario del talismán. Mav ha fabricado dos de estos talismanes y enviará uno a cada tra-

— tante en objetos de arte, junto con unas espantosas amenazas exigiendo la devolución de las tablillas. Si los comerciantes se niegan, ni siquiera la huida a otra ciudad les salvará del ataque del demonio. Y si hay suerte, después de que el demonio haya atacado no habrá nadie vigilando las tablillas. Mav no está muy segura de si este plan tendrá éxito o no, pero siempre es mejor que esperar sentada a que su hijo sea asesinado. No sabe que, a pesar de que el demonio carezca de inteligencia, será capaz de reconocer las tablillas y destruirlas.

— INFORMACIÓN PARA — LOS JUGADORES

— Una banda local encuentra su fin

— Tanto en el *Líder* de Boston como en todos los periódicos importantes del país, los investigadores pueden ver en titulares que en la ciudad de Boston se ha producido un importante tiroteo entre unos gánsteres y la policía. Esta había conseguido acorralar a la Banda Carmesí, pero en el intenso enfrentamiento consiguieron muchos de los criminales consiguieron escapar. Las bajas han sido muy numerosas: siete policías murieron y otros tres han resultado heridos. Cuatro de los gánsteres murieron y se sabe que al menos otros cinco han logrado escapar.

— La búsqueda de la Banda Carmesí continúa durante varios días y en los periódicos se lee que el capitán Headley ha declarado en repetidas ocasiones que la banda se está ocultando en algún lugar de Boston. Por extraño que parezca, en los periódicos de Boston no aparece ninguna versión diferente del enfrentamiento. Ver el recuadro cercano a estas líneas (que se incluye en las ayudas de "Oscuridad.")

— Misteriosas amenazas de muerte

— Un nuevo misterio aparece en las páginas del *Líder* de Boston al final de la semana. Al día siguiente, un pequeño recuadro aparece en la primera página del periódico pidiendo disculpas por el artículo publicado en la edición del día anterior (uno y otro se incluyen en las ayudas de "Oscuridad.")

— Jeffrey Daniels

— El mismo día en que se publica la fe de erratas, Jeffrey Daniels se pone en contacto con los investigadores. Se trata de un periodista que trabajaba en el *Líder* de Boston.

— Daniels desea hablar con ellos con urgencia y les ofrece 15 \$ por una hora de conversación; esta cantidad es digna de tener en cuenta, si bien no es excesivamente abundante. Se supone que los jugadores estarán de acuerdo en hablar con él.

— Daniels es un hombre joven y delgado, de rostro pecoso y temperamento inquieto, que hasta hace poco estudiaba en la Universidad Miskatonic (a pesar de no haber sido capaz de acabar alguna carrera). Lleva gafas de cristales muy gruesos, lo que le hace parecerse a un profesor de universidad, pero moralmente está tan convencido de lo que es correcto y de lo que no lo es, que desprecia la objetividad. Dice que por el campus ya corrían historias sobre los investigadores

y espera que le puedan ayudar del mismo modo que han ayudado a otras personas.

Daniels afirma que fue despedido por haber sobornado a un cajista de la imprenta del periódico a fin de que incluyese el artículo "La policía, sorprendida ante unas amenazas de muerte" en las primeras ediciones del *Líder* de Boston. Se sonroja y admite que no lo debería haber hecho y que probablemente deberá emigrar al Oeste en busca de trabajo, pero se responsabiliza de la veracidad del artículo.

Dice que la policía está intentando ocultar los horribles detalles de lo que ahora se conoce como "la masacre de Rey de Irlanda" (en referencia al lugar en que ocurrió). Aunque no dispone de prueba alguna, insiste en que un ser monstruoso y sobrenatural (invulnerable a las balas) fue el responsable de la mayoría de las muertes.

Daniels jura que la historia de los talismanes es verídica y que el editor se negó a publicarla porque recibió una llamada de teléfono de alguien que decía ser Patrick Malone. Para que los investigadores puedan confirmar la historia, les da el nombre del teniente McElroy de la policía de Boston y añade que tanto Huer como Digby le contaron la misma historia.

Para el *Líder*, Daniels no era más que un aprendiz de periodista a quien se le asignó a la historia de la masacre por la sencilla razón que el periódico necesitaba a todos los hombres disponibles. Es joven y lleno de ideales y suplica a los jugadores que pasen unas pocas horas o unos pocos días investigando este asunto. A pesar de la importancia de la historia de la masacre, está convencido de que algo más importante y peligroso acecha detrás.

Si los jugadores desean su ayuda, Daniels estará más que dispuesto a ayudarles; sin embargo, confiesa que está arruinado y necesitará del dinero de los investigadores para vivir.

Señala que las recompensas ofrecidas por la captura de la Banda Carmesí se elevan ya a más de 40.000 \$ y que esa cantidad sigue creciendo día a día. Si las cuentas bancarias de los investigadores están vacías, esta suma de dinero debería ser un estímulo suficiente.

Si Daniels está con los investigadores y estos vigilan a alguno de los dos tratantes en objetos de arte, Daniels reconoce a Eddie "Ojo de cerradura", un bribón que merece ser investigado.

— La policía de Boston

La policía se encuentra en estado de alerta durante varios días después de la masacre: está registrando la ciudad y sus suburbios en busca de la Banda Carmesí. Cerca de la sede central de la policía, en una estrecha calle lateral cerrada al tráfico, los investigadores pueden ver que varias compañías de la Guardia Nacional de Massachusetts en uniforme de campaña esperan intranquilas junto a sus camiones. Se pueden ver algunas ametralladoras y granadas Mark 11A1. Dos de los camiones arrastran cañones franceses de 37 mm, exce-



Jeffrey Daniels

Ayuda 2 de "Oscuridad"

La policía, sorprendida ante unas amenazas de muerte

EXCLUSIVA DEL LÍDER – En los dos últimos días, dos tratantes en objetos de arte de Boston han recibido las mismas amenazas de muerte.

El *Líder* ha descubierto que tanto Anthony Huer, propietario de la "Tienda de arte de Boston" como Bertram Digby, propietario de las "Galerías Coloniales" han recibido cartas anónimas en las que se les amenaza de muerte si no devuelven ciertos objetos de piedra.

En cada una de las notas con las amenazas se incluía un talismán de color rojo en el que se ha grabado un símbolo ocultista desconocido.

La policía está investigando la posibilidad de que este asunto tenga algo que ver con Patrick Malone, el famoso jefe de la Banda Carmesí, aún en paradero desconocido.

Huer y Digby han negado conocer a Malone o haber tenido algo que ver con él.

Las cartas y los talismanes están en manos de la policía de Boston, que se ha negado a declarar por qué las relaciona con Malone.

Ayuda 3 de "Oscuridad"

FE DE ERRATAS

Los editores desean pedir disculpas por el artículo "La policía, sorprendida ante unas amenazas de muerte," que nuestro periódico publicó en la edición de ayer. La historia resultó ser falsa. El *Líder* pide disculpas a todos sus lectores y deplora cualquier problema o vergüenza que el artículo pueda haber causado a los señores Huer y Digby, a nuestro valeroso cuerpo de policía, o a los habitantes de Boston.

dentes de la Gran Guerra. En otras calles aguardan secciones de policía a caballo y en motocicletas. Después de haber sido cogida desprevenida, ahora Boston quiere estar preparada.

Dentro de la sede central los teléfonos no cesan de sonar, los hombres corren de un lado para otro y constantemente los correos entran y salen del edificio llevando órdenes a las unidades. Nada sigue la rutina estos días. La misma eléctrica sensación se puede encontrar en todas las habitaciones: todos desean vengarse tras la masacre.

Una tirada de Psicología revela que el sargento de guardia vacila y se siente inseguro. Es uno de los supervivientes de la masacre y llegó a ver al Demonio negro, aunque no se atreve a hablar con nadie de la cosa imposible que vio. Envía los investigadores a que hablen con el teniente McElroy.

El teniente está de acuerdo en que Daniels es un joven honesto, pero aconseja a los investigadores que no metan sus

narices en el caso de la Banda Carmesí; afirma que la policía espera que pronto se pueda dar por cerrado. McElroy deja entrever que Daniels no se enteró de todo lo ocurrido y que a los ojos de la policía su artículo hizo más daño a la investigación que otra cosa.

McElroy dice que los tratantes en objetos de arte no tienen nada que ver con Malone y sus muchachos y que Daniels fue lo bastante tonto como para tragarse el anzuelo y publicar lo que a todas luces es una broma pesada. Sí, admite que el editor Webb del *Líder* recibió una llamada de teléfono llena de amenazas, pero eso formaba parte de la broma.

Una tirada de Charlatanería o de Escuchar en la sede central de la policía o en los lugares de Boston en los que los agentes se reúnen después del trabajo confirma que Daniels tiene razón al decir que la masacre tiene algún elemento sobrenatural; sin embargo, las historias siempre son unas confusas versiones de tercera mano que se acaban justo al llegar a la parte que a los jugadores más les interesa. Se dice que dos de los agentes heridos en la masacre se han vuelto locos, pero no se saben sus nombres. Estas conversaciones hacen que los investigadores tengan la sensación de que van a necesitar varias semanas para desentrañar toda la historia detrás de la masacre de Rey de Irlanda.

Anthony Huer

La "Tienda de arte de Boston" está situada en la planta baja de un deslustrado edificio de la parte baja de la ciudad. En esta tienda se encuentra un hombre arrogante de baja estatura, que no puede esconder el hecho de tener una mirada sumamente calculadora. De inmediato examina las ropas de los investigadores, sus joyas y relojes, sus modales y sus zapatos y asigna un precio a cada uno de ellos.

La polvorienta tienda de Huer no parece estar pasando por un buen momento, a pesar de que él vaya impecablemente vestido. Si los investigadores consiguen echar una mirada a sus libros de cuentas (quizás durante una incursión nocturna a la tienda,) una tirada de Contabilidad revela que la mayor parte de sus ingresos proviene de joyas y objetos de arte robados que luego vende en el extranjero.

La policía ha dicho a Huer que no diga nada a nadie. Si alguno de los investigadores tiene un 75% o más en Crédito, o si alguien consigue una tirada de Regatear y le ofrece 1D6x10 dólares, Huer les dirá todo lo que sabe. Mientras tanto, los investigadores se dan cuenta de que es un hombre deshonesto que sólo tiene aprecio por el dinero.

Les dice que unos cuantos días atrás recibió una carta anónima, en la que se le amenazaba de muerte si no entregaba una tablilla de piedra. Con la carta se incluía un trozo de cuero de color rojo que se había cortado hasta adoptar una forma extraña. Enfadado, Huer tiró la carta a la basura y usó el cuero rojo como señal de libros, sin intentar ponerse en contacto con quien le envió la carta.



Teniente McElroy

Poco después habló con Bert Digby y éste le dijo que él también había adquirido una tablilla de piedra y recibido las mismas amenazas. A continuación, ambos llamaron a la policía. Ni Huer ni Digby se tomaron la molestia de decir a la policía que habían comprado las tablillas a Eddie "Ojo de cerradura" Clark; en vez de eso, dijeron a la policía que se las vendió un caballero de aspecto asiático. Afirman en público que es posible que este caballero creyese que podría ganar más dinero si las vendía por separado que conjuntamente. Una tirada de Psicología revela que Huer calla una parte importante de su historia.



Anthony Huer

Si los jugadores se quedan vigilando en la calle, cerca de la tienda, cada tarde hay una probabilidad del 30% de que vean a Eddie "Ojo de cerradura" llevando una maleta y llamando a una puerta lateral. Huer le hace entrar. A través de una ventana, los investigadores pueden ver cómo Eddie está mostrando a Huer varios objetos de oro y plata.

Si los investigadores no van a hablar con Huer hasta después de la muerte de Digby, descubren que se ha ido de la ciudad y no ha dejado ninguna dirección en la que se le pueda encontrar. Como posee la tablilla que sirve para expulsar al demonio, su huida representa una calamidad para los investigadores.

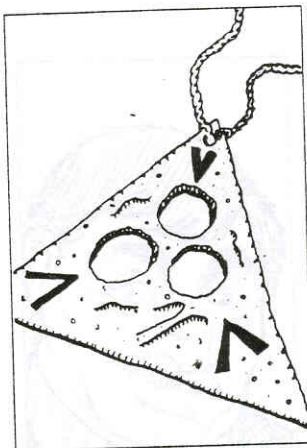
LOS TALISMANES ROJOS: ambos son idénticos. Cada uno consiste en un triángulo equilátero de cuero rojo, de unos 10 centímetros de lado. En el centro se han perforado tres agujeros redondos de unos 2 cm. de radio, tan cerca los unos de los otros que casi se tocan. En el lado externo de cada círculo hay un dibujo negro en forma de V que apunta al centro del triángulo.

Una tirada de Ciencias Ocultas o de Mitos de Cthulhu lleva a la conclusión de que el talismán es un foco mental o mágico de tipo y función desconocidos.

Los talismanes atraen al Demonio negro hacia la víctima que haya sido indicada por medio de la magia. Una vez la víctima haya tocado el talismán, es seguro que el demonio la encontrará. Si el talismán se tira a la basura o se deja olvidado, o incluso si es destruido, la magia hace que vuelva a aparecer intacto dentro de un bolsillo o de un cajón cercano.

A medida que el Demonio negro se va acercando a la víctima, el talismán va perdiendo lentamente su color rojo sangre, pasando a ser negro como el carbón. Cuando el talismán es totalmente negro, el demonio ataca.

Tanto Huer como Digby entregaron sus talismanes a la policía. Poco después el talismán desapareció por arte de magia de la comisaría de policía. Uno de ellos está en el bolsillo del abrigo de Huer y el otro está dentro del cajón central del escritorio de Digby. Ninguno de los dos tratantes se ha dado cuenta de que los talismanes han vuelto.



Un talismán



La tablilla de Digby

LAS TABLILLAS: Huer posee la tablilla que expulsa al Demonio negro; Digby tiene la que sirve para convocarlo.

Cada tablilla es una plancha de piedra de unos 900 centímetros cuadrados de superficie (N. de los T.: más o menos lo que abarcan una hoja y media de papel de tamaño folio) y un grosor de unos 2,5 cm. Son planchas de brillante serpentina verde-azulada, una roca muy quebradiza. En uno de sus lados se han tallado imágenes de una repugnante cara humanoide, rodeadas por muestras de una escritura sinuosa. Una tirada de Mitos de Cthulhu revela que el texto está escrito en Aklo, el idioma de una antigua raza quizás anterior al mundo de Hiperbórea.

Si alguno de los investigadores sabe leer Aklo, puede aprender de las tablillas los hechizos que sirven para expulsar o convocar al Demonio negro. El texto en Aklo no es lo bastante largo como para poder aprender el idioma sólo a partir de las dos tablillas. Si los investigadores no pueden leer Aklo, sin duda en la universidad de Miskatonic habrá algún experto que sepa.

Bertram Digby

Aunque el negocio de Digby es mucho más floreciente, tanto él como Huer son el mismo tipo de persona. Ambos se embarcan en la misma cantidad de negocios ilegales, incluyendo la compra de objetos robados a Eddie "Ojo de cerradura." Digby puede proporcionar a los jugadores la misma información que Huer les ha transmitido, aunque Digby es más frío y menos impresionable. Si los investigadores montan guardia cerca de su tienda, cada tarde hay una probabilidad del 30% de que vean a Digby entrar en su coche y esperar a alguien; al rato Eddie "Ojo de cerradura" se acerca con una maleta y sube al coche de Digby, que se pone en marcha y se aleja. Sus negocios se llevan a cabo dentro del coche, en un parque cercano.

Las "Galerías Coloniales" de Digby es uno de los muchos y florecientes establecimientos situados en una calle animada. Los clientes examinan los objetos que están a la vista; la cajera de Digby no cesa de trabajar. Donde Huer es arrogante, Digby es indiferente; mientras que Huer quizás vaya demasiado bien vestido, Digby usa un traje de lana y unos zapatos desgastados y cómodos. Tiene unos 55 años de edad y un poblado bigote de color blanco.

Es fácil acercarse a Digby, pero éste es tan calculador

como Huer. Si los investigadores simulan estar interesados en alguna obra de arte, rápidamente Digby les hace hablar con una de las dependientes de la tienda, quien se encarga de la venta con total eficacia. Si los investigadores solicitan poder entrevistarle, o le sugieren algún tipo de negocio, Digby sólo les dedicará cinco minutos de su tiempo; ni más ni menos.

Al igual que Huer, el dinero es muy valioso para Digby. Esta vez, la tirada de Regatear revela que se necesitan 1D20x10 dólares para descubrir qué mentiras dijo Digby a la policía. El talismán de Digby es igual al de Huer: su tablilla tiene el mismo tipo de escritura sinuosa, pero los símbolos son diferentes (lo que indica que la información que contienen es diferente). Una tirada de Psicología solamente revela que Digby se ha callado parte importante de su historia.



Bertram Digby



El Editor Webb



Eddie "Ojo de cerradura"

El editor Webb

En las oficinas del *Líder* de Boston, Dick Webb dice haber hablado varias veces con Pat Malone y que la persona que le llamó por teléfono para decirle esas amenazas parecía tener la misma voz que Malone. No sabe qué pensar al respecto. Niega haberse negado a publicar el artículo de Daniels por culpa de las amenazas, alegando que McElroy le dijo que todo había sido una broma de mal gusto. Webb dice que él no publica historias dudosas, a no ser que incluyan fotos de chicas enseñando las rodillas (una broma, explica).

Aún está enfadado con Daniels por haber alterado las primeras ediciones del periódico. "Ese chico de universidad nunca volverá a trabajar en esta ciudad," dice, explicando además que un comportamiento de este tipo podría costar al periódico millones de dólares en juicios e indemnizaciones. Si los investigadores hablan con otros periodistas sobre el asunto, éstos les dicen que Daniels fue estúpido al hacer una cosa así.

Eddie "Ojo de cerradura" Clark

Los investigadores pueden darse cuenta de la existencia de Eddie "Ojo de cerradura" si vigilan a los dos tratantes en objetos de arte: o pueden haberle visto mientras estaban en la sede central de la policía de Boston mientras era conducido a la sala de interrogatorios. Recientemente Jeffrey Daniels publicó un artículo titulado "Los que financian el crimen," en el que se hablaba de Eddie "Ojo de cerradura" y en el que se incluía su fotografía. Con una tirada de Conocimiento, un investigador que suela leer los periódicos de Boston se acordará del artículo.

Eddie Clark vive en un barrio de clase trabajadora del sur de Boston. De forma harto conveniente, por detrás de su casa discurre una callejuela que pasa junto a una fábrica abandonada; es improbable que los vecinos de Clark puedan ver a sus visitas si éstas entran por la puerta trasera de su casa (de

todos modos, sus vecinos son personas que sólo se ocupan de sus propios asuntos).

La mayoría de las tardes Clark se encarga de la parte que le corresponde de un negocio local de apuestas de carreras de caballos, pero todas las noches está en su casa, listo para hacer negocios. Su casa está repleta de mercancías robadas que ha comprado y aún no ha sido capaz de vender a un precio satisfactorio (en su mayor parte motores eléctricos industriales, rollos de cable, grandes válvulas de bronce, piezas de automóvil, etcétera). De momento no pasa por apuros económicos; puede esperar.

Sus libros de cuentas están llenos de manchas, pero una tirada de Contabilidad hace que se descubra la siguiente entrada:

8 metralletas Thompson, cargadas: 120 dólares, entreg. a Pat M. en la Fábrica de Cerveza Biederlaager.

Clark es un hombre bajito, regordete y reservado. Siempre usa el mismo traje arrugado, día tras día y también una gorra de lana para proteger su cada vez más calva cabeza.

No tiene nada que decir a los investigadores, a no ser que sean grandes y parezcan amenazadores, o que le convenzan de que no tiene nada que temer (y sí 1D6x10 dólares que ganar) si les dice si fue él quien vendió las tablillas a Huer y Digby.

Los investigadores que hagan que Eddie pierda 3 o más puntos de vida (sólo tiene 11), o que consigan una tirada de Charlatanería o Regatear, consiguen que Eddie les diga toda la verdad. Jimmy Feeney necesitaba dinero para largarse de la ciudad. El dio a Jimmy 120 dólares por las dos tablillas y luego vendió una de ellas a Huer y la otra a Digby. Huer pagó 130 dólares por su tablilla y Digby pagó 110 por la suya (Eddie frunce el ceño y dice que Digby es mejor negociante que Huer).

Es lógico que los investigadores no tengan bastante con esto. Otra tirada de Regatear no les lleva a ninguna parte. Sin embargo, si insisten con Eddie (con la pérdida de otros 3 o más puntos de vida) éste les dirá algo más. Gimotea y dice que puede perder la vida si no mantiene la boca cerrada. Les pide que juren sobre la Virgen que no se lo dirán a nadie. Si los investigadores están de acuerdo, les dice lo siguiente: Jimmy salió de la ciudad totalmente solo, sin Malone y sus muchachos. Jimmy tuvo alguna clase de problemas con Malone. La madre de Malone dio a Jimmy las tablillas para que las ven-

diera y pudiera así salir de la ciudad en poco tiempo.

Daniels, o cualquier investigador que pase una tirada de Conocimiento, se sorprenderá de que la madre de Malone aún viva. Los periódicos informaron que Malone era un huérfano que había crecido en las calles. Clark responde que él y Malone crecieron juntos en el mismo barrio y que Malone amaba a su madre lo bastante como para cambiar de nombre cuando comenzó su carrera criminal.



Mav Murphy

"Su verdadero nombre es Mav Murphy", dice Eddie. "Si quieren hablar con Jimmy, vayan a ver a Mav. Pero si quieren un consejo, anden con cuidado con ella." Una tirada de Psicología revela que Clark sabe algo más, pero esta vez ni siquiera una buena paliza le hará traicionar a su viejo amigo Patrick Malone.

Se le asesina horas más tarde.

Mav al volante

En el mismo momento en que los jugadores salen de la casa de Clark, se dan cuenta de que un sedán negro se pone en marcha, da la vuelta a la esquina y desaparece. Su salida y el movimiento del coche están tan relacionados que nadie creerá que se trate de una coincidencia. Una tirada de Suerte hará que el coche de los investigadores arranque deprisa y pronto alcancen al otro vehículo (que está siendo conducido de forma inexperta). El coche tiene matrícula de Massachusetts número 12002. Es difícil ver quién conduce a través de las estrechas ventanas del sedán y el día es oscuro y nublado. Con una tirada de Conducir automóvil, los investigadores pueden hacer que el otro coche se vaya a la cuneta, o pueden dejarle tranquilo y sólo seguirlo.

Si lo siguen, el coche se detiene ante la comisaría local de policía. De él baja una anciana que va subiendo por las escaleras y entra en el edificio, aparentemente asustada por su persecución. Si los investigadores la siguen al interior del edificio, la policía les interroga durante horas antes de dejarlos marchar; hace tiempo que Mav ya se ha ido. La policía no responderá a ninguna pregunta que los investigadores les hagan y puede hacer que éstos pasen la noche en la comisaría, acusados de conducción temeraria, comportamiento sospechoso y alboroto público (los cargos son retirados a la mañana siguiente).

Si hacen que el otro coche se vaya a la cuneta, ven que dentro del sedán hay una anciana agachada, vestida con un traje estampado y un abrigo barato, chillando y lloriqueando. Con su cuerpo gordo y su pelo blanco, podría ser la madre o la abuela de cualquiera. No hay mirones por ninguna parte, aunque en la lejana esquina de la manzana unas pocas personas se han detenido y están mirando a los investigadores. Se les debe preguntar qué es lo que quieren hacer. Si los jugadores insisten en interrogarla, uno de ellos se deberá ofrecer voluntario para meter la cabeza por la ventanilla y hablar con la mujer.

Se compara el POD del investigador en la Tabla de Resistencia con el POD de Mav (que es igual a 21). Si el jugador falla la tirada, sólo percibe la imagen de una ancianita terriblemente asustada, cuyo enternecedor llanto hace que se sienta muy culpable y avergonzado. Si el jugador consigue la tirada, la expresión de la cara de la mujer parece romperse en mil pedazos y el jugador percibe la visión de un poder arrogante y de una crueldad inimaginable. Sin embargo, Mav es capaz de contar historias creíbles sin parar y no hay ningún documento identificatorio en su bolso o en el coche. Se supone que los investigadores apuntan el número de la matrícula, le piden su dirección, etcétera. Tarde o temprano tendrán que dejarla ir o secuestrarla. Tanto si lo hacen como si no, esa tarde sobreviene el desastre.

Ayuda 5 de "Oscuridad"

Muere un tratante en objetos de arte

Un terrible alboroto acaba con la vida de un destacado ciudadano

Ayer por la noche el señor Bertram Digby, propietario de las "Galerías Coloniales" y un amigo de la sociedad de Boston, fue hallado muerto en medio de los restos de su tienda.

La policía fue alertada por los paseantes, alarmados ante los gritos y fuertes ruidos que provenían del edificio cerrado con llave. Para cuando los agentes de policía forzaron la puerta, el señor Digby ya había fallecido.

La policía ha mostrado sorpresa al ver que el criminal había dedicado tanto tiempo en destruir y rasgar todos los objetos expuestos en la tienda. Es raro que en un crimen de este tipo se cometan tantas muestras de vandalismo.

Cerca de la puerta trasera de la tienda se ha descubierto una tapa de alcantarilla abierta, con su pesada tapa junto a ella. Se supone que por ella el asesino pudo escapar por las cloacas de Boston sin ser visto.

Se cree que el motivo del crimen ha sido la venganza. La policía está concentrando sus pesquisas en los círculos bohemios y artísticos.

El señor Digby tenía 57 años de edad. Deja mujer y tres hijas.

La Muerte llama tres veces a la puerta

Si todos los investigadores están juntos, por la tarde se sientan a leer los periódicos del día. Si no se alojan en el mismo lugar, entonces se elige a uno de ellos. El Líder publica dos artículos que interesarán a los jugadores. El primero de ellos merece ser publicado con grandes letras de imprenta y en la primera página. Ver el recuadro cercano (*que también se incluye en las ayudas de "Oscuridad"*)

Si los investigadores se han hecho amigos del teniente McElroy o de otro policía, una tirada de Charlatanería les permitirá acceder a la tienda de Digby. Cerca de las manchas de la sangre de Digby los investigadores encuentran los

fragmentos de una tablilla de piedra verde que le vendió Eddie "Ojo de cerradura", y que ahora está rota en mil pedazos sin valor. El talismán de cuero rojo no se ve por ninguna parte. No hay más pistas.

En la página 9 del periódico se ha publicado otro artículo de interés, relacionado con un suicidio. Ver el otro recuadro cercano a estas líneas (*que también se incluye en las ayudas de "Oscuridad"*) Las pesquisas relacionadas con la muerte de Feeney no aportan nada nuevo. Su familia no sabe nada de sus actividades criminales y sólo desean enterrarle dignamente en algún solar de la ciudad (ya que no puede ser enterrado en tierra consagrada). El Guardián puede hacer que este incidente haya tenido lugar como más le guste: Mav puede haber alcanzado a Jimmy, Jimmy puede haberse suicidado realmente, o es posible que algún otro matón no relacionado con el caso haya acabado con él.

Poco después de haber acabado de leer el periódico, los investigadores oyen que alguien llama a la puerta: se trata de un inocente mensajero portador de un grueso sobre de correos. Pide al investigador que haya abierto la puerta que firme el recibo. Se supone que este investigador le dará una propina.

Dentro del sobre hay seis hojas de papel en blanco dobladas, una séptima hoja en la que se ha escrito un breve mensaje y un talismán de cuero rojo idéntico a los recibidos por Huer y Digby. Si el investigador alcanza al mensajero, éste sólo le dice que una anciana de pelo canoso y voz suave llevó el sobre a la agencia para que fuese entregado a los investigadores.

La nota se encuentra en un recuadro cercano (que también se incluye en las ayudas de "Oscuridad") Contiene la dirección de un apartamento en un elegante barrio residencial. La caligrafía y la ausencia de faltas de ortografía revelan un cierto nivel de estudios y el papel es de una calidad aceptable.

Este mensaje forma parte de un plan urdido por Mav, con el objeto de hacer que el talismán llegue a las habitaciones de los investigadores. Como ella supuso, el Demonio negro ha sido convocado. Actuó la noche anterior, matando a Digby y lo que es más importante, destruyendo una de las tablillas (como la misma Mav descubrirá cuando entre de noche en la tienda de Digby, ahora sin vigilancia). Afortunadamente, la tablilla destruida es la que sirve para convocar al Demonio negro.

Esta noche el demonio aún dispone de dos posibles víctimas, ya que el investigador que abrió la puerta posee un nuevo talismán. Hay una probabilidad del 50% de que el Demonio negro entre en la "Tienda de arte de Boston" de Huer, le mate, se coma el talismán y destruya la otra tablilla. Hay también una probabilidad del 50% de que el demonio ataque al investigador, atraído por su talismán. Si Huer muere esa noche, el investigador será atacado al día siguiente por la noche. Si Huer se ha ido de la ciudad, el demonio atacará a la víctima más cercana (es decir, el investigador).

Se recomienda al guardián que decida directamente cuál va a ser la primera víctima del demonio, en vez de basarse en lo que determinen los dados.

Cada vez que un talismán hace que el demonio salga de su guarida, va aumentando la probabilidad de que éste ata-

que a la persona que fabricó el talismán en vez de a su propietario. Fue Mav quien fabricó los talismanes, a pesar de que en principio fue Malone quien le convocó. Mav sabe que no puede usar este truco muchas veces más.

Cualquier investigador que examine el listín telefónico descubre que la desconocida señorita Millen no tiene teléfono y cualquiera que vaya de inmediato en coche hasta su casa (lo que es poco probable, ya que no es propio de caballeros respetables llamar por la tarde a la puerta de señoritas solteras) descubre que la dirección es falsa. El Demonio negro puede atacar esa misma noche, tanto si los investigadores comprueban de inmediato la veracidad de la nota como si no. El Guardián deberá elegir una hora lo bastante dramática para el ataque.

EL ATAQUE DEL DEMONIO NEGRO: el Demonio negro tiene un pelaje de color negro, un hocico parecido al de un cerdo, ojos que emiten una luz verde y las garras y colmillos de un depredador. No le gusta la luz, aunque su exposición a la misma no le causa ningún daño. Como las armas ordinarias y el daño físico no le pueden matar, una de sus tácticas favoritas consiste en saltar a través de una ventana para sorprender a su presa. Como sólo se mueve a la misma velocidad que un ser humano, una víctima afortunada podrá escapar de ella. Sin embargo, volverá una y otra noche hasta que consiga matar a su víctima. Al igual que el talismán que le atrae, el Demonio negro puede reaparecer en un lugar nuevo, lejano al anterior, para poder cumplir su misión. Esto es posible gracias a que el talismán le atrae y a que puede reaparecer una y otra vez. Es posible que la mayoría de sus víctimas enloquezcan primero y luego sean asesinadas. Para más información, ver las notas al respecto en la sección "Personajes" al final de esta aventura.

Si más de un investigador está en ese momento en la misma habitación, el Demonio negro siempre atacará al investigador que abrió la puerta. Una vez la víctima haya muerto, el demonio atacará a todos los que estén a su alcance. A pesar de todo, se marchará a los pocos minutos y es lo bastante estúpido como para atacar sólo a aquellas víctimas que se estén moviendo. Cuando la víctima inicial haya muerto y el demonio no perciba ningún otro movimiento, se sumergirá de inmediato en las sombras de las que surgió y desaparecerá.

El demonio ataca por medio de sus colmillos y sus garras, matando y descuartizando una víctima de forma sistemática antes de ir a por la siguiente. Cualquier ataque físico hace que cambie de víctima, por lo que los investigadores más valientes siempre podrán hacer que el demonio se fije en ellos cuando quieran.

La Muerte llama una vez más a la puerta

Aunque no hace falta que nadie lo sepa durante unos cuantos días, Mav vuelve a casa de Eddie "Ojo de cerradura" pocas horas después de que éste fuese visitado por los investigadores, con el pretexto de que su hijo le había dado algo para que se lo vendiese. Trasteando en su voluminoso monedero, Mav extrae su revólver .38 con silenciador y con cuatro balas en el pecho y a quemarropa pone punto final a la carrera del pobre Eddie. Al igual que los clientes del finado, sale por la puerta trasera y nadie la ve salir de la casa.

Ayuda 6 de "Oscuridad"

Suicidio de un gángster

FILADELFIA (AP) – James Corcoran ("Jimmy") Feeney fue encontrado muerto en el día de ayer, en lo que parece ser un caso de suicidio. Algunos creen que perteneció a la famosa Banda Carmesí de Boston.

Según la policía, Feeney se alojaba en el hotel "Quaker Arms", y se suicidó por envenenamiento. El forense de la ciudad ha dictaminado que el veneno usado fue una mezcla de whisky y cianuro y que la muerte fue instantánea. La policía de Boston ha considerado que es improbable que la Banda Carmesí haya conseguido escapar. El teniente McElroy ha declarado lo siguiente: "Están firmemente en nuestras manos. Pedimos a todos los ciudadanos que nos ayuden a encontrar a estos criminales para llevarlos ante la justicia."

Feeney tenía una gran cantidad de antecedentes criminales, para sus 24 años. Sus familiares en Bolton, Massachusetts, han reclamado el cadáver.

Sin embargo, la puerta no queda bien cerrada; si los investigadores vuelven a la casa, podrán entrar en ella sin ningún problema.

Si los investigadores se quedan esperando cerca de casa de Clark, entonces son testigos del asesinato y se supone que intentarán atraparla allí mismo. Aún y todo, el hecho de atraparla puede ser peligroso; ver la sección de "Personajes" para los hechizos que Mav conoce. Si la capturan y avisan inmediatamente a la policía, las autoridades identifican la pistola como una de las que se ha utilizado en algunos de los asesinatos cometidos por la Banda Carmesí y encuentran restos de pólvora en la ropa de Mav. Cuando la banda haya sido arrestada, la policía puede usar a Mav para detener a Malone, sin que sea necesario un tiroteo.

Siguiendo el rastro de Mav

En este momento los investigadores pueden tener dos pistas que les lleven a Mav: el mismo hecho de su existencia (como les dijo Eddie "Ojo de cerradura" Clark.) y su aspecto y el número de matrícula de su coche. Al contrario que la señorita Millen, en el listín telefónico hay un teléfono a nombre de Mav Murphy, por lo que ésta es fácil de encontrar.

Sin embargo, una vez encontrada los investigadores no sabrán realmente qué hacer. No parece que haya cometido ningún crimen que no sea el querer proteger a su hijo y muchas personas (incluyendo al fiscal del distrito) comparten este sentimiento.

Mav vive en un respetable piso de cinco habitaciones del sur de Boston, para el cual Malone ha suministrado muebles y objetos de porcelana de buena calidad. Se ven encajes y volantes por todas partes. En la parte trasera del piso se encuentra su jardín, en el que una tirada de Ciencias Ocultas descubrirá que se cultivan algunos ingredientes usados en magia. A la hora de hablar con unos investigadores que le someten a preguntas, Mav adopta la actitud de "pobre ancianita," pero la amenaza que pende sobre su hijo

Ayuda 7 de "Oscuridad"

Una nota misteriosa

UN AMIGO ME HA HABLADO DE USTED. AYÚDEME POR FAVOR. ME HAN ENVIADO EL SIGNO QUE INCLUYO CON ESTA NOTA. Y SE ME HA DICHO QUE SIGNIFICA LA MUERTE: MI MUERTE. POR FAVOR PRESÉNTSE EN MI CASA MAÑANA POR LA MAÑANA, TAN PRONTO COMO LE SEA POSIBLE. – (SEÑORITA) MARJORIE MILLEN.

y la maldición cada vez más cercana del Demonio negro hacen que no sea muy convincente. Una tirada de Psicología revela que está nerviosa y que sabe mucho más de lo que dice.

Un registro del piso proporciona mucha información: una habitación entera está dedicada a asuntos referentes a las Ciencias ocultas y a los Mitos de Cthulhu. En ella se guardan viejas cartas, diarios, grimorios y otros documentos que datan de los primeros años de la colonización inglesa en América del Norte, además de una copia incompleta de la edición inglesa del *Libro de Eibon*. En las estanterías se pueden observar hierbas desecadas, pociones embotelladas, colgantes y medallones místicos y otros materiales. En el suelo de la habitación se ha trazado un pentagrama. Sobre una mesa se encuentra un cuchillo de unos 30 centímetros de hoja, cubierto de runas y signos; una tirada de Mitos de Cthulhu deja ver que es posible que esta arma sea mágica. Si alguno de los investigadores conoce el hechizo de Bendecir Hoja, se da cuenta de que esta arma será capaz de dañar a criaturas sólo vulnerables a armas mágicas. Junto al arma mágica está el revólver .38 con silenciador de Mav; ésta se puede identificar como el arma que acabó con Eddie "Ojo de cerradura" Clark.

Si los investigadores se enteran de sus secretos y llegan a un acuerdo con ella, Mav les dirá todo lo que quieran saber. Ella puede fabricar más cuchillos mágicos y les ayudará a acabar con el Demonio negro, si a cambio los investigadores ayudan a Patrick Malone a escapar de la policía. Por desgracia, se tarda un día en hacer cada uno de estos cuchillos y el Demonio negro tiene poca paciencia.

Mav no traicionará a su hijo. Por él, irá a la cárcel o a la silla eléctrica.

En busca de la Banda Carmesí

El Guardián puede anunciar que la Banda Carmesí ha sido descubierta en cualquier momento de la aventura. Esto no es raro, ya que toda Nueva Inglaterra ha participado en la búsqueda. Los investigadores pueden o no participar en el asalto de la Fábrica de Cerveza Biederlaager; si los jugadores tienen muchas ganas, todo está dispuesto para que se produzca un tiroteo.

Si llegan a un acuerdo con Mav para intentar destruir al Demonio negro, es inevitable que los investigadores se encuentren en el bando contrario al de la Ley y deberían tener bastantes probabilidades de ser detenidos y encarcelados por haber colaborado en la huida de unos peligrosos criminales.

Si siguen estando en el mismo bando que la policía, los investigadores podrían descubrir el paradero de la Banda Carmesí de registrar la casa de Máv. Aunque Patrick ya no puede visitarla, ella va a su escondrijo una vez por semana, llevándole una cesta llena de fruta fresca y pasteles.

Una anotación en los libros de cuentas de Eddie "Ojo de cerradura" también muestra que Malone y la Banda Carmesí se esconden en la fábrica de cerveza.

La Banda Carmesí, acorralada

Aún viven cinco miembros de la Banda Carmesí: Patrick Malone, "Punzón de hielo" Callaghan, Hannibal Barlow, "Soldador" Joyce y Ross McMahon. Se han escondido en la hace tiempo cerrada Fábrica de Cerveza Biederlaager; esta propiedad fue comprada por Malone hace más de un año. El lugar está bien protegido por una tapia, que aleja a los niños y los transeúntes, pero que no alejará a la policía y saben que ésta ha estado investigando en otros edificios similares de Boston.

Las fotografías de McMahon que se encuentran en los carteles impresos por la policía no se le parecen en mucho, por lo que es el único que sale a la calla a por comida y periódicos.

Los periódicos han pasado a ser más importantes que la comida. Cada día la banda lee en voz alta las descripciones de sus miembros y las historias de sus crímenes. Unos y otros van comparando sus fotografías. Obligados a no hacer nada, estas historias sirven para que estos criminales sigan teniendo una buena opinión de los demás miembros de la banda. Cuando se dejen de publicar artículos sobre ellos, o bien se separarán, o bien se comenzarán a matar los unos a los otros.

La banda ha ocupado un pequeño edificio de oficinas adyacente al edificio de la cervecería (más antiguo que las oficinas). Todas las ventanas han sido tapadas con papeles (aunque no las claraboyas), para evitar que las luces puedan despertar las sospechas de las autoridades.

Uno de los hombres monta guardia a la vez, siendo relevado cada cuatro horas. El vigilante sólo va moviéndose arriba y abajo por el edificio, levantando las esquinas de los papeles que cubren las ventanas para ver si hay o no señales de la policía. No hay mucho que la banda pueda hacer, una vez la policía haga acto de presencia, aunque entre ellos se muestran arrogantes y fanfarrones.

El mapa de la fábrica de cerveza que se encuentra en la página 95 es incompleto; la porción principal de la factoría (incluyendo la planta de embotellamiento, los tanques de fermentación y el almacén principal y las plataformas de carga) se encuentran más al Este y no están en el mapa. Si se prefiere un asedio en toda regla, supóngase que hay una calzada o terraplén que va desde el primer piso del edificio de oficinas hasta el edificio principal por medio de una conexión intermedia.

Todos los gánsters llevan pistolas en todo momento. Cada gánster tarda 1D6 asaltos de combate en coger y preparar metralletas o escopetas.

HABITACIÓN NÚMERO 1: en este momento hace las veces de almacén. Las cajas que se han esparcido son un buen parapeto defensivo para los criminales. Detrás de una frágil pared de cajas apiladas hay dos automóviles sedán de color negro que la banda utilizó para escapar de la masacre de Rey de Irlanda.

Junto a ellos hay depósitos suplementarios de gasolina.

HABITACIÓN NÚMERO 2: un almacén más pequeño.

HABITACIÓN NÚMERO 3: una vez fue la oficina principal. Aún hay algunas mesas y sillas.

HABITACIÓN NÚMERO 4: esta habitación está vacía, con excepción de un par de sofás roídos por las polillas. Si la banda hace algún prisionero, le encerrarán aquí.

HABITACIÓN NÚMERO 5: aquí duerme Ross McMahon. Usando cajas viejas y material de embalaje, se ha hecho una cama bien ordenada.

HABITACIÓN NÚMERO 6: "Soldador" Joyce duerme aquí. Las ropas y los periódicos viejos que se han esparcido por todas partes hacen que sea imposible entrar en silencio en esta habitación.

HABITACIÓN NÚMERO 7: en ella duerme "Punzón de hielo." Al igual que Barlow, consiguió llevarse algunas maletas en los coches durante la huida, incluyendo algunos recortes de periódicos en los que se habla de sus más recientes crímenes.

HABITACIÓN NÚMERO 8: Patrick Malone duerme y se estremece aquí. Un roto sofá de piel se apoya contra una de las paredes. Bajo la cama y debajo de una baldosa suelta del suelo, se han escondido rollos de billetes de veinte y cien dólares (en total, casi diez de los grandes).

HABITACIÓN NÚMERO 8A: un lavabo pequeño y sucio.

HABITACIÓN NÚMERO 9: aquí duerme Hannibal Barlow. Una maleta contiene un uniforme completo de agente de policía de Boston (incluyendo un revólver reglamentario) y un pasaporte canadiense y otros documentos a nombre de Horace Beiderbich.

HABITACIÓN NÚMERO 10: cuando la banda tiene ganas de hacer vida social, sus miembros se reúnen en esta habitación, tendiéndose en el suelo o sentándose en cuclillas sobre cajas. Una pequeña estufa portátil de gas permite calentar la comida enlatada o preparar café.

HABITACIÓN NÚMERO 11: una habitación vacía. Se ha hecho un pequeño agujero en la pared que da a la habitación número 12; alguien armado con una Thompson podría fácilmente barrer toda la entrada con un fuego letal.

HABITACIÓN NÚMERO 12: la entrada al edificio de oficinas. La puerta delantera es bastante resistente (FUE 32). La banda ha apilado varias cajas detrás de ella, por lo que es necesario romper la puerta para poder abrirla.

Patrick Malone

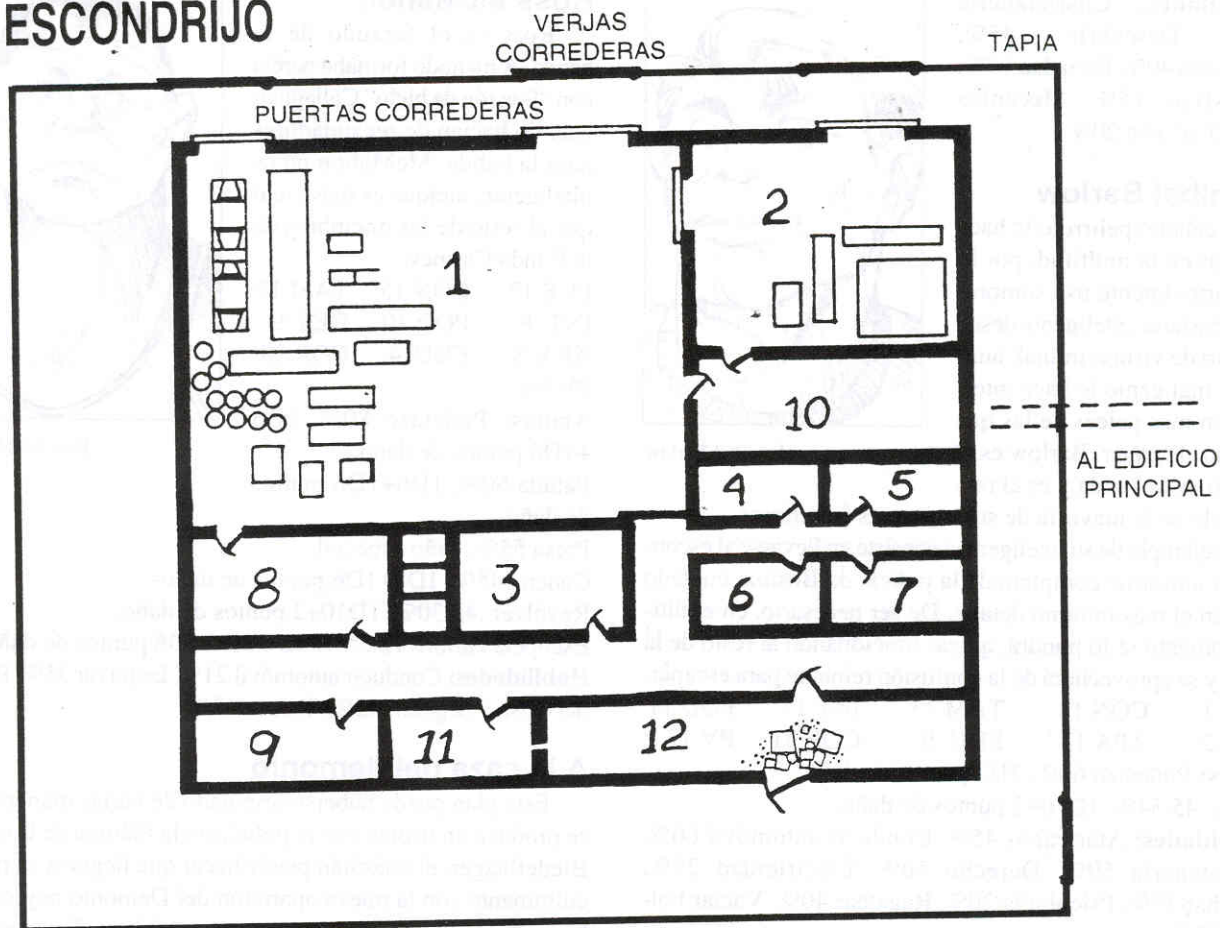
Malone es una persona jovial, de constitución y estatura medianas. Lleva trajes bien cortados y zapatos de calidad. Su cara brilla con una confianza arrogante en sí mismo.

No le queda mucha banda a la que mandar. Pasa el tiempo moviéndose por el escondrijo, fanfarroneando, contando historias y retorciéndose en su cama, temblando de miedo cada vez que recuerda de la terrible visión del Demonio negro. Las visitas de su



Patrick Malone

EL ESCONDRIJO



ESCALA 1:300

madre son muy importantes para él y es posible que sea la única cosa que le mantiene cuerdo.

Aunque la ilustración cercana no lo muestra, si el guardián quiere, Patrick aún no se ha recuperado del "shock" producido al ver el Demonio negro; su miedo se ha traducido en una forma peculiar de agorafobia: usa su sombrero como si fuese una especie de escudo, tanto de día como de noche, dentro del edificio o en la calle, tanto si duerme como si está despierto.

Malone espera que su madre le pueda librar de este nuevo problema, aunque en realidad no lo cree, y teniendo en cuenta lo sucedido la última vez, no cree estar preparado para una nueva ayuda.

A pesar de todo, Malone aún guarda en su bolsillo el papel con las palabras que sirvieron para convocar al Demonio negro.

FUE 13 CON 13 TAM 13 INT 12 POD 17
DES 12 APA 14 EDU 7 COR 15 PV 13

Armas: Puñetazo 55%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Revólver .45 30%, 1D10+2 puntos de daño.

Metralleta Thompson 25%, 1D 10+2 puntos de daño (arma automática).

Habilidades: Crédito 3%, Charlatanería 65%. Discreción 40%. Elocuencia 5%. Mitos de Cthulhu 5%. Psicología 20%. Regatear 35%.

"Soldador" Joyce

Un hombre feo, de cabello color arena, cuya afición por las armas de fuego hace que continuamente esté mejorando sus habilidades de armas. Al estar encerrado en la fábrica de cerveza, se siente cada vez más oxidado y nervioso. Cuando no dispara sus armas de fuego, las limpia y abrillanta.

Antes de la masacre, fue "Soldador" quien cometió la mayor parte de los crímenes por los que la policía busca a la banda.

A pesar de ser un asesino, duerme bien por la noche; no le gusta estar a merced de nadie. "Soldador" no llegó a ver al Demonio negro y ya estaba casi loco cuando se unió a la banda.

FUE 14 CON 10 TAM 12 INT 10 POD 13
DES 15 APA 7 EDU 6 COR 11 PV 11

Armas: Puñetazo 60%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Revólver .45 65%, 1D10+2 puntos de daño.

Escopeta calibre 12 recortada 55%, 4D6/1D6 puntos de daño. Metralleta Thompson 45%, 1D10+2 puntos de daño (arma automática).



"Soldador" Joyce

Habilidades: Charlatanería 20%, Descubrir 45%, Discreción 40%, Escuchar 65%, Explosivos 15%, Mecánica 45%, Ocultarse 20%.

Hannibal Barlow

Su cabello pelirrojo le hace destacar en la multitud, por lo que normalmente usa sombrero. Es bastante inteligente desde el punto de vista criminal, aunque su mal genio le hace intervenir en más peleas de las que es capaz de ganar. Barlow es el cerebro de la banda y es el responsable de la mayoría de sus crímenes fructíferos.

Un ejemplo de su inteligencia consiste en llevarse al escondite un uniforme completo de la policía de Boston, cuidado hasta en el más mínimo detalle. De ser necesario, en el último momento se lo pondrá, quizás traicionando al resto de la banda y se aprovechará de la confusión reinante para escapar.

FUE 11 CON 13 TAM 13 INT 17 POD 11
DES 12 APA 13 EDU 9 COR 51 PV 13

Armas: Puñetazo 60%, 1D3 puntos de daño.
Pistola .45 34%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Atar cabos 45%, Conducir automóvil 60%, Charlatanería 50%, Derecho 10%, Electricidad 20%, Escuchar 35%, Psicología 20%, Regatear 40%, Vaciar bolsillos 25%.



Hannibal Barlow

"Punzón de hielo" Callaghan

Es más pequeño que los demás miembros de la banda. "Punzón de hielo" tiene los ojos rápidos y nerviosos y el cabello liso y no muy abundante. Él y McMahon formaban equipo cuando la banda se dedicaba a cobrar "protección." En las primeras visitas, McMahon se encargaba de la víctima mientras "Punzón de hielo" montaba guardia con su revólver del .38 corto. Cuando las cosas iban en serio, McMahon inmovilizaba a la víctima mientras "Punzón de hielo" se divertía un poco. Para matar a alguien, Callaghan atravesaba el corazón de la víctima con su punzón para picar hielo; un asesinato limpio que dejaba poca sangre.

FUE 11 CON 9 TAM 9 INT 12 POD 10
DES 13 APA 9 EDU 5 COR 14 PV 9

Armas: Puñetazo 51%, 1D3 puntos de daño.
Punzón de hielo 65%, 1D4 puntos de daño (puede empalar).
Cuchillo de combate 45%, 1D4+2 puntos de daño.
Revólver .38 30%, 1D10+2 puntos de daño.

Escopeta calibre 12 recortada 35%, 4D6/1D6 puntos de daño.
Habilidades: Conducir automóvil 44%, Charlatanería 48%, Escuchar 35%, Lanzar 75%, Ocultarse 15%, Regatear 40%.



"Punzón de hielo" Callaghan

Ross McMahon

Ross es el forzudo de la banda. A menudo formaba pareja con "Punzón de hielo" Callaghan cuando hacían de recaudadores para la banda. McMahon no es inteligente, aunque es más viejo que el resto de los miembros de la Banda Carmesí.

FUE 17 CON 15 TAM 17
INT 8 POD 10 DES 9
APA 8 EDU 4 COR 38
PV 16

Armas: Puñetazo 80%, 1D3 +1D6 puntos de daño.

Patada 60%, 1D6+1D6 puntos de daño.

Presa 55%, daño especial.

Cadena 45%, 1D8+1D6 puntos de daño-

Revólver .45 30%, 1D10+2 puntos de daño.

Escopeta calibre 12 35%, 4D6/2D6/1D6 puntos de daño.

Habilidades: Conducir automóvil 21%, Esquivar 35%, Poner nerviosa a la gente 42%, Tregar 45%.



Ross McMahon

A la caza del demonio

Este plan puede haberse originado de varias maneras. Si se produce un tiroteo con la policía en la Fábrica de Cerveza Biederlaager, el guardián puede hacer que llegue a su punto culminante con la nueva aparición del Demonio negro, que ha vuelto a ser convocado por Patrick Malone. Esta vez, sin embargo, el demonio mata también a Malone. Es posible que sea fácil seguir las huellas de sangre que va dejando entre los cadáveres y los que han enloquecido, hasta llegar a las alcantarillas de Boston.

Es también posible que Mav, a estas alturas muy asustada (y sin ella saberlo, condenada), utilice un talismán de cuero rojo para hacer que la cosa vaya junto a ella. Una vez allí, o bien Mav muere, o bien los investigadores consiguen expulsar al demonio por medio de sus armas mágicas; de ser éste el caso, acto seguido los investigadores deberían llevar a Mav ante la justicia del Estado de Massachusetts.

Quizás los investigadores vayan siguiendo a esa cosa por las alcantarillas después de que ésta haya matado a Anthony Huer. Ocurra lo que ocurra, este capítulo trata de la lucha con el demonio que tiene lugar en las alcantarillas.

Las alcantarillas son oscuras, frías, húmedas y huelen especialmente mal. La arquitectura pública actual distingue entre "desagües de tormenta," que son los que se llevan el agua de lluvia y las verdaderas alcantarillas, que llevan los residuos domésticos e industriales para su procesamiento a las plantas depuradoras correspondientes. En los años 20, las alcantarillas de Boston se caracterizan por su gloriosa democracia: todo entra por un lado y sale por el otro. Los investigadores deberán encontrarse con todo tipo de residuos.

Los investigadores han encontrado una abertura de las alcantarillas sin tapar y en el borde algo ha dejado la huella sangrienta de una garra. Si bajan por la escalerilla de metal de la abertura, los investigadores van a parar a una corriente de agua poco profunda que huele increíblemente mal.

Las paredes del túnel de dos metros de diámetro están hechas de bloques de piedra y de ladrillos y cemento en proceso de desintegración.

Los personajes deberán hacer tiradas de CONx5 para no vomitar. Los brillantes ojos rojos de las ratas se pueden ver en todas las grietas de las paredes.

Una vez todo el mundo haya bajado, es posible percibir un olor adicional por encima del hedor de los residuos: un olor tenue, dulce y pegajoso, que atraviesa el mal olor.

Es el demonio quien emite este olor dulzón. Esto, unido al hecho que de vez en cuando encuentran una rata destripada, proporciona a los investigadores las pistas suficientes como para saber dónde se esconde. Hay que asegurarse de que los investigadores van anotando todos los giros que van describiendo por el sistema de alcantarillas: de no hacerlo, deberán hacer una tirada de Dibujar mapas. Si el Guardián lo prefiere, para que las cosas vayan más rápidas pueden realizar una tirada de Seguir Rastros, pero hagan lo que hagan pasará un rato antes de que los investigadores se encuentren con el demonio.

En un momento de la caminata, ven que un objeto de gran tamaño baja flotando por la cloaca. Las luces de las linternas revelan que se trata del cuerpo de un pocero, que tuvo la mala fortuna de encontrarse con el demonio. No hace mucho que este pobre hombre fue descuartizado y asesinado, pero las ratas ya se han abalanzado sobre él, royendo su carne. Ver esta horrible visión cuesta 1/1D6 puntos de COR.

Los investigadores que quieran avanzar un poco más llegan a una gran abertura en la pared izquierda del túnel: una galería lateral que parece estar repleta de barro, basura y varias masas irreconocibles. Un examen más cercano revela que estas masas son en realidad los cadáveres horriblemente mutilados de varios vagabundos (Si los investigadores han visto antes el cadáver del operario, pierden 1/1D4 puntos de COR; si no se atrevieron a mirar al operario, estos cadáveres les costarán 1/1D6 puntos de COR). Estos últimos cadáveres están hinchados y desgarrados y el olor que despiden es nauseabundo. Se impone otra tirada de CONx5.

Si los investigadores no hacen caso de la galería lateral, pronto se darán cuenta de que el olor del Demonio negro ha desaparecido.

Si los investigadores comienzan a sacar los cadáveres de la galería lateral, de repente notan que las sombras les van rodeando cada vez más, a pesar de las luces que despiden sus linternas y lámparas. La oscuridad es cada vez mayor y con un grotesco ruido de succión la terrible barrera de cuerpos queda destrozada, dejando al descubierto la parloteante forma

del Demonio negro. Verle cuesta 1D10/1D100 puntos de COR, de modo que es bastante probable que la mitad o más de los investigadores comiencen a correr como locos.

Es mejor que los investigadores que se queden a luchar estén provistos de armas mágicas o hechizos; el demonio es invulnerable a cualquier tipo de armas que causen daño físico. Hay escasamente el espacio suficiente como para que tres investigadores puedan luchar a la vez contra el Demonio negro. La única ventaja que tienen los investigadores consiste en que el demonio debe dejar de atacar una vez cada 1D3 asaltos de combate, para proteger sus verdes ojos de la luz que emiten sus linternas (siempre y cuando aún las tengan en las manos).

Si los investigadores entraron en las alcantarillas de día, cada uno de ellos tiene una probabilidad de su DESx5 de llegar hasta la abertura más cercana y de allí a la luz del día. El Demonio vacilará ante esa luz y no les perseguirá en la superficie. Si los investigadores fueron lo bastante desafortunados como para aventurarse de noche en las alcantarillas, no habrá nada que pueda detener a este avatar de Nyarlathotep (¡y eso que es un avatar poco poderoso!)

Recompensas y fracasos

Los investigadores se quedan con los 15 \$ que Daniels les pagó, tanto si consiguen que le vuelvan a contratar como si no (No lo conseguirán; ningún editor es tan estúpido). Si Daniels sobrevive a la aventura y es rehabilitado, cada investigador obtiene 1D2 puntos de COR.

Si llegan a tener un papel importante en la captura de la Banda Carmesí, comparten con otras personas (y quizás también con Daniels) una recompensa total de 43.818 dólares. Conviene asegurarse de que su parte no sea demasiado elevada, en especial si "El ser de la Oscuridad" no forma parte de una campaña basada en este libro).

Ningún investigador gana puntos de COR por la captura o destrucción de la Banda Carmesí ya que ningún ciudadano honrado esperará ser recompensado por haber cumplido con su deber.



El demonio.

Ruina Corporal

Un nuevo hechizo de los Mitos

Este hechizo sirve para incapacitar momentáneamente a una única víctima, sin causarle daño permanente alguno (a excepción de la posible pérdida de puntos de COR). Utilizar este hechizo cuesta 3 puntos de magia y 1 punto de COR. El usuario compara sus puntos de magia con los de la víctima en la tabla de resistencia. Si el usuario tiene éxito, el hechizo comienza a surtir efecto después de que pase un asalto haciendo los gestos necesarios con las manos: el cuerpo de la víctima es recorrido por intensos dolores, la cara y las manos se le llenan de ampollas de las que rezuman líquidos, sus ojos se inyectan en sangre y la víctima pierde temporalmente la visión. Las consecuencias de este hechizo duran 1D6 asaltos de combate, tras los cuales la víctima vuelve a ser capaz de ver. Esta se recupera totalmente después de 10+1D20 minutos y puede realizar cualquier actividad normal. A medida que las horas van pasando, los rastros de la corrupción física van desapareciendo y transcurridas 24 horas sólo se ven unas ligeras manchas en la piel. Sufrir esta experiencia cuesta 0/1D4 puntos de COR a la víctima.

Si consiguen descubrir toda la historia referente a Malone, Mav, los tratantes en objetos de arte y el Demonio negro, cada investigador gana 1D6 puntos de COR. Si se enfrentan al Demonio negro y lo matan, cada superviviente gana 2D6 puntos de COR. Expulsar al demonio por medio del hechizo correspondiente hacen que ganar 1D6 puntos de COR y lo mismo si se consigue librar al mundo de la malvada Mav Murphy. Si los investigadores no llegan a ninguna explicación coherente de lo ocurrido en esta aventura y en general no consiguen nada positivo, entonces la vengativa Mav envía un talismán de color rojo a Jeffrey Daniels antes de que ella y su hijo mueran; todos acaban por morir a manos del Demonio negro. Esto cuesta a cada investigador la pérdida de 1D6 puntos de COR.

ESTADÍSTICAS

JEFFREY DANIELS, PERIODISTA

FUE 12 CON 13 TAM 11 INT 14 POD 8
DES 14 APA 12 EDU 14 COR 50 PV 12

Armas: Puñetazo 60%, 1D3 puntos de daño.

Habilidades: Charlatanería 40%, Elocuencia 30%, Fotografía 25%, Periodismo 24%, Regatear 30%.

MAV MURPHY

FUE 10 CON 16 TAM 10 INT 13 POD 21
DES 11 APA 10 EDU 8 COR 15 PV 13

Armas: Pistola .38 35%, 1D10 puntos de daño.

Cuchillo mágico 30%, 1D4+2 puntos de daño (causa el mismo daño tanto a criaturas mágicas como a seres materiales).

Habilidades: Botánica 35%, Ciencias ocultas 45%, Crédito 20%, Charlatanería 50%, Descubrir 40%, Leer/Escribir Aklo 3%, Leer/Escribir Latín 20%, Mitos de Cthulhu 25%, Psicología 35%, Regatear 55%, Tratar envenenamientos 30%, Vaciar bolsillos 30%.

Hechizos: Bendecir hoja, Consunción, Crear Talismán Rojo, Dominar, Ruina corporal, Signo de conjuración.

DEMONIO NEGRO (Avatar menor de Nyarlathotep)

Este ser tiene el pelaje de color negro, el mismo tipo de hocico que un cerdo, ojos luminosos de color verde y las garras y colmillos propios de un depredador. Aunque no le cause ningún daño, no le gusta la luz.

El demonio necesita de unos hechizos concretos para ser convocado y expulsado. Es posible designar a sus víctimas por medio de un Talismán Rojo, que debe ser entregado a la futura víctima.

Cada vez que se usa el talismán aumenta en un 5% la probabilidad de que el demonio se rebele y mate al que le está dando órdenes (primero fue Pat Malone y ahora también Mav porque está usando los talismanes). Puede volver al lugar de donde procede si consigue matar a la persona que le ha convocado. También es posible expulsarlo por medio del hechizo apropiado, o si se le reduce a 0 puntos de vida.

Los estudiosos de los Mitos a veces confunden al Demonio negro con otro avatar parecido (pero más poderoso) de Nyarlathotep: el Demonio oscuro.

El Demonio oscuro es un ser más inteligente que tiene un aspecto exterior similar, pero también una inteligencia y una maldad más intensas.

FUE 21 CON 19 TAM 19 INT 6 POD 20
DES 15 PV 19

Movimiento: 8.

Armadura: Ninguna, pero las armas no le pueden hacer ningún daño, a no ser que sean armas mágicas. Si se le deja a 0 puntos de vida no muere, sino que es expulsado hasta que se le vuelva a convocar.

Ataques: Garra 30%, 1D8+1D6 puntos de daño. Mordisco 25%, 1D4+1D6 puntos de daño.

Habilidades: Discreción 90%, Escuchar 70%, Nadar 50%, Ocultarse 80%, Seguir rastros 99%, Tregar 20%.

Hechizos: ninguno.

COR: ver al Demonio negro supone la pérdida de 1D10/1D100 puntos de COR.



El dios pálido

*En donde los investigadores observan una enloquecedora muerte,
que les lleva a investigar una granja famosa*

"Muchos y de múltiples formas son los oscuros horrores de la Tierra, que van excavando sus galerías desde lo más profundo. Duermen bajo las piedras inalteradas; se elevan junto al árbol desde sus raíces; se mueven bajo los mares y en lugares subterráneos; viven en los santuarios más profundos; pronto saldrán del cerrado sepulcro de bronce y de la poco profunda tumba que ha sido sellada con arcilla. Algunos hay que ya son conocidos por el hombre y otros que son aún desconocidos, que aguardan a que lleguen los terribles últimos días de su aparición. Quizás sean los más terribles y repugnantes de todos ellos los que aún deban ser descubiertos."

— Necronomicón

Notas sobre el escenario

En esta aventura los investigadores se enfrentan a un Primigenio poco importante. Teniendo en cuenta que se trata de un contrincante poderoso y cercano, se recomienda que esta aventura se juegue con investigadores con cierta experiencia. No importa cuántos sean; será divertido que haya muchos investigadores cuando estén en medio de los túneles, ya que se estorbarán unos a otros. Un gran número de investigadores también aumenta las probabilidades de que se encuentren con Eihort, el Primigenio que vive allí.

El autor ha extraído este dios menor directamente de la narración de Ramsey Campbell "Antes de la tormenta" (*Before The Storm*), lo que da lugar a un problema de información. Los Guardianes pueden desear saber si los jugadores han leído o no esa obra; un Guardián que se deba enfrentar a jugadores inmaduros puede preferir alterar el color y otras características de las Crías, para que en la aventura siga existiendo una amenaza desconocida. Por ejemplo, si las Crías siempre recibiesen el nombre de *gusanos*, fuesen de color negro, siempre dejaran una especie de polvo negro allá por donde hubiesen pasado y si sólo saliesen de la cabeza, la barriga o las manos de la víctima, es probable que estos cambios fueran suficientes como para que la aventura pudiera desarrollarse con toda normalidad.

Esta aventura comienza en Nueva Inglaterra, pero acaba en la vieja Inglaterra, a un océano de distancia. Si los investigadores tienen conocidos en el Reino Unido, éstos pueden proporcionarles un lugar en el que vivir hasta el momen-

to en que comience la siguiente aventura. En el caso de que sea la primera vez que los investigadores visitan el Reino Unido, hay que improvisar lo que harán hasta que se inicie la siguiente aventura contenida en este libro. Por ejemplo, necesitarán más ropas y dinero de los que se han traído consigo al entrar en los túneles.

Aunque Gloucestershire puede llegar a ser bastante rocoso y montañoso, hay muchos pueblos. En esta región se pueden encontrar ciudades que existen en la realidad, como Berkeley (en donde las leyendas sobre Byatis aún perduran), Bristol y Tewkesbury. Pueblos famosos de ficción son Brichester (en cuyo lago vive Glaaki), Temphill (en donde se dice que los ritos de Yog-Sothoth se celebran en las fechas correspondientes), la misma Camside y Goatswood (un centro de celebración de los espantosos rituales de Shub-Niggurath).

Se recomienda a los guardianes que estén interesados en las extrañas cosas que ocurren en esta región que lean las obras del autor de los Mitos Ramsey Campbell, en especial su libro "Letra fría" (*Cold Print*).

En esta aventura no hemos intentado llegar a una versión definitiva de esta parte de los Mitos y no hay ninguna razón en especial por la que este laberinto deba conectar con Camside, o que Eihort esté construyendo o haya construido sólo dos Portales para sí. Hay que pensar con cuidado las opciones y considerar las preferencias de cada cual.

El primer episodio de esta aventura tiene lugar cerca de casa de uno de los investigadores. Hasta ahora Stuart David Cabot-Jenkins ha conseguido aplazar el nacimiento de las Crías, que Eihort ha estado intentando adelantar para evitar que se consuma la traición de Cabot-Jenkins. Uno de los investigadores (con preferencia alguno que tenga experiencia en el campo de las Ciencias ocultas, como por ejemplo algún autor de libros de texto sobre el Ocultismo) ha oído hablar de él.

Información para el guardián

En esta aventura la casa Martensen está situada cerca de Arkham, aunque podría situarse en cualquier otro lugar de Nueva Inglaterra que pueda ser un buen centro de horror negro.

John Martensen construyó esta casa de madera en 1840, habiendo emigrado a los Estados Unidos después de que

sus vecinos de Camside (Inglaterra) le hubiesen amenazado con ahorcarle por brujería. Martensen se estableció en Massachusetts y volvió a sumergirse en sus estudios de los Mitos, en especial en poder volver a ponerse en contacto con su amo Eihort, el dios del laberinto.

Martensen no llegó a firmar el Acuerdo (para más detalles, ver el capítulo correspondiente al final de esta aventura). Se encargaba de proporcionar víctimas a Eihort a cambio de hechizos y fueron las pruebas que Martensen hizo con los hechizos los que acabaron por hacer que se viese forzado a emigrar de Inglaterra.

Una vez en Massachusetts, su hechizo de Contactar con Eihort hizo que recibiese en sueños mensajes del Primigenio; algunos de ellos consistían en las instrucciones para fabricar un Portal hasta Camside, en el valle del río Severn de Inglaterra, que funcionase en ambos sentidos. Para Eihort, los Portales eran una manera de conseguir más víctimas, mientras que para Martensen eran una posible vía de escape.

A medida que Martensen se hacía cada vez más viejo y menos capaz de cumplir con lo acordado, Eihort buscó un nuevo suministrador de víctimas. Los esfuerzos de Martensen acabaron con su muerte en la horca en 1884. A partir de entonces, Eihort visitaba pocas veces la casa Martensen, aunque de vez en cuando capturaba a algún inocente que pasaba por ahí.

En 1895 la familia Ramsey se fue a vivir a la casa; eran los primeros que vivían allí desde la muerte de Martensen. Un año y medio después, Marian Ramsey salió corriendo de la casa gritando que su marido y sus hijos habían sido devorados por un gusano gigante. La policía encontró el cuerpo de Edgar en el sótano; estaba tan destrozado que casi no pudo ser identificado. Cerca de él estaban los cuerpos de los niños, destrozados y tan ensangrentados como el cadáver de su padre. Las autoridades llegaron a la conclusión de que Marian había matado a Edgar y a los niños. Presentaron como prueba de su teoría una barra de metal ensangrentada que había sido encontrada junto a los cuerpos, dentro del sótano. La desafortunada señora Ramsey fue recluida en un manicomio; en el momento en que esta aventura tiene lugar, aún reside en el Instituto de Convalecencia Cambridge Grove de Boston.

Ella no había sido la causante de esas muertes. Edgar y los niños habían descubierto la trampilla del sótano, tras la cual aguardaba Eihort. Mientras el monstruo les estaba devorando, la señora Ramsey reaccionó ante sus gritos, cogió una gran barra de metal y consiguió recuperar sus cuerpos. Mientras ella huyó corriendo por las calles, Eihort consiguió ocultar la habitación secreta y la trampilla.

En 1904 Hiram Crewe, autoproclamado "rey de los oculistas," se instaló en la casa. Crewe había escrito numerosos libros en parte verídicos, en los que describía luchas contra seres sobrenaturales y presumía diciendo que descubriría el secreto de la casa Martensen en menos de un mes.

Un mes después Crewe informó que no había detectado la presencia de ningún tipo de fuerzas invisibles en la casa. Un año después se fue de la casa y se trasladó a la ciudad de Nueva York, donde desapareció en 1906. No escribió ningún otro libro después de abandonar la casa Martensen y no se conoce ningún dato acerca de las investigaciones que llevó a cabo en ese lugar. Crewe había encontrado los túneles

que discurren por debajo de la casa, así como al malévolo ser que los construyó. Infestado de Crías, Crewe murió cuando éstas nacieron.

Hace unos pocos meses, otro estudioso de las Ciencias Ocultas intentó descubrir el secreto de la casa Martensen. Después de una prolongada investigación, él también encontró los túneles bajo la casa. Al igual que los que le precedieron, Cabot-Jenkins atravesó el Portal y se encontró cara a cara con Eihort.

Ayuda 1 de "Dios pálido"

Asesinato en la plaza mayor

Forastero encontrado junto al quiosco de música

A primera hora de esta mañana se encontró el cuerpo del señor Stuart David Cabot-Jenkins, víctima de lo que parece ser un asesinato.

El jardinero Elliott Prawney se encontró con el cuerpo mientras estaba transplantando unos tulípanes. "Sentí que mi corazón subía por mi garganta", ha declarado. "Espero que Dios en su infinita misericordia nunca deje que mis ojos vuelvan a ver una cosa como ésta."

La policía ha destacado la violencia presente en este supuesto asesinato, pero se ha negado a responder cuando se le pidió que se le comparase con algunas de las muertes producidas en lo que algunos periódicos han llamado "la masacre de Boston." Se espera la próxima aparición del informe del forense sobre las causas de la muerte.

Es posible que el señor Cabot-Jenkins estuviese visitando nuestra ciudad en viaje de placer o de negocios; la policía solicita a cualquiera que conociese a este hombre que se presente en comisaría.

Información para los jugadores

Una noche, a altas horas de la madrugada, el investigador elegido por el Guardián recibe una llamada telefónica de un hombre que insiste repetidamente en que se deben encontrar de inmediato en la plaza mayor de la ciudad, junto al quiosco de música. Teniendo en cuenta que es muy tarde y que sobre la ciudad está cayendo una tormenta, el investigador puede no estar muy seguro de querer salir de casa. La persona que le habla por teléfono se dice llamar Stuart David Cabot-Jenkins, un joven escritor y parapsicólogo relativamente conocido y respetado. Parece estar enfermo y muy asustado y afirma estar en peligro. Suplica al investigador que acuda de inmediato a la cita y en secreto. "Sólo quiero traspasar la carga de mis oscuros conocimientos a unas pocas personas."

Los buenos investigadores se ponen los chanclos, cogen el impermeable, el paraguas y preparan su pistola favorita. El paseo es bastante mojado y la lluvia que está cayendo y los ásperos resplandores de los relámpagos no hacen más que aumentar la tensión del momento. La tormenta arrecia cuando los investigadores llegan al parque, con los sonidos de los truenos envolviéndolo todo. Sin que importe cuántos inves-



La muerte de Cabot-Jenkins.

tigadores se acercan al lugar, es posible ver sobre uno de los bancos del parque el cuerpo agachado de Stuart David Cabot-Jenkins, en extraña postura. No lleva impermeable, sus ropas están empapadas y está mortalmente pálido. Mientras los investigadores se acercan, se levanta con dificultad y comienza a caminar en su dirección, tambaleándose de un lado a otro.

Después de haber dado unos pasos, cae de rodillas y sus ojos giran en las órbitas hasta mostrar sólo el blanco de los ojos mientras grita: "Vayan a la casa del gusano ... ¡Destruyanlo!" Antes de que los investigadores puedan decir algo, Cabot-Jenkins emite un terrible grito capaz de helar la sangre a cualquiera y cae de espaldas. En la frente del desventurado aparece una gran grieta sin sangre, que va progresando hasta la barbilla y luego más hacia abajo. De la grieta que se ha formado en su cuerpo y de sus ropas comienzan a salir cientos de pequeñas criaturas blancas del tamaño de las canicas y el cuerpo comienza a desmoronarse igual que si fuese un globo deshinchándose. Todo el que vea esta horrible visión pierde 1D3/2D6 puntos de COR.

Los investigadores disponen ahora de un cadáver y de cientos de feas criaturas blancas parecidas a arañas. Estas pequeñas y pálidas monstruosidades simplemente se alejan en la oscuridad o desaparecen bajo las tablas del quiosco de música. Es posible chafar a cientos con los pies, pero aún así miles de ellas consiguen escapar. Cuando se las aplasta, estas cosas hacen el mismo ruido que los bejines de los robles (N. de los T.: los bejines son hongos parecidos a bolas que contienen un polvo negro -las esporas- en su interior. Parece que, si se tocan, los hongos explotan y las esporas pueden así llegar más lejos).

El cuerpo de Cabot-Jenkins está abierto hasta el ombligo. Su carne está repleta de pequeños túneles (1 cm de diámetro) por todas partes. Tan terrible, aunque predecible, descubrimiento cuesta 0/1D3 puntos de COR. Una tirada de Diagnosticar enfermedades sólo lleva a la conclusión que jamás se ha visto nada parecido en la literatura médica.

Su traje bien cortado contiene algunas pistas. Se requiere una tirada de Suerte para encontrar cada uno de los siguientes objetos. Si se falla la tirada, las pistas aún se encuentran, pero el investigador que está registrando el cadáver debe perder 1 punto de COR (automáticamente) debido a que, de repente, una de esas asquerosas cosas parecidas a arañas o gusanos comienza a reptar sobre él mientras está registrando los bolsillos del traje del muerto.

Si los investigadores no se llevan las pistas, el guardián deberá hacer que, en algún momento de la aventura, los investigadores hagan amistades dentro del cuerpo de policía de Arkham. Sólo la policía sabe que la casa Martensen era lo último que estaba siendo estudiado por Cabot-Jenkins.

TROZO DE PAPEL EMPAPADO: encontrado en uno de los bolsillos de la camisa. En él se ha escrito el nombre y el número de teléfono del investigador. La tinta se ha corrido y el mensaje ya es casi ilegible.

CARTERA: fabricada en piel de becerro, contiene un carnet de conducir expedido en el estado de Nueva York, a nombre de Stuart David Cabot-Jenkins, con residencia en Manhattan. La cartera también contiene veinte quebradizos billetes de diez dólares, con numeración consecutiva.

LLAVE DE UNA HABITACIÓN: es la de la habitación 206 del excelente "Hotel Miskatonic" de Arkham.

Tanto si los investigadores se llevan la cartera y la llave como si no, el bolsillo interior de su chaqueta le identifica como Stuart David Cabot-Jenkins y justo debajo se ha grabado el nombre de su sastre de Nueva York. Incluso el policía más perezoso de la Tierra sólo tardaría unos minutos en llamar por teléfono a todos los hoteles y pensiones de la ciudad. Más o menos a las diez de la mañana la policía ya ha encontrado la habitación de Cabot-Jenkins en el "Hotel Miskatonic", y está siendo registrada por la brigada de homicidios.

La policía interrogará al investigador que se puso en contacto con Cabot-Jenkins, ya que su nombre y su número de teléfono se encuentran al final de la agenda de Cabot-Jenkins. Las preguntas son las típicas: "¿Le conocía?" "¿Por qué tenía él su número de teléfono en su agenda?" "¿Tenía enemigos?" Se burlarán de las respuestas que el investigador les dé y que estén relacionadas con lo oculto.

Si, merced a una tirada de Charlatanería, el investigador pregunta si se han encontrado más papeles en la habitación de Cabot-Jenkins, los agentes de policía le dejarán leer la agenda de Cabot-Jenkins (ver más abajo).

La policía puede ser una molestia o una ventaja de poca importancia; los investigadores no deberán ser considerados como sospechosos a no ser que la policía se entere de que estaban junto al quiosco de música, o si descubren que se han guardado la cartera de Cabot-Jenkins o la llave de su habitación.

El "Hotel Miskatonic"

La habitación 206 del hotel es espaciosa y está bien amueblada. Sobre una cama se han extendido varias prendas de vestir. Parece que alguien haya dormido en la cama, pero sin retirar las ropas que estaban sobre ella.

La maleta de Cabot-Jenkins contiene dos objetos interesantes: un revólver y una agenda gruesa, de tapas duras y desgastadas, que contiene unas 200 páginas. La escritura del difunto investigador es pequeña y precisa y en cada página se pueden contar miles de palabras. Se tarda un día o más en examinar este libro con cuidado.

La agenda contiene información referente a dos supuestas casas encantadas de Nueva Inglaterra; una se encuentra en Springfield y la otra está en Cambridge. Los párrafos más interesantes se reproducen cerca de estas líneas (*también se incluyen en las ayudas de "Dios pálido."*)

La agenda contiene referencias a otras agendas adicionales, que no se encuentran aquí; pueden obtenerse en el piso de Cabot-Jenkins de la ciudad de Nueva York. La información que contienen no es importante para esta aventura, aunque algún guardián puede utilizar estas referencias para las aventuras futuras.

Hay también un revólver Smith & Wesson calibre .38 sin cargar, junto a una caja de balas por abrir. Mientras se está examinando el revólver, una tirada de Conocimientos revela que es nuevo y que probablemente nunca haya sido disparado.

Después de haber leído la agenda, los investigadores pueden dirigirse de inmediato a la casa Martensen, o seguir dos de las pistas contenidas en las anotaciones. Cabot-Jenkins menciona haber revisado los archivos del manicomio Cambridge Grove de Boston, en busca de más información

sobre Marian Ramsey. Ella aún vive y Bertram Chambers, que dirige la propiedad Martensen en representación del tribunal, puede aportar más datos.

Bertram Chambers, procurador de oficio

La oficina de Chambers se encuentra en uno de los barrios pobres de Arkham; un abogado de oficio ocupa el primer piso de este pequeño edificio. Cuando los investigadores llegan al lugar, pueden ver que varios rufianes salen de la puerta de Chambers, entran en un gran coche sedán de color negro que les estaba esperando y luego se alejan por la calle.

Chambers esboza una sonrisa pícaro cuando los investigadores entran en su oficina; aún no ha cumplido los treinta años, pero la vida ya no tiene sorpresas para él.

Chambers dice que sí, que Cabot-Jenkins se presentó en su oficina hace menos de una semana. Alquiló la vieja propiedad Martensen, al Oeste de la ciudad y en dirección a los bosques. Dijo que quería estudiar la historia del lugar. "Supongo que vino a la ciudad para desayunar o algo parecido. Qué mala suerte. Es probable que haya sido algún criminal. Estos italianos y polacos de ahora, no respetan la ley para nada."

Como es lógico, cualquier investigador que resida en Arkham sabrá que Chambers es el abogado más sórdido de toda la ciudad y muchos se lo dicen a la cara.

Por desgracia, Chambers es el fiduciario de la propiedad Martensen (el tribunal había designado a Elihu Roach como fiduciario en la época del juicio y en 1919 Roach vendió este privilegio a Chambers) y éste sólo la ha utilizado para mejorar un poco sus ingresos (un 10% cada año,) como es práctica normal en el mundo de los abogados desde hace muchos años. La familia Ramsey no tenía herederos; al menos eso es lo que dictaminó la investigación realizada por Roach y en la que invirtió tres minutos de su tiempo.

Desde los espantosos asesinatos de 1895, la casa se ha revelado como carente de ningún valor, pero los ocho acres de tierra que la rodean generan cada año una respetable suma de dinero tras ser arrendada a otros granjeros. Chambers les hace pagar tantos "costes administrativos" como cree que el tribunal puede aguantar.

Por desgracia, Chambers no sabe nada sobre la casa ni sobre Cabot-Jenkins y de hecho nunca ha llegado a visitar la propiedad. Eihort ha perdido un gran suministrador de víctimas en este hombre, pero quizás no sea demasiado tarde.

La sala de la desesperanza

El mal llamado Instituto de Convalecencia Cambridge Grove está cerca del límite del condado de Norfolk, a cierta distancia de la parte baja de Boston. El edificio está en plena decadencia; se clausurará justo antes del gran "crack" de la bolsa de 1929.

Las horas de visita del manicomio son de 8 de la mañana a 5 de la tarde, de lunes a sábado. Los investigadores no

pueden usar sus dotes de Charlatanería para poder entrar de noche ni durante los domingos.

La señora Marian Ramsey aún vive. Los investigadores que sean médicos pueden acceder a su historial con facilidad; con una tirada de Suerte también consiguen poder verla. Los demás investigadores necesitarán una tirada de Discusión o Charlatanería para poder verla sólo durante un momento y no podrán examinar su historial.

Su historial es grueso, ya que su caso es transferido de un doctor a otro y cada uno de ellos hace su propio examen y recomendaciones (pero en 25 años su pronóstico no ha cambiado). Está en un estado catatónico irreversible y permanece en lo que llaman "la sala de la desesperanza." Nadie la ha visitado en todos esos años, con lo que es posible que los investigadores llamen un poco la atención.

La sala de la desesperanza se encuentra en la tercera planta; es un lugar muy tranquilo. Cuando la luz del Sol entra a través de las cortinas, las motas de polvo van describiendo sin cesar unos dibujos sin sentido en el aire. Aunque Marian tiene poco más de cincuenta años, su cabello es totalmente blanco. Sus ojos hundidos carecen de toda expresión.

No reaccionará a nada que los investigadores digan en su presencia, a no ser que en algún momento pronuncien las palabras "el gusano." De ser así, ella se agita ligeramente y sus ojos pasan a tener una expresión de odio y miedo. Si el investigador insiste, Marion susurra sus primeras palabras en más de veinte años: "Debo hacerle daño. Esa sangre no era la de Edgar, ni del pequeño Ed, ni tampoco de Rothly. ¡Era la del gusano! ¡Era la del gusano!" y se ríe.

Una tirada de Psicología o de Psicoanálisis hace que añada lo siguiente: "Grande como una casa, todo blanco y pegajoso cuando le golpeé. Y tan listo que no dejó nada cuando se fue. Sólo encontraron a mis hijos. Mis pobres hijos muertos."

Comienza a llorar incontrolablemente. Pocos minutos después llega un enfermero con un sedante, mientras que el médico de guardia interroga a los investigadores. "¿Qué le ha hecho?" murmura. "¡Una catarsis emocional! ¡Esto es maravilloso!"

Los investigadores pueden salir de la institución con la alegre sensación de que Marion ha dado el primer paso vacilante hacia la curación.

Al Oeste de Arkham

Poco de lo que se puede encontrar en Arkham falta en la agenda de Cabot-Jenkins. En las bibliotecas de la ciudad hay datos referentes a los habitantes de la casa. Aunque están más recargados desde el punto de vista literario y son más extensos, los resúmenes publicados por los periódicos son en esencia iguales al que se encuentra en la agenda de Cabot-Jenkins.

Por cada hora que se pase en las cercanías de la casa Martensen, hay una probabilidad (acumulativa) del 5% de



Marian Ramsey



Bertram Chambers

Ayuda 3 de "Dios pálido"

La agenda de Cabot-Jenkins

La primera mitad de la agenda trata de una casa de Salem, Massachusetts. Cabot-Jenkins demuestra que no es una casa encantada. De entre los fenómenos que se consiguen explicar en la agenda caben destacar unas inexplicables manchas de sangre (que en realidad no es sangre, sino simples charcos de agua que ha ido resbalando por las paredes, después de haberse teñido de rojo por culpa de las hojas de árbol en proceso de descomposición que han caído sobre el tejado), unos puntos de la casa en los que siempre hace frío (el mal estado de la casa permite que se formen muchas corrientes de aire), y unos misteriosos quejidos (producidos gracias a que la casa se ha construido con tablonos de madera sin curar). Cabot-Jenkins revela la verdadera historia de la casa y rechaza todas las historias referentes a la supuestas intervenciones diabólicas, demostrando que en realidad no son más que rumores sin fundamento y habladurías de viejas.

La segunda mitad de la agenda aborda el misterio de la casa Martensen, cerca de Arkham, e incluye una dirección. En esta parte, Cabot-Jenkins está menos seguro de poder encontrar una explicación a los extraños sucesos que en ella se han ido sucediendo. Se reproducen aquí los párrafos más interesantes. En realidad, la agenda es mucho más gruesa.

— La casa Martensen es construida en 1840 por John Martensen. Inmigrante de primera generación, procedente de la región del valle del Severn en Inglaterra. ¿Podría ser la xenofobia persistente en los lugareños la causa de algunas historias? No es probable: en esta época la política comercial británica favorecía a Nueva Inglaterra.

Martensen es acusado de causar la desaparición de algunos de sus vecinos o de los familiares de éstos en 1861, 1866, 1870, 1878 y 1884; la muchedumbre acaba por linchar a Martensen; intentó secuestrar a Eliza Peeslee, una mujer joven y querida por todos en la comarca. Numerosos testimonios posteriores parecen confirmar que el autor fue Martensen, pero no es posible asegurarlo. Martensen es linchado antes de encontrar pruebas concluyentes y preparar un caso judicial formal. Se producen más desapariciones en 1890 y 1891. ¿Ahora culpan al fantasma de Martensen!

1895: Edgar Ramsey, su mujer Marian y sus hijos Edgar Junior y Rothbart se trasladan a la casa. Habían comprado la propiedad. Además de los vagabundos, son los primeros en vivir en la casa desde Martensen.

1897: Marian huye de la casa gritando que un gusano gigante ha matado a su marido. La policía encuentra los cuerpos destrozados de Edgar, Edgar Junior y Rothbart. La única arma que se encuentra es una gran barra de metal manchada de sangre (¡Ah! Una arma poco normal para un triple asesinato. ¿por qué no un hacha o un machete?) Marian se vuelve catatónica y jamás vuelve a hablar. El estado la recluye en el manicomio de Cambridge Grove de Boston y luego declara el caso cerrado. Esto es bastante conve-

niente: es seguro que los abogados odian tener que trabajar. Debería revisar los archivos del manicomio.

1899: Dos desapariciones más. No se sabe que tengan alguna relación en el tiempo o en la causa probable.

1904: Hiram Crewe se traslada a la casa. Una rana grande en un charco pequeño; investigador ocultista, escritor, fanfarrón, diletante, espiritualista, e imbécil de la ciudad de Boston. En la entrevista que publica el *Líder*, asegura que habrá resuelto el misterio y exorcizado el diablo en menos de un mes. Un mes después, en una función celebrada en Boston, Crewe declara que en la casa Martensen no hay fenómenos paranormales de ningún tipo. Ese mismo año deja la casa. ¡Muy extraño! Crewe tenía todo tipo de razones emocionales y financieras para describir y anunciar una gran victoria sobre los malévolos espíritus de la casa, repitiendo todas las historias evidentemente falsas que se encuentran en todos sus libros. ¿Acaso recibió amenazas de algún enemigo si no se iba de la casa, o fue algo de la casa quien le amenazó? De ser esto último, ¿cómo consiguió Crewe salir de la casa y llegar a Nueva York? Y de haber sido algún enemigo, ¿fue él el responsable de su retiro voluntario y su muerte un año después?

— Llego a Arkham. Aún es una ciudad tranquila y de una belleza arcaica, a pesar de que las instalaciones universitarias han sido modernizadas. El abogado, Bert Chambers, tiene la llave y se ha encargado de todo. Chambers no es de fiar (¡no me extraña que sea el encargado de una propiedad con tan mala reputación!)

En la planta baja sólo hay polvo, arañas, murciélagos y telarañas. Hum, por una vez me gustaría que la gente no se hubiese llevado los muebles: Quizás Chambers los haya vendido. El primer piso es incluso menos interesante. A pesar de todo, la casa sí tiene algo de extraña. Ahora, a la cama; mañana miraré primero el ático y luego el sótano.

He encontrado bastantes cosas en el ático. Supongo que los ladrones no pensarán que valiese la pena llevárselas. Muebles rotos, libros viejos, cuentos de hadas, montañas de versos meritorios. Mañana examinaré el sótano; me he guardado la escena del crimen para el final. Uno siempre necesita tener alguna ilusión.

— Algo extraño pasó hoy. Mientras estaba examinando el sótano (con un aspecto terriblemente triste, como el resto de la casa) me golpeé la cabeza con algo... o al menos así lo creo. Cuando volví en mí, me había ensuciado. Después de lavarme, aún tenía la sensación de seguir estando sucio. Aún siento picores y hormigueos en la piel. (Luego) pasé un poco, pero no me siento mejor. Me iré a Arkham a comer.

— He tenido un sueño horrible. Había una especie de reunión, de quizás una docena de personas con túnicas. Una de ellas describió varios signos en el aire con una daga cubierta de joyas, mientras que las demás iban leyendo por turnos un libro antiguo y estropeado y luego entre ellas apareció una cosa mons-

truosa. Era algo parecido a un mono, pero acorazado como un insecto. A continuación (estómago, estate quieto) destripó a todos los asistentes a la reunión. Mientras los estaba devorando, de repente se dio cuenta de mi presencia. Me desperté gritando.

— Otro sueño. Esta vez yo estaba en medio de unas oscuras calles, a cuyos lados habían unas paredes espantosas y diferentes a cualquier otra cosa que yo haya visto. Alguien invisible me estuvo persiguiendo todo el rato. Algo voló por encima de mi cabeza y cuando bajé mi mirada un hombre estaba de pie justo detrás de mí. Me preguntó: "Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?", y me enseñó un papel en el que brillaba un símbolo, que parecía agitarse en el papel como si fuese un gusano amarillo. ¿Quién es el Rey Amarillo? ¿Quién? ¿Por qué me está pasando esto? Me siento débil y desconcertado.

— Estoy en una casa junto a un lago. Es oscuro. Alguien está fuera de la casa, cantando una letanía. Siento que es malvado y que me quiere hacer daño. Y a pesar de ello miro por la ventana. Veo ojos, pero no veo cara. Grito. Unas horribles cosas espinosas derriban la puerta y me arrastran fuera de la casa, donde una espantosa cosa blanca parecida a un monstruoso cangrejo flácido se acerca y clava en mí una de sus púas. Esto no duele en absoluto y me relajo como si me estuviese adormeciendo, como si supiese que ya se ha acabado todo y dirijo mi mirada al oscuro lago y veo que los negros edificios de sus profundidades tiemblan de deseo por mí.

— Debo salir de esta casa. ¿Acaso Crewe experimentó lo mismo que yo? También sintió él esta especie de parálisis? He vuelto a soñar esta noche. Esta vez había dos hombres con un libro. Yo sabía que ellos iban a morir y también sabía que merecían morir. Vi con alegría que uno de ellos comenzaba a recitar algo del libro y luego las ventanas se abrieron de par en par y algo levantó al hombre que había estado leyendo. Comenzó a succionar su sangre y sus huesos y luego sólo había en la habitación una masa sanguinolenta y roja que se retorció y agitaba en el aire.

— No puedo dejar de pensar en unas cosas blancas y pequeñas, parecidas a pus con patas. El sueño de la pasada noche estaba formado por una ciudad de metal negro, con edificios más altos que los de Manhattan. Las calles tenían unos pocos metros de ancho y unas cosas que se retorcerían iban volando por las negras avenidas. Unas cosas parecidas a cangrejos me tiraron de lo alto de un elevado edificio y fui cayendo lentamente hacia un río negro como el carbón, en el que aparecieron ojos y que comenzó a subir hacia mí y succionó mi cerebro.

La psiquiatría no sirve de nada. A estas alturas no me podría ayudar. Algo extraño ha pasado. Algo me ha estado hablando mientras dormía. Alguien disfruta con mis gritos. Tengo que llamar a Harvey W., para que me dé una referencia. (A continuación viene el nombre del investigador, su dirección y su número de teléfono, con lo que se acaba la agenda).

encontrar a alguna persona de más edad que haya llegado a conocer a los Ramsey.

Este hombre afirma estar seguro de que Marion Ramsey no mató a su familia. "No estoy diciendo qué es lo que pasó, porque simplemente no tengo ni idea. Pero esa chica era muy amable. Amaba a esos dos chicos. No los habría matado por nada. Es un lugar muy extraño, esa casa. Aún lo es. No pillarán a ningún chico tirando piedras a sus ventanas, no señor. Y no se atreven a entrar en ella, no. Está encantada."

LA CASA MARTENSEN

El exterior de la casa

La casa más cercana está a unos 800 metros de distancia de la casa Martensen. Esta casa, de madera, está formada por dos pisos y un pequeño ático. La base de la casa es de piedra y presenta una ventana, lo que revela la existencia de un sótano. La pintura desapareció hace años, pero las puertas y las ventanas están intactas. Una alta valla de madera circunda la casa y el jardín que delimita está lleno de malas hierbas y florecientes arbustos. Un camino empedrado, muy poco visible, lleva hasta el medio derrumbado porche delantero de la casa, recubierto por una maraña de rosas salvajes. Hay dos cosas interesantes en el exterior.

SEÑALES DE ESTAR HABITADA: hace poco que se han podado los rosales más cercanos a la puerta. Cabot-Jenkins se encargó de esto cuando llegó a la casa.

EL POZO SECO: al igual que el jardín delantero, el trasero está lleno de malas hierbas que llegan hasta la cintura, pero en este caso ocultan a la vista un viejo pozo, cubierto de tablas de madera medio podridas. Cada uno de los investigadores que entre en el jardín trasero deberá hacer una tirada de Suerte, comenzando con el jugador que tenga menos POD y luego yendo en sentido ascendente.

Si pasa la tirada, ese investigador pisa las tablas de madera, pero éstas aguantan su peso; deberá hacer una tirada de Descubrir para darse cuenta de las tablas que protegen el pozo y avisar de ello a los demás investigadores.

Si el investigador falla la tirada de Suerte, tropieza con las tablas del pozo. La FUE de las tablas es igual a 10; se compara con el TAM del investigador en la tabla de resistencia. Si el investigador gana, se cae por el pozo (puede hacer una tirada de DESx3 para ver si se consigue agarrar al borde). Si las tablas aguantan su peso, éstas crujen ominosamente y el investigador se da cuenta de que aquí se esconde algo. Si las tablas se hunden y el investigador no se consigue agarrar al borde, cae unos 7 metros y sufre 2D6 puntos de daño.

El fondo del pozo es oscuro y seco y está lleno de polvo. Si es de día, entra bastante luz como para que se pueda ver que hay unos cuantos huesos, en especial un pequeño cráneo humano que, a tenor de la pequeñez de los dientes, parece ser el de un niño. Esta súbita visión hace que el investigador pierda 0/1D2 puntos de COR. Otros huesos parecen pertenecer a animales de pequeño tamaño. Si se cava un poco, se desentierra un fémur adulto humano. Cuatro horas de excavación descubren una entrada al laberinto de Eihort; ver ese capítulo.

La casa Martensen, planta baja

1. EL PORCHE: las tablas podridas del suelo casi no pue-

den aguantar el peso de los investigadores. Los que pretenden subir hasta el tejado del pórtico provocan automáticamente que toda la estructura se derrumbe, causando 1D8 puntos de daño a los investigadores que estuviesen encima y 2D8 puntos de daño a los que estuviesen debajo.

2. EL CUARTO DE ESTAR: el suelo está cubierto por una gruesa capa de polvo; en el suelo se pueden ver huellas de pies humanos. Los investigadores pueden suponer que todas son de Cabot-Jenkins, pero una tirada de Seguir rastros muestra que las huellas corresponden a dos tamaños de zapatos diferentes. El segundo grupo de pisadas corresponde al nuevo suministrador de víctimas de Eihort, Howard Grant, un granjero de Camside (en el lado inglés del Portal). Todo el mobiliario ha desaparecido, aunque junto a la chimenea (que ha sido usada hace poco) se han colocado un par de cajas.

3. CUARTO TRASTERO: el suelo está lleno de cajas con objetos sin valor. Si se examinan durante dos horas, lo único que se encuentra son ropa vieja, piezas de bisutería, porcelana rota y juguetes de niños.

4. ESTUDIO-BIBLIOTECA: los ladrones no suelen estar muy interesados en los libros; las abundantes estanterías están casi llenas. Por desgracia, sólo hay libros de historia, novelas populares, libros para niños y las obras completas (27 volúmenes) de Hiram Crewe. Los libros de Crewe incluyen títulos como *Mi vida entre caníbales paganos*, *El místico completo*, *Mi guía a la Quiromancia*, *Mi cacería de fantasmas en la vieja Nueva Amsterdam* y otra basura sin valor.

5. COMEDOR: una gran mesa ocupa la mayor parte del centro de la habitación. Una tirada de Mecánica muestra que no la sacaron de aquí porque los tornillos de montaje fueron desmontados en su momento; deberían ser cortados uno a uno para poder desmontar la mesa y hacer que pudiera pasar a través del hueco de la puerta.

6. COCINA: estanterías polvorientas, con un fogón de hierro junto a la pared del Este de la habitación. La puerta que da al exterior está cerrada, pero sólo tiene FUE 10 y se puede forzar su cerradura con facilidad.

7. DESPENSA: más estanterías polvorientas, aunque en este caso hay también cajas y barriles vacíos. Si un investigador consigue una tirada de Suerte y otra de Descubrir (es necesario conseguir ambas) mientras examina esta habitación, descubre un pequeño ser pálido, parecido a una larva, que se arrastra hacia una esquina detrás de unas cajas. Si el investigador vio a esos mismos seres salir del cuerpo de Cabot-Jenkins, sufre la pérdida de 0/1D2 puntos de COR. De apartar la caja, no se ve a esa especie de larva por ninguna parte; se supone que ha desaparecido por una de las grietas del suelo.

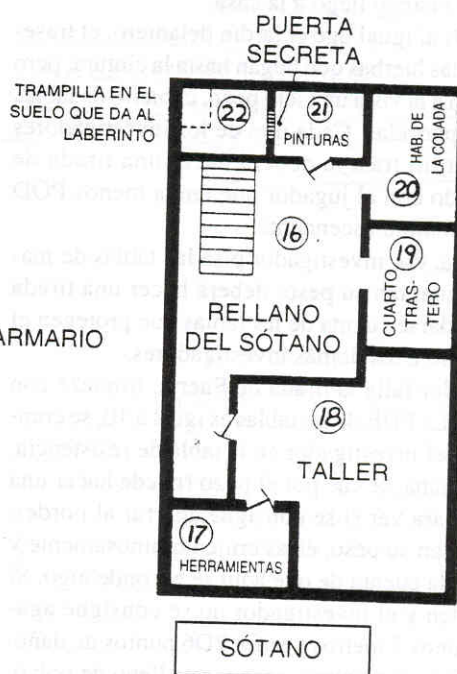
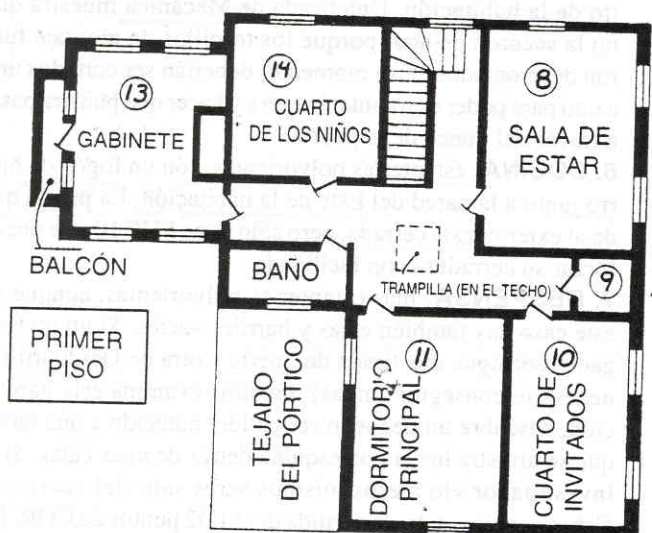
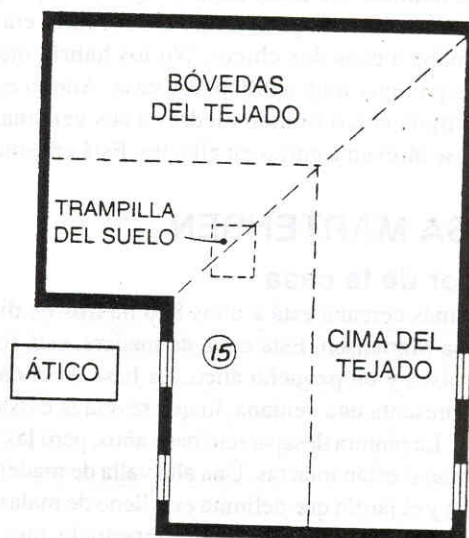
La casa Martensen, primer piso y ático

8. CUARTO DE ESTAR DEL PRIMER PISO: una silla cerrada y algunos libros mohosos encima de una estantería.

9. ARMARIO: contiene jirones de telas.

10. HABITACIÓN DE LOS INVITADOS: un tocador medio podrido (vacío) y el barato armazón de una cama con dosel. Cualquiera que esté examinando la cama espanta a varios murciélagos pequeños que colgaban del techo. Vuelan por la habitación y (si es de noche) salen de la casa a través de una ventana que está medio abierta.

LA CASA MARTENSEN, CERCA DE ARKHAM



11. DORMITORIO PRINCIPAL: esta habitación sólo contiene el armazón de una cama. Todo el que mire a través de la ventana que da al Sur nota una sensación de frío e incomodidad.

12. CUARTO DE BAÑO: contiene una gran bañera de patas acabadas en garras, un taburete, un botiquín vacío y un lavabo.

13. GABINETE: unas grandes ventanas permiten la entrada de la luz diurna en esta habitación y un par de puertas-ventanas dobles permiten el acceso a un pequeño balcón.

14. CUARTO DE LOS NIÑOS: aún hay una pequeña

silla, del tamaño apropiado para un niño. Junto a una de las esquinas se encuentra una hoja de papel arrugada con los garabatos dibujados por un niño. Muestra a una cosa grande, parecida a un gusano, atacando a cuatro figuras estilizadas.

15. EL ÁTICO: se llega a él por medio de una trampilla situada en el techo del pasillo del primer piso. Es lo bastante alto como para que una persona pueda estar de pie. Cajas y baúles se han apilado de tal modo que queda poco espacio por el que moverse. Las ventanas triangulares de la pared occidental y de la oriental dejan entrar poca luz. Como dijo Cabot-Jenkins, estas cajas sólo contienen ropas viejas, juegue-

tes de niños, fotografías de la familia Ramsey, recipientes oxidados, zapatos desgastados y viejos catálogos. Nada de esto importa a la hora de resolver el problema actual.

La casa Martensen, sótano

16. RELLANO DEL SÓTANO: en el rellano se han colocado cajas de cartón fino medio podridas; están vacías. Un investigador que esté buscando por aquí y que consiga una tirada de Descubrir llega a ver un ser pequeño y pálido, parecido a una larva, que se arrastra detrás de algunas cajas. Si el investigador llegó a ver salir a estos seres del cuerpo de Cabot-Jenkins, pierde 0/1D2 puntos de COR. Si se aparta la caja a un lado, la cosa ha desaparecido a través de una grieta de la pared septentrional, entrando en la habitación secreta.

17. HABITACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS: en ella hay martillos, sierras, un nivel, un taladro, una sonda de taladro, varios cepillos mecánicos y otras herramientas; todas ellas cuelgan de la pared por medio de clavos y clavijas. En las estanterías se han colocado recipientes con clavos, tornillos, tuercas y bisagras; todos los recipientes presentan muestras de óxido y corrosión, pero una tirada de Idea revela que algunas de las herramientas tienen bordes suaves y brillantes (lo que demuestra que hace poco que han sido usadas o preparadas para ello). Una tirada de Descubrir muestra que la puerta que lleva a las escaleras puede ser cerrada desde dentro.

18. TALLER: hay bancos de carpintero, un torno de mano y varias prensas de sujeción. Sobre uno de los bancos descansa una mesa fabricada a medias; su madera, que un día fuera fresca, se está volviendo gris por la edad.

19. CUARTO TRASTERO: contiene tablas de madera aserrada, tablones de madera dura para los muebles, vidrios de ventana de repuesto y una serie de mamparas para las ventanas de la casa.

20. HABITACIÓN DE LA COLADA: un antiguo rodillo de mano para secar la ropa mojada, un fogón y una tetera para calentar agua, cubetas de piedra y dos restregadores.

21. HABITACIÓN DE LAS PINTURAS: todo investigador con facultades psíquicas empieza a encontrarse mal en cuanto entre en esta habitación. Tal y como se dice en las notas de Cabot-Jenkins, es aquí donde los tres miembros de la familia Ramsey encontraron su fin.

Las estanterías recorren toda la pared oriental y la mitad de la septentrional. Contienen brochas, trapos para evitar las salpicaduras, harapos viejos y botes de pintura. Un armario grande y amplio ocupa la otra mitad de la pared septentrional; contiene ropas con gotas de pintura y más harapos.

Hay también otro armario de gran tamaño que tapa la pared occidental; contiene recipientes de pintura seca, barniz y trementina. Si se golpea, la parte de atrás suena a hueco. Si los investigadores deciden moverlo, hasta tres investigadores pueden intentar superar su TAM de 20 con sus FUE en la tabla de resistencia. Si la primera tirada no tiene éxito, no es posible volver a tirar hasta que otra persona les ayude. En última instancia, deberán destrozar el armario para poder llegar hasta el hueco de la puerta que oculta.

22. LA HABITACIÓN SECRETA: todos los que han entrado en la casa la han llegado a descubrir, de modo que no parece que quien la construyó quisiese que fuese demasiado

secreta. Está completamente vacía, a excepción de una enorme trampilla en el suelo de casi 1,50 m de lado.

Si se abre la trampilla, los investigadores descubren un túnel vertical de unos 10 metros de profundidad, que acaba en un túnel más ancho de tamaño indeterminado. Cada uno de los investigadores que estuviesen mirando el túnel la primera vez que éste se iluminó pierden 1/1D6 puntos de COR; a lo largo de las paredes del túnel, sobre la escalera que desciende y en la superficie inferior se agitan cientos de los seres parecidos a larvas (las Crías de Eihort).

Una larga escalera desciende por el túnel vertical, internándose en la oscuridad. Cada investigador tarda tres asaltos en bajar por ella hasta el fondo. La escalera no es muy resistente y los investigadores inteligentes harán pasar unas cuerdas por el túnel vertical (y es posible también que las usen en vez de la escalera). La escalera puede resistir sin problemas el peso de una persona. Si dos personas están sobre ella a la vez, comienza a crujir de forma siniestra y hay una probabilidad del 50% de que se derrumbe. Si son tres las personas que la utilizan a la vez, la probabilidad de que se convierta en astillas es del 75%. Si son cuatro o más las personas que están sobre la escalera, ésta tiene una probabilidad del 90% de derrumbarse. Sólo hace falta una tirada de derrumbamiento por cada ocasión en que éste pueda tener lugar.

Si la escalera se derrumba (con unos cuantos crujidos de agonía y un ruido súbito y definitivo,) el investigador que estuviese más cerca del fondo del túnel vertical pierde 1D6 puntos de daño, el que estuviese más arriba pierde 3D6 puntos de daño y todos los demás pierden 2D6 puntos de daño.

Aunque las Crías son inofensivas siempre y cuando los investigadores se muevan, atacarán a todo investigador que no se pueda defender (como alguien que se haya caído por el túnel y esté inconsciente o que en estado catatónico). Si sus amigos no acuden al rescate, cientos y luego miles de Crías se abalanzan y comienzan a roer rápidamente (1D6+1 asaltos) a la víctima caída, cubierta ahora por un montón de criaturas viscosas y blancas que se retuercen sin parar. Una vez el ataque ha comenzado, en cada asalto posterior causan 1D3 puntos de daño por mordisco. Aunque tardan una hora o más en dejar el esqueleto completamente limpio de carne, pueden ocasionar suficiente daño a la piel y los órganos vitales de la víctima como para que sea irreversible.

El laberinto

El túnel vertical acaba en una pequeña cueva de unos cinco metros de diámetro y una altura de algo más de tres metros. De él salen en diferentes direcciones cinco túneles más o menos circulares; todos ellos giran rápidamente a la izquierda o a la derecha, hacia arriba o hacia abajo. Sus paredes y techos parecen resistentes y están fabricados con arcillas amarillas o rojas compactadas. El aire es frío y maloliente; de vez en cuando se debe hacer una tirada de CON.

Recuérdese que los investigadores deben hacer las tiradas correspondientes si padecen batofobia, claustrofobia, monofobia, escotofobia o entomofobia y se deben aplicar pérdidas de COR razonables si los investigadores se dejan dominar por sus miedos.

Las Crías se encuentran en todas partes, cayendo de forma insensata del techo, arrastrándose por el cabello de los inves-

tigadores, subiendo por las perneras de sus pantalones, escondiéndose en sus bolsillos y aún cosas peores. Hay que utilizarlos para molestar a los investigadores; son demasiados como para esperar matar siquiera una pequeña parte de ellos. Una tirada de Zoología no los consigue clasificar como pertenecientes a una especie o un orden zoológico concreto. Una tirada de Mitos de Cthulhu lleva a la conclusión de que están relacionados de algún modo con los Mitos, pero no proporciona ningún otro dato.

El silencioso y frío laberinto se extiende en todas direcciones durante muchos kilómetros. Los investigadores deben fiarse de sus propios recursos para iluminar los túneles. De vez en cuando se puede pedir que hagan una tirada de Dibujar mapas, pero es fácil hacer marcas en las paredes de arcilla de los túneles. Los investigadores deben indicar cómo piensan explorar los túneles; sólo si no deciden tomar ninguna clase de medidas podrá el guardián pedirles que hagan una tirada de Dibujar mapas. Se puede hacer que el resultado de esta tirada no tenga consecuencias, ya que dentro del laberinto el movimiento viene regido por la suerte. Si los investigadores se quedan sin luz antes de volver al punto de partida, al pozo seco, o a la campiña inglesa, cada uno de ellos pierde 1/1D4 puntos de COR.

Los investigadores deberán elegir a uno de ellos como jefe del grupo. Mientras van caminando por el laberinto, de vez en cuando el jefe del grupo deberá realizar una tirada de 1D100, y el resultado de esta tirada se compara con lo que se indica en los párrafos siguientes. El guardián puede hacer que se hagan las tiradas de 1D100 que se sugieren y a continuación explicar con qué se han encontrado los personajes o inventar otras posibilidades.

- La tirada es mayor que el PODx5 del jefe del grupo: no encuentran nada.
- La tirada está entre su PODx3 y su PODx5: encuentran un montón de huesos humanos.
- La tirada está entre su PODx2 y su PODx3: encuentran un esqueleto, cuyo cráneo está abierto como el de Cabot-Jenkins y aún está cubierto de Crías. El traje del hombre está casi intacto. Sus bolsillos sólo contienen un billete británico de diez libras esterlinas.
- La tirada está entre su PODx1 y su PODx2: encuentran el túnel que lleva hasta el pozo seco de la parte trasera de la casa. El fondo del túnel está lleno de desperdicios que han ido cayendo de un túnel vertical que llega hasta la superficie. Se tarda entre tres y cuatro horas en retirar todos los desperdicios y poder acceder al túnel del pozo. Con una tirada de Tregar, un investigador podrá subir por el túnel vertical y llegar hasta el jardín trasero (las débiles tablas que lo cubren se pueden apartar a un lado con gran facilidad).
- La tirada es menor que el PODx1 del jefe del grupo: encuentran el Portal (ver más abajo).

Con la excepción del montón de huesos y de no encontrar nada, los resultados sólo pueden tener lugar una vez y están sujetos a los cambios que los investigadores puedan hacer. Por ejemplo, en el laberinto sólo hay un billete de diez libras esterlinas.

EL PORTAL: un extraño dibujo de líneas que se ha grabado en la pared del túnel avisa de la presencia del Portal.



Una cría madura en un frasco de muestras.

Con una tirada de Idea, un investigador se da cuenta que, mirando por el rabillo del ojo, parece que haya un gran túnel entre las líneas del dibujo. Esta visión desaparece cuando las líneas se miran directamente.

Un investigador que conozca el hechizo de Crear Portal o que consiga una tirada de Mitos de Cthulhu reconoce la importancia de estas líneas. Una vez identificado, el Portal no precisa de ningún examen ni tiradas de dado especiales; los investigadores pueden atravesarlo siempre que quieran. Cada vez que se use el Portal, cada investigador pierde 3 puntos de magia y 1 punto de COR.

Unos dibujos similares en las paredes del otro lado del Portal permiten a los investigadores volver al lado americano del Portal. Si poseen un Símbolo arcano portátil, pueden bloquear el Portal con él hasta que ellos (o alguien otro) lo retire de ahí. Si graban un Símbolo arcano sobre las líneas que forman el Portal, éste se cerrará permanentemente y se debe volver a usar el hechizo de creación.

El Portal permite el acceso a más laberintos, aunque los túneles a este lado son mucho más anchos (casi cuatro metros de una pared a otra). Los investigadores que en ese momento tengan menos de 40 puntos de COR perciben de inmediato que aquí acecha algo malvado que no pueden definir. Todos notan que se ha producido un descenso de la temperatura y un sensible incremento en el número de Crías que se arrastran por el suelo del túnel.

Al igual que ocurría en el lado americano, en este lado (que es el inglés) también se puede usar una tabla de acontecimientos. Se utiliza el mismo jefe de grupo, a no ser que los investigadores prefieran elegir a otro. De tanto en tanto, el investigador que hace las veces de jefe debe tirar 1D100; si se prefiere, se pueden olvidar las tiradas e ir describiendo lo que los investigadores van encontrando en el laberinto.

- *La tirada es igual o mayor que el PODx5 del jefe del grupo:* no encuentran nada.
- *La tirada está entre su PODx4 y su PODx5:* un montón de huesos humanos. La cartera (vacía) identifica la víctima como un tal Herbert Philip Magnus, del 4 de Trebuchet Lane, Camside, Gloucestershire, Reino Unido.
- *La tirada está entre su PODx3 y su PODx4:* los investigadores oyen en la lejanía el llanto de una niña. ¿Por dónde ir en este laberinto?

Si los investigadores fallan una tirada de Escuchar, la niña sigue llorando durante unos pocos minutos y luego se calla de repente. Nunca se le vuelve a oír.

Si consiguen la tirada de Escuchar, doblan las esquinas apropiadas y al final se encuentran con una niña de unos cuatro años, con el vestido rasgado y lleno de barro, que está golpeando con fuerza a las Crías. Se alegrará de ver a cualquiera, sobre todo si se trata de una mujer. Si se la coge en brazos, ella murmura con un suave acento británico "Habláis raro", y se duerme totalmente exhausta. Ver más adelante los datos referentes a Elspeth Grant.

- *La tirada está entre su PODx2 y su PODx3:* un túnel bloqueado por desperdicios lleva a la superficie; es posible ver la luz del día a través de algunas grietas. Se tarda tres horas en despejar el túnel y al final se accede a las ruinas de una pequeña casa, desde hace años cubierta por la maleza. El antiguo propietario era John Martensen. Ver el capítulo cercano "La ruina Martensen."
- *La tirada está entre su PODx1 y su PODx2:* una escalera, por la que se puede subir y llegar hasta la casa de Howard Grant. Ver el capítulo siguiente, "Howard Grant".
- *La tirada es menor o igual que su PODx1:* hay que tirar 1D20; si se saca un "1", Eihort hace acto de presencia. Si se saca entre un "2" y un "6", se encuentran con Howard Grant. Si se obtiene un "7" o más, no hay encuentros.

Con la excepción del caso en el que no se encuentran con nada, cada uno de los resultados es único. Por ejemplo, en todo el laberinto sólo hay una cartera perteneciente al señor Magnus del 4 de Trebuchet Lane.

Un guardián compasivo puede hacer que, si se encuentran con el dios, los jugadores puedan hacer una tirada de Ocultarse. Si tienen éxito, la masa pálida y resplandeciente del dios pasa a su lado en el túnel, ignorante de su presencia. Como es lógico, aún se deben hacer las tiradas de COR pertinentes. Los investigadores que intenten escabullirse deberán pasar una tirada de Discreción, o de lo contrario Eihort se dará cuenta de su presencia.

Grant y su casa

Howard Grant es otra de las víctimas del terrible Acuerdo de Eihort. Grant, un granjero de Camside, encontró las ruinas de la morada del brujo y poco después al mismo Eihort.

Él ahora hace de esclavo y suministrador de víctimas, intentando capturar caminantes solitarios para entregárselos a Eihort. Si descubre un grupo de posibles víctimas, Grant usará su hechizo de Contactar con Eihort para saber qué es lo que su dios desea. Si no le ven en el laberinto, Howard estará en su casa (70%) o cuidando de su cosecha (30%).

Si está en el laberinto, el 60% de su tiempo lleva consigo una escopeta y el resto del tiempo su hacha de cortar madera. Ya está bastante loco y no falta mucho para que las Crías salgan de su cuerpo.

Grant ya ha entregado la mayoría de su familia a Eihort. Su único familiar con vida es Elspeth, una niña de corta edad. Su casa es una cabaña de piedra sucia y medio derrumbada de cuatro habitaciones, con tejado de paja y ventanas pequeñas de cuatro cristales. La casa se ilumina por medio de velas o de una única lámpara de queroseno; no hay electricidad ni agua corriente. En el exterior y a menos de veinte metros de la casa, se puede ver un pequeño retrete y un pozo cubierto.

DESPENSA: cajas y sacos con comida esconden la escalera que da al laberinto.

COCINA: una chimenea, armarios y más alimentos, yesca, una destral, una mesa pequeña y dos sillas. Apoyada en uno de los rincones de la cocina se puede ver (durante el 40% del tiempo) la escopeta de Howard Grant; por el contrario, el resto del tiempo lo que se apoya contra el rincón es un hacha de cortar madera.

COMEDOR: una pequeña habitación, con una mesa y una única silla.

DORMITORIO: Como Howard entregó hace años su mujer a Eihort, ahora él es el único que duerme aquí. En un tocador se pueden encontrar ropas sucias y viejas. El mobiliario se completa con un jergón manchado y arrugado y unas sábanas espantosamente sucias.

Elspeth Grant: si los investigadores la encuentran en el laberinto, Elspeth está sucia, es frágil y desagradablemente bonita, y despierta la simpatía de todos. Piénsese en Shirley Temple. Es rubia, tiene el pelo rizado y lleva puesto un vestido de algodón de color azul. Sin duda alguna es inglesa. Tiene la función de advertir a los investigadores de la presencia de Howard Grant, a la vez que estimularles a que investiguen la parte inglesa del laberinto.



Elspeth Grant

Está cansada e irritable. Si se le pregunta con insistencia, acaba por decir que el abuelo Howard (ella pronuncia este nombre con precisión y sumo cuidado) la llevó a este lugar y le dijo que se quedase quieta un momento, que él estaría pronto de vuelta. Pero nunca volvió. Si se le pregunta, responde que tiene miedo de él, porque grita muy fuerte y la mira de forma tan extraña. No ha visto a ningún monstruo; sólo esos asquerosos bichos pequeños.

Los investigadores que encuentren primero a Elspeth y

luego a Howard Grant pueden emplear sus habilidades de Psicología o Psicoanálisis para usar a Elspeth como cebo para atrapar a Howard. Él quiere a la niña y preferiría que un investigador le sustituyese como suministrador de víctimas.

La ruina Martensen

De la primera casa de John Martensen no quedan más que tablones de madera quemados y medio podridos y cimientos a punto de derrumbarse.

Los vecinos de Camside fueron meticolosos en su labor destructiva, pero aún es posible encontrar algo de información en este viejo lugar. Cada media hora que los investigadores pasen excavando estas ruinas, incluyendo el estar cavando hacia arriba desde el laberinto, deberán hacer una tirada de Descubrir.

Si se falla la tirada, se desentierra un trozo de basura corroída o de porcelana rota. Una tirada que haya tenido éxito desentierra una caja de madera muy estropeada, con remaches de cobre, de unos 900 centímetros cuadrados de fondo y unos 13 cm. de alto. Los elementos no han tenido piedad con su madera; se deshace al tocarla y una de las esquinas ha desaparecido. A pesar de todo, se puede abrir con facilidad. En su interior hay un diario muy enmohecido. La mayoría de las páginas están pegadas las unas con las otras, aunque una tirada de Química conseguirá separarlas. Es posible restaurar el diario por completo, tardándose 1D100x3 días en leerlo en su totalidad.

En este preciso momento, sólo unos pocos extractos son legibles; cada uno de ellos precisa de una tirada de Leer/Escribir Inglés y de media hora para poder ser entendido.

PRIMER FRAGMENTO: situado cerca del comienzo del diario. Esta serie de párrafos describe el interés de Martensen por un demonio que él llama *Eihort*. Martensen descubre la existencia de esta criatura gracias a los fragmentos de unos textos escritos por un ocultista que le antecedió en varios siglos a quien Martensen consiguió resucitar.

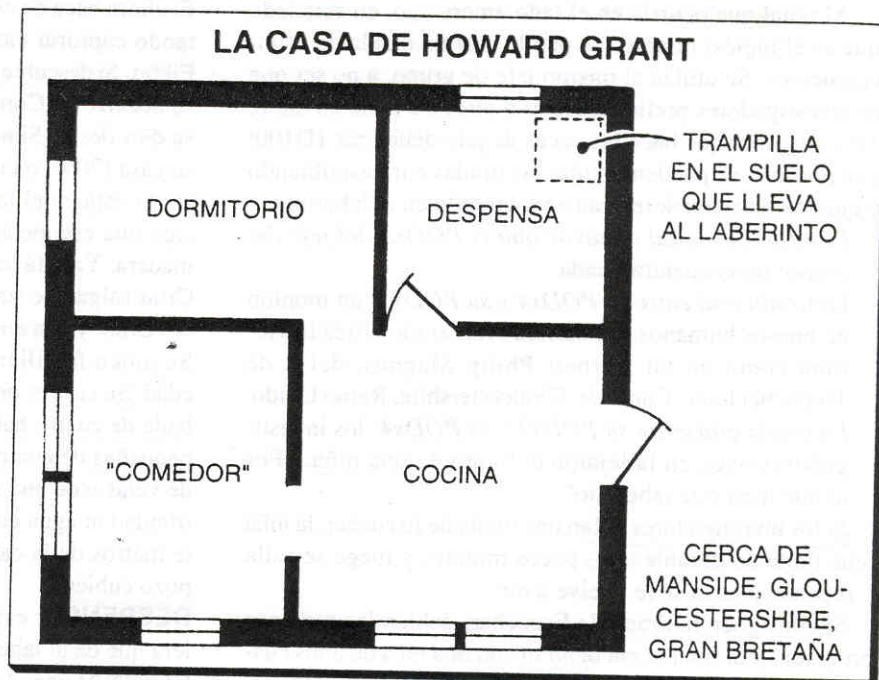
SEGUNDO FRAGMENTO: describe los hechizos que Martensen utilizaba en sus tratos con Eihort. Ver el recuadro cercano para las descripciones de Molestar a las Crías y de Encerrar a Eihort.

TERCER FRAGMENTO: se encuentra cerca del final del diario. Describe el miedo cada vez mayor que Martensen siente por la intranquilidad de los vecinos de Camside y sus precipitados planes para emigrar.

Eihort y los intrusos

Eihort puede enfrentarse a los intrusos de varias maneras posibles. Mientras están en el laberinto, uno o más de los investigadores puede ver a Eihort mientras éste se mueve por el lugar. Es más probable que esto ocurra si los investigadores se separan en grupos para explorar el laberinto con mayor rapidez.

Howard Grant podría contactar con Eihort y hacer que éste se dirija contra los intrusos. Es más probable que los



investigadores se encuentren con Grant en el lado inglés del laberinto, aunque Eihort le enviará al lado de Arkham para desbaratar cualquier intento de destruir con explosivos el Portal o de inutilizarlo de cualquier otra manera.

En ambos casos, los investigadores están metidos en un buen lío. Por medio de la telepatía, Eihort les exige a todos ellos que acepten el Acuerdo. A los que se nieguen les atacará despiadadamente.

Si los investigadores matan a Howard Grant o si un gran número de Crías mueren en el lado americano del laberinto, Eihort se trasladará a éste para descubrir la razón. El Guardián deberá decidir si es en ese momento cuando los investigadores se enfrentan a este Primigenio.

Recompensas y penalizaciones

Se ha incitado a los investigadores a que luchen contra un Primigenio, en lo que puede llegar a ser un enfrentamiento directo.

Si han echado una rápida mirada al laberinto y su bulliosa capa de Crías, pueden optar por volarlo por medio de explosivos, quemarlo o cometer cualquier otro acto violento. El uso de dinamita junto al Portal lo hace pedazos. Se consigue poca cosa más si se pasa al lado inglés y se destruye el Portal, o si se destruyen ambos lados del mismo. Estas medidas temporales y atolondradas son poco efectivas. Aunque cada investigador gana 1D3 puntos de COR, el guardián es libre de volver a plantearles este mismo problema y además poco después del final de esta aventura, simplemente trasladando la acción a otro lugar.

Podría parecer que borrar el lado americano del Portal sería una buena solución, pero en realidad pone las cosas peor de lo que estaban porque si Eihort se hubiera trasladado a Arkham quedaría atrapado a este lado del Portal, encontrando nuevos esclavos y reiniciando el ciclo de las desapariciones. Su precipitada medida parece perseguir a los investigadores y cada uno de ellos pierde 1D6 puntos de COR.

Los ataques que se realicen con hechizos y armas mági-

Tres nuevos hechizos

Molestar a las Crías

Provoca el nacimiento de las Crías contenidas en el cuerpo del destinatario de este hechizo. Para aprender este hechizo, se necesita una tirada de INTx2 con 1D100 y 15-INT días de estudio. Se requieren tres asaltos para recitar el hechizo y cada participante en el canto pierde 1D3 puntos de COR. El usuario y todos los que sepan el hechizo pueden gastar tantos puntos de magia como deseen; otros participantes que toquen al usuario mientras éste recita el hechizo pueden añadir 1 punto de magia cada uno, aunque la pérdida de COR de cada participante sigue siendo de 1D3 puntos. Por medio de la tabla de resistencia, se compara el total de puntos de magia con el número de días que han transcurrido desde que se inyectaron las Crías.

Si el hechizo tiene éxito, las Crías medio formadas salen del cuerpo por los orificios naturales de la víctima (lo que, de paso, causa un gran dolor y una gran vergüenza). Esta experiencia cuesta a la víctima 1D3 puntos de COR.

Las Crías pueden haber causado ya graves daños en el cuerpo de la víctima, que aún no se han puesto de manifiesto gracias tan solo a la presencia de las Crías en el cuerpo. De hecho, la salida de las Crías puede matar a las víctimas que estuviesen en un estado avanzado de

infección. Con la salida, la víctima debe perder 1 punto de vida por cada día en que estuviera infectada por las Crías.

Ejemplo: Georgette tiene 12 puntos de vida y las Crías han estado en su cuerpo durante siete días. Cuando salen de su cuerpo, pierde 7 puntos de vida por los daños que le han ocasionado, lo que le deja con 5. Sobrevivirá sin problemas y se curará por completo, mientras que las Crías expulsadas se alejan para morir en pocos minutos u horas.

Por cada persona infestada de Crías que hayan salvado, los usuarios ganan 1D2 puntos de COR cada uno (si la víctima sobrevivió a la salida de las Crías). Cada vez que se use el hechizo, los participantes se arriesgan a que Eihort aparezca y les ataque; esta probabilidad aumenta en un 10% por cada uso del hechizo. El ataque siempre se dirige contra el usuario que lo haya utilizado más veces o que tenga el POD más alto. De este modo, después de haber usado nueve veces el hechizo de Molestar a las Crías, un usuario en concreto tiene una probabilidad del 90% de que Eihort se manifieste.

Encerrar a Eihort

Obliga a Eihort a permanecer en el centro del laberinto inglés durante 365+1D10 días. Para aprender este hechizo, se requiere una tirada de INTx2 con 1D100 y 25-INT días de estudio.

Se tardan tres asaltos en recitar este hechizo y cada participante pierde 1/1D4 puntos de COR. El usuario y todo el que conozca el hechizo pueden gastar tantos puntos de magia como deseen; otros participantes que toquen al usuario pueden gastar 1 punto de magia cada uno, aunque los puntos de COR que se pierden son los mismos. Por medio de la tabla de resistencia, se compara el total de puntos de magia con el POD de Eihort (que es igual a 30); se necesitará al menos un POD de 21 para tener una probabilidad del 5%.

Si el hechizo tiene éxito, Eihort queda confinado en el centro del laberinto durante un año y 1D10 días. Si el hechizo fracasa, Eihort aparece ante los participantes y les ataca de inmediato.

Contactar con Eihort

Este hechizo es parecido a los demás hechizos de Contactar con Dioses de *La llamada de Cthulhu*, con la excepción de que las personas que han aceptado el Acuerdo de Eihort deben gastar 1 punto de magia (en vez de un punto de POD) cuando usen este hechizo. El dios aparece de inmediato en sueños si la persona está lejos, o en persona si está a pocos cientos de metros. En el momento de insertar este hechizo en el cerebro de quien ha aceptado el Acuerdo, Eihort extrae como compensación un punto de POD.

cas tienen altas probabilidades de éxito; si los ataques mágicos consiguen que Eihort se quede sin puntos de magia o puntos de vida, es expulsado de nuestro planeta y ya no vuelve a estorbar la paz de nuestro mundo. Cada investigador gana 1D10 puntos de COR. Todos los que hayan aceptado el Acuerdo y que estén vivos cuando se produzca la expulsión de Eihort expulsan las Crías de sus cuerpos, tal y como se detalla en el hechizo Molestar a las Crías. Estas personas pueden o no sobrevivir a esta experiencia, pero cada investigador gana 1D3 puntos de COR por cada otro investigador o amigo que se haya salvado con esta medida.

El hechizo que se encuentra en el diario de Martensen puede mantener a Eihort a raya, pero no le elimina de este mundo. Si los investigadores usan este hechizo con éxito y luego vigilan a Eihort de forma sistemática, cada uno de ellos gana 1D10 puntos de COR. Sin embargo, esta medida disminuye la capacidad de movimiento de los investigadores que estén vigilando al Primigenio y es posible que con los años se vayan volviendo locos.

Eihort

Primigenio

"En ese momento algo pálido se movió en el pozo y comenzó a subir desde la oscuridad; un óvalo blanquecino e hin-

chado que se aguantaba mediante miles de patas esqueléticas. En la forma gelatinosa aparecieron unos ojos que le miraban fijamente."

— Ramsey Campbell, "Antes de la tormenta."

Eihort es un habitante de las profundidades, que vive en una red laberíntica de túneles debajo de algunas casas de mala reputación. Al igual que todos los Primigenios, sus objetivos y las limitaciones que no le permiten conseguirlos no son entendidos por los seres humanos. Sin embargo, le agrada infectar a unos cuantos humanos con su semilla o Crías; por lo general, ésta es la única vez en que se llega a poner en contacto con los humanos.

Cuando Eihort acorrala a una víctima, su propósito no es el de acabar con ella, sino inyectarle sus Crías. Y lo que es más interesante, pregunta a la víctima si acepta cumplir la voluntad de Eihort o si prefiere morir. Si ésta desea morir, Eihort la aplasta; si prefiere vivir, debe aceptar el Acuerdo de Eihort, que se detalla a continuación.

Primero paraliza a la víctima (con un veneno de potencia 15, cuyos efectos duran 2D6 horas) y luego dirige Crías inmaduras por el interior de los orificios naturales de la víctima. Una vez allí, prosperan y llenan de túneles su cuerpo, perforando y sustituyendo los órganos, la musculatura y el

sistema nervioso de la víctima, creciendo en número y multiplicándose muchas veces.

Como es lógico, sólo los fanáticos y los estúpidos se ofrecen voluntarios a la hora de aceptar el Acuerdo de Eihort. Tanto si lo hacen de buen grado como si no, si un adorador de Eihort acepta el Acuerdo pierde 1D20 puntos de COR por esta experiencia. Durante la inyección de las Crías, Eihort también se apropia de 1 punto de POD de la víctima, enseñándole a cambio el hechizo de Contactar con Eihort.

Quizás como consecuencia de este canal mágico, el nuevo esclavo sufre ahora experiencias oníricas una vez cada 1D20+30 días. Estos sueños y visiones siempre tienen que ver con criaturas y lugares relacionados con los Mitos de Cthulhu; cada sueño ocasiona la pérdida de 1D6 puntos de COR y esta persona además gana 1D3% en su habilidad de Mitos de Cthulhu. Cada sueño dura 1D10 horas, durante las cuales las Crías pasan a controlar (mal) el cuerpo del esclavo. Si algún observador pasa una tirada de Psicología o Psicoanálisis, se da cuenta de los movimientos patosos y aparentemente distraídos del esclavo de Eihort.

Si mientras experimenta uno de estos sueños esta persona consigue una tirada de su POD o menos con 1D100, aprende un hechizo de los Mitos (elegido por el guardián), siempre y cuando también saque su INTx1 o menos con 1D100.

Por lo general, después de 1D100 meses de tiempo o cuando la COR de la víctima se ha reducido a cero, las visiones oníricas tienen lugar una vez cada 1D20+30 minutos y duran 1D20 minutos. Durante estas visiones la DES se reduce a la mitad, ya que las Crías luchan por conseguir el control del cuerpo que habitan. Después de 3D10 horas de visiones aceleradas, el horror llega a su punto culminante: las Crías salen del cuerpo de la víctima formando una cascada de desagradables criaturas pálidas parecidas a arañas. La víctima es desgarrada de un lado al otro mientras las Crías van apareciendo. Su nacimiento provoca la muerte de la persona que aceptó el Acuerdo. Ver esta espantosa muerte cuesta 1D3/2D6 puntos de COR.

Eihort conoce el hechizo de **Borrar Recuerdos** y a veces lo utiliza para hacer que estas personas se olviden de las Crías que crecen en su interior aunque aún experimentan las visiones oníricas que se han descrito en los párrafos anteriores. La única cura posible ante una infección de Crías es el hechizo del diario de Martensen. Si los investigadores han estado sujetos al Acuerdo durante algunas semanas, el hechizo no servirá de nada; sólo adelantará la ahora inevitable muerte.

NOTAS: todo el que sufra el mordisco venenoso de Eihort, pero consiga resistirse al veneno sufre la pérdida temporal de 2D6 puntos de DES y también de forma temporal pierde un 20% en todas las habilidades durante las 2D6 horas que duran los efectos del veneno.

El ataque por aplastamiento de Eihort es similar al de los chthonians cuando éstos retroceden algo y a continuación se abalanzan sobre los que están en la zona del ataque. Se debe hacer una tirada de ataque separada por cada una de las víctimas que se encuentran en esa zona más o menos circular objeto del ataque y los personajes pueden intentar esquivarlo.

Parece ser que el culto a Eihort ha disminuido en importancia en los últimos tiempos y que "ya nadie acepta el

Acuerdo, porque con los años Él le utilizaría para traer a Sus hijos al mundo."

Como el nacimiento de sus hijos precipita la muerte de su hospedador, es raro encontrar a personas dispuestas a aceptar el Acuerdo. Por lo general, los sectarios de Eihort son personas solitarias de dudosa salud mental.

EIHORT, DIOS DEL LABERINTO

FUE 44 CON 80 TAM 50 INT 25 POD 30 DES 12 PV 65
Movimiento: 8/1 cavando.

Armas: Mordisco 70%, 5D3* puntos de daño +veneno de paralización de potencia 15.

Aplastamiento 85%, 5D6 puntos de daño a todos los que estén dentro de un radio de tres metros.

* No hay bonificación al daño.

Armadura: ninguna, pero todos los ataques físicos sólo causan el daño mínimo; por ejemplo, una bala calibre .45 le causa 3 puntos de daño y 6 si empala. Además, este horrible ser regenera 3 puntos de vida por asalto de combate. Si se le reduce a 0 puntos de vida, los restos de Eihort se hunden en la tierra hasta que haya regenerado por completo sus puntos de vida en algún profundo lugar.

Hechizos: Borrar Recuerdos, todos los hechizos de Contactar, Convocar/Atar a un Chthonian, Convocar/Atar a un Gul y Crear Portal.

COR: ver a Eihort cuesta 1D6/1D20 puntos de COR.

Las Crías

El laberinto está repleto de decenas de miles de pequeñas criaturas globulares de color blanco parecidas a larvas o arañas. Estas Crías de Eihort son fáciles de matar (pisándolas, quemándolas, etcétera) pero su destrucción sistemática puede provocar la ira de Eihort.

Después de su terrible nacimiento, las Crías se arrastran y alejan del lugar para esconderse y esperar al momento en que los Primigenios vuelvan a caminar libremente por la Tierra. Cuando este momento llegue, las Crías existentes sufrirán una metamorfosis y se convertirán en criaturas parecidas a Eihort (aunque de menor tamaño). El Acuerdo de Eihort le permite estar seguro de que sus verdaderos siervos estarán vivos cuando las estrellas estén en posición correcta.

Las Crías no son inteligentes ni particularmente agresivas (quizás por su tamaño), pero sí atacan a todo ser que esté inconsciente, causándole el daño suficiente como para matarlo y a continuación roer los cuerpos hasta dejarlos en los huesos. En teoría, tardan 1D10 minutos en causar un punto de daño.

HOWARD GRANT, ESCLAVO DE EIHORT

FUE 15 CON 11 TAM 11 INT 10 POD 7
DES 10 APA 10 EDU 7 COR 0 PV 11
Edad: 61.

Armas: Hacha de cortar madera 35%, 1D8+2+1D4 puntos de daño.

Escopeta calibre 20 (dos cañones) 45%, 2D6/1D6/1D3 puntos de daño.

Habilidades: Botánica 15%, Descubrir 65%, Discreción 25%, Escuchar 65%, Esquivar 25%, Mecánica 40%, Mitos de Cthulhu 30%, Ocultarse 15%, Primeros auxilios 45%, Regatear 21%, Zoología 15%.

Hechizos: Contactar con Eihort.

Mala luna

En que los investigadores asisten a una reunión científica, aprenden a tener más respeto por las fobias y se embarcan en un extraño viaje con un final aún más extraño.

Notas sobre el escenario

Esta aventura ha sido preparada para que la jueguen entre tres y cinco investigadores experimentados. Muchos de los lugares y algunas de las empresas que en ella aparecen son reales, pero cualquier parecido con personas vivas o muertas es pura coincidencia.

Esta aventura es la última de Los Primigenios. Por ello y debido al propio argumento de "Mala Luna," hay que utilizar palabras solemnes o elegíacas cuando corresponda; la aventura es importante y participar en ella será algo memorable.

Este escenario comienza en una fecha concreta del año 1927, aunque no hay razón alguna por la que no pueda tener lugar en 1921. De ser así, el guardián deberá alterar un poco más la historia de la natación subacuática, pero hay que recordar que los trajes especiales de la compañía Siebe, Gorman & Co. son un secreto militar, y probablemente no haya pruebas de que alguna vez hayan existido.

El clima de la región a comienzos o mediados de la primavera es húmedo y con frecuencia ventoso. En la costa hace un poco más de frío y hay más niebla, por estar junto al mar de Irlanda.

En esta aventura los investigadores tienen una ocasión única de ayudar a un país aliado, o al Rey y a la Patria y de aprender más de lo que los hombres deberían saber. Si su salud mental resiste y tienen suerte, es posible que sobrevivan a esta aventura. Si el guardián se compadece de ellos, es incluso posible que vuelvan a sus casas.

Con excepción de los periódicos y revistas, que abundan en la región, las bibliotecas son relativamente escasas y no permiten llevar a cabo investigaciones prolongadas. Hay una probabilidad del 35% de que los investigadores puedan encontrar lo que buscan en Liverpool y en las ciudades industriales a su alrededor. Sólo se tarda entre seis y ocho horas en viajar hasta Londres, capital mundial de la investigación bibliográfica.

Información para el guardián

Una infrecuente serie de acontecimientos lleva a los investigadores hasta Lancashire y a tener problemas con el Servicio de Inteligencia de la Marina Real Británica. Las pocas habilidades de los investigadores tienen como consecuencia que se les haga una extraña oferta de trabajo, lo

que hace que se incorporen a un proyecto inusual: ¡la Expedición Lunar Británica, la primera aventura humana en el espacio, está siendo organizada desde una mina de carbón clausurada!

Hace un año los mineros encontraron un Portal activo creado por la Gran raza de Yith. Por desgracia, se abrió al vacío; el otro lado del Portal se encontraba en la Luna y cuando el Portal se abrió la diferencia de presión hizo que el túnel se derrumbara y se inundara.

El equipo de rescate incluía un equipo de buceo de la Marina Real, provisto de trajes de buceo estancos aún en fase de experimentación. Uno de los buceadores encontró el Portal y lo atravesó hasta llegar a la Luna. Aunque murió, los buceadores posteriores estaban mejor preparados y no murieron.

Ahora la Marina Real se ha apropiado de la mina y un equipo de expertos está construyendo la HMS Selene, una base lunar permanente. El objetivo principal de la misión consiste en encontrar una manera de entrar en las misteriosas pirámides resplandecientes que han encontrado y traer de vuelta a la Tierra tanta información como sea posible. Aunque los exploradores no lo saben, hay un problema: el complejo aún está habitado y no pasará mucho tiempo antes de que los esfuerzos de los exploradores obliguen a la Gran raza a cerrar el Portal.

La mayoría de la información de los Mitos referente a la Gran raza nos dice que eran unos científicos dedicados a la investigación y con una gran afición por la historia. Sin embargo, parecían ser capaces de abandonar todo su trabajo al emigrar a través del espacio y del tiempo. Estos datos provienen sólo de unas cuantas personas que han sido víctimas de su mecanismo de suplantación de mentes para poder viajar a través del tiempo, que llegaron a resistir el tratamiento de amnesia de la Gran raza. De hecho, la Gran raza ya había previsto la posibilidad de que hubiese fallos en su tratamiento de amnesia y por ello contaron la misma historia a todos los que han sido sus huéspedes.

La base lunar de la Gran raza contiene archivos de datos acumulados en el lejano pasado y es una especie de arca de Noé que las guarda para el futuro lejano. Más de cincuenta de sus guardianes descansan en animación suspendida bajo la corteza lunar. Dentro de millones de años, cuando la Gran raza se apropie de una raza de insectos, devolverán esos archi-

vos a la Tierra para a continuación trasladar sus mentes a otros cuerpos.

Por desgracia, los guardianes no quieren que ningún testigo pueda volver a la Tierra, por lo que enviarán a todos los supervivientes de la misión a un futuro lejano. Una vez allí, los investigadores tienen pocas probabilidades de escapar, algo más complejo de lo que parece.

Durante una parte importante de la aventura, los investigadores llevan puestos unos primitivos trajes espaciales. El guardián deberá asegurarse de que ningún jugador seriamente afectado de claustrofobia participe en esta aventura.

Numerosas pistas llevan a la HMS Selene, el nombre en código de la base lunar británica. Selene es la diosa griega de la Luna; si este nombre es demasiado obvio, se puede cambiar. Cuando se hicieron las pruebas de juego de esta aventura, al menos uno de los jugadores conocía el origen del nombre, pero no llegó a imaginar con qué se iba a encontrar.

Información para los jugadores

Ultimamente es raro que todos los investigadores salgan juntos; en el pasado, estos paseos les han llevado, con pocas excepciones, a enfrentarse con peligros mortales. Hoy es una excepción, ya que han recibido noticias de un importante adelanto científico. El profesor Moe, de Estocolmo, ha declarado haber tenido éxito en sus investigaciones sobre la precognición y hará una demostración pública de sus métodos esta tarde en el "Diogenes Club". ¡Se rumorea que un individuo bajo hipnosis describirá cómo será la vida dentro de sesenta años, en el año 1987!

Los investigadores ya saben que Moe ha ganado el premio Nobel y es una autoridad en el campo de la naturaleza y percepción psíquica del tiempo. Algunos le comparan con Einstein. Es un experto en costumbres populares, que ha escrito una biografía de Hans Christian Andersen y también ha publicado numerosos textos relacionados con las Ciencias ocultas. La ocasión de oírle hablar y quizás de poder conocerle personalmente, es demasiado buena como para que se la pierdan. Afortunadamente, los investigadores tienen amigos en el club y han conseguido invitaciones para asistir a la sesión.

MIENTRAS LA SALA SE VA LLENANDO de gente, cada investigador consigue oír algunas palabras de las conversaciones que tienen lugar a su alrededor.

"Greystoke está como una cabra y ese primo suyo de América no está mucho mejor...."

"Este Moe no es más que un charlatán, ¿sabe? ¡Cree en todas esas tonterías de Cthulhu!"

"Como le decía a Wimsey la semana pasada, necesitamos una explicación científica del Mal. Bueno, mi teoría...."

"Dunne está bastante excitado sobre este sujeto, pero yo me reservo la opinión."

"... Ella se ha ido con ese Crowley a una de esas islas (la siguiente palabra se debe pronunciar con tanto desprecio como sea posible) italianas. Melissa me ha contado que allí suceden las cosas más decadentes."

El "Diogenes Club"

La demostración del profesor Moe es un experimento científico auténtico; por desgracia nadie, con excepción de los investigadores, parece tomarlo en serio. Tres de los nombres que se mencionan durante la demostración aparecen luego en las páginas de un periódico, lo que hace que los investigadores deban viajar hasta Lancashire.



Profesor Moe

Es una lánguida tarde de verano y llueve un poco cuando los jugadores llegan al club. Antiguamente era una especie de refugio para personas solitarias, pero en el transcurso de la Gran Guerra una bomba lanzada desde un Zepelín explotó contra el club. Molestos por la reconstrucción que se llevó a cabo tras el fin de la guerra, la mayoría de los miembros más antiguos se dieron de baja y el club sobrevivió gracias a aceptar un abanico más amplio de miembros. El apacible ambiente monástico hizo de él un lugar de descanso favorito de filósofos y otros eruditos. De vez en cuando, los miembros invitan a algunas personas para que den conferencias en el club.

Los miembros de la clase alta de la sociedad, los sacerdotes o vicarios y los profesores de universidad podrán entrar en el club tras enseñar su invitación. Los mayordomos, ayudas de cámara y otras personas de bajo nivel social no habrán recibido invitación y no podrán entrar en el club. Los investigadores que pertenezcan a esta segunda categoría pueden esperar junto a la entrada o pasear por los alrededores. Las mujeres con invitación serán admitidas (ya hay en la sala dos mujeres que estudian en la universidad), pero los miembros más ancianos del club las miran con malos ojos.



Hans

La reunión tiene lugar en la planta baja, en la sala reservada para los que no pertenecen al club. Los investigadores llegan pronto al lugar, por lo que encuentran asientos libres en primera fila.

A medida que la habitación se va llenando de gente, los investigadores no pueden seguir ninguna conversación en particular. Debe dar la impresión de encontrarse en una imponente reunión de aristócratas y eruditos influyentes.

Bastante rato después, justo antes del inicio de la demostración científica, el profesor Moe hace acto de presencia. Es un hombre alto y delgado que da la sensación de ser muy inteligente, pero también parece enfermo. Habla un momento con el presidente del club y espera a que los últimos invitados se acomoden en sus asientos. Un joven que parece deficiente mental entra en la sala y se sienta con dificultad junto a Moe. Si el guardián quiere, uno de los investigadores puede haber escrito una carta a Moe en la que le hable

acerca de algún asunto de Ocultismo o de los Mitos y este investigador puede aprovechar la ocasión para hablar personalmente con Moe.

El anciano matemático y místico de Estocolmo sabe más del Tiempo y de los Mitos de Cthulhu de lo que querría. Hace todo lo que puede para evitar a la gente que conoce los Mitos, pero sus sorprendentes capacidades de razonamiento le permiten superar el miedo que ellos le inspiran. Las características de Moe y de Hans se encuentran al final de esta aventura.

Por fin, el presidente se levanta de su asiento, presenta a Moe y se sienta en uno de los asientos destinados al público. Moe comienza a hablar en un inglés perfecto, un poco pomposo.

El experimento del profesor Moe

"Buenas tardes, señoras y caballeros. Les doy las gracias por invitarme a su club. Como algunos de ustedes ya sabrán, he estado trabajando en una nueva teoría de la percepción temporal y con mis últimos experimentos he conseguido unos resultados moderadamente esperanzadores."

Como señal de modestia, hace una pausa y luego continúa. "¿Qué es el tiempo? La concepción tradicional es parecida a un río, fluyendo sin cesar ante un observador inmóvil. Nunca sabemos qué es lo que viene corriente abajo hacia nosotros, pero podemos describir qué es lo que ya ha pasado ante nuestros ojos. Sin embargo, tengo buenas razones como para pensar que esta visión del tiempo es una simplificación."

Moe tarda unos cuantos minutos en describir un complicado universo multidimensional, en el que el tiempo es principalmente un problema de percepción. Esta teoría es algo difícil de entender, pero los investigadores que pasen una tirada de Mitos de Cthulhu no descubren en ella nada que esté en desacuerdo con sus propios conocimientos. Poco a poco, Moe presenta la afirmación de que ha encontrado un método hipnótico por medio del cual el sujeto puede percibir los pensamientos de los habitantes del futuro.

"Mi método actual sólo funciona con una persona de baja inteligencia. Hans, que está aquí conmigo, es una persona psíquicamente sensible, pero que en todo lo demás está por debajo de lo que nosotros consideraríamos normal. Debo avisarles de que no me es posible dirigir la atención del pobre chico a un área concreta de sabiduría. Es difícil entender lo que va a ocurrir en el futuro y sólo podemos adivinar el año en el que nos encontraremos. He de decirles que en los experimentos anteriores los pensamientos que Hans captó estaban por lo general relacionados conmigo mismo o con alguna otra persona que estuviese contemplando el experimento. Un último aviso: parece que las décadas que se avecinan son una época desgraciada, con muchas crisis y tristeza en el mundo. Es posible que no les guste lo que van a escuchar."

Moe dirige al chico hasta una silla que mira hacia el público y susurra algo a su oído; los investigadores no pueden llegar a descubrir de qué se trata. Hans se sienta y adopta una postura rígida. "Ha llegado al estado de trance. Ahora intentaré dirigir la atención de Hans hacia el futuro cercano."

Moe dice unas cuantas palabras en sueco. Los investigadores que conozcan ese idioma las traducen como: "Venga, Hans. Hazlo por el tío Moe."

Hans comienza a murmurar, con cara totalmente inexpressiva. Hace una pausa breve después de cada frase: "No soy un ladrón." "Soy tu padre, Luke." "¿Hazme una tirada de COR y entonces veremos!"

"Basta," dice Moe, añadiendo una breve orden en sueco. "Este es un problema que se nos presenta a menudo. Hans ha captado pensamientos del futuro, pero estos pensamientos no tienen significado alguno para nosotros. Es curioso que hable en inglés; no conoce ni una palabra de su idioma. Vamos a intentarlo de nuevo."

Vuelve a mirar a Hans y repite su orden. Hans gime y a continuación comienza a hablar en inglés con un acento educado típico de clase alta: "Hemos perdido a dos hombres para nada. Esas cosas son tan antiguas como el tiempo. Unos cuantos kilos de explosivos no les harán ningún daño. Jones y Barber están muertos y Hotchkiss no estará recuperado hasta dentro de un mes. Jones estaba casado. ¿Qué le vas a decir a su mujer? ¿Que ha sido otro accidente? Más cosas como ésta y habrá una investigación en el Parlamento."

De repente Hans comienza a llorar en abundancia, a la vista de todos. Moe le examina durante un momento y luego dice: "Lo siento, señoras y caballeros, debemos dar esta demostración por finalizada. Hans ha estado sometido a un esfuerzo excesivo. Esto ya me ha pasado antes, cuando él ha captado pensamientos llenos de ira o tristeza. El descanso es el único remedio. Por desgracia, nos marchamos de Inglaterra mañana. Espero volver el año que viene y ser capaz de ofrecerles una conferencia mejor que ésta."

La reunión se acaba y la mayoría de los asistentes se dirigen al comedor o al bar del club. Uno de sus miembros se queja de que Moe estaba "desperdiciando nuestro tiempo en tonterías."

El comienzo de la investigación

Después de asegurarse de que no hay ningún peligro inmediato, el presidente del club abandona la sala durante unos minutos en busca de algunos camareros que puedan ayudar físicamente. Preguntará a los investigadores, que están sentados cerca de Moe y de Hans, si quieren ofrecer sus servicios. De hacerlo, Moe les agradece su ayuda. Hans parece exhausto y Moe está nervioso y tiene la cara azulada; padece una enfermedad hereditaria del sistema circulatorio, cuyos síntomas serán obvios a cualquier médico y lleva trabajando bajo presión durante cierto tiempo. Espera poder acabar sus investigaciones antes de morir.

Moe no les hablará acerca de los detalles de su trabajo (teme que sus métodos puedan llegar a ser peligrosos en malas manos) ni acerca de los Mitos de Cthulhu (sabe lo suficiente como para no querer tener nada más que ver con ellos). Si se le pregunta sobre el experimento, dice que la reacción de Hans ha sido tan fuerte que hace pensar en un acontecimiento que tendrá lugar en un futuro próximo; no tiene ninguna clase de reacción ante los sucesos más lejanos. Hablando en términos más generales, sugiere que es probable que la investigación psíquica revele que el libre albedrío no existe en realidad, ya que es posible predecir el futuro. "Sin duda," les dice, "sus propias experiencias con las fuerzas del mal incluyen indicios de su inevitable victoria."

En el momento en que el taxi se presenta, Moe les pre-

gunta si podría abusar un poco más de la buena voluntad de los investigadores y disponer de su ayuda para llegar al hotel "Savoy" y hasta su habitación. Si los investigadores están de acuerdo, intercambian tarjetas de visita con Moe y él aprende algo más de sus vidas (incluyendo su afición a recorrer el mundo luchando contra las amenazas de los Mitos y sus direcciones actuales).

Una vez en su habitación, da las gracias a los investigadores y les dice: "Como veo que están interesados en mis investigaciones, les agradecería que estuviesen atentos por si descubren algo más de esos nombres que Hans nos ha dado. Creo que eran Jones, Barber y Hotchkiss. Me pregunto cómo algo puede ser 'tan antiguo como el tiempo.' Cuando sepan algo, por favor envíenme un telegrama."

Una vez los investigadores se hayan puesto en contacto con Moe, ni él ni Hans vuelven a intervenir en esta aventura, aunque puede proporcionar a los investigadores algo de dinero para el viaje a Lancashire (*Se recomienda a todo el que quiera saber algo más de los experimentos del profesor Moe, que lea "La grieta en la cortina" de John Buchan*).

Si los investigadores creen que se han olvidado de algunas de las palabras de Hans, recuerdan que el secretario del club estuvo tomando notas. Todo el que esté interesado puede consultarlas cuando lo desee.

Cinco días después, en el *Times* aparece un pequeño artículo. No hace falta hacer ninguna tirada para poder leerlo. (*Ver más abajo; también se incluye en las ayudas de "Luna"*).

Ayuda 1 de "Luna"

Mueren dos buzos

Dos buzos de la Marina Real murieron ayer por la tarde en un accidente que se produjo mientras hacían prácticas cerca de Morecambe Bay, junto a la costa de Lancashire.

El suboficial Jones (de 29 años de edad) y el marinero Barber (de 27 años) estaban llevando a la superficie piezas de equipo del dragaminas *Highland Spring*, hundido durante la Gran Guerra. Las autoridades creen que debieron hacer detonar por accidente alguna de las minas explosivas que aún se hallaban en el casco del buque naufragado. Los cuerpos se han llevado a Barrow-in-Furness, donde se llevará a cabo una investigación.

En lo que va de año se han producido tres accidentes mortales en los que han fallecido buzos. Esto nos lleva a pensar que la Marina debería revisar las medidas de seguridad y el equipo que proporciona a sus hombres.

Aunque el artículo no menciona para nada a un tal Hotchkiss, es demasiada coincidencia. ¿Es posible que tenga algo que ver con el experimento del profesor Moe?

Los que tengan amistades en el Almirantazgo o el Gobierno se encuentran con una falta total de información. Nadie sabe qué estaban haciendo los buzos ahí y no se han

dado nuevas órdenes concernientes a la seguridad de los buzos. Cualquier amigo de alto rango (al menos un almirante, o un ministro) prometerá investigar por su cuenta y una hora después llamará por teléfono a los investigadores para decirles que no metan las narices en este asunto, sin ninguna otra explicación.

Los investigadores deben viajar a Lancashire para seguir con este escenario. Si necesitan algún estímulo, se les puede mandar un telegrama escrito por Moe e incluir con él el suficiente dinero como para que tengan libertad de acción (*se imprime cerca de estas líneas; también se incluye en las ayudas de "Luna"*).

Ayuda 2 de "Luna"

El telegrama del profesor Moe

URGENTE VIAJEN A LANCASHIRE DE INMEDIATO PARA ENTERARSE DE TODO LO RELACIONADO CON NOTICIA PUBLICADA EL MARTES EN EL TIMES DE LONDRES STOP VER ARTICULO MUEREN DOS BUZOS PAGINA TRES COLUMNA UNO STOP REMUNERACION LLEGARA POR GIRO POSTAL STOP POR FAVOR ENVIEN INFORME COMPLETO A MI CASA STOP FIRMADO MOE

Si los jugadores no van más allá en sus investigaciones, más o menos tres semanas después los periódicos publican la noticia de la desaparición de un buque de la Marina; se ha dado a la tripulación del HMS *Selene* como "desaparecidos, probablemente ahogados." Los intentos de descubrir más detalles al respecto no conducen a nada. Sin embargo, la función del guardián es precisamente asegurarse de que los investigadores no lleguen a leer esta noticia en los periódicos; para entonces ya deben estar muy lejos de Londres.

EL MISTERIO DE LA MARINA

Barrow-in-Furness

La ciudad está situada en la costa del condado de Lancashire, a unos cuantos kilómetros al oeste de Lancaster y al norte de Blackpool. La costa está muy industrializada, e incluso en los años 20 tiene una población de varios cientos de miles de habitantes, distribuida en numerosas grandes ciudades y muchos pueblos mineros e industriales. Los centros de población están conectados los unos con los otros por medio de carreteras y líneas de ferrocarril. Tierra adentro, más al este, se encuentran las Fells y el bosque Bowland, dos terrenos inhóspitos que en algunos lugares llegan a los 500 metros de altura. (*El mapa se incluye también en las ayudas de "Luna"*).

Hasta el año 1840 Barrow-in-Furness era un pequeño pueblo de pescadores. El descubrimiento de mineral de hierro y de carbón trajo consigo una rápida expansión. En 1927 es una ciudad sucia, llena de humo y de ruido, típica del norte de Inglaterra, que cuenta con unos 50.000 habitantes. Las

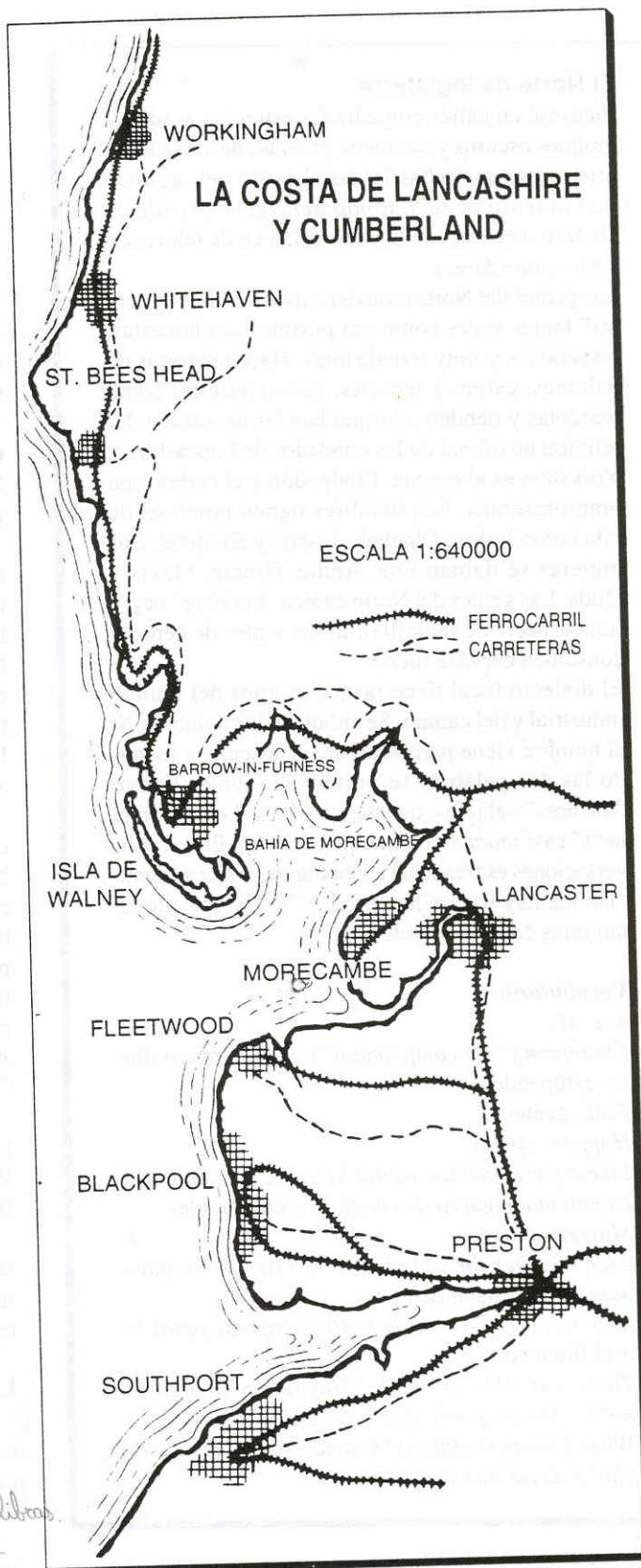
principales industrias son los astilleros (basados en los astilleros Vickers), las dársenas y los altos hornos. Barrow contiene una complicada red de tranvías y carreteras y numerosas líneas accesorias que llegan hasta los astilleros, las dársenas y las fábricas. Barrow es famoso por las pintorescas ruinas de la abadía de Furness y por su gigantesco Ayuntamiento de estilo victoriano, en cuya construcción se gastaron 80.000 libras esterlinas. La investigación oficial tiene lugar en la Clínica Médico-Forense, una sección del edificio del Ayuntamiento.

El modo más fácil de llegar a Barrow es por tren expreso de Londres a Leeds y luego un tren de cercanías hasta Barrow. Si los investigadores salen de Londres antes del mediodía, el viaje dura entre seis y ocho horas, llegando a Barrow a última hora de la tarde. El viaje por carretera es difícil y extremadamente lento, si el conductor respeta el límite oficial de velocidad (de 32 Km/h). No hay servicio de transporte aéreo, aunque Blackpool dispone de un fondeadero de hidroaviones y en la isla de Walney (que forma parte de Barrow) hay una pista de aterrizaje de hierba. Si los investigadores quieren pasar desapercibidos, el viaje en avión es poco recomendable. La distancia aérea entre Londres y Barrow es de 429 kilómetros, mucho más corta que si se viaja en tren o en coche. El Hotel de la Estación de Barrow ofrece alojamiento confortable, siendo frecuentado sobre todo por hombres de negocios e ingenieros en viaje de inspección; dispone de habitaciones suficientes para cualquier número de investigadores. Los aristócratas no quedarán impresionados ante la calidad de la comida y de las habitaciones, pero las camas están limpias y se sirve un buen desayuno. Por la noche hay muchas tabernas abiertas, una sala de cine, un café concierto y un teatro. Pueden encontrarse con muchos personajes del norte de Inglaterra, ninguno de los cuales es importante para esta aventura.

Es posible alquilar un coche en un garaje cercano al hotel: los modelos disponibles son un Baby Austin (10 chelines por día y 5 libras esterlinas de depósito), dos Morris Oxford (12 chelines y 6 peniques por día y un depósito de 7 libras y 10 chelines), y un Rolls Royce Silver Ghost (conducido por un chofer, 5 guineas por día, incluyendo el salario del chofer: sólo disponible para bodas y aristócratas).

(N. de los T.: el sistema monetario británico de la época tenía como unidad básica la libra esterlina, que equivalía a 20 chelines y cada chelín a 12 peniques; de este modo, una libra esterlina equivalía a 240 peniques. Por su parte, una guinea equivalía a una libra y un chelín, o lo que es lo mismo, 21 chelines. Este sistema se mantuvo en vigor hasta poco antes de la entrada del Reino Unido en la C.E.E., a principios de la década de 1970, siendo sustituido por el sistema decimal de 1 libra = 100 peniques.) 100 dólares = 21 libras.

Es posible encontrar mejores alojamientos y una mayor selección de vehículos en Blackpool, aunque el frenético ambiente que reina en esta última ciudad puede resultar molesta a algunos de los investigadores (N. de los T.: Blackpool es uno de los centros de veraneo más famosos e importantes de Inglaterra. Contiene numerosas tiendas y parques de atracciones y el ambiente es, como es lógico, bastante ruidoso en especial en el verano, que es cuando se desarrolla esta aventura).



Investigando en la ciudad

Los periódicos locales publican poco más que el mismo Times en su artículo. Mencionan que los cuerpos fueron transportados a tierra firme en un remolcador de la Armada, el Archimedes. La edición de este año del Jane's Fighting Ships (anuario de buques de guerra, que se puede encontrar

El Norte de Inglaterra

Piénsese en calles empedradas estrechas y sucias, molinos oscuros y satánicos y bandas de música que interpretan melodías lentas al estilo del segundo movimiento de la *Sinfonía del Nuevo Mundo* de Dvorak o el tema de la serie británica de televisión *Coronation Street*.

Las gentes del Norte (conviene usar la palabra "gentes" tantas veces como sea posible) son honestas, respetables y muy trabajadoras. Hacen carreras de palomas, galgos y lebreles, tienen hurones como mascotas y tienden a formar bandas de música. La religión no oficial de los condados de Lancashire y Yorkshire es el cricket. El algodón y el carbón son omnipresentes. Los hombres tienen nombres de pila como Jethro, Obadiah, Joshua y Ezequiel. Las mujeres se llaman Ena, Annie, Gracie, Mavis y Hilda. Las gentes del Norte comen "pudding" negro (una especie de morcilla), tripas y pies de cerdo y consumen cerveza fuerte.

El dialecto local tiene rasgos propios del mundo industrial y del campo. Se enfatizan los nombres. Si el nombre viene precedido de un artículo, a menudo las dos palabras se pronuncian juntas (como "the boss" —el jefe—, que pasa a "t'boss" —l jefe—, con la "t" casi muda o totalmente omitida). En las conversaciones es frecuente encontrar expresiones como "Donde hay basura hay bronce," o "No hay cosas tan raras como las gentes."

Vocabulario

Aye: sí.

Champion ("De campeonato"): bueno, maravilloso, estupendo.

Folk: gentes.

Happen: quizás.

Like a ferret down a rabbit hole ("Como un hurón en una madriguera de conejos"): con rapidez.

Marrer: amigo.

Nice weather for t'pigeons ("Un tiempo de palomas"): hace buen tiempo.

Nice weather for t'ducks ("Un tiempo de patos"): está lloviendo.

There's trouble at t'mill ("Hay follón en el molino"): ¡Puede querer decir eso mismo!

When I were a lad/lass ("Cuando yo era un muchacho"): érase una vez.

en la biblioteca local, que abre de 9 de la mañana a 8 de la tarde) confirma que el *Archimedes* es un remolcador de la Armada.

Con una tirada de *Idea*, el investigador que esté leyendo el *Jane's* se da cuenta de que en la descripción del barco no se dice nada sobre equipos de buceo. De hecho, la Marina Real dispone de varios buques que se han construido con la función de hacer de base para buzos y en teoría parecen más útiles para entrenar a los buzos inexpertos.

Los accidentes anteriores tuvieron lugar en Plymouth (en donde un buzo inexperto sufrió un envenenamiento por monóxido de carbono por culpa de un mal funcionamiento de la bomba de aire) y cerca de Southport, a unos cuantos kilómetros al sur de Barrow (donde el suboficial Collins se ahogó después de que su conducto del aire se atascase en los restos de un naufragio).

Es posible notar algunas coincidencias entre el caso de Southport, el experimento de Moe y el accidente más reciente: en ambos casos el *Archimedes* fue el buque de apoyo, un miembro de la Armada llamado Hotchkiss fue el testigo principal de la anterior investigación oficial y el marinero Barber también compareció como testigo. Otros miembros de la Marina Real que estuvieron implicados en el caso de Southport son el teniente de navío Peter Williams (un cirujano de la Armada), y el capitán de fragata Edward Niles.

La biblioteca local no dispone de un ejemplar del Registro de la Armada, una lista de todos los oficiales en servicio; si uno de los amigos de los investigadores tiene acceso a esta lista, tarde o temprano sabrán que tanto Williams como Niles están asignados al HMS *Selene*, un barco costero de entrenamiento. Ni los investigadores ni sus amigos pueden tener acceso a otros documentos con más datos sobre el HMS *Selene* y no se da ninguna pista sobre su situación actual.

La Armada es propietaria de dos edificios en la comarca: dos enfermerías situadas en Barrow y en Workington. Ninguna de ellas dispone de documentos en los que aparezcan alguno de los nombres que han aparecido en esta aventura. Ambos mantienen un registro de las visitas, lo que puede servir para que la Armada siga la pista de los investigadores. Las otras únicas relaciones que la comarca tiene con la Armada es la oficina de Representación del Almirantazgo en los astilleros Vickers (ver más abajo) y el Cuerpo de Cadetes del Mar (en Preston y en Southport).

La investigación oficial comienza a las 10 de la mañana. Los testigos principales son el teniente de navío Peter Williams, el capitán de fragata Edward Niles y el doctor Herbert Garden, cirujano jefe del hospital de los astilleros.

Garden se niega a hablar del caso antes del comienzo de la investigación oficial, a no ser que sea otro médico el que intente hablar con él; de ocurrir esto, ver la última parte del capítulo siguiente.

La investigación oficial

Como es poco probable que los investigadores hayan descubierto muchas cosas antes del comienzo de la investigación oficial, es esencial que la vista levante las sospechas de los investigadores.

Los investigadores que lleguen al lugar antes de las 10 de la mañana no podrán entrar en el edificio. A las 9:50 aparece un coche de la Armada, del que bajan dos hombres vestidos de paisano; se niegan educadamente a hablar con los periodistas o los investigadores antes de la vista. Los periodistas les otorgan los grados de "capitán de fragata" y "teniente de navío."

Los investigadores que consigan una tirada de *Descubrir* se darán cuenta de que ambos hombres tienen los ojos enrojecidos y la piel sonrosada; cualquier doctor en medicina

identifica a estos síntomas como los que aparecen cuando se producen cambios de presión (se puede también llegar a esta conclusión mediante una tirada de Diagnosticar enfermedades) pero se puede dar la impresión a los jugadores de que esto podría ser alguna extraña señal de los Mitos.

Cuando caminan, ambos hombres balancean sus cuerpos a uno y otro lado; lo que parece ser la forma normal de caminar de un marinero es en realidad el efecto de la gravedad después de haber pasado un cierto tiempo en la Luna. Cada uno lleva una pequeña insignia de bronce con forma de casco de buzo; es la insignia que la Armada otorga a sus buzos experimentados.

La puerta de la sala se abre a las 9:55 y los investigadores, los oficiales navales y una docena de miembros del público toman asiento en la sala. Un jurado de doce hombres del lugar ocupan sus asientos y un agente de policía ordena a todo el mundo que se ponga de pie; el juez hace acto de presencia.

El juez es Obadiah Polkington, un rico abogado y Juez de Paz con numerosas conexiones en las industrias de la región. De forma discreta, se le ha advertido que la Armada desea que el caso se cierre con el menor



El Juez Polkington



El teniente Williams

escándalo posible. Como la Armada es el principal cliente de gran parte de la industria de Barrow, Polkington cooperará en todo lo que pueda. Irá dando pistas al jurado para que emita un veredicto de muerte accidental, tratará con dureza cualquier interrupción y formulará pocas preguntas.

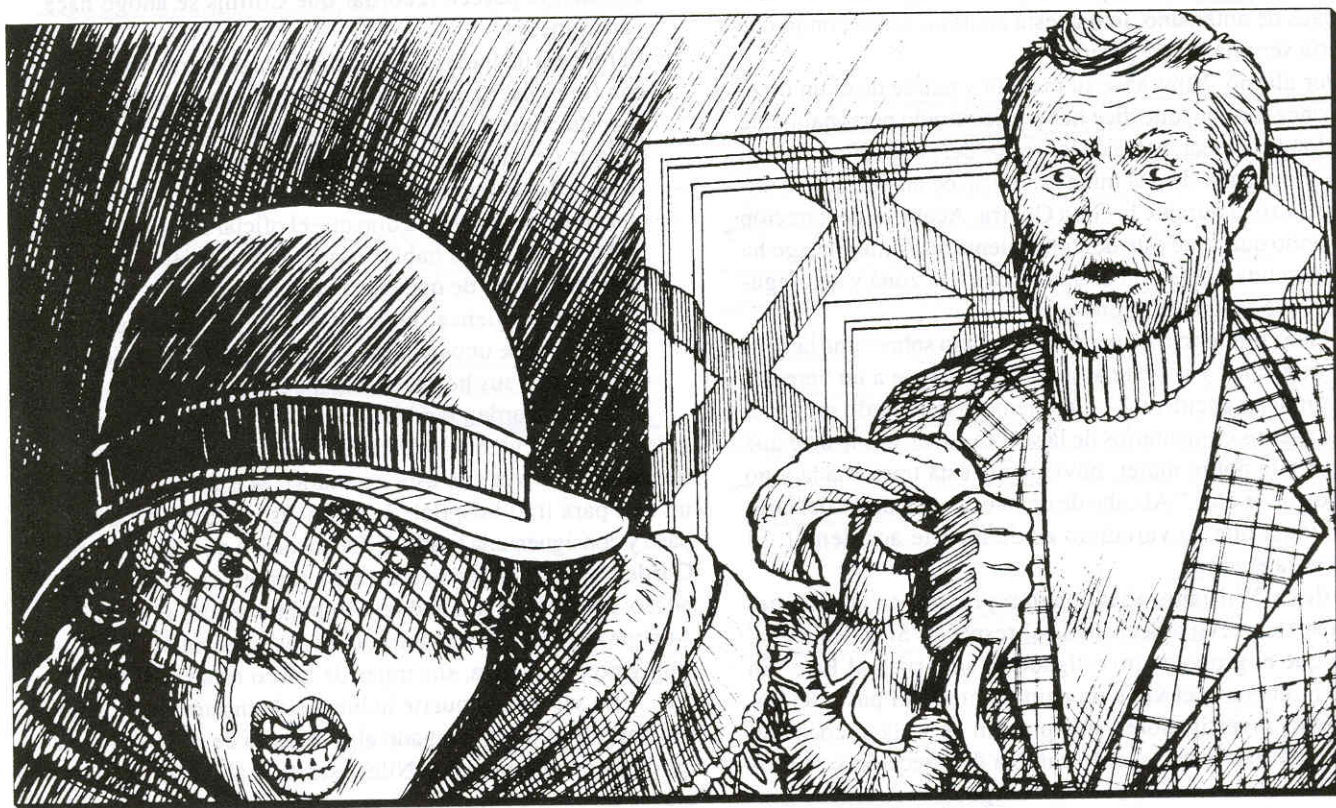
El primer testigo es el doctor Herbert Garden, del hospital de los astilleros. Describe el modo en que las víctimas fueron ingresadas a las 1:30 de la tarde y da una lista de las heridas que presentaban: pulmones destrozados, vejiga reventada y otros detalles desagradables. Acaba su testimonio diciendo que todas las pruebas corroboran la tesis de una explosión submarina.

Los investigadores con conocimientos médicos están de acuerdo con este veredicto. Sin embargo, una tirada de Psicología sugiere que Garden está preocupado por algo. El forense obstaculiza cualquier intento de formularle preguntas y el agente de policía detendrá a cualquiera que intente interrumpir la vista, encerrándolo en una celda por desacato al tribunal.

El siguiente testigo es el teniente de navío Peter Williams. Es un experto cirujano de la Marina, una autoridad en el campo de la medicina de las profundidades del mar y un antiguo jugador de rugby. Está haciendo un estudio de las consecuencias médicas del buceo y por casualidad estaba a bordo del *Archimedes* en el momento del accidente. Afirma que, sin previo aviso, se produjo una explosión submarina.



El doctor Garden



La señora Jones llevando la contraria al capitán de fragata Niles.

El forense le hace algunas preguntas rutinarias, a las que Williams responde de forma evasiva. Williams afirma no haber tenido nada que ver con el equipo de buceo y no participó en la elección de los restos que iban a ser explorados.

Por último, el forense llama al capitán de fragata Edward Niles. Niles afirma estar al mando del programa de entrenamiento de nuevos buzos de la costa occidental. Cuando se le pide que describa lo ocurrido, dice que se eligieron los restos de ese naufragio porque estaba bien señalado en las cartas del Almirantazgo y porque carecía de obstáculos. Era un buen lugar para adiestrar a buzos inexpertos.

En este momento del interrogatorio Niles es interrumpido por una mujer que se ha sentado cerca de los investigadores. Usa chal y velo negros y parece estar muy triste. Ella grita: "Yo soy Gladys Jones y mi Eddie no era un buzo inexperto. Él estuvo en el mar más veces de las que ustedes han comido caliente. ¡No necesitaba adiestrarse más!"

El policía se acerca a la mujer y la intenta calmar. Al final ella calla entre sollozos.

Con suavidad, Niles cambia su declaración. "Como iba a decir, el suboficial Jones era un buzo experimentado y estaba intentando enseñar los trucos del oficio al marinero Barber."

La señora Jones vuelve a gritar. "¡Barber también era buzo y tampoco necesitaba más adiestramiento!" Comienza a sollozar de nuevo. El forense ordena al agente de policía que la haga abandonar la sala.

Niles continúa con la descripción de una inmersión rutinaria que transcurrió con toda normalidad hasta el momento de la explosión. Una tirada de Idea revela que ha utilizado exactamente las mismas palabras que Williams; una segunda tirada de Idea supone que han preparado juntos sus declaraciones de antemano, lo que está en desacuerdo con lo que debería ser una investigación.

Por último, Niles abre su maletín y extrae de él un trozo de bronce torcido, que dice haber encontrado personalmente en el fondo del mar, cerca de los restos del naufragio. Lo identifica como parte de una mina británica, de un tipo que se utilizó en la zona durante la Gran Guerra. Acaba su declaración afirmando que, ante este descubrimiento, el Almirantazgo ha ordenado una operación de limpieza en la zona y se asegurará de que no quede ni una sola.

El juez pronuncia un pequeño discurso sobre "una lamentable tragedia," y solicita al jurado que llegue a un veredicto de "muerte accidental." Un miembro del jurado pregunta algo sobre los comentarios de la señora Jones y se le dice que "ignore a la pobre mujer, obviamente está trastornada y no sabe lo que se dice." Al cabo de un rato, el presidente del jurado anuncia que su veredicto es de muerte accidental. El juez cierra el caso.

Niles y Williams abandonan rápidamente la sala, negándose de nuevo a decir nada al respecto. Si se les sigue, harán que el grupo de investigadores se dirijan al Este. En algún momento del viaje un camión cierra el paso del coche de los investigadores, que pierden de vista al coche de la Armada (que acto seguido cambia de dirección y se dirige al Norte de la ciudad.) Si los investigadores aciertan y también toman la carretera de Broughton que va al Norte, no tardan mucho en alcanzar de nuevo al coche de la Armada. Si

el que conduce no consigue una tirada de Conducir automóvil, el conductor del otro coche se da cuenta de que les están siguiendo y para junto a la cuneta cerca de St. Bees. Con actitud pomposa, apunta el número de matrícula del coche de los investigadores. De detrás de un edificio aparece un segundo coche de la Armada, lleno de policías militares, con la misión de seguir al coche de los investigadores y de evitar que éstos continúen siguiendo al coche de los oficiales. A partir de este momento puede tener lugar alguna persecución de coches tipo película americana.

Mientras el juez abre el caso siguiente, la señora Jones permanece en la sala del tribunal; parece estar totalmente perdida. Pasará la noche en el Hotel de la estación de Barrow y al día siguiente por la mañana volverá a Londres con el cuerpo de su marido. El guardián debería procurar que los investigadores hablasen con ella antes de que se vaya.

Unas pocas bebidas pueden ser la mejor manera de conseguir que hable; una vez haya comenzado, el problema consistirá en extraer algo de información útil de todo lo que dice; habla de su marido, de su casa en Old Kent Road (N. de los T.: una calle de Londres), de su perro, de sus problemas de vejiga y de las enfermedades de sus parientes. No es una mujer estúpida, sino que está confusa; los investigadores compasivos se enterarán de algunas cosas de interés.

- No ha recibido noticias de su marido en los dos meses anteriores al accidente. La última vez que estuvo en casa de permiso no le quiso decir nada de su misión, excepto que era algo secreto.
- Su amigo Tony estuvo también de permiso más o menos en las mismas fechas. Tony se apellida Hotchkiss y también es buzo. Solía trabajar con otro buzo llamado Bill Collins; le parece recordar que Collins se ahogó hace varios meses.
- Barber era un buzo experimentado; hizo el curso de buceo con Jones hace cinco años. Hicieron el adiestramiento en la costa oriental; jamás ha oído hablar de que hubiese una escuela de buceo en la costa occidental.
- Aunque Jones nunca le hablaba de su trabajo en la Marina, ella cree que una vez le dijo que el oficial al mando se llamaba Niles. Jones había sido asignado al HMS *Selene*; no tiene ni idea de qué clase de barco es.
- Por último, piensa quejarse a su representante en el Parlamento de unos oficiales sanguinarios y descuidados que llevan a sus hombres a la muerte.

El doctor Garden también hace de testigo en el caso siguiente (un accidente industrial totalmente normal, que no tiene nada que ver con esta aventura). Más adelante cogerá un taxi para ir al hospital. Si los investigadores le salen al paso y consiguen una tirada de Elocuencia o de Charlatanería, Garden admite haber notado algo raro en el accidente de buceo; no había agua salada en los pulmones de las víctimas. Aunque la muerte sobrevino como consecuencia de la explosión y no por asfixia, sus trajes de buceo estaban desgarrados. A no ser que la muerte hubiese sido instantánea, cabría esperar que hubiesen tragado algo de agua de mar. También les dice que ignoraba que Niles estuviese al mando del programa de adiestramiento de nuevos buzos; hace un par de semanas le vio hablar con los ingenieros de la Vickers y supuso que tenía algo que ver con la ingeniería naval.

Garden es un materialista a carta cabal y se reirá ante la posibilidad que las muertes puedan tener algo que ver con las Ciencias ocultas. No sabe nada de los Mitos de Cthulhu.

Patriotismo

Los investigadores de nacionalidad británica pueden pensar que la Marina Real está metida en alguna especie de proyecto secreto, en el que es mejor no meter las narices. Si esto ocurre, quizás el guardián deba hacer algo para que los investigadores se interesen más por la aventura. Por ejemplo, que algún conocido influyente les aconseje que abandonen el caso, diciendo que "personas muy importantes" se han sentido molestas con sus pesquisas. ¡Todo investigador digno de tal nombre se tomará esto como un mayor estímulo para seguir investigando!

Adicionalmente, otros conocidos de los investigadores (incluyendo al profesor Moe) pueden enviarles información útil por telegrama en cualquier momento de la aventura. No hay que permitir que los investigadores escapen al anzuelo.

Investigaciones posteriores

Después de la investigación oficial, los investigadores pueden seguir varias pistas en Barrow y en Southport.

EL HIGHLAND SPRING: durante la Gran Guerra entró en un campo de minas y una de éstas se enganchó en sus redes, volando la sección de popa por los aires. Afortunadamente, sólo murieron dos miembros de la tripulación. Los investigadores pueden sopesar la posibilidad de alquilar un barco y examinar los restos del naufragio. Está a unos 1600 metros de la costa, a 27 metros de profundidad. En esta época no existe la bombona de aire, el equipo militar de buceo está en su infancia y como es lógico esta tecnología no está a disposición de los civiles.

No es posible alquilar trajes de buceo en Barrow. Tarde o temprano los investigadores oirán hablar del remolcador de salvamento *Gem*, con base en Fleetwood. El *Gem* también participó en los intentos de rescate de material del *Highland Spring*.

El capitán del *Gem* es Jonas Entwistle. Es bastante de fiar, aunque esto no debe parecer obvio a los ojos de los investigadores. Tiene 65 años de edad y sólo una pierna (se cayó en una caldera de hervir marisco mientras celebraba el fin de la segunda Guerra de los Bóers); tiene buen ojo (y una mano bastante indiscreta) para las mujeres. Su vieja pipa de espuma de mar deja ir un olor bastante desagradable. Sus expresiones favoritas son "Ustedes no conocen estas aguas. ¿verdad?" y "Más de una cosa extraña sucede en el mar." Ver sus características al final de esta aventura.

Es posible disponer de los servicios de su barco y de su



El Capitán Entwistle

desagradable tripulación por 25 libras esterlinas y otras 5 libras cada hora (o más si los investigadores tienen aspecto de ser ricos). Si los investigadores regatean hábilmente, estará de acuerdo en cobrar 10 libras esterlinas más otras 3 cada hora.

El *Gem* es un viejo remolcador a vapor impulsado por una rueda de paletas, equipado con un compresor manual de aire y un antiguo traje de buceo de la Armada (un modelo de la marca Siebe-Gorman, del que el capitán se muestra muy orgulloso). Incluye un gran casco de cobre con tres ventanillas. Detrás de sus rejillas metálicas de protección, el cristal de las ventanillas está rayado y ahumado. El traje ha sido fabricado con caucho y tela; hay varios parches de gran tamaño (prueba de que ha sido reparado varias veces). Está provisto de unas pesadas botas lastradas, un cinturón de lastre y una linterna eléctrica. El conducto de aire también puede ser utilizado para ponerse en contacto con la superficie.

Walter Dugdale, uno de los marineros de Entwistle, bajará junto a los restos del barco por cinco libras. Entwistle no dejará que ningún investigador se ponga el traje, a no ser que se le ofrezca una fuerte suma de dinero.

Se tarda una hora en poner la caldera bajo presión y llegar junto a la boya que marca la situación de los restos. Por fortuna, hace buen tiempo y el mar está relativamente tranquilo.

Si un investigador se pone el traje de buceo, hay que describirle el frío, el claustrofóbico olor a caucho y corrosión, la pesadez de las botas, la negrura de las aguas (¿Qué ha sido eso que se ha movido justo fuera del alcance de la luz eléctrica?) y la impresión de ver aparecer de repente los restos del barco en medio de la infernal oscuridad.

Si es la primera vez que el investigador hace de buzo, deberá hacer cuatro o cinco tiradas de DES para no caerse, para no dañar ninguno de los conductos contra los restos del barco, etcétera. Un investigador que rompa el traje deberá hacer una tirada de COR; de fallarla, pierde por el terror que siente 1D2 puntos de COR (pero cuando vuelve a la superficie recupera 1 punto de COR). La habilidad de Nadar no sirve de nada si se está usando un traje de buceo.

Quienquiera que baje no encuentra evidencias de que se haya producido una explosión submarina recientemente. El *Highland Spring* descansa sobre uno de sus costados y está cubierto por una gruesa capa de barro y óxido. La popa está muy dañada, pero es obvio que estos daños fueron ocasionados hace años. No hay mucho que valga la pena ser rescatado; los buzos de Entwistle ya sacaron de los restos todo lo que pudieron en 1920. No puede imaginar por qué el Almirantazgo puede estar interesado en ellos, ni siquiera como parte de un programa de adiestramiento. De hecho, en las últimas semanas no ha visto a ningún barco acercarse al barco naufragado. El fondo del mar es una suave capa de barro, sin señales de haber sido removida hace poco.

EL ARCHIMEDES: ya no está en Barrow y nadie está seguro de dónde está ahora. Sin embargo, tarde o temprano alguien se acordará de haberlo visto en Southport unos días antes del accidente. Los investigadores acabarán por enterarse de que la tripulación estaba de permiso cuando, de repente, se le ordenó volver al barco la misma mañana del día en que el accidente tuvo lugar. El capitán del puerto de Southport afirma que el *Archimedes* zarpó con destino a las

Shetland a la mañana siguiente del accidente. Se tarda varios días en llegar hasta ellas y no hay telégrafo.

LA ABADÍA DE FURNESS: no existen pruebas de que la abadía esté relacionada con fenómeno sobrenatural alguno; por tanto, no es posible encontrar ningún tipo de conexión con esta aventura. A pesar de ello, los investigadores pueden visitar el lugar. Son unas ruinas pintorescas.

EL CAPITÁN DEL PUERTO DE BARROW: si se le hacen muchas preguntas sobre las actividades de la Armada, se despertarán sus sospechas. Si uno o más de los investigadores no es británico, avisará a la policía. No puede proporcionar ninguna información útil.

LA FÁBRICA VICKERS: turnos de cientos de personas trabajan en ella durante toda la noche y en la puerta siempre hay dos policías vigilando. Querrán ver un pase de la fábrica antes de dejar entrar a cualquiera y registrarán todas las bolsas o cajas que lleven consigo. Más agentes de policía van patrullando por el interior.

Nadie puede entrar en el lugar, a no ser que tenga una buena razón para ello. Un periodista que afirme estar escribiendo un artículo sobre la fábrica y que consiga una tirada de Charlatanería podrá visitarla, pero junto a un acompañante que le hará de guía (cualquiera que vaya bien vestido y que muestre interés por la compañía también podrá visitarla junto a un guía). Es también posible entrar en la fábrica sustrayendo un pase (tirada de Vaciar bolsillos) y disfrazándose de trabajador. Sobornar a un trabajador a fin de que deje su pase costará a los investigadores 10+1D20 libras (cualquier trabajador que sea descubierto mientras "presta" su pase a alguien perderá su puesto de trabajo y se arriesga a acabar en prisión).

Es posible hacer preguntas a los trabajadores de la fábrica, siempre y cuando los investigadores anden con cuidado y escojan a personas que no vayan a hablar inmediatamente con la policía. La mayoría no sabe nada del HMS *Selene*; después de todo, la fábrica también hace otros encargos. Unos cuantos de los trabajadores han oído decir que la Armada está reequipando un submarino experimental, un antiguo submarino alemán, que va a ser bautizado con el nombre de HMS *Selene*. De vez en cuando llegan a la fábrica cajas con equipo para este barco y dos veces a la semana se presenta un camión de la Armada que se las lleva.

Una tirada de Descubrir mientras están dentro de la fábrica revela unos embalajes en los que se ha indicado **PARA EL HMS SELENE**. La mayoría tienen el distintivo de la fábrica Vickers, pero en cuatro de ellos se lee **SIEBE, GORMAN & CO**. Un poco de investigación por las bibliotecas (o la experiencia que tienen en el *Gem*) lleva a la conclusión que esta empresa fabrica equipos de buceo.

Si los investigadores abren los embalajes, los que provienen de Siebe-Gorman contienen trajes y escafandras de buzo. Las extrañas escafandras sólo tienen una ventanilla, unas rejillas laterales que parecen proteger válvulas y unos conductos metálicos reforzados conectados a unas grandes cajas de metal. No tienen conexión para tubos de aire más largos. Una tirada de Idea supone que las cajas de metal deben contener aire comprimido.

Los trajes son muy resistentes, con varias capas de caucho y piel y refuerzos metálicos entre una y otra capa. A no

ser que los investigadores tengan ocasión de examinar uno de estos trajes durante 15-20 minutos no se darán cuenta de estos detalles; a primera vista sólo son trajes de buceo.

Los embalajes de la fábrica Vickers contienen cilindros de gas y un complicado aparato que parece consistir en una serie de cilindros metálicos, válvulas y compresores eléctricos; se trata de una versión de mayor tamaño del purificador de aire utilizado en los trajes de buceo. Una tirada de Química muestra que el aparato tiene algo que ver con la purificación del aire, aunque no se le han añadido los compuestos químicos necesarios para ponerlo en funcionamiento. Este equipo es muy útil para un submarino.

En los embalajes no hay ningún recibo ni factura.

Una visita subrepticia a las oficinas de la fábrica Vickers sólo sirve para descubrir que todos los archivos están cerrados con llave y que fuera de horas de trabajo hay cinco vigilantes en el edificio. Los ladrones descubiertos en las oficinas o en los terrenos de la fábrica serán arrestados. En tal caso el juez Obadiah Polkington será quien presida la vista preliminar y llegará a la conclusión de que la importancia del delito, junto con la posibilidad de que estuviesen participando en actividades de espionaje o de sabotaje de instalaciones de la Armada, hacen imposible que se pueda fijar una fianza.

Si los investigadores ya saben lo suficiente, sus declaraciones rápidamente llaman la atención del servicio de inteligencia de la Armada y una entrevista con los investigadores lleva a que se anulen los cargos contra ellos y a que sean contratados (ver más adelante). Si esto no ocurre, deberán escapar de la cárcel.

Los representantes del Almirantazgo en los Astilleros Vickers se encargan de la compra de material y de la supervisión de los contratos. Ninguno de ellos sabe exactamente qué es el HMS *Selene*, con excepción de la historia sobre el antiguo submarino alemán y todos ellos tienen órdenes de informar de cualquiera que haga preguntas. En la fábrica hay una oficina del Almirantazgo; todos los papeles sin excepción se guardan en cajas de caudales cuando las oficinas estén vacías y ninguno de ellos revela la localización del HMS *Selene*.

EL HOSPITAL DE LOS ASTILLEROS: está estratégicamente situado cerca de la fábrica Vickers y el doctor Garden puede ser un aliado muy valioso si los investigadores consiguen que se interese en el asunto. Las extrañas historias sobre el mundo sobrenatural no servirán de nada; él supondrá que son falsas o simplemente un fraude. Puede ser útil el que se presenten con una historia interesante, que explique el porqué de su interés en el asunto sin dar demasiados detalles. Por ejemplo, podrían decir que son investigadores de paisano que trabajan para el Almirantazgo, enviados a la región para que descubran qué ha pasado a los buzos. Garden está medio convencido de que hay algo extraño en el accidente y no será difícil convencerle de que les ayude. Será aún más fácil si uno de los jugadores es un investigador privado famoso.

Garden no sabe mucho al respecto, pero puede conseguir pases para poder entrar en los astilleros (pero no para la fábrica Vickers), y les podrá avisar si el capitán de fragata Niles va a visitar los astilleros, o si alguien va a recoger las cajas para el HMS *Selene*.

EL MISTERIO BAJO EL MAR

Buscando la base

Si los jugadores deciden no buscar el HMS *Selene*, quizás sea necesario darles un pequeño empujón; la mejor manera es hacer que se encuentren con un camión de la Armada que ha sufrido un accidente de tráfico, tirando equipo de buceo y piezas de maquinaria por toda la carretera. Si además el capitán de fragata Niles está presente en el lugar del accidente, será muy fácil comenzar a atar cabos. Los marinos que conducían el camión llevarán en las gorras unas cintas en las que se lee *HMS SELENE*, lo que ya es una pista no tan sutil. Tarde o temprano aparece otro camión, que recoge toda la carga y se dirige a la base secreta.

El equipo de investigadores puede vigilar los astilleros, o llegar a un acuerdo con el Dr. Garden (y así poder seguir al siguiente camión de la Armada que acuda a los astilleros Vickers). Este se presenta antes del mediodía del siguiente día y sale de la fábrica justo después de la 1 de la tarde, dirigiéndose hacia el norte de Barrow. Sólo va por carreteras estrechas, para asegurarse de que no le siguen. Los que conduzcan los coches perseguidores deberán pasar tres tiradas sucesivas de Conducir automóvil para no perder al camión de vista.

Si se falla una de las tiradas, el conductor del camión se da cuenta de que le siguen, se detiene, pide ayuda por teléfono y luego da media vuelta y se dirige hacia el Sur.

En el momento en que el camión sale de Whitehaven en dirección Sur, un carro de una mina de carbón (con las iniciales *G & M* en las puertas traseras) sale de una carretera lateral y se detiene en medio de la carretera. El carretero (un infante de Marina vestido de paisano) baja del carro y simula examinar una de las herraduras del caballo. Este es un buen momento para que el guardián pueda practicar el acento de Lancashire. "Solamente estoy mirando esta herradura de aquí." Se niega por completo a mover el carro hasta que "yo esté seguro de que la yegua no va a cojear." Por cierto, el caballo es un macho castrado y el uso de la palabra *ella* muestra que el carretero no es lo que parece. Los jugadores sólo se darán cuenta de ello si tienen antecedentes rurales o más de 35 años de edad.

El carro bloquea la carretera por completo. Para cuando deja vía libre, no hay ni rastro del camión de la Armada; éste ha vuelto a dar la vuelta en St. Bees y a continuación ha llegado hasta la mina de carbón Grimsdale & Martin, a 5 kilómetros al sur de Whitehaven.

Si la primera vez que lo intentan no consiguen seguir al camión de la Armada, lo pueden volver a intentar uno o dos días después. Sin embargo, cada intento fallido hace que el siguiente sea más difícil, porque la Armada sabe que alguien tiene un interés poco saludable en sus actividades. Para cuando lo intenten por tercera vez, alguien habrá echado azúcar en el depósito de gasolina del coche de los investigadores, o les habrán desinflado los neumáticos.

(Hay en la región numerosas telefonistas y será necesario conseguir dos tiradas de Charlatanería o de Elocuencia, o bien una cita con cena incluida, o quizás un soborno, para hablar con la telefonista adecuada y saber a qué número llamó el conductor del camión de la Armada. Si los investi-

gadores tienen éxito, ella les dirá que llamó a Whitehaven 158; éste número corresponde en la actualidad a una conexión inservible. Con una tirada de Idea o de Buscar Libros, otras guías de teléfonos muestran que ese número perteneció a la vieja mina de carbón Grimsdale & Martin, al sur de Whitehaven. Si los investigadores llaman a ese número de teléfono, una voz fría dice "Whitehaven 158" y espera. La respuesta correcta consiste en dar nombre y graduación; es probable que los investigadores no respondan correctamente. Cuando no lo hacen, el telefonista de la Armada cuelga el teléfono).

En estos momentos los investigadores deben sospechar que cerca de Whitehaven debe haber alguna base secreta de la Armada. Si han seguido al camión con éxito, sabrán que éste ha entrado en las instalaciones de la mina de carbón Grimsdale & Martin. Un cartel dice que la mina está cerrada, pero las vallas de alambre de espino son nuevas y relucientes y dentro del recinto hay varios camiones aparcados. Los dos guardianes de la puerta parecen centinelas. Otros hombres patrullan a lo largo de las vallas provistos de escopetas y perros guardianes. Si los investigadores se vieron obstaculizados por el carro de la mina de carbón, pueden ver que también ha sido aparcado al otro lado de la valla.

Si el equipo de investigadores no ha conseguido encontrar la mina de carbón, deberán buscar más información en los alrededores; también es posible que decidan investigar por los pueblos más cercanos después de encontrar la mina.

St. Bees

Los acantilados de la punta de St. Bees, con una altura de unos 100 metros, protegen a este pequeño pueblo costero de los duros vientos del Norte; una suave playa hace que este lugar sea especialmente apropiado para tomar el Sol. Hay una taberna, unas cuantas pensiones, una cafetería, una iglesia, una estación de ferrocarril, una comisaría de policía (con un único agente), y unas cuantas granjas algo alejadas del centro del pueblo. La mayoría de los hombres del lugar trabajan en Whitehaven.

El cementerio de la parroquia tiene una pista: un nuevo monumento conmemorativo en recuerdo de ocho habitantes del pueblo, que murieron "en la inundación de la mina Grimsdale & Martin" en 1926 (o en 1919, si se juega la campaña de *Los Primigenios*). Todos los lugareños pueden contar a los investigadores cómo se inundó la mina; como es lógico, desconocen los detalles relacionados con los Mitos. Nadie sabe por qué el pozo ha permanecido cerrado; sin embargo, se extendía hasta tres kilómetros por debajo del fondo del mar y probablemente sea muy difícil volverlo a abrir si se ha producido un derrumbamiento de grandes proporciones. Los habitantes del pueblo mencionan que los buzos de la Armada consiguieron recuperar los cuerpos de algunos de los mineros. De las paredes de la taberna del pueblo cuelgan recortes de periódicos enmarcados y que dan detalles del desastre; una de las fotos muestra al capitán de fragata Niles. Bajo ella se ha escrito "Uno de los valientes buzos de la Armada que recuperaron los cuerpos del pozo."

La guía de teléfonos de la taberna es algo antigua y en ella el número Whitehaven 158 corresponde a las oficinas de la mina de carbón Grimsdale & Martin.

En St. Bees es posible alquilar un pequeño velero, aunque los investigadores olerán a pescado durante varias horas después de haberlo usado.

Se ha ordenado al agente de policía del pueblo que informe de cualquier persona que vaya haciendo preguntas sobre la Armada o la mina, o que se comporte de una manera extraña. Llamará a la comisaría de policía de Whitehaven, que a su vez pasa el aviso a la Armada. Se han establecido acuerdos similares por toda la región.

Whitehaven

Esta ciudad minera es famosa por sus pozos marinos, que van siguiendo las vetas de carbón hasta unos cinco kilómetros por debajo del fondo del mar. La empresa Grimsdale & Martin es propietaria de otros dos pozos, que aún están en activo. Si los investigadores intentan descubrir por qué el pozo inundado no se volvió a abrir, se les dirá que, de todos modos, estaban perdiendo dinero con él; si no se hubiese inundado, con toda probabilidad ahora estaría cerrado.

Los principales directivos de la empresa saben que la Armada ha comprado el pozo; creen que las galerías aún secas de la mina se están utilizando para guardar archivos del Gobierno. Después de todo, los bombardeos de los Zeplines hicieron que muchos archivos importantes se tuviesen que evacuar de Londres y el Gobierno querrá estar preparado si vuelve a suceder. Como es lógico, se supone que esto es un secreto, pero los investigadores que pertenezcan a la clase alta podrán enterarse de esto si participan en la limitada vida social de la ciudad, o si simulan tener alguna razón oficial para conocer el estado actual del pozo.

Bastantes iglesias disponen de monumentos conmemorativos del desastre del año anterior; todos ellos son parecidos al de St. Bees. Toda la información que se puede encontrar en St. Bees se puede conseguir también en Whitehaven.

Whitehaven dispone de hotel, estación de ferrocarril, astilleros, biblioteca y otras modernas instalaciones y es una base razonable para las investigaciones en esta región.

En la biblioteca de Whitehaven, los jugadores acabarán por descubrir que el pozo es propiedad de la Armada (aunque esto supone un día entero de trabajo). Es lo único que la Armada posee en toda la ciudad. El almacén que se describe más abajo ha sido alquilado y es imposible descubrirlo porque un representante de la Armada lo ha alquilado usando un nombre supuesto.

La mina de carbón Grimsdale & Martin

El pozo G & M cerca de St. Bees se abrió justo antes de la Gran Guerra, pero la producción de mineral nunca llegó a cubrir los gastos. Sólo se mantuvo abierto gracias a la escasez de carbón que hubo durante la guerra. Para cuando ésta terminó, el pozo se internaba bastante por debajo del fondo del mar y se había convertido en una inversión demasiado importante como para abandonarla. Las instalaciones están intactas en su mayor parte; la Armada se ha hecho cargo de los edificios existentes y ha construido unas cuantas cabinas para alojar al personal. Esta es una base de alto secreto; los intrusos serán considerados como espías.

Es posible llegar al lugar por carretera o campo a través.

Es posible acceder a ella también por mar, siempre y cuando los investigadores hayan previsto llegar a una estrecha playa durante la marea baja y luego escalar por el acantilado de 20 metros de altura. Durante la marea alta las olas destrozarán los barcos contra los acantilados, haciendo que la escalada sea muy difícil o imposible.

Hay unas cuantas cuevas por los alrededores; todas están inundadas durante la marea alta y ninguna de ellas es importante para esta aventura (aunque los investigadores pueden malgastar mucho tiempo explorándolas).

En todo momento hay ocho infantes de marina montando guardia, mientras que por las instalaciones de la base hay otros veinte infantes que no están de servicio. Visten de paisano y llevan escopetas y las patrullas (formadas por dos infantes) están acompañadas de perros pastores alemanes (Mordisco 40 %, 1D6 puntos de daño). En la cima del acantilado se ha apostado un guardia; durante el día usa prismáticos para observar a los barcos que se acercan. Los investigadores que estén en un barco cerca del acantilado notan de vez en cuando la luz que se refleja en las lentes de los prismáticos.

Las características más importantes de la mina son la planta de procesamiento (ahora oscura y vacía), un gran montón de escoria, un montón más pequeño de carbón, el andén de carga del ferrocarril y el edificio de montacargas y el de la boca del pozo. El lugar está rodeado de una nueva valla de alambre de espino; el lugar por donde entraba la línea de ferrocarril ha sido bloqueado con alambre de espino y en la actualidad la única puerta de entrada es la de la carretera.

El alambre está conectado a un sistema de alarma, que hace sonar un timbre si es cortado. El sistema no indica dónde se ha producido el corte, de modo que los guardias y los perros revisan primero todo el perímetro de la base y a continuación registran el interior en dirección al pozo. Los investigadores que consigan una tirada de Descubrir se dan cuenta que el alambre de espino se ha sujetado a los postes de madera de la valla mediante filamento aislante.

La planta de procesamiento del carbón está llena de vagonetas oxidadas, cinta transportadora de lona medio podrida e inmensos martillos y trituradoras a vapor. A nivel del suelo hay dos puertas firmemente cerradas con cadenas y unas grandes aberturas para las cintas transportadoras que unían a este edificio con el montón de escoria y con el andén de carga del ferrocarril. Es posible entrar en la base trepando por los soportes de la cinta del montón de escoria, a continuación andar por la cinta transportadora hasta el siguiente grupo de soportes (que ya está dentro del recinto vallado) y bajar por ellos hasta el suelo. Tanto la cinta como sus soportes crujen y se balancean de forma alarmante mientras se hace esto (las tiradas de Discreción no servirán de nada), y todo el que padezca Agorafobia o Acrofobia deberá realizar algunas tiradas de COR para evitar sufrir ataques de ansiedad.

El montón de escoria es bastante inestable; un año de abandono ha hecho que la superficie sea resbaladiza y con tendencia a hundirse. Para poder escalarlo (ya sea para llegar hasta los soportes de la cinta transportadora, o sólo para espiar desde su cima) se deben realizar dos tiradas de Trepador; si alguien saca un 96 % o más, comienza una pequeña avalancha: el causante de esa tirada y todo el que esté por deba-

o suyo deberán pasar una tirada de Salto para evitar ser arrastrados o de lo contrario pierden 2D6 puntos de vida. Además, las avalanchas hacen ruido. 1D3 minutos después llegan al lugar dos guardias con perros pastores. Si se trepa, también el montón de carbón puede sufrir avalanchas.

Los guardias registran todos los vehículos que entran en el lugar, pero el único que lo hace es el carro de la mina de carbón (si se ha usado para obstaculizar a los investigadores). Una vez hayan encontrado la mina, ningún otro vehículo entra o sale de ella hasta el día siguiente. Después de ese momento y sólo si el guardián quiere, un camión puede ir a Barrow a recoger más material.

Los guardias no dejarán que nadie no autorizado entre en la mina, ni tampoco llamarán a sus superiores, a pesar de las tiradas de Charlatanería o de otras habilidades. Dirán a los entrometidos lo siguiente: "¡Váyanse de una vez, joder! ¡La mina está cerrada!" Con una tirada de Conocimientos, los investigadores no británicos se darán cuenta de que los guardias tienen acento Cockney (propio de Londres), muy

poco común en Lancashire (los británicos lo sabrán automáticamente).

Como es natural, los guardias informarán de cualquiera que muestre estar interesado en la mina y anotarán el número de matrícula de los coches, junto con otros detalles.

EN LA MINA: desde el exterior no se ve que haya mucho movimiento. De vez en cuando, unos hombres se mueven de un edificio a otro. La máquina de vapor del edificio con la bomba de agua funciona día y noche, sacando agua de la mina. Cada cuatro horas el montacargas baja y vuelve a subir a la superficie; los investigadores de mente despierta probablemente supondrán que se trata de un cambio de turno.

Esto se produce una noche tras otra; durante la noche, los trabajadores del lugar y los guardias llevan linternas o lámparas y todas las ventanas están cerradas y las persianas bajadas.

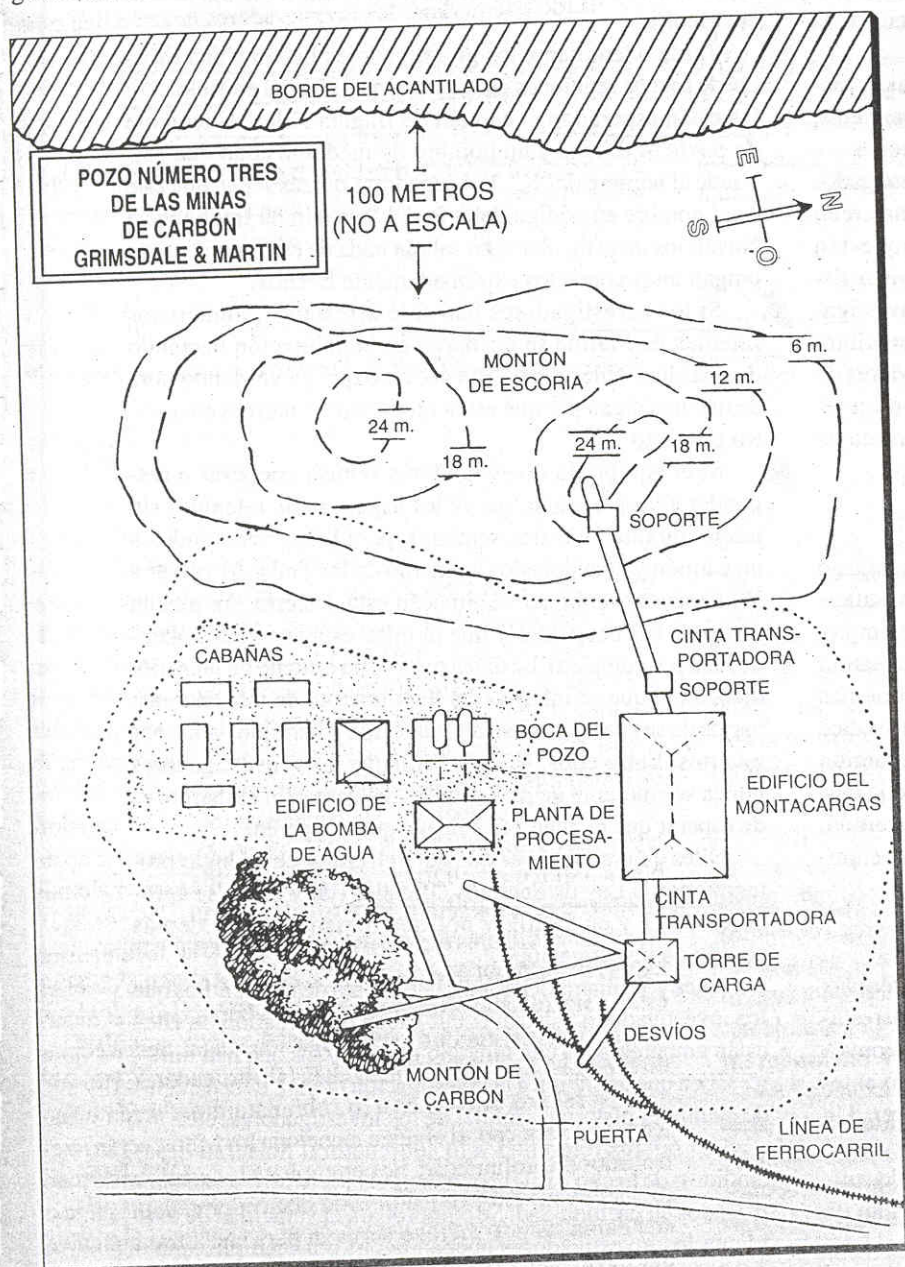
Los investigadores deberían en este momento formular un plan. Si no han llamado la atención de la Armada mientras buscaban la mina, pueden intentar entrar por la fuerza

(y probablemente sean atrapados por los guardias). Una vez capturados, serán esposados, se les hará subir a un camión, para luego ser conducidos a Whitehaven (en donde serán interrogados).

Si consiguen escabullirse de los guardias y llegan hasta el pozo, es posible incluso que lleguen hasta el Portal; sin embargo, esto supone encontrar el túnel correcto, esquivar a varios mineros, ir bajo el agua y evitar las bolsas de gas que aún hay en la mina (los trajes especiales usados por la Armada se guardan bajo llave y no podrán encontrarlos en ningún registro apresurado). El viaje hasta la Luna les supone la pérdida de 5 puntos de magia y 1 punto de COR. Por desgracia, sus heroicos esfuerzos sólo consiguen que los investigadores lleguen a la Luna sin ninguna clase de protección; esto les da exactamente su CONx1/3 asaltos de combate (redondeando hacia abajo) para volver a la Tierra antes de que sus pulmones estallen. Si consiguen volver, pierden 0/1D4 puntos de COR por la experiencia y el viaje de retorno les vuelve a costar 5 puntos de magia y 1 punto de COR.

Es más probable que en algún momento anterior de la aventura nuestros héroes se hayan convertido en una molestia y que el Servicio de Inteligencia de la Marina les tenga bajo vigilancia. En el momento en que se preparan para la acción, la Armada les apresura.

Si los investigadores se acercan a la base por mar, escuchan el rugi-



do de unos motores diesel; si es de noche, su barco es iluminado de repente por la luz de un potente reflector. Dos cañoneras de la Marina se acercan por la costa, apuntan al barco con sus armas (¿quieren los investigadores enfrentarse a torpedos y cañones de 76,2 milímetros?), y lo remolcan hasta Whitehaven. Una vez allí, varios infantes de marina les obligan a salir de su barco, a subir a un camión con la lona puesta y se les lleva al centro de la ciudad para ser interrogados.

- Si se acercan por carretera, dos camiones les cierran el paso en un bloqueo de la carretera cuidadosamente preparado. A continuación, varios infantes de Marina uniformados les llevan a punta de pistola a Whitehaven.
- Si se acercan campo a través, grupos de infantes de Marina con perros adiestrados les siguen el rastro, coordinando la operación de búsqueda por medio de silbidos, destellos y señales en código. Los investigadores son llevados a Whitehaven. La policía local recibe la noticia de que está teniendo lugar un pequeño ejercicio de la Marina.

Los infantes de Marina confiscarán todas las armas, juegos de ganzúas, misteriosos compuestos químicos, amuletos, libros y demás parafernalia típica de las investigaciones.

No hay que tener miedo de hacer daño a los investigadores que no quieran cooperar; los infantes de Marina creen estar tratando con un grupo de espías peligrosos y están alerta ante cualquier truco. Con la primera muestra de resistencia, esposarán a los investigadores. Cualquier investigador varón que intente pelear será golpeado, e incluso recibirá un culatazo si persiste en su intención. Los investigadores de sexo femenino pueden esperar un mejor trato, pero igualmente serán esposadas y recibirán un guantazo (pérdida de 1 ó 2 puntos de vida) si ofrecen resistencia.

Haciendo las cosas por la vía legal

Los investigadores que se presenten en el Almirantazgo o en alguna otra instalación de la Armada y que puedan demostrar que saben cosas comprometedoras (como por ejemplo, que la Armada es la propietaria actual de la mina), se darán cuenta de que se les están dando largas durante uno o dos días mientras se comprueba su identidad; poco después, se les dice que vayan a los astilleros de Whitehaven, donde un camión les lleva a una reunión que tiene lugar en el centro de la ciudad (tal y como se indica más abajo). Una vez en el camión, serán registrados y sus armas confiscadas. Si se niegan a entregar sus armas, no se les llevará a la reunión.

La reunión de Whitehaven

Sea como fuera (tanto si los investigadores son detenidos mientras intentaban entrar en la mina, como si son arrestados por la Armada, o si simplemente han llegado a convocar una reunión del modo que se indica en el capítulo anterior), se les llevará a un anodino almacén de Whitehaven. Un ascensor les hace subir al primer piso del mismo.

Cuando salen del ascensor, los investigadores ven lo suficiente como para convencerse de que realmente están en manos de la Armada: una puerta abierta les permite ver el interior de una sala de mapas, en la que hay un enorme mapa iluminado de la región, con dos marineros con cara de abu-

rrimiento encargándose de marcar el movimiento de los barcos. Infantes de Marina uniformados están de guardia en las escaleras y los pasillos del lugar. Todos ellos tienen fusiles. Los teléfonos suenan aquí y allá. De un pasillo lateral se escucha el ruido típico de una emisión en código Morse.

Si los investigadores han sido capturados, sus carteras y demás papeles son confiscados y son conducidos a una habitación aislada y puestos bajo vigilancia. Los infantes de Marina no hablarán y no dejarán que los investigadores hablen entre ellos o salgan de la habitación, a culatazos si es necesario. Junto a esta habitación hay un cuarto de baño; sólo puede ser usado por un prisionero a la vez y nunca sin estar acompañado de un guardia. Después de unas cuantas horas, la Armada habrá conseguido identificar con certeza a todos los investigadores.

Si los investigadores pidieron celebrar una reunión, se les pedirá que esperen unos cuantos minutos. Pueden hablar entre ellos, aunque no se les permitirá salir de la habitación sin escolta.

Tarde o temprano, los investigadores llegan a una especie de sala de reuniones en la planta más alta del edificio. Allí les están esperando el capitán de fragata Niles, el teniente de navío Williams y un hombre de mediana edad que responde al nombre de "K". Los jugadores quizás sepan que éste es el nombre en código del jefe del Servicio de Inteligencia Naval; los investigadores no sabrán nada de esto, a no ser que tengan unos contactos extremadamente buenos.

Si los investigadores han sido arrestados, numerosos infantes de Marina se quedarán en la habitación haciendo de guardias. Niles dice: "Bueno, creo que ya va siendo hora de que nos digan por qué están metiendo las narices en nuestro proyecto."

Si el equipo de investigadores rehusa cooperar o responder a las preguntas que se les hagan, serán retenidos sin juicio durante unas tres semanas, para luego ser subidos a un camión y abandonados en medio de las Fells. Al volver a Whitehaven, verán que el almacén está desierto, sin ningún rastro de sus ocupantes y que la mina está anegada y abandonada por completo. La única pista es un artículo de un periódico, en el que se informa del hundimiento de una chalupa; varios de sus pasajeros han desaparecido y han sido dados por muertos. Entre ellos, Niles y Williams. Los investigadores nunca se enterarán de más detalles del caso. Sin embargo, es de esperar que el guardián consiga que cooperen.

Niles quiere saber por qué quieren entrar en un lugar protegido por la Ley de Secretos Oficiales (tal y como se aprobó en 1911 y en 1920), y por qué tenían armas y demás equipo de investigación.

Niles y Williams deberían darse cuenta de las mentiras que los investigadores puedan decir; saben que ninguno de ellos están emparentados con ninguno de los buzos que han muerto, saben que asistieron a la investigación oficial, tienen copias de cualquier historial criminal de los investigadores, etc.

Los relatos referentes a lo sobrenatural no serán desatendidos; de hecho, si alguien menciona los Mitos, serán interrogados en profundidad. Se comprobará la veracidad de todo lo que los investigadores puedan decir; por ejemplo, una o dos llamadas por teléfono servirán para encontrar a alguien que haya asistido a la sesión del "Diogenes Club." La memo-

ría de Niles es buena y recordará haber recibido las quejas de Williams después de la muerte de Jones y Barber.

"K" fuma un cigarro y escucha con atención a todo lo que se dice durante la reunión. De vez en cuando hace una pregunta; sus comentarios siempre se refieren a las partes más flojas o dudosas de las historias de los investigadores.



El Misterioso "K"

El guardián deberá hacer en secreto tiradas para los investigadores, comparándolas con las siguientes habilidades: Arqueología, Astronomía, Buscar libros, Ciencias ocultas, Crédito, Física, Fotografía, Geología, Mitos de Cthulhu y Química, anotando los resultados de estas tiradas, pero sin comunicárselo a los jugadores. La idea consiste en ver si consiguen o no convencer a las autoridades de que pueden ser de ayuda al equipo exploratorio. Por otra parte, aunque la mayoría de las tiradas no tengan éxito, es probable que el guardián no quiera acabar aún la aventura. En todo caso, estas tiradas no sirven para mejorar habilidades.

Al final, "K" llega a la conclusión de que los investigadores no son espías extranjeros (¿si alguno de ellos no es británico, puede llegar a una conclusión diferente y llevarse a uno o dos de ellos a Londres!), y dice: "Hum. Enciérrenles o hagan que trabajen. Ya he malgastado bastante tiempo aquí." Sale de la habitación, acompañado de dos de los infantes de Marina. Todo el que sea detenido es llevado a Londres, donde es encarcelado o deportado y deja de participar en esta aventura.

Una vez "K" se haya marchado, Niles dice: "Según parece, son ustedes unos aventureros con unos intereses y habilidades que nos pueden ser de utilidad. He sido autorizado para decirles que la Armada ha hecho un importante descubrimiento en estos campos. Antes de que les diga nada más, debo pedirles que firmen su conformidad con lo dispuesto para casos como este en la Ley de Secretos Oficiales."

Insiste en que todos, incluso los investigadores extranjeros, mayordomos, etcétera, firmen este documento. Es bastante extenso, con mucha letra pequeña y lo bastante impresionante como para estremecer a cualquiera. Una vez todos han firmado, Williams recoge todos los documentos y los guarda en una caja de caudales. A partir de este momento, los investigadores pueden acabar en prisión si desvelan cualquier cosa que Niles les diga.

Todo investigador que se niegue a firmar es conducido a una habitación aislada, donde se le retiene de forma algo incómoda hasta que la Armada haya perdido todo contacto con la Luna. Poco después, se le pone en libertad.

Williams vuelve a la sala con un proyector y una caja de diapositivas de vidrio y prepara una pantalla mientras Niles comienza a hablar.

El secreto

"El año pasado se nos pidió que rescatáramos a los mineros y los cadáveres de un desastre minero ocurrido cerca de St. Bees. Durante la misión encontramos un extraño ob-

jeto incrustado en la veta de carbón. Era obvio que había sido descubierto sólo instantes antes de la inundación. Primera diapositiva, por favor."

La primera diapositiva proyecta sobre la pantalla una borrosa imagen en blanco y negro de un túnel, medio lleno de agua, que acaba en algo parecido a un espejo que distorsiona la imagen. Es posible ver la parte superior de un borde circular, en el que se han grabado extraños símbolos; el círculo entero tendría un tamaño mucho mayor que el túnel que se ha abierto. Los investigadores que tengan un 10% o más en Mitos de Cthulhu piensan que los símbolos son vagamente familiares, pero sólo serán capaces de identificarlos si conocen el hechizo de Crear Portal.

"Mientras estábamos recuperando los últimos cuerpos, uno de los buzos se cayó por esa cosa, entrando en una gran caverna. En estos momentos no estoy autorizado a darles más detalles sobre esta caverna; basta que sepan que contiene unos edificios extremadamente grandes y antiguos. La segunda diapositiva, por favor."

Niles no explicará mejor lo que acaba de decir, ni revelará dónde está la caverna, ni cuál fue la causa del derrumbamiento de la mina hasta que los investigadores atraviesen el Portal, declarando con brusquedad que por el momento los investigadores no tienen necesidad de esta información. Si ya sospechan la verdad, Niles no les dirá si están en lo cierto o no.

La segunda diapositiva muestra una caverna llena hasta donde abarca la vista de unas extrañas y enormes pirámides. Parecen brillar sin que haya una fuente visible de luz; esta imagen se ha tomado desde un lugar elevado (*Hay que esperar hasta más tarde para mostrar la ilustración de estas páginas a los jugadores. De lo contrario, es posible que se revele de antemano que la cueva no es de este planeta.*)

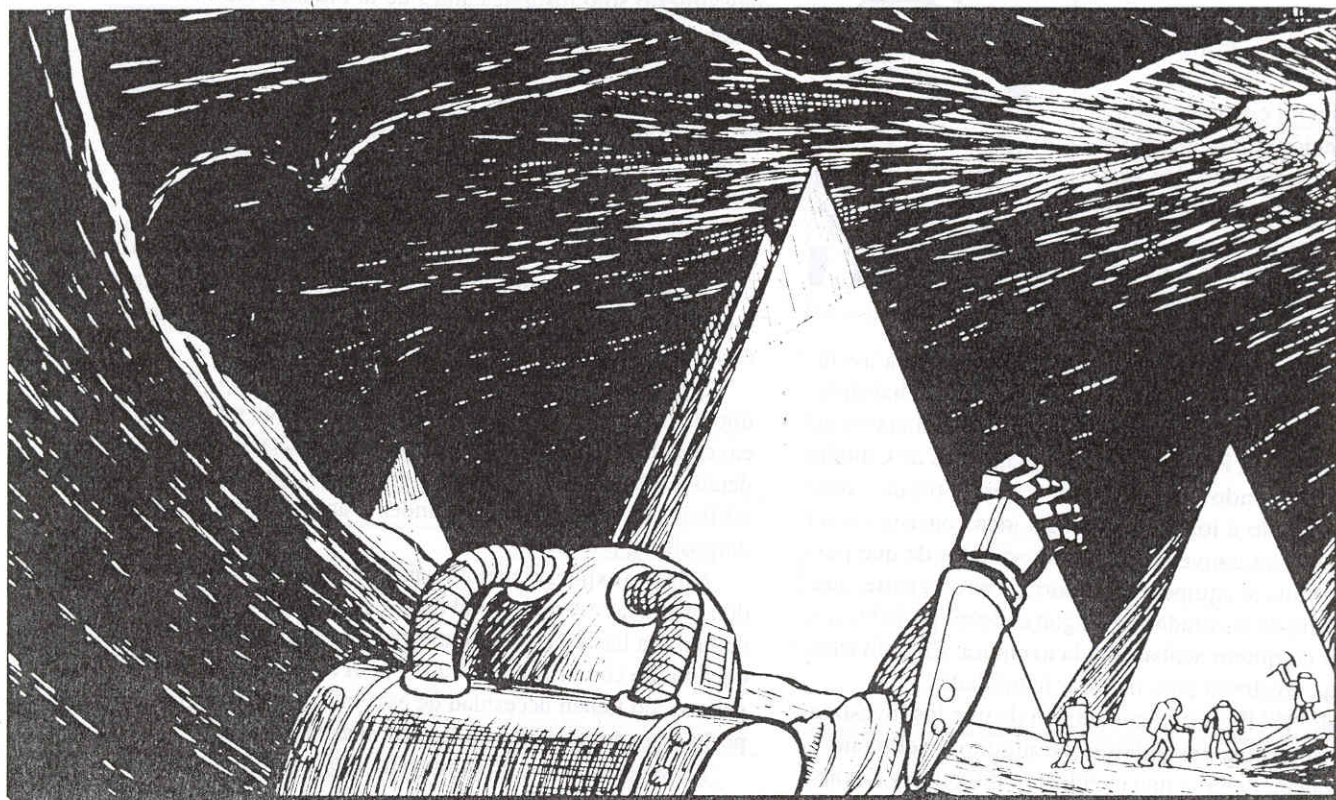
"Una vez hubimos reparado el techo del túnel, conseguimos extraer la mayor parte del agua y proseguir con las excavaciones. La entrada es increíblemente antigua; nuestros geólogos han afirmado que la veta de carbón se formó a su alrededor y han descubierto en esos grabados trazas de unas rocas mucho más antiguas. La entrada tiene extrañas propiedades: nada de lo que hagamos le causará ningún daño. Parece que también se puede decir eso mismo con respecto de las pirámides."

"El viaje por el túnel es algo peligroso. Parte de él aún está inundada y hay bolsas de gas peligroso. Hemos establecido un campamento en esa caverna, para quedarnos en ella tanto tiempo como sea posible. La tercera diapositiva, por favor y luego la cuarta y la quinta."

La tercera diapositiva es la primera en color. Se trata de un extraño bastón, de sección triangular. La regla que está a su lado revela que el bastón tiene una longitud de unos 60 centímetros y cada uno de los lados de su sección es de unos 10 centímetros. Está hecho de vidrio o de algún otro tipo de cristal transparente y parece emitir un ligero brillo. Una de sus puntas está mellada y parece rota.

La siguiente diapositiva muestra un extraño recipiente de cerámica azul. Hay en sus proporciones algo extremadamente molesto. Ha sido reconstruido a partir de sus fragmentos y se ven numerosos espacios vacíos. Tiene una altura aproximada de 120 centímetros.

La quinta diapositiva muestra a un anillo metálico de



forma oval, de unos 15 cm de ancho y otros 23 de largo. El metal es plano y retorcido como una cinta de Moebius. Está recubierto de un esmalte de color azul, pero parece que una parte de este esmalte se haya desportillado, dejando al descubierto un metal apagado.

"Para conseguir estas imágenes utilizamos una película experimental fabricada por la compañía Kodak. Muestran algunos de los objetos que hemos encontrado desde que comenzamos a explorar la caverna. De momento, no estamos seguros de cuál podría haber sido su función. Todos parecen estar dañados y sospecho que lo que hemos encontrado no son más que desperdicios, cosas abandonadas por los constructores de las pirámides. Los materiales utilizados en su fabricación son de una pureza fantástica; hasta donde hemos podido saber, el anillo está hecho de tungsteno puro y el cristal es un único zafiro blanco. ¡Sólo Dios sabe lo que pasaría en el mercado de joyas si alguna vez saben de su existencia!"

"Hasta ahora no hemos podido entrar en las pirámides; nuestros mejores explosivos ni siquiera son capaces de dañar la superficie y no hemos encontrado ninguna puerta. Como ya saben, dos de nuestros hombres han muerto intentando abrirlas. El siguiente objeto permitirá que se hagan una idea de la importancia de estos descubrimientos."

Niles abre un cajón que estaba cerrado con llave y saca de él una pequeña bola de metal, de poco más de 10 centímetros de diámetro. Usa ambas manos para empujarla hacia arriba; se eleva lentamente hasta el techo y luego desciende con la misma lentitud hasta sus manos. Niles permite que los investigadores la toquen; parece ofrecer una extraña resistencia a comenzar o dejar de moverse.

"Este objeto pesa poco más de 100 gramos, pero se comporta como si fuese mucho más pesado. Según nuestros científicos, posee la inercia de un objeto que pesase unos 6

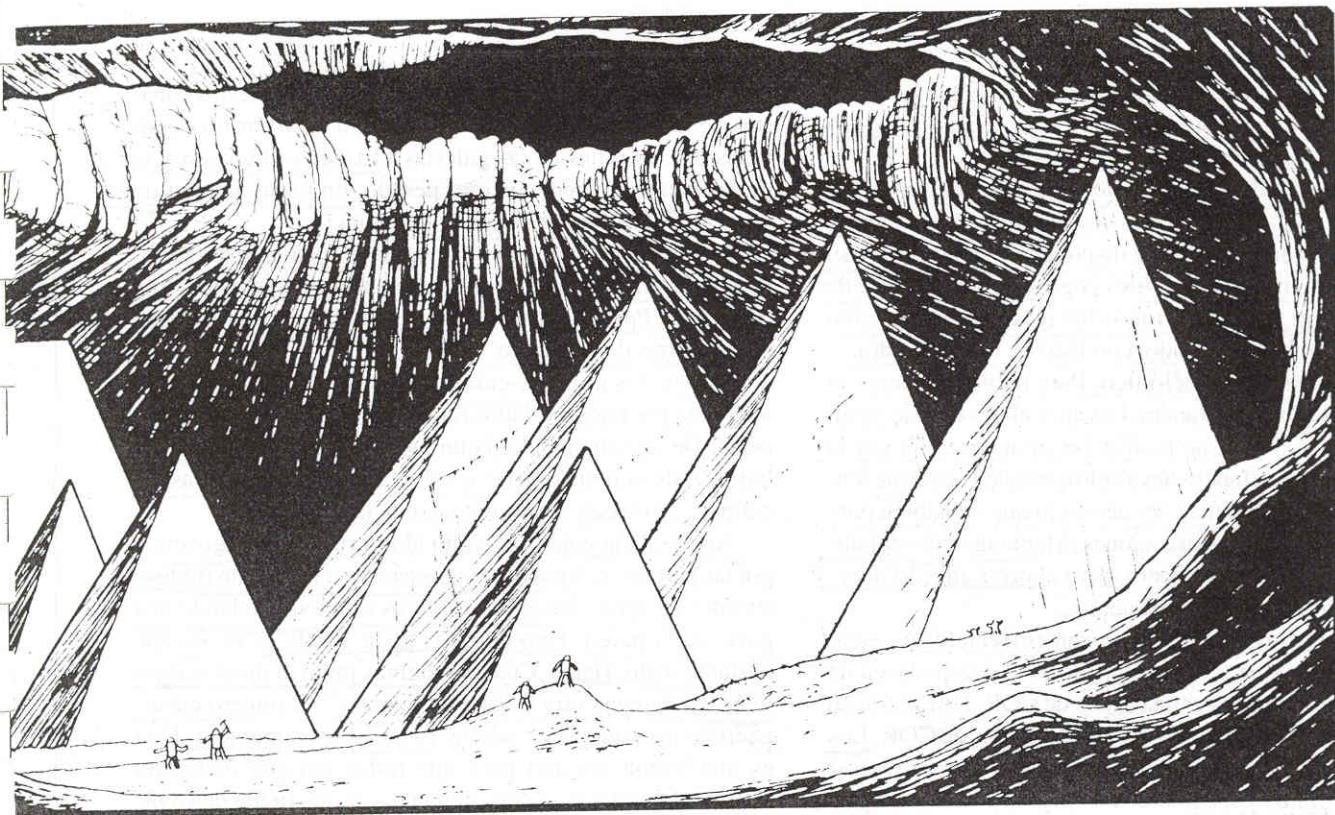
kilos. No hemos podido abrirla para saber por qué hace ese sonido de "tictac"; nuestros ingenieros han estropeado una docena de cuchillas de diamante en el intento. La mejor hipótesis de que disponemos sostiene que quizás haga algo a la ley de la gravedad. Es seguro que había sido abandonado; probablemente esté estropeado."

"Estamos ante un descubrimiento extremadamente importante, de consecuencias inimaginables. Quizás la ciencia se convierta en un terreno fértil para la Pax Britannica. Sin duda compartiremos estos conocimientos con nuestros primos del otro lado del mar." Pero esta última frase es algo que se le ha ocurrido luego; una tirada de Psicología sugiere que el ferviente patriotismo de Niles se agita con visiones de acorazados que viajan a 100 nudos (N. de los T.: 200 Km/h), todos ellos enarbolando la "Union Jack", la bandera del Reino Unido.

"Estoy autorizado a ofrecerles un puesto en nuestro equipo de exploración. En la actualidad nuestro trabajo debe permanecer en secreto, pero esperamos que más tarde se puedan hacer públicos nuestros descubrimientos. Si tenemos éxito, pueden estar seguros de tener un lugar en la Historia. Si no se unen al equipo, no podrán tener nada más que ver con este descubrimiento."

"Debo recordarles que todos ustedes han firmado la Ley de Secretos Oficiales y si deciden no cooperar les pondremos bajo vigilancia."

Si algún investigador de sexo femenino decide unirse al equipo, Niles dice: "Debo decir que, hasta ahora, el equipo sólo estaba formado por hombres. En realidad no tenemos instalaciones para mujeres. Sin embargo, estoy seguro de que los muchachos la harán sentir como en su casa y siempre podremos poner unas cuantas pantallas y cosas así. De hecho, quizás aprovechemos para adecentar un poco el lugar."



El extremo oriental del complejo del cráter.

Los investigadores que no se unan al equipo dejan de participar en esta aventura. Bajo escolta, son llevados al mejor hotel de Whitehaven, donde reciben las mejores habitaciones. Durante las siguientes semanas siempre les acompañan policías de paisano, evitando que se pongan en contacto con la prensa, que intenten salir de la región, etcétera. Esta vigilancia finaliza de repente cuando se pierde todo contacto con la Luna. Súbitamente, un empleado del hotel presenta ante los investigadores una factura por valor de una importante cantidad de dinero. El director del hotel (un oficial de Marina retirado, que aún dispone de buenos contactos en la Armada) afirma no saber nada de una supuesta vigilancia policial. Tal y como se ha descrito más arriba, el almacén y la mina están desiertos, sin ninguna prueba que demuestre la existencia de algún proyecto secreto.

De vuelta a la mina

Los voluntarios que decidan acompañar a Niles son escoltados hasta un camión, que les lleva de vuelta a la mina junto a Niles, Williams y cuatro infantes de Marina. Si inicialmente fueron prisioneros, no tendrán ninguna posibilidad de escapar de los guardias.

Una vez en la mina, los investigadores son llevados a una cabaña, en la que se les suministra ropa interior de algodón, pesados trajes de buceo de caucho (que en realidad son trajes espaciales), y botas. Williams les sugiere que vayan al cuarto de baño antes de ponerse el traje. Niles y Williams les ayudan y a continuación ambos también se visten de buzo. Siempre los llaman "trajes de buceo", y nunca "trajes espaciales" (Ver ilustración de la página 131, que también se incluye en las ayudas de "Luna").

La mayoría de los objetos personales confiscados son

devueltos a sus propietarios, con la excepción de las armas; Niles les aconseja que no se lleven nada de papel o de tela, ya que sufrirá daños. Es posible llevar objetos de pequeño tamaño (TAM 1) en el interior de los trajes. Estos también están provistos de bolsillos externos, que son lo bastante grandes como para contener unos cuantos objetos de pequeño tamaño. Un libro de los Mitos de tamaño normal es demasiado grande. Si los investigadores desean llevarse consigo objetos de mayor tamaño, Niles les ordena que los coloquen en una gran caja metálica (normalmente usada para transportar munición) que ya contiene algunos libros, álbumes de fotografías y material fotográfico y de topografía.

El guardián deberá explicar a los jugadores que el personal militar se encarga de supervisar todos los detalles y de solventar cualquier emergencia, por lo que sus investigadores ganan experiencia en Buceo, pero no mejoran ninguna de sus habilidades.

Cuanto todo está listo, dos infantes de Marina entran en la cabaña con una gran caja de madera en la que se puede leer *Siebe, Gorman & Co.* Niles saca de ella una escafandra metálica de buceo y algo así como una abultada mochila y uno de los infantes le ayuda a colocárselas. La escafandra queda sellada al traje por medio de un complicado anillo de tornillos, cubierto de una capa de pesada grasa. Abre la ventanilla de la escafandra y dice: "Este traje está provisto de lo último en sistemas estancos con suministro de aire incorporado. Consiste en un filtro de carbón activo, con una provisión de oxígeno. El carbón absorbe el dióxido de carbono, de modo que el aire mantiene su pureza, aunque debo admitir que huele un poco después de un rato. Se puede usar este traje durante seis horas seguidas, antes de necesitar aire fresco. La regulación del oxígeno es automática, aun-

que es posible aumentar la cantidad que reciben si les cuesta respirar. Un indicador situado en la parte de atrás de la mochila muestra cuánto oxígeno les queda."

Un infante de Marina escribe con pintura el nombre del usuario en el pecho de cada uno de los trajes. Tanto el traje como la escafandra de Niles ya disponen de su nombre y su graduación. Mientras tanto, Niles coge un rollo de cable de metal de la caja y enseña a todos los investigadores cómo colocarlo en un hueco situado a un lado de la escafandra.

"Este es el sistema telefónico. Para hablar, aprieten el botón a un lado de la escafandra. Los auriculares estarán siempre encendidos. Sin él, no podrán oír gran cosa una vez la ventanilla de su escafandra haya sido cerrada. Hasta que tengan un poco de experiencia, les aconsejo que no hablen para que yo les vaya dando instrucciones. Mantengan la ventanilla abierta durante un momento, para ahorrar aire; lo necesitaremos cuando estemos allá abajo."

Mientras los investigadores se van colocando sus escafandras y abriendo sus ventanillas, todo el que padezca de Claustrofobia deberá hacer una tirada de COR. De fallarla no se siente demasiado bien, pero no pierde puntos de COR. Los infantes de Marina tardan unos cuantos minutos en revisar todos los precintos y luego dicen a Niles que todo está preparado.

Los trajes son sorprendentemente pesados e incómodos, incluso para alguien que ya haya usado un traje de buceo. Las mochilas que llevan a la espalda obligan a los investigadores a inclinarse hacia delante, o de lo contrario se caen de espaldas; las pesadas botas hacen que sea difícil caminar. Para cada uno de los investigadores por separado, se debe realizar una tirada en la tabla de resistencia comparando el TAM del traje (que es igual a 6) con TAM+FUE del usuario; si se falla la tirada, ese investigador necesita que los infantes de Marina le ayuden.

Cuando todos están listos, los infantes les ayudan a subir a una vieja vagoneta de la mina, que luego empujan al interior del pozo. El montacargas comienza a bajar lentamente por el túnel vertical, iluminado tan sólo por la trémula luz de la abertura del pozo, que se agita y encoge cada vez más a medida que el montacargas va descendiendo. Niles y Williams tienen linternas eléctricas; su luz es lo bastante potente como para poder ver cómo las húmedas paredes del túnel van ascendiendo a medida que el montacargas pasa ante ellas. Antes de detenerse en el fondo del túnel, el montacargas pasa por delante de dos oscuras galerías laterales.

Durante el descenso todos los investigadores que padezcan Claustrofobia, Escotofobia (miedo a la oscuridad), Batofobia (miedo a las profundidades) u otras fobias aplicables en este momento deberán hacer una tirada de COR. Si la fallan, comienzan a tener síntomas inequívocos de pánico (pulso acelerado, sudor pegajoso y otros), pero no sufren un ataque de nervios. Gimotean un poco, o comienzan a sentirse realmente mal; Niles ya ha supuesto que esto podría pasar y por ello habla con frecuencia, siempre en un tono tranquilo y paternal.

Al final, el montacargas sufre una sacudida al llegar al fondo del túnel vertical. Dos mineros, vestidos con sucios monos de trabajo y provistos de cascos de minero, les están esperando y enganchan la vagoneta a un par de poneys de

mina. (N. de la T.: En algunas minas se usaban estos caballos de menor tamaño de lo normal para arrastrar las vagonetas por los railes de las galerías.) El aire es húmedo y se percibe en el ambiente un olor pesado. En los momentos de silencio es posible oír el gotear del agua.

Uno de los mineros tiene en la mano una lámpara Davy de seguridad y dice: "En esta galería el aire parece bastante despejado. Pueden mantener las ventanillas de sus escafandras abiertas de momento."

Uno de los mineros guía a los poneys, que arrastran la vagoneta por unos oxidados railes, adentrándose en la oscuridad. De vez en cuando da un aviso: el techo se hace más bajo y todo el mundo debe agacharse para evitar que las escafandras golpeen contra el techo de la galería.

Agua salada gotea del techo al interior de la vagoneta y por las paredes del túnel. La vagoneta pasa junto a un ruidoso surtidor de agua, donde dos mineros están apuntalando una parte de la pared. Uno de ellos grita: "Este es un escape bastante malo, Harry. Cuando vuelvas junto al montacargas díles que pongan otra bomba en marcha." El minero encargado de los poneys les saluda, como si les conociese. Esta es una buena ocasión para que todos los que padezcan Talasofobia (miedo al mar) deban hacer una tirada de COR. De fallarla, comienzan a sentirse incómodos, tal y como se ha indicado más arriba.

Al final, la vagoneta se detiene. Niles baja de ella, ordena a todo el mundo que cierren las ventanillas de sus escafandras y se asegura de que todas estén bien cerradas. Pone su sistema de suministro de oxígeno en marcha, coloca los cables que ponen en contacto unas escafandras con otras y se agarra a unos cables de seguridad.

"Bueno," dice. "A partir de ahora mantengan sus ventanillas cerradas. Hay algunas bolsas de gas venenoso en la sección a la que vamos y deberemos ir bajo el agua cuando el túnel descienda. Permanezcan juntos y hagan lo que yo les diga y no habrá que preocuparse por nada."

Todos los que padezcan Claustrofobia deben ahora hacer otra tirada de COR; incluso si la pasan, se dan cuenta de que están respirando aire de una botella, que ni siquiera es el aire relativamente fresco de un túnel. Si fallan la tirada, pierden 1 punto de COR y son presa de un pánico moderado.

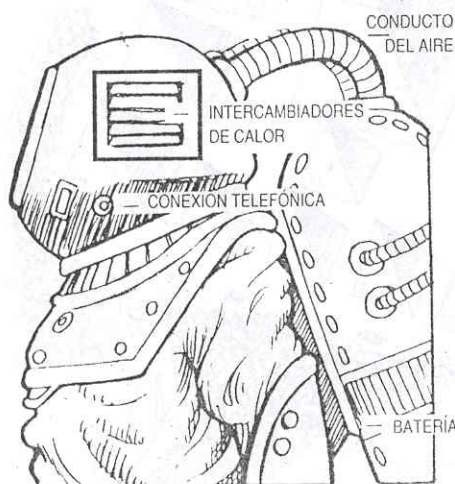
Bajo el agua y aún peor

Niles ordena a los investigadores que carguen con la caja metálica (con libros y demás material de mayor tamaño) y le sigan por el túnel. Williams es el último del grupo, para asegurarse de que nadie quede rezagado o sufra un accidente. El nivel del agua en el túnel va subiendo poco a poco, primero hasta la altura del tobillo, luego hasta la cintura y gradualmente hasta la cabeza y más allá.

Cualquiera que tenga alguna fobia de importancia y que aún no haya perdido puntos de COR en la mina debe ahora volver a hacer una tirada de COR; de fallar, pierde 1 punto de COR. Los que hayan fallado la tirada comienzan a mover su cuerpo en todas direcciones, intentando mantener sus cabezas por encima del nivel del agua (lo que, de hecho, no tiene ningún sentido). Esto no sirve de mucho, porque las botas y las mochilas de la espalda les hacen hundirse y porque llegará un momento en que al agua llega hasta el techo

TRAJE DE BUCEO Mk XI

Modelo del Ejército Británico N.º 1209939



Manejo del traje espacial

El traje espacial que se utiliza en esta misión es poco más que un traje de buceo mejorado. Es incómodo, voluminoso, hace sudar y no dispone de ningún sistema para la eliminación de la humedad interna del traje. Tiene unos pequeños calentadores y bombas de aire eléctricas, pero carece de sistema de refrigeración. Los instrumentos eléctricos obtienen la energía de una batería de ácido colocada en la especie de mochila que cada traje lleva a la espalda.

Esta batería es uno de los principales defectos del traje: aunque se encuentra en un compartimento estanco para mantener al agua fuera y evitar que el ácido de la batería llegue a hervir en el vacío, cualquier derrame de ácido dañará rápidamente el resto de la mochila. Si alguien permanece tendido de espaldas en el suelo durante más de dos o tres minutos mientras lleva el traje puesto, el ácido comienza a derramarse y entrar en los filtros y contenedores de aire. Una vez esto ocurra, es necesario conseguir una tirada de Suerte para evitar que se produzca una descompresión explosiva en el plazo de 2D10+10 minutos.

Cualquier daño producido por penetración hace que el traje pierda presión de forma casi instantánea; no hay manera de conseguir que unas partes del traje se mantengan estancas y otras no (excepto si se reparan los pequeños desgarrones con el equipo que cada traje tiene para ello, o quizás atando un torniquete alrededor de la extremidad desgarrada. La malla de alambre metálico en el interior del caucho previene que el traje se endurezca demasiado en el vacío.

La ventanilla de la escafandra permite un ángulo de visión de unos 45 grados; sobre el cristal hay una pesada malla de alambre. El cristal tiende a empañarse siempre que el usuario se pone nervioso. Este grueso cristal resiste 6 puntos de daño; el resto de la escafandra resiste 5 puntos de daño y el traje de caucho sólo 4.

En teoría, los tanques y filtros de aire permiten disponer de seis horas de aire; en la práctica, éstas se reducen a sólo tres o cuatro si el usuario trabaja duro. Una ingeniosa válvula de presión hace que entre más oxígeno en el traje a medida que el dióxido de carbono va siendo absorbido. Puede ajustarse de forma manual para dar más oxígeno, pero esto reduce el tiempo transcurrido entre dos recargas de aire.

Después de haber usado un traje, se tarda media hora en recargar el tanque de oxígeno, cambiar el filtro de aire y colocar una batería nueva.

Cada traje dispone de un cable telefónico de unos 3,6 metros de largo, tres metros de cuerda de seguridad, una linterna recubierta de caucho y un pequeño juego de herramientas.

del túnel. Hay que animar a los demás investigadores a que tranquilicen a sus aterrorizados compañeros.

Es mucho más fácil caminar cuando los trajes están totalmente sumergidos; hay el tiempo justo para que los investigadores se den cuenta, antes de que el túnel comience a subir de nuevo.

Niles guía al grupo hasta unos cien metros más allá. Hay otras dos masas de agua, pero ninguna supera la cintura.

Al final, el grupo llega hasta una gran puerta de acero, cons-

truida en una pared de cemento que impide el acceso al final del túnel. Para abrirla, Niles utiliza una manecilla giratoria.

La cámara del extremo del túnel ha sido ampliada y una rampa empinada desciende unos seis metros desde la entrada hasta el suelo de la cámara. Nada ha preparado a los investigadores para resistir la impresión que les causa el tamaño y el aspecto del Portal reflejante. Parecía en la diapositiva que era grande, pero una vez desenterrado en su totalidad su aspecto inspira terror; tiene más de seis metros de diámetro. Muestra imágenes reflejadas, siempre cambiantes, de la cámara; por extraño que parezca, ni los investigadores ni los dos oficiales de Marina se reflejan en el Portal.

Si se examina el borde circular de cerca, éste tiene unos 20 centímetros de ancho y en él se ha grabado un intrincado conjunto de extraños jeroglíficos. Una tirada de Mitos de Cthulhu sugiere que los signos tienen mucho que ver con los Mitos, pero no permite leerlos ni descifrarlos. El conjunto parece flotar a unos 30 centímetros de la pared rocosa que está detrás y mientras los investigadores se acercan a ella, se dan cuenta de que no es sólo una ilusión. Aunque no se oye ningún ruido, parece estar pulsando con una fuerza considerable. Niles es el primero del grupo que se acerca a ella. Los altavoces de las escafandras vuelven a funcionar.

"Hemos extraído toda la roca que está a su alrededor y esa maldita cosa simplemente flota ahí. No hemos podido moverla, ni siquiera un milímetro. Por otra parte, no hay nada que la mantenga en el aire; sólo está ahí, suspendida, flotando a unos 30 centímetros del suelo."

"Agárrense a la caja y los unos a los otros. Es mejor que

todos crucemos a la vez. Pónganse todos juntos y den un paso hacia delante cuando yo diga 'tres'. Uno... Dos..."

Cuando Niles dice "tres", pone su mano sobre el espejo. En ese mismo instante, la luz que se refleja en el espejo gira con mayor rapidez y su superficie parece proyectarse hacia delante para engullir su mano. Una luz centelleante brilla en la cámara y el aire sale de ella. Esta fuerza de succión impulsa a todos los investigadores hacia delante, hacia el espejo; Williams es el último del grupo, para asegurarse de que nadie quede rezagado.

En el momento en que todos se mueven hacia delante, perciben una sensación de vértigo y son iluminados por una cegadora luz blanca y brillante. Cada miembro del grupo, incluyendo a Niles y a Williams, pierde 5 puntos de magia y 1 punto de COR, pero no se debe informar de ello a los jugadores hasta que se hayan acostumbrado a la nueva situación.

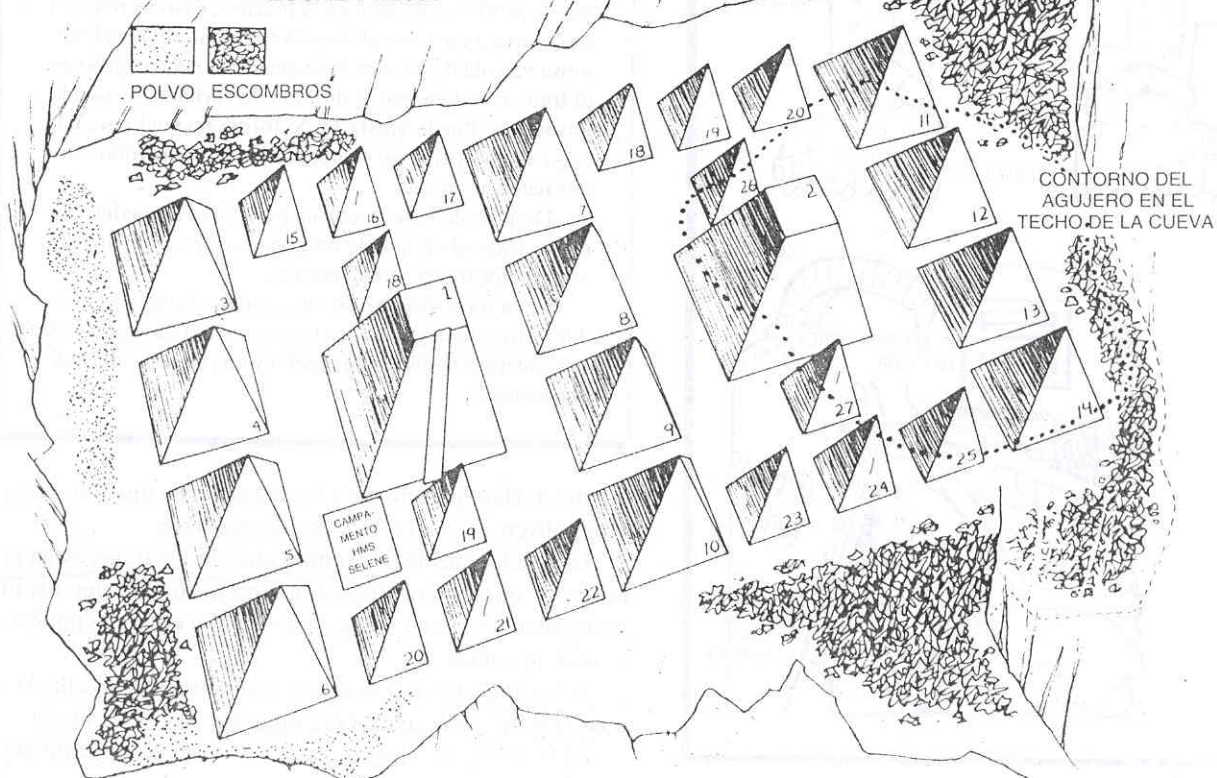
El grupo se encuentra ahora en la parte superior de una gigantesca pirámide truncada, de unos 60 m de altura. A lo lejos se pueden ver más pirámides y detrás de ellas se elevan unas imponentes paredes rocosas. Todo parece brillar con una luz extraña. Sobre sus cabezas se puede ver que el techo de la caverna tiene un agujero; la áspera luz del Sol ilumina parte de la caverna, pero el cielo es oscuro y está lleno de brillantes estrellas.

Los investigadores se dan cuenta de que sus cuerpos parecen haber perdido algo de peso y de que los trajes no son tan molestos. Los altavoces de las escafandras vuelven a crujir: "Bienvenidos al HMS *Selene*, la primera expedición lunar británica. Bienvenidos a la Luna."

COMPLEJO DE LA CUEVA ARISTARCO

SEGÚN EL MAPA DE LA EXPEDICIÓN LUNAR BRITÁNICA (1927)

ESCALA 1:2600



EN LA LUNA

Una disculpa

Niles dice: "Lo siento, pero hasta este momento no me era posible decirles la verdad; no nos podíamos arriesgar a que se produjera una filtración en nuestros sistemas de seguridad. No intenten volver, ¡podrían morir! Ese espejo tiene un extraño efecto de drenaje. Deja a la gente terriblemente débil. Si intentan volver, les podría dejar más muertos que una momia egipcia; perdimos a uno de nuestros hombres de esta manera. Relájense; mientras estamos aquí arriba les iré mostrando algunas de las cosas que se pueden encontrar en la caverna."

Mientras los investigadores se van acostumbrando a este súbito cambio de ambiente, hay que comprobar si alguien padece de alguna fobia importante cuyos efectos puedan manifestarse por culpa del nuevo ambiente. Ejemplos:

- *Acrofobia*: ¡La bajada hasta el suelo es muy larga!
- *Agorafobia*: los investigadores están en la punta de una pirámide situada en el interior de una vasta cueva. ¡No hay donde esconderse!
- *Barofobia*: ¡Por fin se puede aplicar esta fobia! ¡Los investigadores pesan menos y han sido llevados al firmamento!
- *Vestiofobia*: Si alguien se quita el traje que lleva, no vivirá mucho tiempo.

Niles y Williams ya están acostumbrados a que la gente sea presa del pánico la primera vez que atraviesa el Portal y gracias a la conexión telefónica pueden tranquilizar a los investigadores. Los cables de seguridad evitarán que alguien intente salir corriendo y se caiga de la pirámide. Si alguien enloquece por completo, Niles le inmoviliza contra el suelo mientras Williams le inyecta un sedante a través del caucho del traje y luego repara el agujero causado por la aguja con un poco de goma de caucho y el equipo para estos casos. El sedante actúa como un veneno de potencia 7, causando somnolencia y haciendo que la víctima esté demasiado cansada como para ser presa del pánico. ¡Compruébese si alguno de los investigadores tiene miedo a las agujas (*Belonefobia*)!

Una vez haya pasado el susto inicial, los jugadores pueden examinar con más calma todo lo que les rodea. Están de pie en la cima de una pirámide truncada (*la que tiene el número 1 en el diagrama de la página 132*), a unos 60 m por encima del suelo de la cueva. La cima es áspera y su superficie es parecida al papel de lija; por el contrario, los lados de la pirámide son tan suaves como el cristal. Una escalera de cuerda que cuelga de uno de los lados de la pirámide permite bajar hasta el suelo; los cables de sujeción de esta escalera pasan por encima de la cima de la pirámide y bajan por el lado contrario de ésta. Detrás de los investigadores flota en el aire una copia exacta del espejo que vieron en la mina; está suspendido sobre el centro de la pirámide. Niles carraspea y sigue hablando.

"Estamos debajo del cráter Aristarco, que es el cráter más brillante de toda la Luna. Hemos establecido nuestro campamento aquí abajo, con dos barracones presurizados y un tercero en construcción. Somos cinco infantes de Marina y nueve miembros de la Armada. Hemos dibujado un mapa más o menos exacto de la zona. Nuestros objetivos más inmedia-

Miembros de la primera expedición lunar británica

Marina Real

Capitán de fragata Edward Niles, *oficial al mando*
Teniente de navío Peter Davenish, *ingeniero*
Teniente de navío Christopher Watson, *electricista*
Teniente de navío Peter Williams, *médico*
Primer suboficial Jack Phillips, *artificiero (mecánico)*
Suboficial Patrick Keats, *tareas generales*
Suboficial Henry Smith, *tareas generales*
Marinero Tony Hotchkiss, *enfermero*
Marinero William Panell, *cocinero*

Real cuerpo de infantería de marina

Teniente Geoffrey Hull, *explosivos*
Sargento Thomas Nelson, *tareas generales*
Cabo William Patterson, *tareas generales*
Cabo Ted Thompson, *tareas generales*
Cabo Ian Phelps, *tareas generales*
Cabo Frederick Prither, *tareas generales*

tos consisten en construir la base, explorar la cueva por completo y encontrar un modo de entrar en las pirámides."

"Esta pirámide de aquí (*la n° 1*) y esa otra gran pirámide de allá (*la n° 2*) son las más grandes de todas. Ambas son pirámides truncadas de cima plana, pero no hay ninguna clase de espejo en la de allá. Las más pequeñas tienen más de 24 m de lado en la base. Dos de las pirámides medianas (*la n° 7* y *la n° 10*) están cargadas eléctricamente. Hemos conectado un cable a ésta de allí (*la n° 10*) para aprovechar la electricidad para las instalaciones del campamento. Produce gran cantidad de energía; si alguna vez desean ver fuegos artificiales, arrojen un trozo de cable de modo que sus extremos pongan a uno de los lados de la pirámide en contacto con el suelo. Sus trajes son unos aislantes eléctricos razonablemente buenos, pero traten de no acercarse a estas dos pirámides. El suelo de la caverna es plano y está despejado, si exceptuamos a una ligera capa de polvo. Alrededor de los bordes de las pirámides hay unos grandes montones de polvo y de rocas; es en esos lugares donde hemos hecho la mayor parte de nuestros descubrimientos."

"Una parte de la cueva está iluminada por el Sol. Manténgase alejados de ella; estos trajes se calientan con gran rapidez. Dentro de dos días volverá a ser oscuro y entonces podrán ir donde les plazca. Sus trajes disponen de calentadores eléctricos, pero no los usen hasta que realmente tengan frío; de usar los calentadores, las baterías sólo funcionan durante un par de horas. Si hacen un trabajo de intensidad razonable, la temperatura irá subiendo poco a poco en el interior del traje y les mantendrá calientes."

"Vayamos abajo a descansar. Podrán explorar luego. Tengan cuidado con sus trajes y procuren no darse golpes con sus escafandras o sus mochilas. ¡No queremos accidentes!"

Niles es el primero en bajar. ¿Hay alguien que se asuste mucho cuando está sobre una estrecha escalera de cuerda que oscila de un lado a otro? Mientras bajan por ella, los inves-

tigadores se dan cuenta de la inmensidad de la caverna. En comparación, los barracones de acero usados por la misión parecen muy pequeños, obra de unos aficionados.

El HMS Selene

El campamento británico está formado por dos barracones, contruidos con láminas de acero reforzadas con vigas y calafateadas con alquitrán. Se está construyendo un tercer barracón, que aún no se ha acabado. (Ver el mapa cercano a estas líneas; también se incluye en las ayudas de "Luna").

En el barracón nº 1 hay el espacio justo para los investigadores y el personal militar, aunque en condiciones de hacinamiento. Piénsese en una base de la Antártida, o en los primeros modelos de submarino; la gente siempre se está metiendo en medio o pisándose los unos a los otros. Se percibe un olor que es mezcla de caucho, sudor, calcetines usados y orina. Un lavabo de depuración química y un recipiente y una esponja son las únicas instalaciones de aseo (toda el agua se debe traer de la Tierra en compartimentos estancos). Si alguno de los investigadores es tímido, estará constantemente avergonzado. La humedad del sudor y del aliento se condensa en el techo y las paredes frías del barracón y unas cañerías llevan este agua hasta un cubo, para así poder usarse de nuevo. De vez en cuando, una gota de agua cae sobre alguna cabeza o litera.

La cocina es una parte pequeña del barracón, con dos fogones eléctricos y una tetera; la comida consiste en judías enlatadas, tomates, bizcochos, salchichas y otras cosas por el estilo. El marinero Hotchkiss, cuyo nombre apareció en el transcurso del experimento del profesor Moe, está guardando cama en una de las literas. Sufrió heridas en un pulmón cuando los exploradores intentaron abrir un agujero en una de las pirámides por medio de explosivos; aún no se ha recuperado lo bastante como para arriesgarse a volver a la Tierra. Bajo la litera de Niles se guarda una caja cerrada con llave que contiene cuatro pistolas Webley calibre .45 y seis fusiles Lee-Enfield de cañón corto.

Niles posee la única llave y sólo hablará de las armas en caso de necesidad.

Cada día dos de los infantes de marina vuelven a Inglaterra y son sustituidos por otros dos de las mismas características.

Todos los componentes de la expedición exploran siempre que pueden. Hasta ahora no ha habido en la misión un equipo de verdaderos científicos y todos los hallazgos son llevados a la Tierra para ser analizados. Todo lo que se ha descubierto hasta ahora ya se encuentra en la Tierra; si los investigadores solicitan poder verlo, reciben gran cantidad de información referente a objetos que no parecen tener ninguna función racional concreta. Ninguno de los que están en la Luna ha oído hablar de los Mitos de Cthulhu.

Las reservas de aire del campamento se recirculan a través de unos grandes filtros químicos y se suministra una cantidad suplementaria de oxígeno procedente de los cilindros de gas. Cada día dos infantes de marina vuelven a la Tierra, mientras que otros dos regresan a la Luna con nuevos cilindros de gas y otras provisiones. Los intentos de pasar conductos de aire, mangueras y otros objetos inanimados de gran longitud no han tenido éxito; son cortados tan pronto como



el que las lleva atraviesa el Portal. No se recomienda el uso innecesario de las cámaras de presión; cada vez que se utiliza una de ellas se pierden varios litros de aire. Cada cámara de presión puede contener a tres personas como máximo y tarda un minuto en llenarse o vaciarse de aire.

Parte del barracón nº 2 se ha convertido en una zona de trabajo, con una cámara fotográfica, un microscopio y otros instrumentos. En sus estanterías se guardan los hallazgos que aún no se han enviado a la Tierra.

El único objeto nuevo es un extraño cubo de metal que se encontró cerca de la pirámide nº 12. El cubo tiene unos 13 cm de lado y pesa casi un kilo. Quien lo coge en sus manos se siente mareado durante unos minutos y estará algo débil durante algunos días. Cada vez que se toque, este objeto extrae 1 punto de POD de la persona que lo manipula, cargando un acumulador de POD que en la actualidad ya contiene 12 puntos. Si llega a contener más de 20 puntos, se sobrecalienta y se derrite, enviando una oleada de energía psíquica por toda la cueva y haciendo que todo el que no consiga una tirada de COR adquiera una nueva fobia.

A diferentes distancias de los barracones se han dispuesto un vertedero de desperdicios, un soporte con cilindros de gas y un cobertizo de chapa de hierro (siempre cerrado con llave) que contiene varios detonadores y cuatro cajas de dinamita. La dinamita se ha congelado y en este estado puede ser usada sin ningún peligro; si se descongela, es extremadamente peligrosa.

Magia en la Luna

Si los investigadores poseen objetos mágicos, o conocen algunos hechizos, para cada uno hay que estudiar detenidamente las circunstancias de uso.

Los hechizos que deban ser usados en un lugar concreto de la Tierra no funcionarán. Tampoco servirán de nada los hechizos que sirvan para convocar o contactar con seres que están atados a la Tierra de alguna forma. La cueva en su totalidad tiene defensas mágicas contra todas las criaturas que puedan ser convocadas o contactadas, lo que hace que la probabilidad de éxito de cada uno de estos hechizos se reduzca a la mitad.

Los hechizos que necesiten de un ritual que se debe recitar, silbar, etcétera no funcionarán si el usuario tiene puesto un traje espacial y es improbable que el capitán de fragata Niles permita realizar cualquier tipo de rituales extraños en el interior de los barracones.

Fomalhaut nunca es visible desde el interior de la caverna. Aldebarán es visible durante los cuatro primeros días en que los investigadores estén en la Luna, pero durante los siguientes 35 días estará por debajo del horizonte.

Otros hechizos, como el de Crear Portal o el de Fabricar Hidromiel Espacial, deberían funcionar con toda normalidad, siempre y cuando el ritual haya sido preparado de tal modo que sea posible usar el hechizo en la Luna.

El trabajo de exploración

Una vez los investigadores hayan sido presentados al personal y se hayan instalado, pueden ayudar en el trabajo ya empezado, o comenzar sus propios proyectos. Hay numerosos proyectos en marcha y en todos ellos se necesita más gente.

ANÁLISIS GEOLÓGICO: este proyecto consiste en tomar muestras de rocas y de polvo en los lugares señalados por los científicos de la Tierra y en fotografiar las fallas estratigráficas. Dentro de poco, se intentará encontrar una manera de llegar a la superficie del satélite. La pregunta inquietante es la siguiente: Aristarco es un cráter gigantesco de reciente formación y el polvo que se levantó en su formación llegó a cubrir una parte importante de la superficie lunar. El agujero que conecta la caverna con la superficie de la Luna se formó con el impacto. En ese caso, ¿cómo pudo esta caverna y con ella todo lo que contiene, sobrevivir a un cataclismo que acabó por producir un cráter de más de una decena de kilómetros de diámetro?

Niles da más detalles al respecto, diciendo que él cree que un campo de fuerza rodea al complejo de pirámides y que fue esto lo que la protegió de la explosión. En realidad y aunque los expedicionarios nunca llegarán hasta el agujero de la superficie, si tirasen rocas por el agujero éstas rebotarían y no caerían por él. Niles tiene razón.

CONSTRUCCIÓN DEL TERCER BARRACÓN: para poder acabarlo, se necesitan 250 horas-hombre de trabajo manual, además de otras 30 horas de trabajo especializado por parte de Davenish, Watson y Phillips. En la actualidad, cuatro hombres consiguen trabajar cinco horas cada día. Una vez se haya construido, todos estarán más cómodos y habrá más espacio para las instalaciones científicas.

LA PATRULLA DE LA BASURA: esta es la denominación no oficial del equipo encargado de examinar los mon-

tones de cascotes y polvo de la caverna. Es un trabajo duro y agotador, que requiere la excavación de los cascotes o el cuidadoso tanteo de los montones de polvo con largas pértigas. Cada día se invierten en esta tarea 10 horas-hombre, además de las que dediquen los investigadores. Estos son los siguientes objetos que se descubren:

- *Después de un trabajo de 25 horas-hombre*, en un montón de cascotes: un trozo retorcido de una cinta de níquel, de 2,748 m de largo, 1,27 cm de ancho y 2,38 milímetros de grosor, atravesada por numerosos agujeros muy pequeños, que no parecen seguir un patrón definido. Los agujeros están dispuestos de forma totalmente aleatoria y han sido causados por la evaporación de las moléculas de metal durante millones de años. La cinta se usaba para empaquetar objetos y carece de importancia. El metal tiene una pureza química más allá de lo que es posible conseguir en el año 1927.
- *Después de un trabajo de 35 horas-hombre*, en otro montón de cascotes: una vara de titanio, de una longitud de 2,28 m y un diámetro de 2,85 cm. La superficie está recubierta con un dibujo de tres hebras en espiral, que gira a la izquierda a razón de 2,13 vueltas cada centímetro. Uno de los extremos parece estar roto, lo que revela que inicialmente la vara debía ser más larga; el otro extremo es tan liso como el cristal.

Esta vara no tiene ninguna función útil. Sin embargo, el hecho de que aún sea tan lisa como el cristal deberá sorprender a todo el que consiga una tirada de Química o de Física: el titanio es extremadamente reactivo y debería formar compuestos con la mayoría de los demás elementos (incluyendo los minerales que se encuentran en el polvo circundante). La suavidad de la superficie implica que se ha protegido de alguna manera, o que sólo ha estado allí poco tiempo. Déjese que los jugadores saquen sus propias conclusiones: una tirada de Física o de Química revelará la verdad.

- *Después de un trabajo de 50 horas-hombre*, en un montón de polvo: 112 m de un delgado cable de metal, enrollado formando una bola. Su superficie tiene unos pequeños salientes, lo que le hace un poco áspero.

Si se hace mover por encima de una caja de armonía (como por ejemplo, la de un piano), se oyen unos extraños ruidos de castañeteo. La velocidad correcta es de 14 cm/s. Es un archivo sonoro de la Gran Raza. Si alguno de los que asisten a la audición ya se ha encontrado antes con algún miembro de la Gran Raza, pierde 0/1D4 puntos de COR. La grabación dura 13 minutos y es imposible de traducir.

TOPOGRAFÍA: ya se ha hecho un mapa más o menos exacto de la mayor parte de la caverna, pero menos de la mitad ha sido topografiada con detalle. Se tarda otras 48 horas-hombre (18 horas en el exterior y otras 30 horas de cálculo y trazado de mapas) en acabar el trabajo.

Si se prefiere, uno de los grupos de topografía deberá darse cuenta de que la punta de la pirámide nº 27 está unos 43 cm más baja que las demás pirámides pequeñas (que son idénticas hasta el milímetro). Esto debería llamar la atención de los jugadores y hacer que al final se descubra su secreto.

De no ser así, el trabajo de topografía es muy aburrido y no proporciona ningún tipo de información útil para el curso de este escenario.

El equipo de topografía lleva a cabo algunos descubrimientos accidentales. Unos cuantos objetos olvidados descansan en algunos de los oscuros rincones del lugar. Para cada uno de estos objetos se necesita pasar una tirada de Descubrir, porque todos están cubiertos de polvo y se confunden con el ambiente. Estos objetos están rotos y tienen que ver con saberes que el hombre no adquirirá hasta dentro de centenares o miles de años.

- Un pequeño cilindro de metal, de unos 33 cm de largo y unos 10 de ancho, con numerosos fragmentos de barras de cristal en uno de sus extremos.
- 27 anillas de metal, del tamaño de un tapón de sumidero, junto a fragmentos de un recipiente de cerámica. Las anillas se componen de una aleación de berilio. Una bobina de cerámica contiene una cierta cantidad de cable de plata trenzada, con una longitud total de unos 35 m.
- Un disco de vidrio negro planoconvexo, con 60 cm de ancho y un grosor de poco más de 2,5 cm. Uno de sus bordes está desportillado.

EXPLOSIVOS Y EXCAVACIONES: los infantes de marina han intentado cavar por debajo de los cimientos de las pirámides y han utilizado explosivos para perforar sus lados. Todos los intentos han fallado. Los explosivos no sirven de nada y los túneles que se han cavado y que han llegado hasta una profundidad de 6 m han acabado por encontrarse con los lados de la pirámide. Los investigadores pueden seguir intentando este método tantas veces como quieran; se tardaría varios años en llegar hasta alguna de las estructuras situadas bajo las pirámides y sus paredes están compuestas de ese mismo material invulnerable.

TRADUCCIÓN: las pirámides números 16, 21, 24 y 27 presentan inscripciones a unos 4 m por encima del nivel del suelo de la caverna. Todas estas pirámides tienen un duplicado de la inscripción presente en el reborde del Portal, aunque no se podrá notar esto hasta que se compare éste con las inscripciones de las pirámides (los grabados del reborde circular se han modificado algo para que cupiesen en él). Para poder traducir esta inscripción, se necesitan al menos 50 horas-hombre de trabajo, además de tener éxito en sendas tiradas de Mitos de Cthulhu, Lingüística y Arqueología. Cada tirada fallida malgasta 2D6 horas de trabajo y borra una palabra (elegida por el guardián) de la traducción que se encuentra cerca de estas líneas (*También se incluye en las ayudas de "Luna"*). Se han enviado fotografías de esta inscripción a varias universidades y a expertos criptógrafos de todo el mundo. Si en un primer momento los investigadores no consiguen traducirla por su cuenta, de la Tierra les llegará una traducción parcial cuando ésta haga falta. Esta traducción es la que se da en el recuadro arriba mencionado. Las palabras entre paréntesis son varias posibilidades, dependiendo del contexto; los guiones representan elementos que no han podido ser traducidos.

Esta información lleva a la conclusión de que la Gran raza de Yith tiene algo que ver con este enigma: Las fuentes principales de información (como los *Cultos Inconfesables*, por ejemplo) dan una descripción de esta raza, además de otros detalles. Se debe permitir que todos los que estén trabajando en esto hagan tiradas de Descubrir cuando comparen las inscripciones de las diferentes pirámides entre sí.

Si se tiene éxito en una de estas tiradas y una de las inscripciones que se está comparando es la de la pirámide 27, el investigador se da cuenta de que hay una pequeña diferencia: uno de los símbolos (una marca oval traducible como "esfuerzo") es un poco más grande y de aspecto ligeramente distinto.

Después de unas cuantas horas, el traductor supone correctamente que ese símbolo significa "empujar". Sin embargo, es bastante probable que los investigadores se hayan entretenido con el símbolo de muchas maneras posibles, sin esperar siquiera a disponer de su traducción.

Si ninguno de los investigadores llega a descubrir el símbolo, un PNJ deberá hacerlo por ellos. Hay que asegurarse de que todos los investigadores estén en la Luna en el momento en que se descubra el símbolo.

Ayuda 6 de "Luna"

Traducción de la inscripción

EN EL DECIMOSEXTO DECIMOSEXTO DECIMOSEXTO (¿4096?) AÑO DE - . LA (¿Antigua/Noble/Gran?) RAZA ESTABLECIÓ ESTE - EN NUESTRO - . EL TRABAJO CONTINUARÁ A TRAVÉS DE LAS (¿Largas eras/Interregno/Vacío?). LOS (¿Nombres?) DE ESTOS - PERDURARÁN (¿Largamente/Eternamente/Siempre?) EN EL - DE LA RAZA. TODO SERÁ (¿Vuelto a unir/Agrupado/Restaurado?) EN SU NUEVO - . UNA VEZ EL (¿Enemigo/Mal/Despreciado?) HAYA (¿Expirado/Muerto/Desaparecido?), EL (¿Saber?) CONSEGUIDO POR MEDIO DE ESTE (¿Esfuerzo?) (¿Servirá?) (¿Largamente/Eternamente/Siempre?) A LA RAZA.

En busca de la Gran raza

Los archivos y el equipo de la Gran raza están guardados debajo de las pirámides. Sin embargo, los exploradores sólo encuentran la entrada a la pirámide 27.

El símbolo de la pirámide 27 se encuentra a unos 5 m por encima del nivel del suelo de la caverna, por lo que se deberá usar una escalera para llegar a él. Una línea microscópica lo circunda. Todo lo que se necesita es empujar el símbolo con firmeza. Sin embargo, téngase en cuenta que se trata de un empujón firme de un miembro de la Gran raza de Yith, no de un comparativamente débil ser humano. Para poder abrir la entrada, los exploradores deben propinarle un fuerte golpe. Las presiones menos importantes hacen que el símbolo entre un poco en la pirámide y luego vuelva a estar como antes cuando se deja de presionar. Será suficiente con un buen golpe propinado con un martillo o un mazo.

En el momento en que el botón se interna lo suficiente, pone en marcha un resorte y se queda en su nueva posición. El suelo de toda la caverna comienza a vibrar. De la base de la pirámide, a pocos cm por encima del suelo, comienza a salir una luz violeta que parece latir; esta luz va aumentando de intensidad hasta que pasa a ser cegadora. Los que tengan

tendencia a sufrir ataques de epilepsia deberán tirar su CONx5 con 1D100, o de lo contrario sufren un ataque en ese momento. Todos los que estén a menos de 30 m de la pirámide deberán tirar su DESx3 con 1D100 para mantenerse de pie; los que no pasen la tirada se caen y sufren 1D3 puntos de daño por culpa de la onda de choque. En el campamento de la misión, las sartenes caen en la cocina y una de las juntas se abre y se convierte en un pequeño escape de aire (que uno de los marineros repara con un poco de masilla y luego de forma definitiva con alquitrán). Los cables que sirven de apoyo a la escalera de cuerda que lleva al Portal vibran y se quiebran; los que en ese momento estuviesen en esta escalera deben hacer una tirada de Suerte. Si pasan esta tirada, sufren 1D6 puntos de daño; si la fallan, pierden 4D6 puntos de daño. Esto no causa ningún daño a los trajes espaciales.

No es posible colocar la escalera de nuevo en su sitio sin ayuda desde la cima de la pirámide. Sus lados son demasiado suaves como para poder trepar por ellos y no se esperan nuevas visitas desde la Tierra hasta dentro de dieciocho horas.

Como que la escalera no es visible desde la pirámide 27, nadie se habrá dado cuenta de que la ruta de salida de la Luna ha sido cortada. Si alguien se encontraba en la cima de la pirámide 1, a punto de volver a la Tierra, deberá hacer una tirada de Suerte; tanto si la consigue como si no, ese miembro de la expedición se cae de la pirámide, pudiendo o no agarrarse a tiempo a la escalera (tirada de Saltar).

Mientras las vibraciones van perdiendo intensidad, toda la pirámide (que pesa en total varios miles de toneladas) comienza a ascender en el aire, llegando hasta unos 27 m del suelo; esto deja al descubierto una plataforma pulimentada, fabricada en el mismo material indestructible. En el centro de la plataforma se encuentra una apertura circular, consistente en una rampa en espiral que desciende hacia lo desconocido. La parte superior de la pirámide flota justo por encima de la plataforma, rodeada por una aureola de luz de color violeta.

La rampa es una superficie pulimentada de un material de color blanco, de unos 4'5 m de ancho. La pendiente de la rampa es bastante pronunciada y no hay barandilla interior. El centro de la columna en espiral es en realidad un hueco de unos 6 m de diámetro. Todo el que mire hacia abajo deberá tirar 1D100 y tirar su INTx5 o menos o de lo contrario se siente muy mareado: el fondo de la apertura está varios cientos de metros más abajo. La única fuente de luz es la luminosidad violeta procedente de la pirámide, allá en la superficie.

El complejo subterráneo se divide en tres niveles principales, que se presentan en el orden probable en que serán explorados por los miembros del HMS Selene.

El nivel superior es un extraño museo, con dieciséis grandes galerías. Debajo de éste hay un nivel que alberga a numerosos miembros de la Gran raza en estado de animación suspendida además de talleres y otras instalaciones. El nivel inferior contiene equipo de defensa.

Como no está previsto que ninguno de los miembros de la Gran raza vuelva a utilizar este complejo hasta dentro de otros 250 años, todo está a un nivel mínimo de gasto de energía: no hay luz, la temperatura del lugar sólo está a uno o dos grados por encima del punto de congelación del agua y todos los niveles se han llenado con un gas inerte.

El nivel del museo

La Gran raza construyó este complejo para guardar su sabiduría y la mayoría de las pirámides contienen museos y archivos. La pirámide 27 es una excepción: está habitada por el equipo de mantenimiento que cuida del complejo, por lo que sólo uno de los niveles se usa para almacenar información y en él no se guarda nada verdaderamente importante (al menos, según el criterio de la Gran raza).

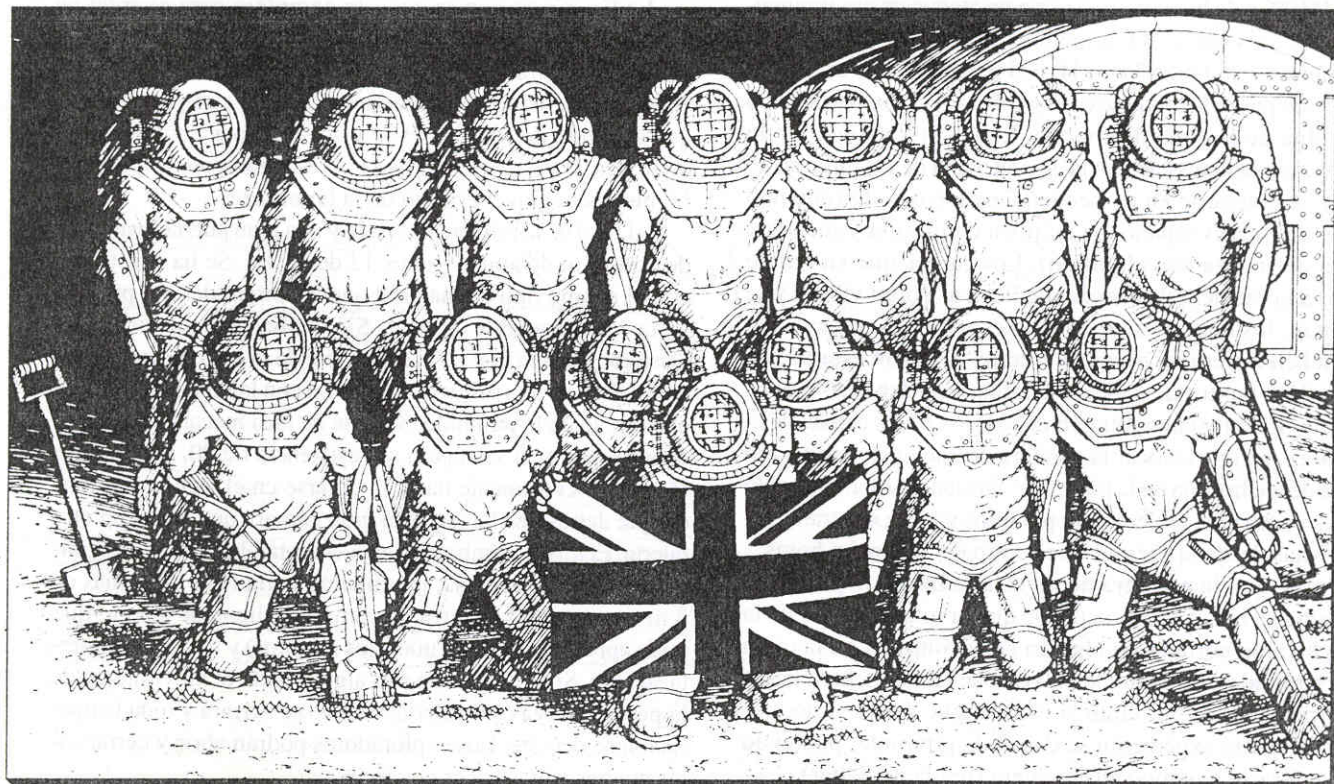
Al final de la primera rampa hay una gran puerta triangular, de unos 9 m de altura y unos 12 de ancho. Se ha construido con el mismo tipo de material que las pirámides y a primera vista no es posible abrirla. Sin embargo, una tirada de Descubrir revela que en la superficie de la puerta, a unos 5 m del suelo, hay una pequeña depresión con la misma forma que el símbolo de la pirámide. Se trata de otro mecanismo que se debe empujar; si se supera su resistencia de 20, la puerta se eleva silenciosamente hasta internarse en el techo, mostrando que detrás de ella hay una gran cámara que acaba en otra puerta. El mismo símbolo se encuentra también en esta segunda puerta; si se acciona, la primera puerta (que tiene más de 3 m de espesor) se cierra, la cámara se llena de gas (lo que tarda aproximadamente unos dos minutos) y la segunda puerta se abre. Si se obstaculiza de algún modo el movimiento de la puerta que ya está abierta, ésta no se cerrará y toda la operación se detiene. Los exploradores podrán abrir y cerrar estas puertas tantas veces como deseen.

El museo es un pasillo de varios cientos de metros de longitud, con galerías a ambos lados. Con la excepción de cualquier fuente de luz que la expedición haya traído, la oscuridad es total.

GALERÍAS 1, 3, 5, 7: en ellas hay hileras de estanterías que llegan hasta 9 m del suelo, que soportan el peso de grandes libros y pergaminos. Cada estantería pesa entre 10 y 680 Kg; los libros tienen entre 150 y 240 cm de alto y más de 30 cm de grosor; los pergaminos tienen una altura similar y hasta un metro de diámetro. Están hechos de unas delgadas planchas de metal, totalmente invulnerables a todos los esfuerzos de los investigadores.

- Cada vez que se examine uno de los libros, hay una probabilidad del 1% de encontrar algo escrito en algún idioma humano identificable. Nada de lo que encuentren les será de mucha utilidad: "Un día en la vida de un esclavo de Babilonia," "Los métodos de irrigación de la antigua Cartago," "Cómo robar en una taberna de hidromiel," y cosas por el estilo.
- Hay una probabilidad (acumulativa) de un 5% por cada libro examinado de ver una escritura tan extraña u horrible a los ojos de un humano que llegue a afectar a la COR.

En ese caso hay que tirar 1D10: si el resultado está entre 1 y 5, se pierden 0/1D4 puntos de COR, pero tanto en un caso como en el otro no se consigue obtener información acerca de los Mitos de Cthulhu. Si el resultado está entre 6 y 9, de conseguir una tirada de Mitos de Cthulhu, se suma un 1% a esta habilidad y a continuación se hace una tirada de COR (0/1D3). Si el resultado del D10 es 10, de conseguir una tirada de Mitos de Cthulhu se sumará un 2% a esta habilidad y a continuación se deberá intentar una tirada de COR (0/1D6).



Una fotografía de recuerdo de los miembros de la expedición.

De examinar estos libros, lo máximo que se puede ganar en la habilidad de Mitos de Cthulhu es un 5%, sea cual sea el tiempo que se emplee en ello. No es posible aprender nuevos hechizos. Si los personajes insisten en examinar estos archivos una vez hayan llegado a este porcentaje, seguirán perdiendo puntos de COR sin ganar a cambio nuevos conocimientos de los Mitos.

GALERÍAS 2, 9, 11, 14, 15, 16: en ellas se guardan máquinas cuya función es a primera vista imposible de determinar. Todas tienen un aspecto monolítico, como si se hubiesen construido con el propósito de que durasen para siempre. Las palancas y los diales de control están entre 3 y 5 m del suelo. La más pequeña pesa al menos varios cientos de toneladas y la más grande de ellas ocupa casi por completo toda la galería 9. Todo parece haber sido sellado y ninguna de ellas parece tener alguna utilidad posible.

Estas máquinas son cónicas, trapezoidales, cúbicas, esféricas, etcétera. Muchas de ellas están hechas de un material sin costuras, de color gris o blanco, pero algunas de ellas parecen haber sido fabricadas con metal o piedra. En la mayoría de los casos, su aspecto parece ser sutilmente erróneo e incómodo, aunque nadie sabría decir por qué. Sólo es posible poner en marcha algunas de ellas.

GALERÍA 4: en mitad de esta galería se encuentra una tarima de poca altura, construida en un material similar al vidrio. Numerosas estanterías transparentes contienen una amplia variedad de extraños objetos, de aspecto totalmente diferentes a los del resto de la colección; son más pequeños, más o menos del mismo tamaño que las herramientas usadas por los hombres y parecen estar ligeramente retorcidos, lo que les hace parecer extremadamente siniestros. Un extremo del cristal que protege las estanterías tiene bisagra,

pudiendo así abrirse. Uno de los objetos parece brillar con una tenue luz verde, como si fuese una aureola. Se parece a una bola de cristal, montada sobre un pequeño trípode.

Esta tarima es en realidad una colección de objetos fabricados por los Hombres Serpiente. El objeto que brilla con luz verde es un cristal mágico: permite al usuario observar lugares que haya visitado anteriormente en persona. El cristal usa un punto de magia por cada minuto de uso. Su alcance es ilimitado y no se precisa de ningún tipo de ritual para poder activarlo. Durante cada minuto en que se use el cristal, hay una probabilidad (acumulativa) del 1% de que cualquier criatura importante en la campaña se dé cuenta de este hechizo y lo utilice como Portal, para poder atacar al usuario.

GALERÍA 13: en el fondo de esta galería hay un tetraedro retorcido, de casi 6 m de alto, fabricado con un material dorado. Si se toca, vibra ligeramente. Todo el que camine por debajo de su punta viaja por unas dimensiones adicionales, sufre la pérdida de 1D4 puntos de COR y su piel se vuelve transparente. La víctima puede cumplir todas sus funciones de forma totalmente normal, pero se ha convertido en un horror andante de músculos, huesos, dientes, órganos y fluidos. Los efectos duran hasta la muerte de la víctima. Todos los que le vean en este estado sufren la pérdida de 1/1D4 puntos de COR. Las víctimas tienen derecho a una tirada de Suerte. Si fallan la tirada, tienen además la tendencia a hablar al revés (por ejemplo, en vez de "Mira a ese murciélago" dirá "Murciélago ese a mira").

GALERÍAS 6, 8 Y 10: para la Gran raza, el desagradable equivalente de lo que para nosotros es una colección de arte. La mayoría de los objetos son demasiado extraños como para tener algún tipo de significado para los huma-

nos, pero unos pocos de ellos tienen unos raros efectos sobre todos los que los ven, como por ejemplo provocar vértigo, un violento dolor de cabeza, o un ataque de ansiedad. Esta colección no incluye muestras de arte figurativo, lo que quizás sea una suerte.

GALERÍA 12: en ella reina la más completa oscuridad, que ni siquiera la luz podrá penetrar. Todo el que entre en ella, de repente vuelve corriendo y gritando sin parar; nadie podrá recordar lo que han visto. No hay pérdida de COR. Todo el que intente esto más de tres veces desaparece para siempre y cualquier cable de seguridad reaparecerá recubierto de sangre. Disparar armas de fuego a la oscuridad no produce ningún efecto, ni tampoco servirá de nada el Polvo de Ibn Ghazi ni cualquier otro medio mágico de hacer visible lo invisible. Los investigadores deberán encontrar sus propias explicaciones para esto.

En el otro extremo del pasillo del museo hay otra cámara de presión; tiene el mismo símbolo que las puertas anteriores, pero funciona con mayor rapidez (porque ahora hay gas a ambos lados de la cámara). Al otro lado hay otra rampa en espiral que va hacia abajo.

La cripta

El equipo de mantenimiento de la Gran raza ocupa esta parte del complejo. La entrada a ella es otra puerta triangular; sin embargo, esta vez hay dos mecanismos de apertura (ambos con el mismo símbolo) que se deben empujar a la vez para que la puerta se abra. Se cierra automáticamente 43 segundos después, o tan pronto como no haya nadie en el hueco de la entrada. Hay mecanismos de apertura a ambos lados de la puerta, que tiene un grosor de casi 7'5 m.

EL TALLER: es una gran habitación a oscuras, con gigantescos bancos para sentarse, máquinas toscas y voluminosas y gran cantidad de piezas de repuesto, herramientas, materias primas y objetos de todas clases. Las superficies de trabajo se encuentran a entre 2 y 3 m del suelo; bajo ellas se han dispuesto gigantescos cajones y armarios de metal. Tanto las herramientas como el equipo carecen de todo significado para los seres humanos; han sido diseñados para los tentáculos y las pinzas de la Gran raza, no para manos humanas y pertenecen a tecnologías extraterrestres. Las herramientas y las piezas de repuesto consisten en varillas y barras de metal (que pueden usarse a modo de lanzas o garrotes), grandes redes metálicas y otros extraños objetos. Si los investigadores emplean algo de tiempo en registrar el taller y examinar las herramientas, no aprenderán nada, pero tampoco perderán puntos de COR. Una puerta idéntica a la que da acceso a este nivel va a parar a la cripta.

LA CRIPTA: en el momento en que la puerta se abre, una luz blanco-azulada ilumina a los expedicionarios. Los objetos de mayor importancia en esta habitación son una gran máquina de extraño aspecto que se encuentra en el centro de la habitación y seis grandes tarimas de metal, de unos 10 cm de altura, que si se tocan se descubre que están algo calientes. Sobre cada una de las tarimas se ha colocado un cilindro brillante que parece ser una sólida columna de luz; cada cilindro tiene unos 12 m de diámetro y se eleva hasta una estructura metálica similar que la pone en contacto con el techo. Es posible discernir la existencia de unas formas

extrañas en el interior del cilindro, totalmente envueltas por la brillante luz. La distorsión es tan fuerte que no es posible ver ningún detalle, pero todos los que hayan visto antes a un miembro de la Gran raza, o que consigan una tirada de Mitos de Cthulhu, llegan a la certeza de que en el interior de los cilindros descansan miembros de la Gran raza; esta visión cuesta 0/1D6 puntos de COR.

El complejo lunar podría existir sin ningún tipo de vigilancia, pero la Gran raza prefirió que unos guardias y unos científicos se encargaran del mantenimiento de las instalaciones. Esto fue posible gracias a un subproducto de sus investigaciones en la naturaleza y comportamiento del tiempo: el campo estático.

Cada una de las tarimas genera un campo estático que contiene a nueve miembros de la Gran raza. El campo retarda el movimiento de las moléculas, con lo que ralentiza las reacciones químicas, los sentidos y la percepción del tiempo. En el campo estático, un segundo equivale en el exterior a varios miles de años. Para que los átomos se hubiesen vuelto tan lentos, en condiciones normales harían falta unas temperaturas bajísimas, pero esta máquina utiliza componentes preternaturales que hacen que dichas temperaturas sean innecesarias.

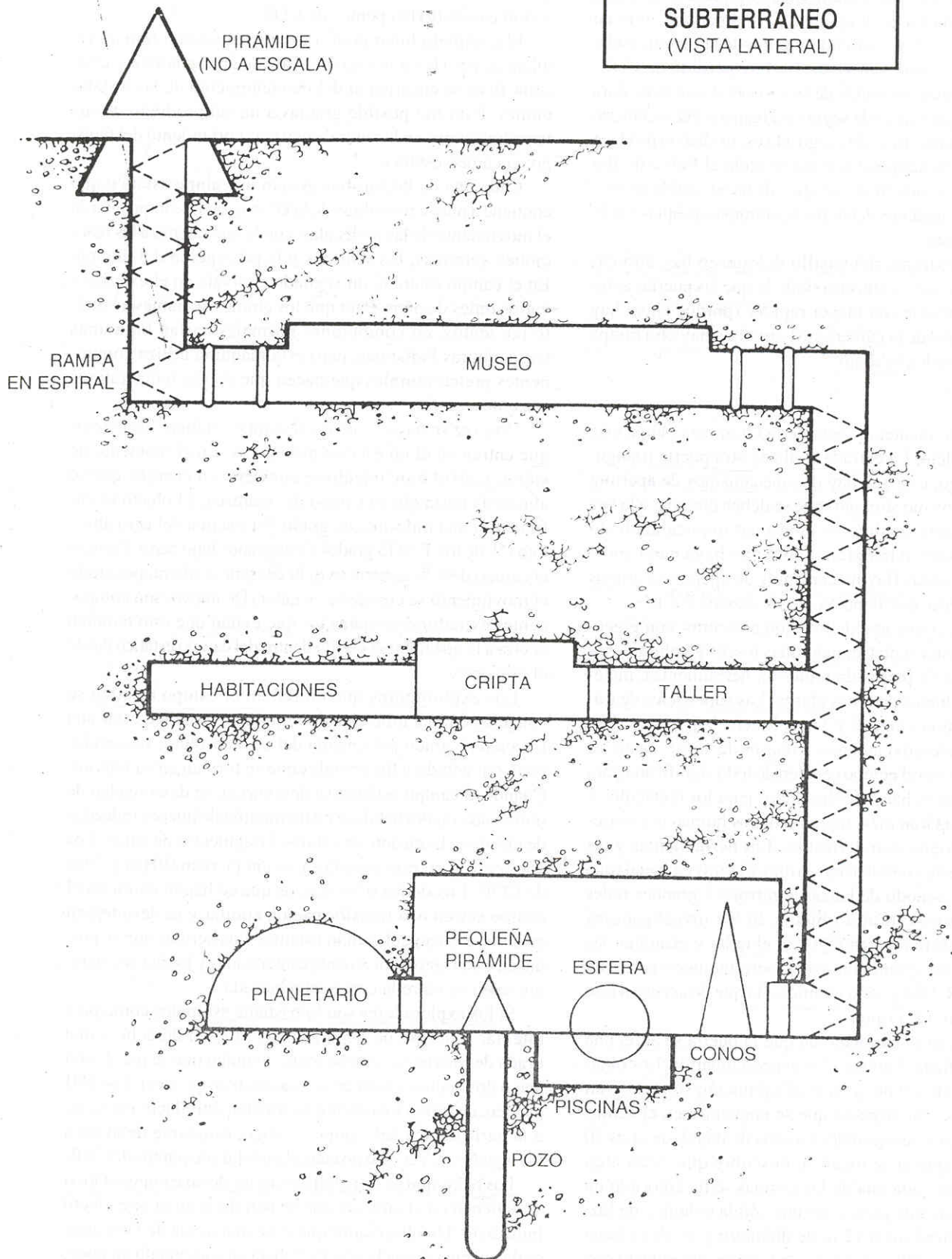
Una vez se haya formado el campo estático, los objetos que entren en él no estarán protegidos. En el momento de entrar, todo el movimiento se convierte en energía, que se almacena hasta que el campo desaparezca. El objeto se enfría hasta una milésima de grado por encima del cero absoluto (N. de los T.: 273 grados Centígrados bajo cero). Cuando el campo deja de estar activo, la energía se libera, pero todo el movimiento se convierte en calor. De nuevo, son componentes extradimensionales los que evitan que esto también ocurra a lo que hubiese estado dentro del campo estático desde el principio.

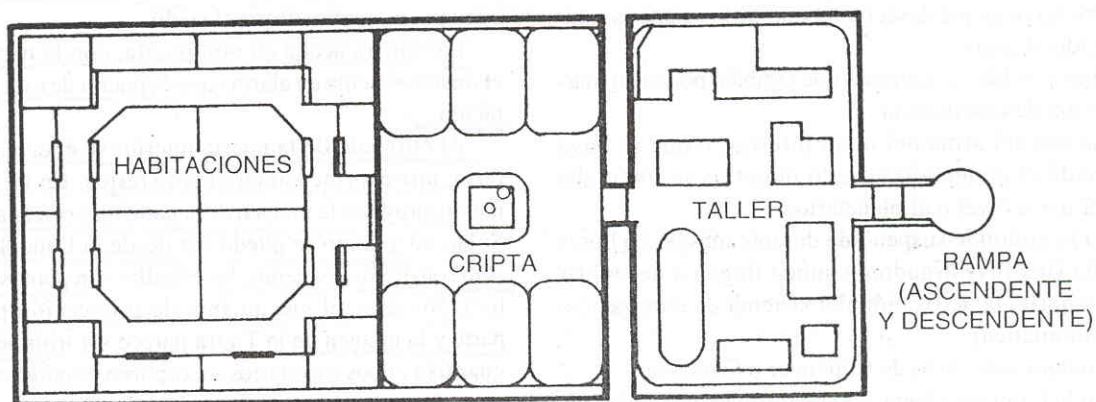
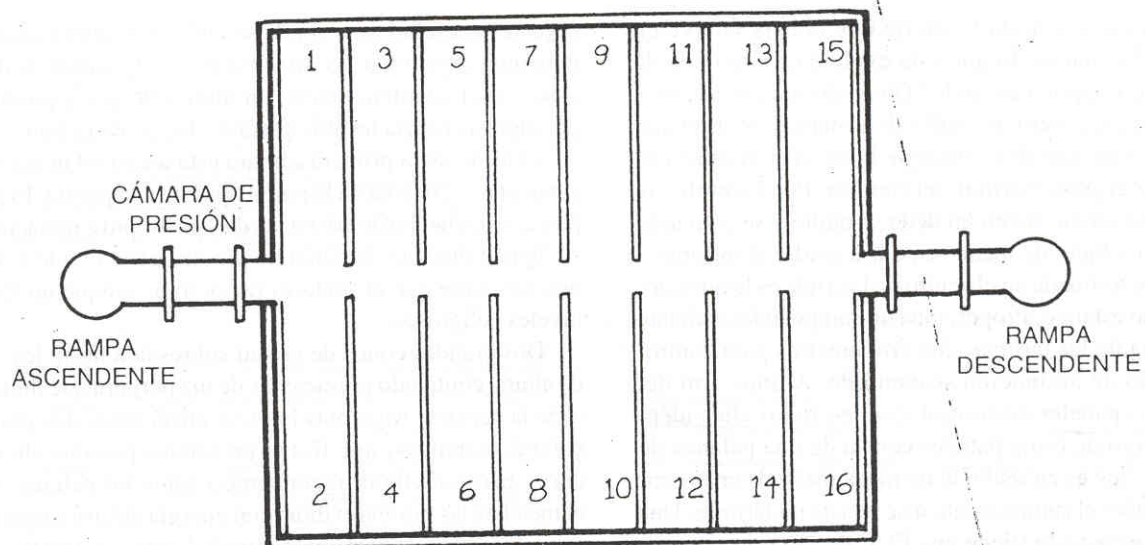
Los exploradores que entren en el campo estático se congelan en una milésima de segundo, pasando a estar una fracción de grado por encima del cero absoluto; sus células explotan debido a los cristales que se forman en su interior. Cuando el campo estático se desconecta, se descongelan de inmediato, convirtiéndose en un montón de huesos rodeados de una masa humeante de células y fragmentos de tejido. Los que presencien esta espantosa visión pierden 0/1D6 puntos de COR. Los dedos o los brazos que se hagan entrar en el campo sufren una transformación similar y se desintegran cuando se sacan del campo estático. Las heridas que se producen están automáticamente cauterizadas y los huesos siempre salen de entre la carne achicharrada.

Si los exploradores son lo bastante estúpidos como para intentar este tipo de experimentos, tienen derecho a una tirada de Suerte; si se tiene éxito, lo único que se pierde son uno o dos dedos (ya sea de las manos, o de los pies). Los PNJ pueden, de forma totalmente accidental, introducir una mano o la nariz dentro del campo estático; esto sirve de aviso a los jugadores. Ver esto no causa la pérdida de puntos de COR.

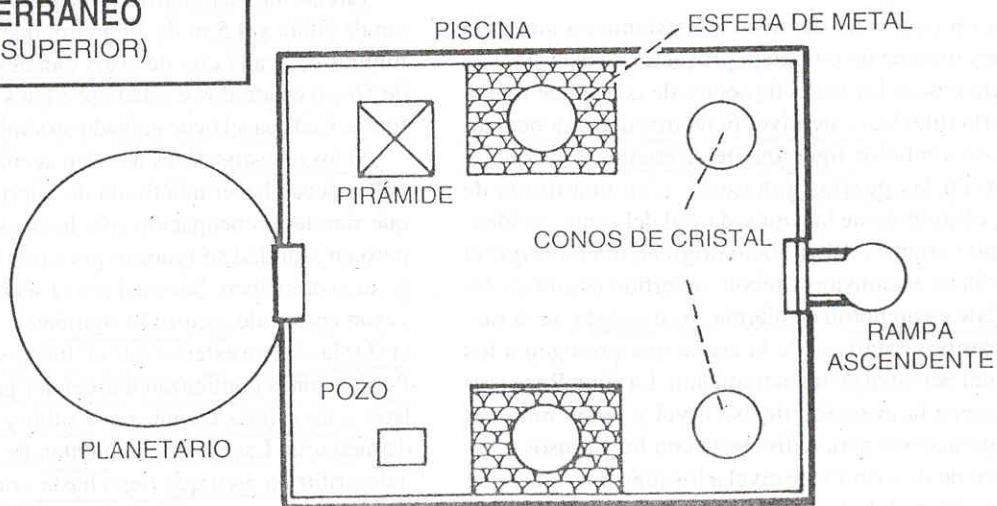
Las balas que se disparen al interior de un campo estático se detienen en el aire, sin que se perciba ningún otro efecto inmediato. Un observador que pase una tirada de Descubrir se da cuenta cómo el color de la bala va cambiando un poco, a medida que el metal se enfría y forma cristales. Cuando el

COMPLEJO
SUBTERRÁNEO
(VISTA LATERAL)





COMPLEJO SUBTERRÁNEO
(VISTA SUPERIOR)



campo se desactive, toda la energía de la bala vuelve en forma de calor, haciendo que ésta explote en una nube de metal líquido y vapor, causando 1D6 puntos de daño a todos los que estén a un metro o menos de distancia. Si algo que se encontrase dentro del campo se hace salir al exterior, experimenta el paso normal del tiempo. Por ejemplo, se vería cómo en un momento un dedo se pudre y se convierte en polvo y un objeto de metal se podría oxidar al instante.

La máquina situada en el centro de la cripta es la que controla el campo estático. Proporciona un campo independiente para cada una de las tarimas, con cronómetros para controlar el periodo de animación suspendida. A unos 3 m del suelo hay seis paneles de control visibles, todos ellos idénticos. Cada uno de estos paneles consta de una palanca de gran tamaño, que es en realidad un mecanismo de emergencia que desactiva el campo estático de una de las tarimas. Una vez se haya accionado (tiene una FUE de 25), se tarda una hora en recargar y preparar la tarima para la reactivación del campo estático. El generador estático está protegido por planchas metálicas equivalentes a 50 puntos de armadura y se requieren 100 puntos de daño (después de aplicar la armadura) para hacerlo inservible. Cualquier daño que penetre la armadura pone inmediatamente en funcionamiento un sistema de emergencia que desactivará uno de los campos estáticos (elegido al azar).

Hay otras posibles situaciones que también ponen en marcha el sistema de emergencia:

- Activación del arma del nivel inferior, o que se haya accionado el panel equivocado mientras se intentaba acceder a ese nivel o al planetario;
- Dejar a la pirámide suspendida durante más de 26 horas y media (los investigadores nunca llegan a descubrir cómo bajarla, la activación del sistema de emergencia ya es automática);
- Usar cualquier hechizo de Convocar o Contactar.

Cuando la Gran raza haga acto de presencia, ver el capítulo "El retorno de la Gran raza" para saber qué hacen con los intrusos.

El nivel inferior

Este es un centro de defensa, consistente en una gran cámara que contiene un complejo proyector de energía y un planetario que hace las veces de centro de control de fuego.

La puerta que da a este nivel tiene tres depresiones, todas ellas con símbolos ligeramente diferentes a los que se encuentran en las puertas anteriores. Con una tirada de Descubrir, el símbolo de la izquierda y el del centro se identifican como variantes del símbolo original, mientras que el de la derecha es ese mismo símbolo invertido (significa *No apretar*). Este es un botón de alarma; si se aprieta, se desactivan los campos estáticos de la cripta que protegen a los miembros del personal de mantenimiento. La Gran Raza asegurará primero la posesión de ese nivel y cinco minutos después bajará a éste para enfrentarse con los intrusos.

A la hora de describir este nivel a los jugadores, hay que pensar en la ciudad de los Krell en la película *El Planeta Prohibido*; es una única máquina de gran tamaño, que ha sido construida a una escala que casi está más allá de la comprensión humana. Los humanos deben resistirse contra una

urgente necesidad de esconderse en los rincones y constantemente subestiman las dimensiones y los tamaños de las cosas. Si el guardián quiere, un murmullo grave producido por alguna energía terrible perturba la paz de la Luna.

El techo de la primera cámara está a casi 60 m del suelo y hay unos 120 m hasta la pared opuesta a la puerta. El suelo parece estar hecho de cristal verde y es limpio e inmaculado; si alguien dispone de algún medio de detección de emisiones, descubre que el suelo es radiactivo, aunque no llega a niveles peligrosos.

Dos grandes conos de cristal sobresalen hasta los 45 m de altura, emitiendo pulsaciones de luz púrpura que iluminan toda la cámara. Algo más lejos se encuentran dos grandes esferas metálicas, que flotan en sendas piscinas de mercurio; parecen vibrar ligeramente y tanto las esferas como el metal de las piscinas vibran con energía eléctrica (que produce descargas de hasta un metro de longitud). Quien toque los conos o las piscinas de mercurio muere electrocutado al instante; no hacen falta tiradas de daño, sólo queda un montoncito de hollín negro. Un profundo pozo está lleno de llamas amarillas que van cambiando de intensidad; no se llega a ver el fondo. En el lado opuesto de la cámara hay una pequeña pirámide, de sólo 12 m de altura; flota inmóvil a unos pocos centímetros del suelo.

La cámara acaba en otra puerta, con la misma forma y el mismo sistema de alarma que la puerta de esta misma habitación.

Al otro lado de la puerta interior se encuentra el planetario, una enorme cámara hemisférica. En un primer momento, proyecta la imagen de la parte más cercana del Sistema Solar, tal y como se puede ver desde la Luna. Los planetas sólo son discos pequeños, las estrellas son puntos de luz, etcétera. No se ve el mecanismo de proyección por ninguna parte y la imagen de la Tierra parece ser tridimensional. Un guardián cuyos escenarios incorporen objetos astronómicos poco frecuentes (como por ejemplo, un segundo planeta girando en la misma órbita que la Tierra, pero al otro lado del Sol) puede, si lo desea, alterar esta imagen para dar pistas acerca de su existencia.

En el centro del suelo hay una plataforma circular, de 2,54 m de altura y 4,5 m de diámetro, que consta de 36 paneles luminosos. Cada uno de estos paneles tiene una superficie de 58 cm cuadrados y están colocados a un lado de la plataforma. Cada panel tiene grabado un símbolo críptico diferente.

Si los investigadores deciden accionar alguno de los paneles, deben hacer una tirada de Suerte y otra de Idea. Hay que simular preocupación ante los resultados de las tiradas, pero en realidad se ignoran por completo. Esto sólo es un recurso dramático. Sea cual sea la secuencia de paneles que vayan apretando, ocurre lo siguiente:

(1) De la cámara exterior sale un fuerte sonido de vibraciones. Por los conos comienzan a ascender grandes chispas circulares y las esferas comienzan a subir y bajar en sus piscinas de mercurio. Las chispas aumentan de tamaño y comienzan a describir un arco que llega hasta una de los depósitos de mercurio (en este preciso momento, uno de los campos estáticos de la cripta del nivel intermedio deja libres a sus ocupantes).

(2) Pulsos de llamas comienzan a elevarse del pozo.

(3) La pequeña pirámide comienza a moverse con lentitud por la cámara exterior y se detiene encima del pozo. Todo lo que esté en su camino es automáticamente empujado por la cámara, e incluso puede llegar a caer en el pozo si no se aparta.

(4) Dentro del planetario, aparece una marca brillante en forma de X que parece estar suspendida en el aire.

Si se siguen apretando otros paneles, ocurre lo siguiente:

(5) La imagen del firmamento comienza a girar, hasta que la X se coloca encima de la Tierra.

(6) La puerta que da acceso a la cámara exterior se cierra de repente, tanto si estaba despejada como si no. Si alguien estaba debajo de ella, tiene derecho a una tirada de Esquivar para echarse a un lado. Fallar la tirada supone la muerte instantánea.

(7) La imagen vuelve a girar; esta vez, la X se coloca sobre otro posible objetivo (como por ejemplo Marte, o el mismo Sol).

(8) Repítase el apartado 7 tantas veces como los investigadores toquen los paneles, haciendo que el punto de mira se coloque sobre objetivos aleatorios: la Tierra, las lunas de Júpiter, partes vacías del espacio, etcétera. Niles está particularmente interesado en lo que parece ser un arma y puede intentar aumentar el entusiasmo de los investigadores por ella. El manejo del aparato puede continuar durante un rato. Nadie será capaz de descubrir la secuencia necesaria para disparar el arma.

Cuando los exploradores decidan salir del lugar, descubrirán que la puerta exterior no puede abrirse manualmente; los únicos mecanismos de apertura se encuentran en el exterior. De repente, la puerta se abre (puede ser la puerta del planetario si los jugadores están dentro de él; de lo contrario, será la puerta de la cámara exterior). Se oye un fuerte castañeteo, como si lo produjesen unas pinzas y entran en el recinto tres grandes monstruos cónicos de color rojo, con unos espantosos tentáculos que acaban en pinzas, que tie-



Aparecen los guerreros de la Gran Raza.

nen unos extraños objetos parecidos a cámaras fotográficas. Estos seres se deslizan amenazadoramente hacia los investigadores. Tiradas de COR; ver a la Gran raza de Yith cuesta 0/1D6 puñtos de COR.

El retorno de la Gran raza

Los seres que ocupan la cripta son miembros típicos de la Gran raza. Sus órganos internos han sido modificados para poder vivir en la Luna, por lo que ahora son capaces de vivir en una atmósfera inerte y de sobrevivir a una exposición al vacío durante varias horas. Estos cambios no afectan a sus características, que se encuentran al final de esta aventura.

Como la Gran raza temía que los Pólipos volantes pudiesen descubrir sus instalaciones lunares, en el equipo de mantenimiento se incluyen grupos de guerreros armados. Los demás miembros de este equipo no van armados, pero si son atacados no tendrán reparo en atacar a los humanos con sus pinzas, si bien preferirán que los guerreros se encarguen de tan desagradable asunto. Por lo general, los miembros de la Gran raza que no sean guerreros preferirán inmovilizar a los humanos antes que matarlos.

Los guerreros también preferirán coger prisioneros, pero matarán a todo el que parezca una amenaza. Cada uno de los campos estáticos contiene a tres guerreros y seis civiles de la Gran raza; los guerreros están armados con armas similares a los lanzarayos que se describen en las reglas de *La llamada de Cthulhu*, con la excepción de que las armas de que disponen en la Luna disparan un rayo de color rojo que sólo afecta a sustancias orgánicas, como la carne. Cada uno de los guerreros también tiene tres bolas de metal, más o menos del tamaño de un pomelo; son bolas

explosivas que también pueden causar daño a criaturas que normalmente sólo serían vulnerables a las armas mágicas.

Para más información, ver la sección de "Características" al final de la aventura.

Cuando la alarma se dispara, todos los miembros de la Gran raza se despiertan (en total son 54 individuos). Cuando los campos estáticos se desactivan, los guerreros son siempre los primeros en salir de las tarimas, para asegurarse de que la base no está siendo atacada u ocupada por Pólipos. En ese mismo momento, comienzan a registrar la zona de la cripta y a continuación el taller y las habitaciones, para pasar luego al museo y el nivel inferior. Si se ha accionado la palanca de uno de los campos estáticos, el registro es muy minucioso; los guerreros mirarán por debajo de las mesas de trabajo y dentro de los cajones del taller, por debajo del generador de los campos estáticos y en todas partes. Los guerreros tienen un 55 % en Descubrir y encontrarán a todos los investigadores que se hayan escondido. Todo el que ataque a los guerreros sufre la ley del tali3n; en un primer momento los guerreros dispararán a matar (porque aún no saben con qué se están enfrentando).

Cuando se den cuenta de que los intrusos sólo son humanos, los guerreros se alejan un poco de ellos, mientras unos civiles van en busca de unas redes de metal (que se encuentran en el taller), para con ellas atrapar a los humanos. Acto seguido, colocan a los prisioneros sobre una de las tarimas de la cripta y activan el campo estático. Una vez hayan acabado con la amenaza más inmediata, desactivarán el Portal que lleva a la Tierra, dando con ello punto final a la misión del HMS *Selene*.

En la Tierra, el Portal explota de repente; la onda expansiva provoca el derrumbamiento del techo del túnel, que rápidamente se llena de agua. La Armada evacúa la mina y da el proyecto por concluido. En los años siguientes, todo lo que la expedición encontró en la Luna va desapareciendo misteriosamente; para más detalles, ver la conclusión de esta aventura.

Si los investigadores consiguen escapar del complejo subterráneo, o si ya estaban fuera cuando los miembros de la Gran raza se despertaron, el equipo de mantenimiento rápidamente pone en funcionamiento una máquina de intercambio de mentes, utilizándola para apoderarse del cuerpo de algún PNJ apropiado. Hay que interpretar su papel con justicia, pero también con cuidado, para que los investigadores piensen que sufre una locura temporal o un profundo shock mientras el miembro de la Gran raza está aprendiendo cómo controlar este cuerpo humano. La Gran raza intentará hacer que los investigadores caigan en alguna emboscada, de modo que puedan ser capturados vivos. Como las baterías de los trajes espaciales tienen bastantes limitaciones, no debería ser difícil. De este modo, en el transcurso de unas pocas horas todos los humanos acabarán en el interior de un campo estático.

Desde el interior, el campo estático se parece a un anillo de luz blanca que rodea la tarima; hay que recordar que el movimiento al exterior del campo estático será, casi con toda probabilidad, fatal para el investigador. Las propiedades del campo estático se encuentran más arriba, en el capítulo "La cripta."

Los investigadores sólo pasan unos cuantos minutos en el interior del campo estático. Durante este tiempo subjetivo, en la realidad han transcurrido millones de años. La vida

La nueva Gran raza

Descripción: representa la culminación de millones de años de evolución. Cada individuo es la mente de un enjambre de escarabajos, formada por 2D4x500 insectos que pueden caminar o volar. Aunque sus cuerpos son oscuros o totalmente negros, cuando extienden sus alas éstas tienen brillantes colores metálicos (azul, verde y dorado). Cuando se ve cómo trabaja un enjambre, siempre se tiene la impresión de que es algo provisto de inteligencia y de juicio, capaz de tomar decisiones.

La personalidad de un miembro de la Gran raza de Yith ocupa cada una de las mentes de los enjambres. La especie posee propiedades telepáticas: puede captar los pensamientos de los miembros de otras razas, pero no puede usar la telepatía para hablar con otras especies inteligentes. Sin embargo, puede controlar otras formas de vida no inteligente.

Cada uno de los miembros de un enjambre de insectos se parece bastante a un escarabajo; su estudio y una tirada de Zoología revelan que en realidad no son coleópteros; por ejemplo, carecen de élitros, que han sido sustituidos por un segmento bastante grande con forma de H imposible de identificar.

Notas: la mente de cada uno de los enjambres permanecerá intacta hasta que se haya matado al menos al 75 % del enjambre; a partir de ese momento, hay una pérdida rápida de coordinación y el enjambre se convierte en una masa desorganizada de individuos. La nueva Gran raza puede volar hasta 100 m de golpe y también puede caminar; por lo general, la mitad del enjambre primero vuela y luego el resto del enjambre le alcanza o incluso pasa a estar delante de la primera mitad (si es que tiene prisa). En la práctica los enjambres son inmortales, ya que nuevos insectos van naciendo a medida que los más viejos mueren.

Esta especie ataca por medio de armas biológicas (ver más abajo), o por medio de enjambres de insectos no inteligentes que están bajo su control; sin embargo, también es capaz de construir complejas máquinas de gran tamaño. Sin duda, disponen también de algunas armas lanzarroyos y vehículos, que usarán de ser necesarias. Si es absolutamente necesario, una parte del enjambre (por lo general 2D20 insectos) atacarán por medio de sus mordiscos.

Las características físicas corresponden a uno de los miembros del enjambre; las características mentales son las propias del enjambre como un todo.

LA NUEVA GRAN RAZA

Características Media

FUE 1D2	1-2
CON 1D3	2
TAM 1	1
POD 2D6+6	13
INT 5D6+6	23-24
DES 2D6+6	13
PV 1-2	2

Movimiento: 4 caminando / 10 volando.

Armas: Mordisco 35 %, 1D2 puntos de daño.

Hechizos: esta especie considera que la magia es un estorbo para sus disciplinadas investigaciones intelectuales. Un enjambre cualquiera tiene una probabilidad igual a su INT de conocer 1D3 hechizos.

COR: ver a cada uno de los miembros del enjambre no causa la pérdida de puntos de COR. Ver cómo un enjambre actúa como si se tratase de una única criatura inteligente cuesta 0/1D4 puntos de COR.

humana y la civilización han desaparecido. Los miembros de la Gran raza que se encuentran en la Luna han entrado en contacto con la civilización insectoide que ha aparecido en la Tierra y que la ha acabado por dominar. Estos enjambres de seres parecidos a escarabajos están ahora bajo el control de las mentes de la Gran raza, tal y como Lovecraft reveló en la narración "En la noche de los tiempos."

De repente, los investigadores ven que el anillo de luz blanca desaparece y se dan cuenta de que en el exterior hay cuatro guerreros que usarán armas lanzarrayos, barras de metal y (de ser necesario) redes metálicas para conducir a los exploradores humanos fuera de la cripta y hacia la caverna principal.

El techo de la caverna se ha derrumbado o alguien lo ha destruido. La Tierra brilla en medio de la brillante noche nocturna. Mientras los investigadores van siendo empujados hacia el exterior, se dan cuenta de que el planeta está cubierto por pocas nubes y de que parece que Asia y América del Norte se hayan fusionado para formar una única y enorme masa de tierra firme; todo el planeta es de un extraño color amarillo y queda poco de aquel color azul que recuerdan de sus primeros días en la Luna. Haz que todos hagan una tirada de Idea; si ésta tiene éxito, se dan cuenta de que han pasado millones de años y deben hacer una tirada de COR: si fallan, la impresión les cuesta 2D4 puntos de COR, mientras que si la consiguen sólo pierden 1 punto.

Dentro de la caverna todo ha cambiado. El HMS *Selene* ha desaparecido por completo. La mayor parte del suelo de la antigua caverna está cubierto por una densa capa de polvo lunar. La mayoría de las pirámides más pequeñas flotan ahora en el aire, justo encima de sus bases; en cambio, la pirámide 2 se ha hundido en el suelo. Los guardianes de la Gran raza llevan a los investigadores a la pirámide 2; en ella ha aparecido una especie de puente brillante de color blanco, que une la cima de la pirámide con el suelo de la caverna.

A medida que los exploradores se van acercando a la pirámide, ven que en la cima de ésta hay un disco circular que despiende una luz verde, rodeado de círculos concéntricos de colores iridiscentes. Los guerreros llevan a los exploradores hasta el centro del disco y luego se retiran hasta más allá de los círculos de luz. Después de unos segundos el disco brilla con mayor intensidad y los investigadores se sienten mareados y con ganas de vomitar mientras el Portal se abre y los lleva de vuelta a la Tierra.

EL ZOOLÓGICO

Los planes de la Gran raza

El viaje a través del Portal hasta la Tierra supone la pérdida de 5 puntos de magia y 1 punto de COR; los investigadores que no dispongan de los puntos de magia suficientes (para ellos sólo han transcurrido unos minutos) reciben de forma totalmente temporal unos puntos de magia adicionales, que les son proporcionados por los avanzados sistemas mágicos y tecnológicos de este Portal en particular. Llegarán al otro lado del Portal con sólo 1 punto de magia.

La Gran raza ha dispuesto de milenios para preparar la llegada de los seres humanos y han maquinado un plan para

usar mejor a estos visitantes: estos humanos (que, de otro modo, no tendrían ningún valor) se usarán como conejillos de indias en un arriesgado experimento destinado a conocer cuál será el final del universo. En secreto, uno de los científicos de la Gran raza intercambiará su mente por la de uno de los seres humanos. Para que esto sea posible, los humanos deberán ser estudiados durante varios días, para que el científico de la Gran raza tenga más probabilidades de pasar desapercibido. El centro de estudio se encuentra en la Tierra, en la masa continental que una vez fuera Norteamérica.

Los investigadores y todos los miembros del personal militar supervivientes se materializan en un círculo brillante situado en el centro de un prado rectangular; las plantas llegan hasta los tobillos, tienen unas extrañas hojas a rayas verdes y púrpuras y si alguien es lo bastante estúpido como para mascar una de estas hojas, su sabor es amargo (aunque no son venenosas). El inesperado cambio de gravedad al pasar de la Luna a la Tierra hace que todos sean empujados al suelo; cada investigador debe tirar su FUEX5 o menos con 1D100, o de lo contrario se cae al suelo.

Todos tardan un poco en darse cuenta del lugar en que se encuentran. Se sienten débiles y aturdidos (todas las habilidades se reducen a la mitad durante las siguientes 1D3 horas), y deben acostumbrarse a la mayor fuerza de gravedad y a la atmósfera más ligera.

A lo lejos se ve un seto que casi llega a los 8 m de altura; más allá de él los investigadores pueden ver las copas de unos grandes árboles y las cimas de unas lejanas montañas. Toda la vegetación tiene un color verde-púrpura. Una tirada de Botánica sugiere que esta coloración dominante debe tratarse de una adaptación a la cada vez mayor cantidad de rayos ultravioleta procedentes del Sol; una breve exposición a los rayos solares provocará la aparición de dolorosas quemaduras en la piel. Sobre sus cabezas, el cielo es de un color azul más fuerte que lo que los humanos (que ahora son los últimos de su especie) puedan recordar. El Sol parece brillar más que de costumbre. Sólo hay unas pocas nubes pequeñas.

Detrás de los investigadores, el anillo luminoso del Portal palidece y acaba por desaparecer.

Es probable que a los humanos les quede poco oxígeno, pero tengan miedo de quitarse las escafandras. Una enorme mariposa, con unas alas de entre ocho y diez centímetros de ancho; revolotea a su lado y el zumbido de los insectos es audible a través de las escafandras. Si alguien se arriesga y se quita la escafandra, el aire es ligero pero perfectamente respirable. Se percibe un fuerte olor a vegetación y un leve aroma parecido al olor de la miel.

En medio de la hierba hay miles de bejines (N. de los T.: hongos de forma esférica, que suelen contener polvillo) de color azul. Si se rompen, cada uno de ellos libera una cierta cantidad de un gas azulado, que hace que la tela, el caucho y el cuero de los trajes espaciales se comience a pudrir. En cuestión de minutos, de los trajes sólo quedan las escafandras y las mochilas de metal, además de los alambres que reforzaban el caucho. La ropa interior de lana que se llevaba por debajo de los trajes también se comienza a pudrir, además de cualquier otro tipo de ropa; los exploradores acaban por estar completamente desnudos, con la excepción de

las ahora ridículas escafandras y deberán encontrar algo que les proteja del intenso Sol.

El prado es un cuadrado de unos 360 m de lado. El seto es del mismo color que el resto de la vegetación y está repleto de grandes flores de color rosa. Si los investigadores se acercan a él, del seto salen unos largos y gruesos zarcillos acabados en unas espinas afiladas como agujas. Las puntas de estas espinas gotean un repugnante líquido de color verde. Si alguien llega a menos de 120 cm del seto, 3D4 zarcillos atacan (cada uno de los cuales tiene una probabilidad del 10% de causar 1 punto de daño). Cada vez que un ataque haya tenido éxito, la víctima siente una quemazón tan intensa que la única reacción posible consiste en dar un salto hacia atrás, alejándose del seto tanto como sea posible. Incluso si en el primer ataque ninguno de los zarcillos tiene éxito, se tardan cinco asaltos de combate en llegar al otro lado del seto. El seto es muy húmedo; no es posible quemarlo y los intentos de destruirlo por medio de los productos químicos de que dispongan los investigadores (como el ácido de las baterías de sus trajes espaciales) fracasarán por completo. No hay salida. Si, de algún modo, los investigadores consiguen atravesar el seto, ven que hay otro prado idéntico al otro lado y otro más allá del segundo prado y así sucesivamente. En todos estos prados aislados, sólo el primero contiene una edificación.

En el extremo meridional del prado se eleva una curiosa estructura que recuerda a una casa de dos pisos, construida con algún tipo de material transparente y diseñada siguiendo un patrón hexagonal. Los investigadores pueden ver con claridad que no hay nadie en su interior. Una vez dentro, se comprueba que el techo de cada uno de los pisos tiene una altura de algo más de 2 m; las dimensiones de las puertas varían (aparentemente de forma aleatoria) entre 60 y 120 cm de anchura y entre uno y dos metros de altura. Las paredes y los suelos sólo tienen un grosor de unos pocos cm y parece tratarse de caucho; sin embargo, tiene una FUE de 150 y es resistente al fuego, a los cuchillos y a otras posibles maneras de causarle daño. Es posible ver que se ha dispuesto un mobiliario de forma y tamaño normales. La Gran raza dispone de numerosas descripciones de las modas y costumbres humanas y basándose en ellas, ha construido una aproximación peculiar a una vivienda humana. Los muebles pertenecen a una discordante mezcla de estilos y algunos de ellos son completamente extraños para los investigadores (proviene de civilizaciones humanas olvidadas o del futuro).

Se accede al edificio por medio de una entrada con cortinas en una de las paredes. La cortina ha sido fabricada con un material que recuerda a un grueso papel de celofán de color verde, pero parece que consigue evitar que haya corrientes de aire en el edificio.

En las esquinas, bajo el suelo, etcétera de todas las habitaciones hay algunos insectos parecidos a escarabajos, de unos cinco cm de largo. Forman parte de la mente de un enjambre de la Gran raza, que se describe cerca de estas líneas. Si los investigadores los ven, para que no se den cuenta de que los están observando simularán ser insectos normales y corrientes. Los que mueran a manos de los investigadores serán rápidamente sustituidos.

HABITACIÓN 1: contiene una larga mesa de acero con la parte superior de vidrio y suficientes sillas de estilo "Art-

Deco" para todos los miembros del grupo. Las sillas son incómodas y demasiado altas (los pies de los que se sienten en ellas no llegan a tocar el suelo) y la mesa es demasiado baja (es necesario arrodillarse en el suelo para poder comer en ella).

La Gran raza ya ha preparado comida en las mesas de la casa; se trata de rodajas de unas frutas de color verde y azul, con una consistencia parecida a la del kiwi y de carne asada (parecida a kebab, pero que en realidad son trozos asados de las larvas de una especie de insectos de gran tamaño). La comida se sirve en platos de madera y se come con palillos chinos. Está fría, pero sabrosa. El centro de la mesa está ocupado por unos jarros de cerámica llenos de agua. En cada una de las mesas hay un cristal con forma de icosaedro, del tamaño de una pelota de fútbol. Si se toca, emite una brillante luz blanca; si se vuelve a tocar, la luz se extingue.

El suelo está cubierto por un material parecido al linóleo, pero resbaladizo al tacto, similar al del caucho.

HABITACIÓN 2: contiene cuatro camas (que recuerdan al estilo victoriano), con colchones fabricados en un material sedoso y espumoso. No hay ropa de cama. El suelo está cubierto con un material parecido a una estera de hebras de rafia (N. de los T.: la rafia es una palma de la isla de Madagascar, de la cual se obtienen fibras que sirven para hacer cuerdas y lazos).

HABITACIÓN 3: contiene cuatro esteras delgadas, que recuerdan a las esteras *futon* del Japón y cuatro almohadas de piedra. Si alguien se estira sobre una de estas esteras, comienza a recibir un masaje firme y vibratorio, que de algún modo no consigue aliviarle en absoluto. El masaje concluye después de 1D6+4 minutos.

HABITACIÓN 4: contiene una profunda piscina de cerámica, llena de agua caliente; su profundidad varía entre 30 y 120 cm. El agua entra en la piscina por su lado oriental y sale de ella por medio de numerosas ranuras estrechas del lado occidental. El movimiento del agua es continuo y no se detendrá mientras los investigadores vivan en la casa.

HABITACIÓN 5: vacía. El firme suelo de la habitación resulta ser extremadamente elástico; si los investigadores experimentan con él, se dan cuenta de que funciona como si se tratase de una cama elástica.

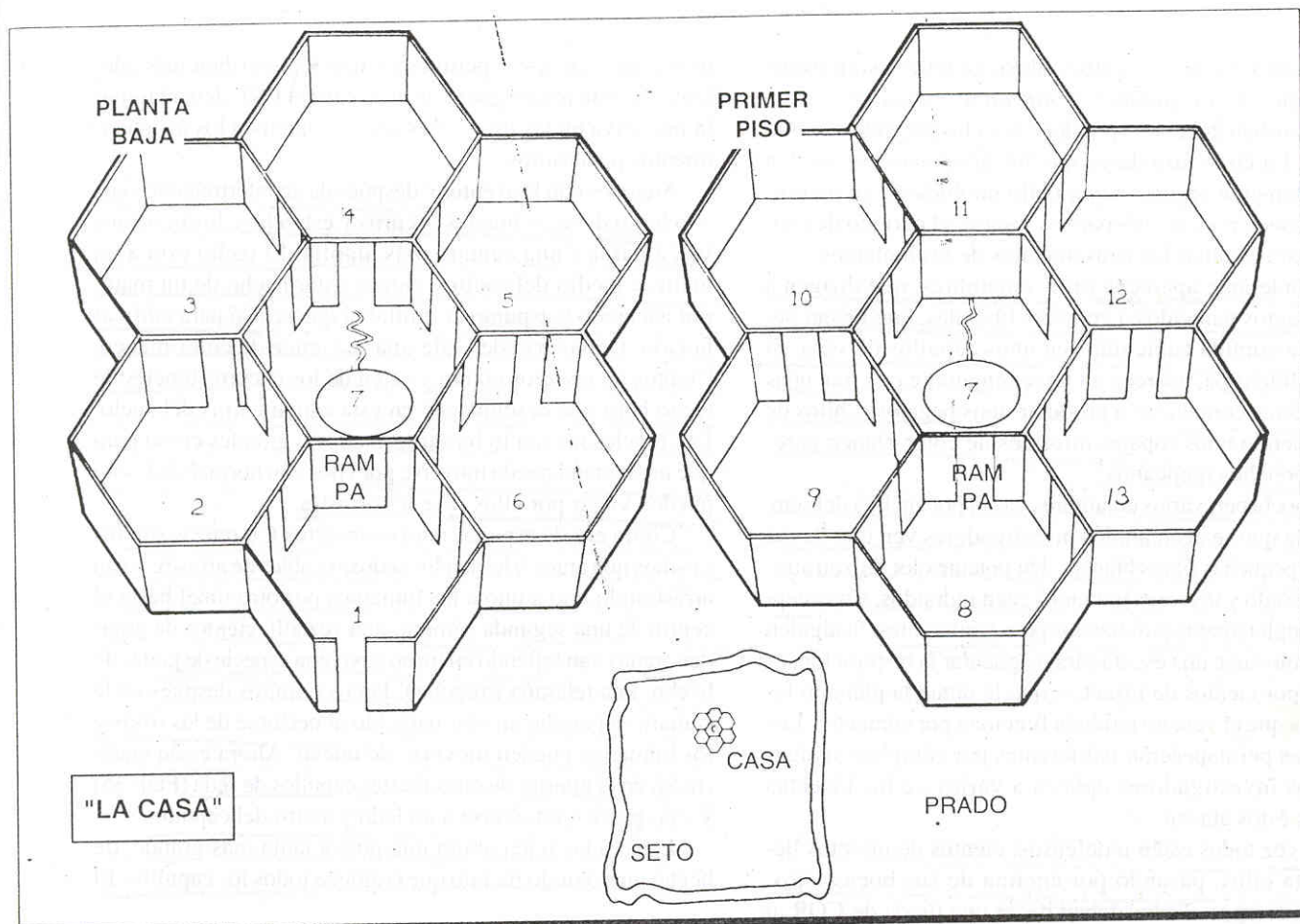
HABITACIÓN 6: muy fría; en las paredes y el techo brillan cristales de hielo. Por extraño que parezca, deja de hacer frío una vez se haya salido de esta habitación.

HABITACIÓN 7: contiene una rampa en espiral (fabricada con un material duro pero ligeramente flexible que recuerda a unas burbujas muy duras). La rampa atraviesa el techo y lleva al primer piso.

EL PRIMER PISO: todas las habitaciones de este nivel tienen suelos translúcidos, contruidos con el mismo tipo de material que la rampa. Las habitaciones 8 y 9 disponen de esteras de masaje, idénticas a las que se encuentran en la planta baja. Las habitaciones 10 y 11 contienen literas. Si se examinan con cuidado, los investigadores se dan cuenta de que se tratan de las del HMS *Selene*. Las demás habitaciones no han sido amuebladas.

La entrevista

Al anoecer, la Gran raza llena el complejo de gas tranquilizante, esperando a que todos se hayan dormido antes



de acercarse. Todos los que aún estuviesen despiertos se sienten de repente muy cansados y se duermen allí donde estuviesen sentados o de pie. El gas puede atravesar la piel y será efectivo incluso si alguien lleva puesta la escafandra de un traje espacial.

Cada humano sufre un minucioso examen médico y le extraen muestras de tejido; a la mañana siguiente, cuando todos despiertan, se sienten muy cansados, con picaduras de insectos en la piel y un tremendo dolor de cabeza. Se les deja tranquilos, para que se recuperen, hasta el mediodía. Los objetos mágicos, los libros y todo lo que hubiese podido servir de arma ha desaparecido. Hay comida fresca sobre la mesa.

En las primeras horas de la tarde, un gran enjambre de insectos desciende hasta el prado, agrupándose hasta formar una esfera compacta de unos 6 m de diámetro que está suspendida en el aire. Si los investigadores dan muestras de hostilidad, el enjambre se aleja un poco y se vuelve a agrupar; de no ser así, baja hasta el suelo. Los investigadores que salgan al prado verán a centenares de miles de insectos parecidos a escarabajos, cada uno de los cuales de unos 5 cm de largo, que descansan sobre las plantas del prado. Se percibe el fuerte zumbido de sus alas, que con el tiempo va siendo inteligible, como si se tratase de alguien que les habla (la mejor manera de simular esto es comunicar lo que dicen usando una voz aguda y zumbante, pero poco modulada).

"Mmmmmmm Somos la Gran raza de Yith mmmmmmm No queremos haceros daño mmmmmmm Vosotros sois los que se conocen como humanos mmmmmmm Nuestras investigaciones sobre el Tiempo nos han proporcionado muchos datos sobre

vosotros mmmmmmm Este es nuestro primer contacto físico mmmmmmm."

Hay que estimular a los investigadores a que respondan al enjambre, que es capaz de entender con total exactitud lo que ellos dicen. La mente del enjambre intenta evitar que los humanos se asusten y les comienza a preguntar sobre sus hábitos y costumbres sociales. Están interesados en sus prácticas reproductivas y en sus métodos tradicionales de cuidado de los niños, además de en otros conceptos humanos (religión, dinero, territorios,...). No harán caso de las preguntas de los investigadores hasta el final de la conversación.

Otros muchos enjambres hacen acto de presencia; cada uno de ellos elegirá a uno de los seres humanos para hacerle preguntas. Los investigadores que consigan una tirada de Descubrir se darán cuenta de que todos los insectos de un enjambre cualquiera tienen el mismo patrón de colores, pero que éstos cambian de un enjambre a otro.

Después de 2-3 horas, la Gran raza considera que ya han obtenido la suficiente información. Antes de que se vayan, responderán brevemente a todas las preguntas que los investigadores les hagan. He aquí algunos ejemplos:

- ¿Cuál es el destino final de la raza humana? Si os lo decimos, os volveréis locos.
- ¿Qué será de nosotros? Estamos interesados en vuestra especie y queremos estudiaros. Al final, intentaremos devolveros a vuestras casas.
- ¿Hay alguna manera de conseguir comida/ropa/libros? Os proporcionaremos la comida y las ropas que queráis. No disponemos de libros en ningún idioma humano.

— ¿Nos devolveréis nuestros libros/objetos mágicos/armas/etc.? *Los enjambres se niegan a responder.*

El guardián deberá responder o no a las preguntas, como prefiera. La Gran raza desea que los prisioneros se sientan razonablemente seguros y para ello no dudarán en mentir. Como poseen poderes telepáticos, usarán el período de cautiverio para estudiar los pensamientos de los humanos.

Más adelante aparecen otros enjambres, que dirigen a otros insectos parecidos a enormes libélulas, que llevan paquetes de comida contenidos en unos capullos de seda. Si se ha pedido ropa, aparece un tercer enjambre que trae unas orugas; éstas comienzan a producir unos pegajosos hilos de seda, tejiendo unos ropajes informes de color blanco parecidos a ponchos mejicanos.

Al anochecer, varios enjambres pasan por encima del seto. A medida que se acercan, los investigadores ven que llevan miles de pequeñas flores blancas. Un potente olor dulzón atraviesa el prado y los seres humanos caen redondos, sin excepción, completamente paralizados pero conscientes. Si alguien intenta colocarse una escafandra o aguantar la respiración, es atacado por cientos de insectos, que le untan la piel con las flores (ya que el veneno también funciona por contacto). Los enjambres permanecerán indiferentes por completo si alguno de los investigadores aplasta a varios de los insectos mientras éstos atacan.

Una vez todos estén indefensos, cientos de insectos llegan hasta ellos, pasando por encima de sus bocas, ojos, manos y cuerpos. Todos deben hacer una tirada de COR al coste de 0/1D3 puntos de COR por la experiencia. Si alguno de los investigadores padece de Bacteriofobia, Entomofobia, Teratofobia, etc., esta experiencia le supone la pérdida de 2/2D4+1 puntos de COR.

Los insectos enganchan miles de hilos de seda a los cuerpos, las ropas y el pelo de los cautivos y comienzan a arrastrarlos hasta un agujero cercano que ha aparecido en el prado. La sensación es extremadamente desagradable, pero no causa ningún daño. Envían a los humanos, uno tras otro, por un túnel inclinado que es sólo algo más ancho que sus cuerpos; van resbalando por una sustancia aceitosa. Todos los claustrofóbicos, etc. deben hacer una tirada de COR 0/1D4 puntos de COR. De vez en cuando, unos tenues y momentáneos resplandores de luz se reflejan en cientos de ojos (algunos pequeños y otros con muchas facetas) que les observan mientras se mueven. Este viaje dura varios minutos.

El complejo científico

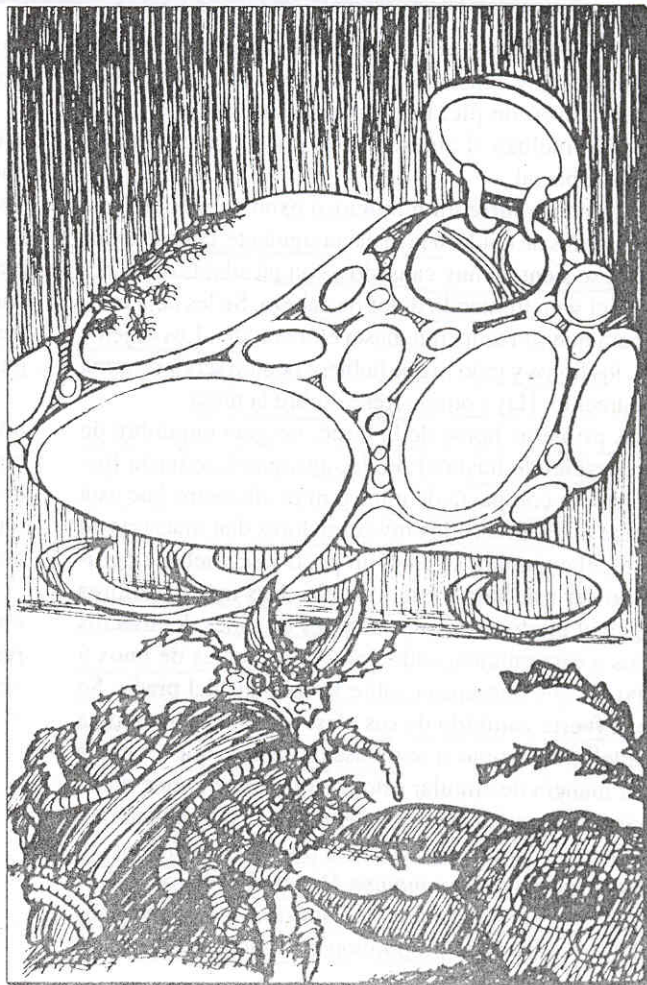
Aquí se impone una pequeña pausa en la que el guardián deberá elegir a su mejor jugador de rol para en secreto decirle que un miembro de la Gran raza intercambiará su mente con la suya durante un breve intervalo de tiempo. Si el guardián piensa que no hay ningún jugador adecuado, deberá utilizar a un PNJ. La personalidad del investigador pasa a ocupar los cuerpos de varios centenares de insectos, en el interior de una jaula adyacente a un ingenio metálico que vibra y debe intentar una tirada de COR 1D4/2D6 puntos de COR. El jugador deberá actuar bajo la premisa de que el cuerpo de su personaje está ocupado por la mente de un miembro de la Gran raza que simula ser un ser humano normal. Hay que explicarle someramente los detalles del plan

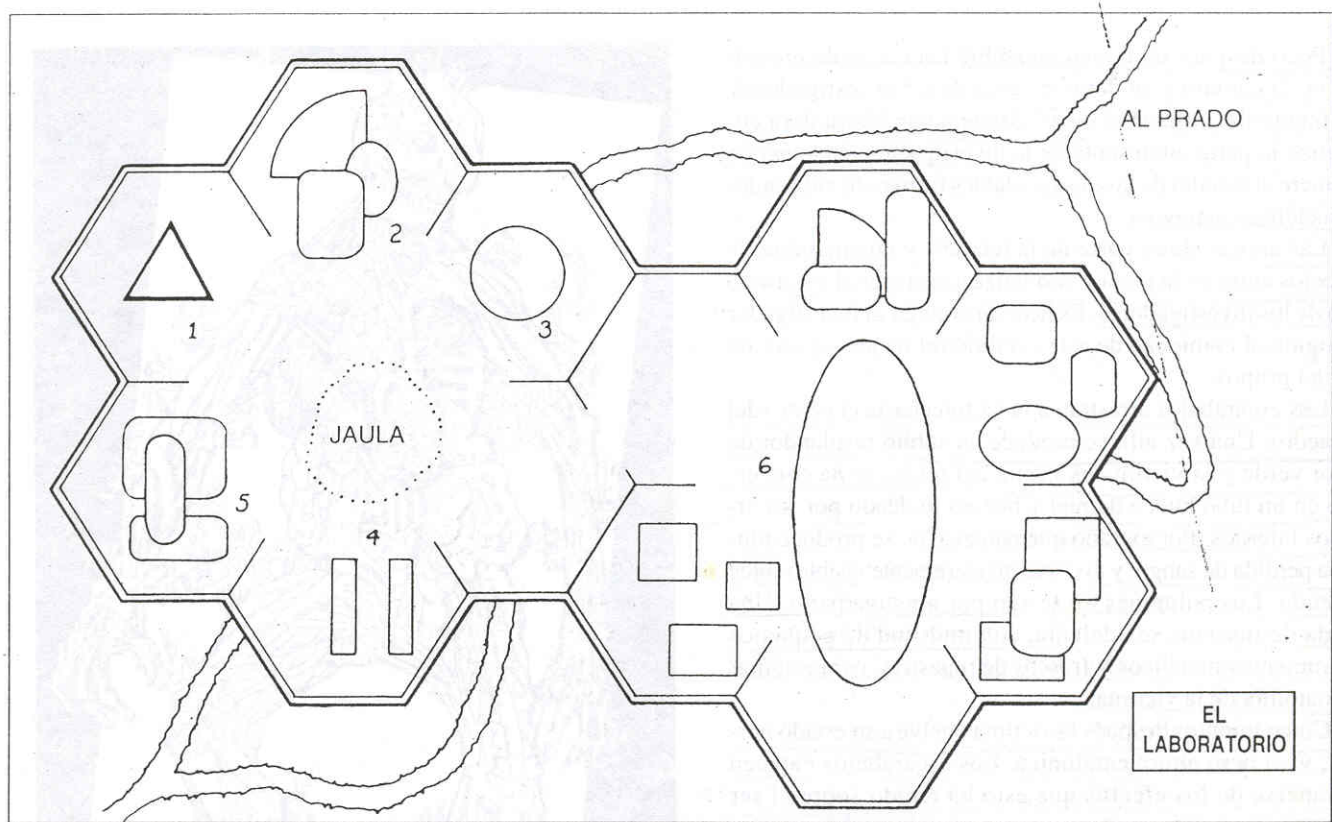
de escape y de los experimentos que se describen más adelante. Ni este investigador, o en su caso el PNJ, deberá tomar la iniciativa en las decisiones que se tomen en los acontecimientos posteriores.

Sigamos con la aventura: después de un interminable viaje a lo largo de unos túneles oscuros y estrechos, los humanos van a parar a una cámara más amplia. El techo está a un metro y medio del suelo y parece estar hecho de un material nacarado y espumoso similar al que se usó para edificar la casa. De las paredes sale una luz tenue de color blanco. Cientos de insectos entran y salen de los oscuros túneles de techo bajo que desembocan en esta cámara a ras del suelo. Los túneles no son lo bastante anchos o grandes como para que un humano pueda moverse por ellos con normalidad; sólo pueden viajar por ellos si se les arrastra.

Como era de esperar, nuevos insectos (¿o quizás son los mismos que antes?) toman los sedosos cables de arrastre y van arrastrando uno a uno a los humanos por otro túnel hasta el centro de una segunda cámara; una vez allí, cientos de grandes arañas van tejiendo en torno suyo una especie de jaula (de hecho, una telaraña irregular). Pocos minutos después en la cámara se percibe un olor parecido al perfume de las rosas y los humanos pueden moverse de nuevo. Ahora están encerrados en el interior de unos fuertes capullos de seda (FUE 35) y sólo pueden retorcerse a un lado y a otro del capullo.

Las arañas tejen ahora una nueva jaula más grande, de hecho un segundo recinto que contiene todos los capullos. El





exterior del material de la jaula gotea un líquido de color púrpura; quien lo toque pierde 1D3 puntos de vida y siente un intenso dolor. Los efectos del veneno son acumulativos; por cada punto de vida que se pierda, se suma uno a su potencia (la potencia inicial es 1) y se compara con la CON de la víctima en la tabla de resistencia. Si el veneno gana la tirada, la víctima estará paralizada durante 25-CON minutos. La telaraña tiene una FUE de 35 y sólo dos de los humanos pueden cooperar para romper o dar patadas a la jaula en un mismo lugar. Tres ataques sucesivos (tiradas de FUE contra FUE) abren un agujero lo bastante grande como para poder salir. Tan pronto como este tipo de ataques tengan lugar, las arañas gigantes comienzan a reparar los desperfectos ocasionados a la jaula; pueden picar (Mordisco 25 %, 1D6 puntos de daño por veneno) a todo el que salga de la jaula. Cada araña tiene dos puntos de vida y nunca deja de haber arañas en la cámara. Los objetos que se encuentran alrededor de la jaula tienen diferentes funciones:

- (1) GRAN TETRAEDRO DE METAL PLATEADO:** es una versión diferente del ingenio que los investigadores encontraron en el museo de la Luna. En vez de volver la piel transparente (se supone que así el estudio de la víctima es más fácil), hace girar a los objetos a través del espacio pentadimensional, volviéndolos del revés para poder mirar su interior. Serán devueltos a su estado normal cuando se desee.
- (2,5) GRANDES MÁQUINAS NEGRAS QUE EMITEN ZUMBIDOS:** grandes cantidades de escarabajos se arrastran sobre ellas, pero los investigadores nunca llegan a descubrir para qué sirven.
- (3) UNA MASA DE LÍQUIDO BURBUJEANTE DE COLOR AMARILLO:** no es posible saber su propósito, pero es tóxico (su potencia es 8 y causa 4D6 puntos de daño).

- (4) MESAS DE TRABAJO:** en estas tablas lisas, de algunos cm de altura, cientos de escarabajos examinan con cuidado todo el equipo de los investigadores. Están aquí todos los objetos portátiles, incluyendo lo que se quedó en la Luna.
- (6) GRAN HUEVO CRISTALINO:** apenas visible a través de una arcada; se trata de otro laboratorio, en el que centenaes de escarabajos están trabajando encima de un objeto ovoide. Es un gigantesco huevo sombrío y cristalino, provisto de patines; de su superficie salen numerosas burbujas transparentes. Es una máquina experimental para viajar en el tiempo (ver más abajo). Otras máquinas más extrañas están a su alrededor.

Mientras los investigadores examinan los objetos que les rodean y se preguntan qué sucederá a continuación, un enjambre se agrupa en el suelo, cerca de la jaula y les habla en un extraño tono apresurado. "Mmmmmmm Callad y escuchadme mmmmmmm Soy un amigo mmmmmmm Soy un hombre como vosotros mmmmmmm Estos seres se apropiaron de mi cuerpo, allá en 1915 mmmmmmm Están construyendo una máquina del tiempo mmmmmmm Robarán objetos del pasado mmmmmmm Puede ser vuestra mejor ocasión de escapar mmmmmmm Tengo un plan mmmmmmm Mantened la boca cerrada, amigos mmmmmmm Pronto estaré de vuelta mmmmmmm." A continuación el enjambre se aleja y desciende por uno de los túneles.

Es una trampa. En realidad, el enjambre es uno de los intérpretes que interrogó a los investigadores; es un miembro de la Gran raza que en el pasado ocupó un cuerpo humano y que conoce el Inglés. La Gran raza desea que los humanos piensen que van a escapar y no que van a tomar parte en un peligroso experimento. Más adelante, se les engañará para robar la máquina del tiempo, con lo que el experimento dará comienzo.

Poco después un nuevo enjambre hace acto de presencia en la cámara y se detiene cerca de los investigadores. La mente del enjambre dice: "Mmmmmmm Ahora dará comienzo la parte interesante de la investigación mmmmmmm Se requiere el estudio de las desagradables formas de vida endoesqueléticas mmmmmmm."

Las arañas abren parte de la telaraña y un enjambre de insectos entra en la jaula y comienza a arrastrar al exterior a uno de los investigadores. Es necesario elegir al investigador escogido al comienzo de este capítulo (el mejor jugador de rol del grupo).

Los escarabajos arrastran a la víctima hasta el centro del tetraedro. Una vez allí, se produce un súbito resplandor de color verde y la víctima es vuelta del revés; se ha convertido en un tubo hueco de piel y huesos, rodeado por los órganos internos. Por extraño que parezca, no se produce ninguna pérdida de sangre y el corazón (claramente visible) sigue latiendo. Los pulmones no se ven por ninguna parte. Una horda de insectos se adelanta, con multitud de pequeños instrumentos metálicos y frascos de muestras, para estudiar la anatomía de la víctima.

Cinco minutos después la víctima vuelve a su estado normal, viva pero ahora catatónica. Los escarabajos parecen extrañarse de los efectos que esto ha tenido sobre el ser humano y se agitan vacilantes y preocupados (tal y como se descubrirá gracias a una tirada de Zoología). En realidad, la personalidad de la víctima se encuentra ahora en un enjambre de escarabajos a varios Km de distancia y un miembro de la Gran raza ocupa ahora ese cuerpo humano.

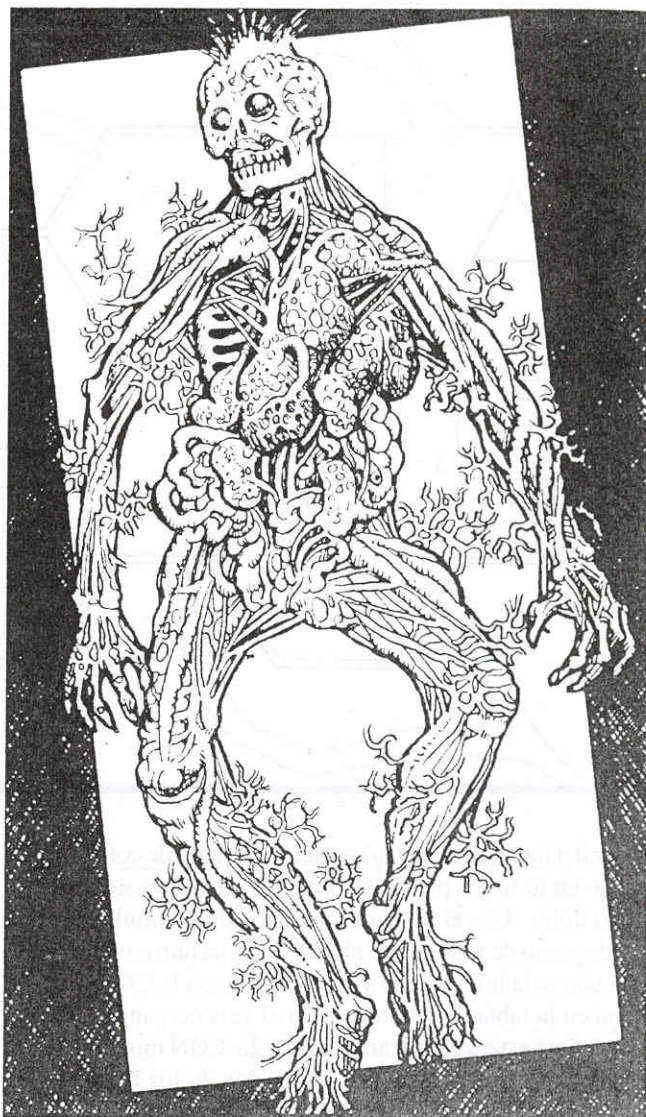
Durante la siguiente hora, la víctima parece recuperarse en parte, pero no se encuentra bien; parece que ha perdido la memoria y vacila al andar. En realidad, el intruso se está acostumbrando a su nuevo cuerpo. Sin embargo, ya ha ocupado antes el cuerpo de un ser humano y no cometerá errores de importancia.

El regreso de un amigo

Unos cuantos minutos después se oye un ruido parecido a un silbido y de un túnel lateral comienza a salir un humo de color verde. Todos los insectos y arañas de la cueva caen al suelo. El humo rápidamente desaparece y otro enjambre entra en la cueva; los investigadores que consigan una tirada de Descubrir se darán cuenta de que se trata del enjambre con el que hablaron antes.

"Mmmmmmm Esos bichos son demasiado confiados mmmmmmm Me dejaron ver su armería mmmmmmm Esto hará que no molesten durante un buen mmmmmmm Voy a liberaros mmmmmmm."

Es cierto que el gas deja a los insectos fuera de combate; sin embargo, cada uno de los enjambres de la cueva no es sino parte de un enjambre más grandes, que permanece consciente. Incluso si los investigadores insistiesen en aplastar a todos los insectos de la cueva, no causarían ningún daño a ninguno de los miembros de la Gran raza. Los escarabajos "amistosos" se abren paso por la jaula con cuidado; los investigadores se dan cuenta de que algunos de los insectos topan con el líquido púrpura de las jaulas, tras lo cual parece que mueren rápidamente. Los supervivientes consiguen abrir los capullos, liberándolos a todos en poco tiempo.



El investigador vuelto del revés.

La mente del enjambre vuelve a hablar: "Mmmmmmm No hay manera de sacaros mmmmmmm de este laboratorio mmmmmmm por mi cuenta mmmmmmm Deberéis arriesgaros mmmmmmm a usar su máquina del tiempo mmmmmmm Creo que sé cómo funciona mmmmmmm."

Los exploradores deberán abrirse paso por la jaula por su cuenta; es posible que en el proceso pierdan puntos de vida. Son libres de ir a cualquier parte del laboratorio. Con la excepción de su propio equipo, nada más de lo que hay en esta cueva parece tener sentido y nada es lo bastante pequeño como para poderse llevar encima.

"Mmmmmmm ¡Rápido! mmmmmmm No puedo saber cuánto durarán los efectos mmmmmmm ¡Seguidme, muchachos! mmmmmmm."

Los escarabajos son los primeros en llegar hasta la habitación contigua, donde se encuentra el objeto cristalino de forma ovoide. Está medio hundido en una especie de pozo. A su alrededor hay cientos de escarabajos patas arriba.

Si los investigadores rechazan la oferta, no hay ningún otro lugar donde ir. Los túneles son demasiado estrechos para un hombre y un zumbido lejano puede en cualquier momento indicar la llegada de otro miembro de la Gran raza.

Si los humanos insisten en volver a ser capturados, los científicos de la Gran raza deciden adoptar una estrategia más directa, obligando a todos ellos (incluyendo a su espía) a entrar en la máquina y a comenzar el viaje.

La máquina tiene una altura de 120 cm. Hay una escotilla lo bastante grande como para que pueda entrar un humano. El compartimento interior es lo bastante grande como para que todos quepan en él, aunque algo justos. En una punta de la máquina hay un pequeño tablero de control: unos cuantos de los insectos aprietan ciertos botones y de debajo del huevo comienza a oírse un ruido de vibraciones, a la vez que todo el huevo comienza a emitir una luz azul que va subiendo y bajando de intensidad.

El enjambre dice: "Mmmmmmm Dijeron que iban mmmmmmm a capturar más humanos mmmmmmm La máquina está preparada mmmmmmm para algún momento en que existan seres humanos mmmmmmm."

Unos cuantos insectos, de aspecto diferente, hacen acto de presencia en el laboratorio, procedentes de uno de los túneles laterales. El enjambre dice: "Mmmmmmm Rápido, mientras mmmmmmm aún no saben qué hacer mmmmmmm Marchaos ahora mmmmmmm Buena suerte, muchachos mmmmmmm."

La mayor parte del enjambre "amistoso" se aleja y comienza a atacar a los otros insectos.

Cuando todos los seres humanos están en el interior del huevo, los insectos restantes comienzan a accionar otros botones de control. La escotilla se cierra de golpe, cerrando herméticamente el interior del huevo. Un momento después, los insectos que aún están en el interior de la máquina del tiempo mueren, debido a la pérdida de contacto con la mente de su enjambre.

OBSERVADOR DE LA GRAN RAZA (en un cuerpo humano)

INT 23, POD 13, EDU 25, las demás características son las mismas que las del cuerpo que le acoge.

Armas: ninguna.

Habilidades: Antropología 55 %, Bioquímica 50 %, Ciencias ocultas 45 %, Culturas humanas 20 %, Electrónica 65 %, Física 65 %, Física nuclear 55 %, Leer/Escribir Inglés 45 %, Mitos de Cthulhu 45 %, Paleontología 80 %.

Hechizos: Crear Portal.

UN GRAN EXPERIMENTO

Los objetivos del experimento

La Gran raza ha perfeccionado el viaje mental a través del tiempo y del espacio y los Portales les dan cierto grado de movilidad física (a pesar de que en su formación deban gastar más puntos de POD de lo que desearían). Sin embargo, dos de los acontecimientos más interesantes que imaginarse pueda, la creación y la destrucción del Universo, son inaccesibles a los científicos de la Gran raza porque no hay ninguna criatura viviente que pueda presenciarlos.

La Gran raza está segura de que el Universo comenzó

siendo una masa condensada en extremo, un único bloque primario que explotó y comenzó a expandirse, enfriándose y condensándose en un gas; este gas daría luego lugar a las estrellas y a los planetas. También están seguros de que llegará un momento en que el Universo dejará de expandirse y comenzará a contraerse hasta formar otra única masa de materia, con lo que el ciclo volverá a comenzar.

Más allá de este punto, las opiniones varían. Las experiencias extracorpóreas y los viajes astrales sugieren que la conciencia puede viajar a través del colapso final, hasta el siguiente ciclo del Universo. No obstante, no está muy claro que el tiempo participe en un gran ciclo de creación, destrucción y reformación (la *Teoría circular*), o que simplemente vaya oscilando a través de sucesivos "Big Bang," lo que produce universos similares, pero no por fuerza idénticos (la *Teoría cíclica*).

En la Teoría circular, el libre albedrío es una mera ilusión y los acontecimientos se van repitiendo exactamente en cada uno de los ciclos. Pero si la Teoría cíclica es la verdadera, el libre albedrío sigue existiendo y los universos sucesivos pueden diferir en algunos detalles, tanto importantes como insignificantes.

La Teoría circular lleva implícita la idea de que el futuro acabará por ser igual al pasado lejano. Si esta idea es correcta, el viaje a través del tiempo se convierte en algo muy fácil; sólo hay que esperar lo bastante, hasta que se esté en el momento adecuado.

La Gran raza ha decidido que es hora de descubrir cuál de las dos teorías es la correcta; para ello, han construido una máquina del tiempo, una máquina especial que permanecerá en el Universo durante su colapso y posterior "Big Bang," protegida de modo que estos cataclismos no la puedan destruir.

Los seres humanos que están en el interior de la máquina son parte vital del experimento; deben ser devueltos a la Tierra de la siguiente oscilación del Universo, acompañados de un observador que examine sus reacciones ante cualquier tipo de cambio que se haya producido en la historia. La importancia de estos cambios puede ser suficiente como para determinar cuál de las dos teorías es la correcta. Cuando la Gran raza se haya hecho una mayor idea de los riesgos existentes en este experimento ellos mismos viajarán en el tiempo; sin embargo, este primer intento servirá para mostrar cualquier fallo inesperado del sistema.

La máquina estática

La máquina del tiempo de la Gran raza genera un campo de retardación temporal en el interior del huevo cristalino y a su alrededor. Una vez activado, el huevo viaja hacia delante en el tiempo a razón de unos pocos segundos subjetivos por cada millón de años. Una vez en marcha, los controles no aceptarán nuevas órdenes y no es posible abrir la escotilla. Mecanismos ocultos regulan la temperatura y la gravedad internas, protegen a sus ocupantes y les suministran el oxígeno. Una pequeña cubeta les proporciona agua, que proviene de algún depósito oculto, pero no hay nada que comer a bordo.

La máquina también mantiene su propia gravedad, pero está programada para provocar cambios impreceptibles en el

momento angular (a fin de que los investigadores proporcionen al observador de la Gran raza alguna información psicológica de interés).

Unos cuantos años después (cuando para los investigadores sólo ha pasado un instante), la Gran raza retira el techo del laboratorio y utiliza herramientas especiales para trasladar la máquina del tiempo hasta la superficie. Los investigadores sólo notan una súbita sacudida y ven que la cámara del laboratorio ha desaparecido y que la máquina descansa ahora en la superficie.

Como que el tiempo transcurre con gran rapidez, los investigadores no ven plantas ni animales; ni siquiera los árboles de mayor longevidad llegan a impresionar sus órganos sensoriales, porque todo se mueve o muere demasiado rápidamente como para ser visto.

El Sol es una continua y ancha banda luminosa en el firmamento; su posición va cambiando lentamente a medida que el eje de la Tierra se inclina y cambia de posición. Cada pocos minutos la banda cambia súbitamente de posición, debido a un cambio súbito y catastrófico del eje terrestre. Cada movimiento desencadena la formación de nuevas montañas y la aparición de cambios climáticos. Las glaciaciones sólo se perciben como un cambio repentino de un paisaje rocoso a otro de color blanco, que dura como máximo unos pocos segundos. La posición de la máquina, que en teoría descansa sobre la superficie, vibra continuamente por culpa del movimiento de la Tierra y de la formación de las montañas.

Poco después la máquina aumenta de velocidad y los ciclos que se van repitiendo duran cada vez menos segundos subjetivos. Mientras tanto, el Sol va cambiando lentamente de forma, expandiéndose y contrayéndose en un ciclo rítmico que es casi invisible ante el brillo de la banda solar. Después de un cierto tiempo, el Sol despidе llamaradas varias veces, calentando la Tierra hasta que los océanos se evaporan y cubren el planeta de densas nubes negras. Esto continúa durante varios segundos (millones de años).

Mientras tanto, la pareja Tierra-Luna se separa y la velocidad de rotación de la Tierra es cada vez menor por culpa de los efectos tidales y del rozamiento con los restos de su atmósfera. Al final, los dos cuerpos se estabilizan, con la Luna y la Tierra enlazadas por las fuerzas tidales y la Tierra acaba por presentar siempre la misma parte del planeta al Sol.

La banda solar se convierte en un anillo de luz y luego en un disco borroso que rápidamente cambia de posición y que acaba por dejar de moverse cuando está cerca del cenit. A estas alturas, el Sol ha cambiado: su luz parece latir rítmicamente y una delgada capa de hielo cubre la Tierra cuando los restos de su atmósfera se congelan. Al final, después de ocho horas de tiempo subjetivo (unos diez mil millones de años de tiempo real), el Sol se expande y se convierte en una estrella gigante roja que engulle la Tierra.

Casi escondidos en el brillo de color rojo, los investigadores pueden ver unas formas gigantescas y extrañamente aberrantes: raras criaturas reptilianas provistas de alas, gigantescos gusanos que se retuercen y formas humanoides distorsionadas. Se elevan en el espacio, alejándose de la Tierra que se está desintegrando y empequeñecidas por la distancia que les separa de los investigadores. Afortunadamente, esta espantosa visión sólo dura unos segundos. Una tirada de

Mitos de Cthulhu revela que los Primigenios huyen de la Tierra. Los investigadores que hubiesen visto antes a alguno de los Primigenios que viven en la Tierra pierden 0/1D3 puntos de COR. Por fortuna, la visión es demasiado rápida como para que se pierdan los puntos de COR normales. No hace falta que los investigadores que jamás hayan visto a los Primigenios hagan una tirada de COR; la pérdida se debe a experiencias anteriores y no a la horrible y rápida visión.

En estos momentos la máquina se agita en el interior de una nube de gas incandescente. Tras unos pocos segundos (miles de millones de años), el Sol vuelve a encogerse, dando lugar a una estrella enana blanca. La máquina flota libremente en el espacio.

Ahora ya se pueden ver las estrellas, girando de forma clara en el espacio a medida que la galaxia también va girando. Al final, la galaxia comienza a encogerse, para hundirse sobre su propio centro y formar una pira funeraria final para todas las formas de vida que aún existiesen en ella. La máquina ha sido construida de tal modo que no se vea afectada por este cataclismo (ni por el inmenso colapso final).

Gracias a la extinción de la galaxia local, los investigadores pueden darse cuenta de la presencia de otros objetos astronómicos más lejanos. Brillan con una luminosidad azul, ya que ahora están acercándose los unos a los otros y la luz que emiten se desvía a las longitudes de onda más cortas. Mientras se van acercando, sus brillos se desvanecen poco a poco por culpa de la cada vez mayor edad de las estrellas.

El destino final del Universo adopta la forma de un colapso y una explosión repentinan (*ver la ilustración cerca de estas líneas*). De repente, las galaxias se abalanzan unas sobre otras y se condensan hasta formar una única masa incandescente de materia plateada. De vez en cuando se pueden ver unos puntos de luz; es posible que se trate de estrellas que han conseguido escapar del colapso final, o incluso de otros viajeros del tiempo (después de todo, el espacio se ha vuelto literalmente más pequeño).

La luz de la masa incandescente revela unas extrañas formas oscuras y gigantescas, totalmente incomprensibles para la mente humana. Los intentos de entender qué han visto producen en ellos horribles sensaciones y todos pierden 1D3/2D6 puntos de COR. Estas siluetas parecen empujar los últimos restos de materia hacia la masa incandescente y la moldean hasta que convertirla en una esfera perfecta. Unas formas más pequeñas describen círculos alrededor de las formas más grandes. Aunque las primeras son demasiado pequeñas como para que se puedan ver los detalles, de algún modo los investigadores se dan cuenta de que son las mismas criaturas que escaparon de la Tierra milenios atrás. El apocalipsis final no supone la destrucción de los Dioses Exteriores ni de los Primigenios. Los ahora entumecidos investigadores no sufren pérdida de puntos de COR por tener una visión tan remota y extraña como para que tenga consecuencias permanentes.

Después de un rato indeterminado, durante el cual los investigadores comienzan a sentirse extrañamente débiles y todos los relojes de a bordo se detienen, la esfera de masa del Universo explota y trozos de plasma incandescente golpean contra la máquina mientras se produce el nacimiento del nuevo Universo.



Después de unas cuantas horas subjetivas, se forman las primeras galaxias. La máquina comienza a seguir a una de ellas y al final acaba por girar alrededor de una estrella de reciente formación. El gas y las partículas que giran a su alrededor se enfrían poco a poco y los planetas se condensan. La máquina acaba por descender hasta la superficie de un mundo incandescente recién formado; en el nuevo Universo, es el equivalente de la Tierra (tal y como la Gran raza había previsto cuando construyó la máquina del tiempo). Después de varios millones de años, aparecen los primeros seres vivos.

Para los investigadores, los primeros signos de vida consisten en un repentino cambio en los océanos, gracias a que las plantas y las bacterias los cambian de color.

Una complicación

Sin embargo, en ese mismo momento unas masas oscuras vacilantes parecen indicar la presencia de alguna extraña forma de vida.

La máquina ha sido vista por un perro de Tíndalos, que la ha seguido a través del tiempo. Los primeros signos de esta persecución consisten en una silueta negra lejana, que parece no cambiar de posición a pesar de que las eras geológicas vayan transcurriendo y las plantas colonicen tierra firme. Al final, la silueta llega a estar lo bastante cerca como para poder ser vista con detalle. Los jugadores deben tirar COR, 1/1D20 puntos de COR. El miembro de la Gran raza de Yith que se encuentra a bordo sabe que la máquina del tiempo es invulnerable a una criatura de este tipo pero los investigadores no. La criatura araña las ventanas de cristal durante varios minutos subjetivos y a continuación se aleja (aparentemente agotada) y desaparece.

Si el guardián lo desea, el perro puede continuar la búsqueda, enfrentándose a los investigadores 15 días después de

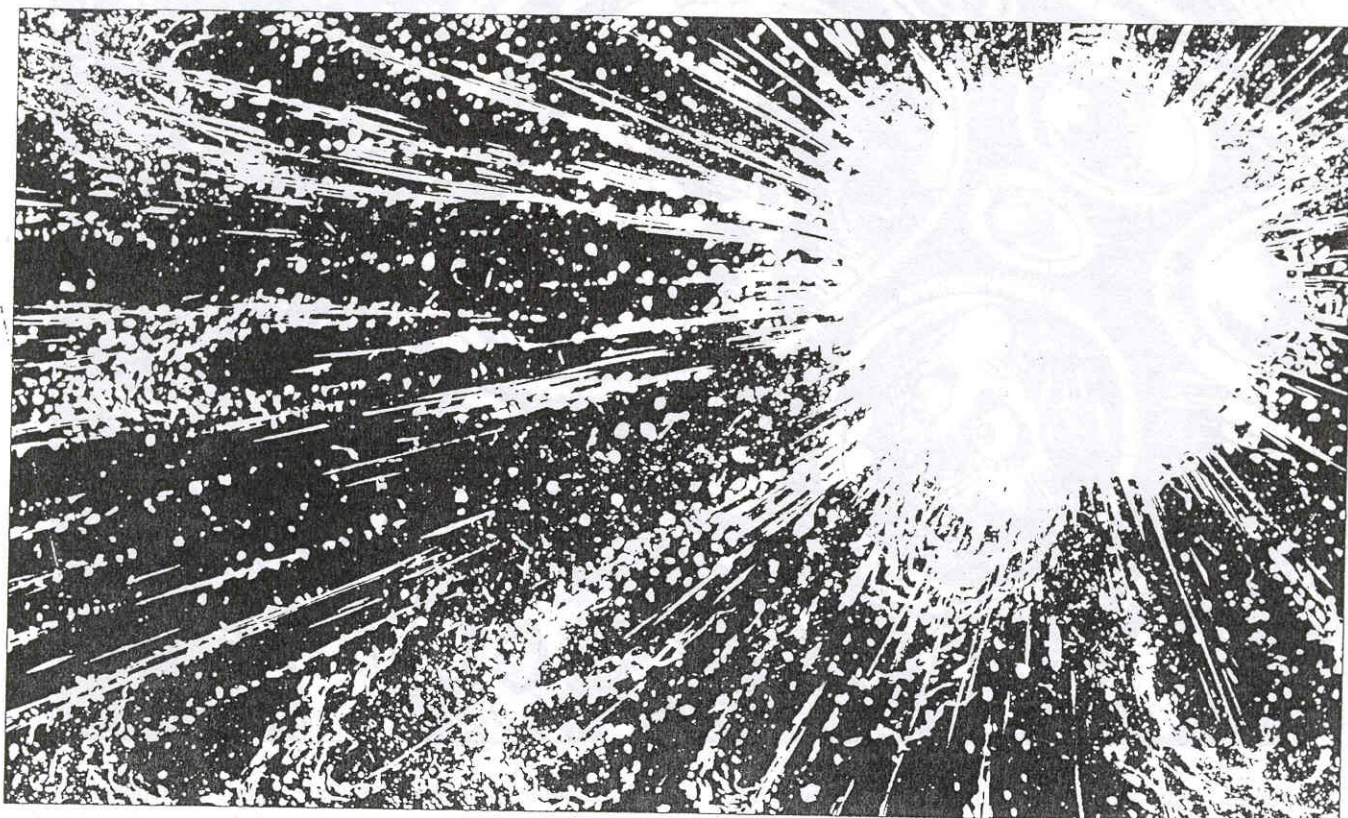
que éstos hubiesen acabado su viaje cósmico. Disponen de esos días para prepararse a recibirle, o de lo contrario sufrirán las consecuencias. Las características del perro se encuentran al final de esta aventura.

La era de los grandes reptiles pasa ante sus ojos durante unos cuantos minutos subjetivos. Una o dos veces es posible ver esqueletos de dinosaurios, un instante antes de que se conviertan en polvo. Justo después de esto, los investigadores se dan cuenta de que la velocidad de su viaje es cada vez menor.

Su lugar de aterrizaje no está cerca de ninguno de los centros de las civilizaciones primordiales que antecedieron al hombre y no hay señales de vida inteligente. El último tramo del viaje, a través de la era de los mamíferos y en dirección al momento de la aparición del Hombre, sólo dura una hora subjetiva.

Treinta y seis horas relativas después de haber salido del laboratorio de la Gran raza, la máquina del tiempo emite un quejido repentino y el paso del tiempo vuelve a la normalidad. La banda solar desaparece; el paisaje gana movimiento cuando el huevo se materializa en un exuberante bosque templado. La escotilla se abre. Se oye el silbido del viento y los cantos de los pájaros. Las hojas se agitan en medio de la cálida brisa. El aire es sano y agradable. No hay señales de vida humana.

Diez minutos después, la máquina pasa a estar desagradablemente caliente. Los que estén en el exterior se dan cuenta de que debajo de la misma hay llamas de color verde. Los que aún estén en su interior disponen de tres asaltos de combate para salir de allí. Una vez transcurridos éstos, una bola de brillante fuego verde consume la máquina del tiempo, matando a todos los que aún se encontrasen en su interior. La explosión proyecta hacia el cielo una nube de polvo



El fin del Universo.

y gas con forma de hongo y deja a los investigadores atur-
didos y sordos durante unos minutos.

La suerte de los viajeros

A estas alturas de la partida, el guardián ya debe haber decidido qué va a ser de los supervivientes. Hay numerosas posibilidades. En todos los casos, una vez los investigadores se hayan dado cuenta de lo que ha ocurrido, el observador de la Gran raza vuelve al lugar de donde vino y la personalidad original del investigador retorna a su cuerpo.

PRIMERA POSIBILIDAD: para seguir con esta campaña sin que hayan grandes cambios, el siguiente Universo es idéntico al nuestro, ya que la Teoría cíclica es correcta. Los investigadores se encuentran en algún lugar de los Fells, a unos Km tierra adentro de la mina G & M; ha pasado más o menos un mes desde que fueron capturados por la Gran raza.

La Armada supuso que habían muerto y abandonó la mina y el almacén. Tarde o temprano, los investigadores y todos los militares supervivientes se ponen en contacto con la Armada (o ésta se pone en contacto con ellos), que los interroga. Como es lógico, nadie les cree.

Mientras tanto, todos los objetos encontrados en la Luna han desaparecido de forma misteriosa, al igual que todas las fotografías y las demás pruebas. Ningún astrónomo ni astronauta del futuro llega a descubrir rastros de una cueva bajo el cráter Aristarco; la Gran raza ha ocultado todas las pruebas. Los equivalentes de los investigadores en este mundo ya han sido enviados al futuro lejano y transportados al siguiente ciclo del Universo; el equilibrio de energía del Universo permanece inalterado.

Una vez los heroicos investigadores se han dado cuenta de que vuelven a estar a salvo, cada uno de ellos gana 3D6

puntos de COR si consigue una tirada de COR. Acto seguido, se les ataca con el Perro de Tíndalos.

Una variante de esta posibilidad consiste en que la máquina del tiempo se materializa sin ningún problema, pero en un Universo en el que han tenido lugar cambios muy poco importantes. Los políticos son algo distintos, las canciones no suenan exactamente igual y los investigadores acaban por encontrarse con sus duplicados exactos (que nunca han llegado a participar en el proyecto de la Armada). En el momento en que piensen que han vuelto al mundo real, cada uno de ellos gana 3D6 puntos de COR (tal y como se ha descrito más arriba), pero luego los pierde cuando descubra la verdad. Encontrar un duplicado exacto de uno mismo debería ser una experiencia bastante traumática; se deben perder al menos $2/1D10+2$ puntos de COR.

SEGUNDA POSIBILIDAD: para llevar a cabo una campaña ambientada en la época victoriana, es posible que el huevo haya llegado a la Tierra un poco antes de lo debido, abandonando a los investigadores en algún lugar de Hampstead Heath (Londres). Cuando comiencen a explorar el lugar en que se encuentran, los investigadores se topan con una carretera, llena de carrozas y carretas pero sin automóviles. Un periódico abandonado en un banco del parque les revela la fecha. Los investigadores deben decidir cómo van a conseguir ropa de la época, dinero y todos los demás elementos esenciales de la vida en la Inglaterra victoriana. Los investigadores ganan un máximo de 2D6 puntos de COR y tarde o temprano deberán enfrentarse al Perro de Tíndalos.

Se puede utilizar una variante ambientada en la misma época y lugar. Reina un extraño silencio; no se oye a los pájaros cantar y una gran proporción de la madera del bosque está

calcinada. A lo lejos se oye el grito estridente de "Ullllaaaaa," y un siniestro trípode de metal se mueve de un lado al otro del horizonte: los investigadores se encuentran en el Universo de *La Guerra de los Mundos* de H.G. Wells. Cada uno de ellos sólo gana 1D6 puntos de COR y después de haber solucionado el pequeño problema de una invasión marciana aún se deberán enfrentar al Perro de Tíndalos.

TERCERA POSIBILIDAD: para una campaña en las Tierras del Sueño, el siguiente ciclo del Universo podría consistir en un ciclo en el que las Tierras del Sueño son reales y lo onírico es nuestro Universo. Los investigadores estarán atrapados en las Tierras del Sueño hasta que dominen el arte de Soñar y puedan así volver a su mundo. No se ganarán puntos de COR hasta que los investigadores vuelvan a lo que para ellos es el mundo real. Una ventaja de esto consiste en que el perro tarda mucho más en encontrarles (2D6x15 días, porque el tiempo siempre pasa con mayor rapidez en los sueños). Para las reglas a aplicar, ver *Las Tierras del Sueño*.

CUARTA POSIBILIDAD: para una campaña en la época actual, el huevo se materializa en medio de unos árboles que adornan una parte de una gran autopista. Los problemas que los investigadores van a tener son bastante serios, comenzando con el más inmediato: ¿cómo cruzar la autopista sin ser atropellados por alguno de los camiones que van a toda velocidad?

No disponen de papeles ni de dinero actual y se enfrentarán a enormes problemas cuando intentan comenzar una nueva vida. Al final, descubren que en 1927 fueron dados por desaparecidos.

MÁS POSIBILIDADES: para más diversión, los investigadores podrían llegar a un Universo completamente diferente, en el que otra forma de vida domine la Tierra, o en el que la historia ha cambiado por completo; el libro de Philip K. Dick *El hombre del castillo* ofrece una visión de un mundo que nos es familiar, pero a la vez muy diferente. Es también posible que lleguen a un mundo en el que las fuerzas de los Mitos hayan triunfado y que es ahora gobernado por el Gran Cthulhu y sus sicarios. O quizás piensen durante años que han llegado al "mundo real," hasta que se den cuenta de un detalle que les revele que están espantosamente equivocados. En todo caso, esta aventura se ha acabado y los investigadores se deberán enfrentar a todo lo que suceda a continuación.

CARACTERÍSTICAS

NOTA: muchos de los personajes siguientes han participado en la Gran Guerra y su salud mental aún no se ha restablecido del todo.

EL PROFESOR MOE

Un matemático y místico ya mayor, de Estocolmo. Sabe más acerca del tiempo y de los Mitos de Cthulhu de lo que le gustaría. Tiene prisa por concluir sus experimentos, por lo que no participará en la investigación, ni entrará en contacto directo con los Mitos. Moe padece una enfermedad hereditaria y no goza de buena salud.

FUE 6	CON 4	TAM 12	INT 19	POD 18
DES 11	APA 11	EDU 21	COR 65	PV 8

Armas: ninguna.

Habilidades: Ciencias ocultas 77%, Hipnotizar 80%, Matemáticas 90%, Mitos de Cthulhu 21%.

(El guardián puede asignar porcentajes altos a otras habilidades de tipo intelectual, si lo desea).

HANS, PERSONA CON PODERES PSÍQUICOS

Hans es un retrasado mental profundo que posee unas facultades psíquicas importantes. Habla sueco con dificultad y no tiene habilidades.

FUE 11	CON 5	TAM 12	INT 3	POD 18
DES 4	APA 5	EDU 2	COR 99	PV 9

Armas: ninguna.

OBADIAH POLKINGTON

Un abogado codicioso que se ha metido en todos los negocios lucrativos de Barrow. Polkington es también Juez de Paz. No dejará que la Ley prevalezca sobre el sentido comercial.

FUE 12	CON 16	TAM 9	INT 14	POD 11
DES 13	APA 9	EDU 14	COR 40	PV 13

Armas: ninguna.

Habilidades: Charlatanería 25%, Derecho 35%, Discusión 45%, Elocuencia 22%, Leer/Escribir Latín 15%, Regatear 35%.

Equipo: libros de Derecho de aspecto imponente.

GLADYS JONES

Esta afligida viudá está confusa y triste y es muy habladora.

FUE 11	CON 15	TAM 7	INT 9	POD 15
DES 13	APA 11	EDU 8	COR 28	PV 11

Armas: ninguna.

Habilidades: Charlatanería 45%, Hacer que le hagan caso 50%.

DR. GARDEN, CIRUJANO Y PATÓLOGO

FUE 12	CON 13	TAM 11	INT 15	POD 12
DES 14	APA 14	EDU 17	COR 51	PV 12

Armas: ninguna.

Habilidades: Botánica 18%, Diagnosticar enfermedades 34%, Farmacología 41%, Primeros auxilios 62%, Psicoanálisis 17%, Psicología 11%, Química 28%, Tratar enfermedades 31%, Tratar envenenamientos 18%, Zoología 41%.

Equipo: botiquín médico, instalaciones de un hospital.

CAPITAN JONAS ENTWHISTLE

Un bravo lobo de mar, de 65 años de edad, con sólo una pierna (perdió la otra cuando se cayó dentro de una caldera para hervir marisco mientras celebraba el fin de la segunda Guerra de los Bóers); tiene buen ojo (y una mano bastante indiscreta) para las mujeres. Fuma usando una pipa algo desagradable y apesta a alcohol.

FUE 17	CON 16	TAM 17	INT 11	POD 14
DES 12	APA 14	EDU 7	COR 43*	PV 17

* Disminuida a causa de las alucinaciones etílicas que sufre de vez en cuando.

Armas: Puñetazo 65%, 1D3+1D6 puntos de daño, Culatazo 45%, 1D4+1D6 puntos de daño.

Pasador (igual que un cuchillo) 55%, 1D6 puntos de daño.

Habilidades: Astronomía 10%, Bucear 25%, Manejo de botes 35%, Náutica 75%, Navegar 53%, Regatear 55%, Usar Remolcador a paletas 55%. (N. de los T.: La habilidad "Náutica" y la de "Manejo de Botes" son equivalentes; la primera se aplica en alta mar, mientras que la segunda se usa cerca de las costas).

Equipo: el *Gem* (un remolcador a vapor impulsado por paletas), utensilios de navegación variados y varias botellas de ginebra, whisky, brandy y aguardiente.

"K"

Jefe del Servicio Británico de Inteligencia Naval; esta enigmática figura no habla mucho, pero siempre está alerta.

FUE 12 CON 15 TAM 15 INT 18 POD 18
DES 14 APA 11 EDU 16 COR 55 PV 15

Armas: Revólver Webley .45 55%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Administración 70%, Antropología 18%, Buscar libros 54%, Ciencias ocultas 18%, Crédito 80%, Derecho 33%, Descubrir 45%, Discusión 22%, Disimular 83%, Escuchar 55%, Hablar/Escribir Alemán 68%, Hablar/Escribir Francés 55%, Hablar/Escribir Ruso 41%, Historia 48%, Lingüística 35%, Mitos de Cthulhu 4%, Náutica 72%, Psicología 65%.

Equipo: siempre le acompañan dos infantes de marina de paisano (véase "Un infante de marina," más abajo) provistos de revólveres .45 y que siempre tienen un 70% en todas las habilidades de combate cuerpo a cuerpo.

CAPITÁN DE FRAGATA EDWARD NILES, MARINA REAL

Un oficial de la Armada, militar de carrera y un verdadero patriota; es implacable cuando sirve al Rey y al Imperio. Se le ha confiado la dirección de un importante proyecto de investigación y quiere estar seguro de que nada va a salir mal.

FUE 16 CON 15 TAM 13 INT 13 POD 16
DES 14 APA 15 EDU 15 COR 71 PV 14

Armas: Revólver Webley .45 55%, 1D10+2 puntos de daño. Fusil Lee-Enfield de cañón corto 35%, 2D6+3 puntos de daño.

Habilidades: Astronomía 10%, Bucear 45%, Conducir automóvil 36%, Charlatanería 25%, Derecho militar 20%, Dibujar mapas 38%, Electricidad 32%, Esquivar 36%, Fotografía 25%, Mecánica 35%, Náutica 50%, Navegación 28%, Química 24%, Regatear 30%.

TENIENTE DE NAVÍO PETER DAVENISH, MARINA REAL

Es el ingeniero del HMS *Selene*; se trata de una persona extravertida que intentará entablar amistad con todos los investigadores de sexo femenino. Está al mando del HMS *Selene* cuando Niles no está.

FUE 15 CON 15 TAM 15 INT 13 POD 16
DES 14 APA 15 EDU 15 COR 71 PV 15

Armas: Revólver Webley .45 55%, 1D10+2 puntos de daño. Fusil Lee-Enfield de cañón corto 35%, 2D6+3 puntos de daño.

Habilidades: Bucear 35%, Conducir automóvil 39%, Charlatanería 55%, Derecho militar 15%, Dibujar mapas 38%, Electricidad 35%, Esquivar 30%, Física 20%,

Fotografía 35%, Mecánica 75%, Náutica 18%, Navegación 18%, Química 20%, Regatear 30%.

TENIENTE DE NAVÍO PETER WILLIAMS, MARINA REAL

Se trata de un cirujano naval muy bueno, que también se ha dedicado a servir al Rey y a la Patria. Es un antiguo jugador de rugby y una autoridad en la medicina del buceo a grandes profundidades.

FUE 17 CON 16 TAM 13 INT 13 POD 11
DES 15 APA 15 EDU 17 COR 51 PV 15

Armas: Revólver Webley .45 23%, 1D10+2 puntos de daño. Puñetazo 85%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Patada 35%, 1D6+1D4 puntos de daño.

Habilidades: Botánica 23%, Bucear 47%, Diagnosticar enfermedades 45%, Farmacología 39%, Primeros auxilios 75%, Psicoanálisis 23%, Psicología 20%, Química 35%, Tratar enfermedades 33%, Tratar envenenamientos 40%, Zoología 22%.

Equipo: botiquín médico.

TENIENTE DE NAVÍO CHRISTOPHER WATSON, MARINA REAL

Electricista e ingeniero electrónico. Está felizmente casado y habla sin cesar de su mujer y sus hijos.

FUE 15 CON 15 TAM 15 INT 13 POD 16
DES 14 APA 15 EDU 15 COR 71 PV 14

Armas: Revólver Webley .45 55%, 1D10+2 puntos de daño. Fusil Lee-Enfield de cañón corto 35%, 2D6+3 puntos de daño.

Habilidades: Bucear 35%, Conducir automóvil 39%, Charlatanería 55%, Derecho militar 15%, Dibujar mapas 38%, Electricidad 35%, Esquivar 30%, Física 20%, Fotografía 35%, Mecánica 75%, Náutica 30%, Navegación 18%, Química 20%, Regatear 30%.

SUBOFICIAL JACK PHILLIPS

Es el artificiero (mecánico) de la misión. Tiene la costumbre de silbar sin parar mientras trabaja.

FUE 16 CON 17 TAM 10 INT 16 POD 13
DES 13 APA 13 EDU 13 COR 61 PV 14

Armas: Revólver Webley .45 35%, 1D10+2 puntos de daño. Fusil Lee-Enfield de cañón corto 15%, 2D6+3 puntos de daño.

Habilidades: Bucear 45%, Electricidad 35%, Mecánica 35%, Náutica 45%.

UN MARINERO

Repítanse estas características tantas veces como haga falta. Todos los marineros que participan en esta aventura están altamente especializados y han sido escogidos uno a uno para esta importante y secreta misión.

FUE 16 CON 16 TAM 12 INT 11 POD 12
DES 12 APA 11 EDU 9 COR 50 PV 14

Armas: Puñetazo 65%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Culatazo 35%, 1D4+1D4 puntos de daño.

Patada 55%, 1D6+1D4 puntos de daño.

Presa 65%, daño especial.

Cuchillo de combate 35%, 1D4+2 puntos de daño.

Fusil Lee-Enfield de cañón corto 35%, 2D6+3 puntos de daño. Revólver Webley .45 25%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Bucear 20%, Camuflaje 45%, Descubrir 35%, Discreción 45%, Escuchar 35%, Lanzar 45%, Nadar 40%, Ocultarse 25%, Saltar 45%, Seguir Rastros 25%.

TENIENTE GEOFFREY HULL

Al mando de un contingente de infantes de marina, posee excelentes conocimientos acerca de los explosivos. Es ordenado hasta la locura.

FUE 17 CON 17 TAM 15 INT 14 POD 13
DES 14 APA 12 EDU 11 COR 35 PV 17

Armas: Puñetazo 85%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Culatazo 25%, 1D4+1D4 puntos de daño.

Patada 45%, 1D6+1D4 puntos de daño.

Presa 55%, daño especial.

Cuchillo de combate 55%, 1D4+2 puntos de daño.

Fusil Lee-Enfield de cañón corto 65%, 2D6+3 puntos de daño. Revólver Webley .45 40%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Bucear 20%, Camuflaje 45%, Descubrir 35%, Discreción 45%, Electricidad 35%, Escuchar 35%, Lanzar 45%, Mecánica 25%, Nadar 40%, Ocultarse 25%, Química 65%, Saltar 45%, Seguir rastros 25%.

Equipo: caja con detonadores, fulminantes, etcétera.

SARGENTO THOMAS NELSON

FUE 17 CON 17 TAM 15 INT 12 POD 12
DES 13 APA 11 EDU 11 COR 55 PV 17

Armas: Puñetazo 85%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Culatazo 25%, 1D4+1D4 puntos de daño.

Patada 45%, 1D6+1D4 puntos de daño.

Presa 55%, daño especial.

Cuchillo de combate 55%, 1D4+2 puntos de daño.

Fusil Lee-Enfield de cañón corto 65%, 2D6+3 puntos de daño. Revólver Webley .45 40%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Bucear 20%, Camuflaje 40%, Derecho militar 20%, Descubrir 35%, Discreción 45%, Escuchar 35%, Lanzar 45%, Nadar 40%, Ocultarse 25%, Primeros auxilios 44%, Regatear 30%, Saltar 45%, Seguir rastros 25%.

UN INFANTE DE MARINA

Repítanse estas características tantas veces como haga falta. Los infantes de marina que participan en esta aventura son tropas de élite y han sido elegidos uno a uno para esta importante y secreta misión. Cada día hay en la Luna cuatro cabos de infantería de marina.

FUE 17 CON 17 TAM 15 INT 11 POD 10
DES 14 APA 10 EDU 9 COR 45 PV 17

Armas: Puñetazo 85%, 1D3+1D4 puntos de daño.

Culatazo 25%, 1D4+1D4 puntos de daño.

Patada 45%, 1D6+1D4 puntos de daño.

Presa 55%, daño especial.

Cuchillo de combate 55%, 1D4+2 puntos de daño.

Fusil Lee-Enfield de cañón corto 65%, 2D6+3 puntos de daño.

Revólver Webley .45 40%, 1D10+2 puntos de daño.

Habilidades: Bucear 20%, Camuflaje 45%, Descubrir 35%, Discreción 45%, Escuchar 35%, Lanzar 45%, Nadar 40%, Ocultarse 25%, Saltar 45%, Seguir rastros 25%.

UN GUERRERO DE LA GRAN RAZA

Repetir tantas veces como haga falta.

FUE 55 CON 35 TAM 59 INT 21 POD 14
DES 14 PV 47

Movimiento: 7.

Armas: Pinza 55%, 1D6+6D6 puntos de daño.

Arma lanzarrayos 60%, causa de 1D10 puntos de daño en adelante (se aplican las mismas reglas que para las armas lanzarrayos normales, pero sólo afectan a la carne; ver el capítulo anterior titulado "El retorno de la Gran raza."). Granada Esférica 55%, 5D6 puntos de daño en un radio de 3 metros a la redonda.

Armadura: piel por valor de 8 puntos.

Hechizos: ninguno.

COR: Ver a un guerrero de la Gran raza cuesta 0/1D6 puntos de COR.

PERRO DE TINDALOS

FUE 17 CON 33 TAM 17 INT 19 POD 28
DES 10 PV 25

Movimiento: 6/40 volando.

Armas: Zarpa 90%, 1D6+1D6+"pus".

Lengua 90%, pérdida de 1D3 puntos de POD.

Armadura: piel por valor de dos puntos. También regenera 4 puntos cada asalto. Sólo es vulnerable a las armas mágicas.

Hechizos: Llamar a Yog-Sothoth; Presa de Nyogtha.

COR: si se ve a un Perro de Tíndalos se pierden 1D3/1D20 puntos de COR.

Notas del autor y agradecimientos

Esta aventura se ha preparado a lo largo de más de tres años de trabajo y durante este tiempo sufrió varias alteraciones profundas. He recibido ayudas, consejos y ánimos de mucha gente. Deseo dar particularmente las gracias a las siguientes personas.

Sandy Petersen esbozó gran parte del material base acerca del futuro de la Gran raza de Yith en artículos y cartas que se publicaron en el "fanzine" *Dagon* y corrigió algunas suposiciones erróneas que yo hice en las primeras versiones de esta aventura.

Marc Gascoigne y Jon Sutherland, antiguos miembros de Games Workshop, me convencieron de que escribiera la primera versión de esta obra y luego se pasaron una enorme cantidad de horas encontrándole fallos.

Carl Ford (de *Dagon*) me dio ánimos y me aconsejó.

Algunos de los asistentes a la convención de juegos de Koancon de 1987, a la Convención Mundial de Ciencia Ficción de 1987 y a la Gamesfair 1988 invirtieron 150 horas-hombre haciendo pruebas de juego de esta aventura. Espero que hayan disfrutado tanto como yo.

La Biblioteca Histórica de la Marina Real me proporcionó multitud de información valiosa sobre las bases y los barcos de la Marina durante los años 20.

Mi pobre madre, a la que no le interesan estos juegos, ha leído y corregido varias veces las diferentes versiones de esta aventura. Muchas, muchas gracias por sus ánimos y su apoyo.

El título de esta canción lo inspiró una canción de Credence Clearwater Revival y una colección de narraciones editadas por Thomas M. Disch. El título lo utilicé anteriormente para una aventura de *Traveller* publicada en el "fanzine" *Trollcrusher*, que no tiene nada que ver con esta aventura.

Las fuentes en las que me inspiré o me ayudé para redactar esta aventura son: *En busca del futuro mítico* (una novela de Trevor Hoyle), *El misterio de la Marina* y *El misterio bajo el mar* (dos novelas de Doc Savage, escritas por Kenneth Robeson), *Un experimento con el Tiempo* (un libro de J.W. Dunne), la narración de H.P. Lovecraft "En la noche de los tiempos," la de Lovecraft/Derleth "La sombra surgida del espacio," la de Brian W. Aldiss "El pequeño detalle revelador," el libro de H.G. Wells *La máquina del tiempo*, el de William Hope Hodgson *La casa de la frontera*, el de Poul Anderson *Tau Cero*, los de Keith Roberts *Anita y Pavane*, la narración de William Rushton "El último caso del doctor W.G. Grace," *Después del Hombre* de Dougal Dixon, el libro editado por Peter Tamlyn *La tierra verde y tranquila* y algunos artículos publicados en *White Dwarf* y en *Dagon*.

Calendarios anuales

Instrucciones para el uso de los calendarios

- Busca el año que deseés consultar en el índice de la página 159. El número que hay a su derecha es el del calendario a consultar.
- Nótese que no se han querido rehacer los calendarios en español, dejándose en inglés en parte por el trabajo impropio de hacerlo y por otra para preservar el montaje original. No te olvides de que para los británicos, el primer día de la semana es el domingo.
- En 1572, Gran Bretaña y sus colonias adoptaron el Calendario Gregoriano, lo que justifica el extraño mes de septiembre del calendario 15. Hasta 1582 y durante casi medio milenio, toda Europa usaba el Calendario Juliano y algunas naciones siguieron haciéndolo hasta el siglo XIX.
- Para fechas anteriores a 1610 sigue el esquema del calendario, con la siguiente consideración: en el Calendario Juliano había un año bisiesto cada cuatro. En el Gregoriano también, pero no en los que cierran siglo y no sean divisibles por 400. Así, 1900 no fue bisiesto pero el año 2000 sí lo será.

Calendario perpétuo (1610-2080)

ÍNDICE

1610	2	1700	9	1740	6	1880	12	1970	5	2060	12
1611	3	1701	4	1791	7	1881	7	1971	6	2061	7
1612	11	1702	5	1792	8	1882	1	1972	14	2062	1
1613	5	1703	6	1793	3	1883	2	1973	2	2063	2
1614	6	1704	14	1794	4	1884	10	1974	3	2064	10
1615	1	1705	2	1795	5	1885	5	1975	4	2065	5
1616	9	1706	3	1796	13	1886	6	1976	12	2066	6
1617	4	1707	4	1797	1	1887	7	1977	7	2067	7
1618	5	1708	12	1798	2	1888	8	1978	1	2068	8
1619	6	1709	7	1799	3	1889	3	1979	2	2069	3
1620	14	1710	1	1800	4	1890	4	1980	10	2070	4
1621	2	1711	2	1801	5	1891	5	1981	5	2071	5
1622	3	1712	10	1802	6	1892	13	1982	6	2072	13
1623	4	1713	5	1803	7	1893	1	1983	7	2073	1
1624	12	1714	6	1804	8	1894	2	1984	8	2074	2
1625	7	1715	7	1805	3	1895	3	1985	3	2075	3
1626	1	1716	8	1806	4	1896	11	1986	4	2076	11
1627	2	1717	3	1807	5	1897	6	1987	5	2077	6
1628	10	1718	4	1808	13	1898	7	1988	13	2078	7
1629	5	1719	5	1809	1	1899	1	1989	1	2079	1
										2080	9
1630	6	1720	9	1810	2	1900	2	1990	2		
1631	7	1721	1	1811	3	1901	3	1991	3		
1632	8	1722	2	1812	11	1902	4	1992	11		
1633	3	1723	3	1813	6	1903	5	1993	6		
1634	4	1724	11	1814	7	1904	13	1994	7		
1635	5	1725	6	1815	1	1905	1	1995	1		
1636	13	1726	7	1816	9	1906	2	1996	9		
1637	1	1727	1	1817	4	1907	3	1997	4		
1638	2	1728	9	1818	5	1908	11	1998	5		
1639	3	1729	4	1819	6	1909	6	1999	6		
1640	11	1730	5	1820	14	1910	7	2000	14		
1641	6	1731	6	1821	2	1911	1	2001	2		
1642	7	1732	14	1822	3	1912	9	2002	3		
1643	1	1733	2	1823	4	1913	4	2003	4		
1644	9	1734	3	1824	12	1914	5	2004	12		
1645	4	1735	4	1825	7	1915	6	2005	7		
1646	5	1736	12	1826	1	1916	14	2006	1		
1647	6	1737	7	1827	2	1917	2	2007	2		
1648	14	1738	1	1828	10	1918	3	2008	10		
1649	2	1739	2	1829	5	1919	4	2009	5		
1650	3	1740	10	1830	6	1920	12	2010	6		
1651	4	1741	5	1831	7	1921	7	2011	7		
1652	12	1742	6	1832	8	1922	1	2012	8		
1653	7	1743	7	1833	3	1923	2	2013	3		
1654	1	1744	8	1834	4	1924	10	2014	4		
1655	2	1745	3	1835	5	1925	5	2015	5		
1656	10	1746	4	1836	13	1926	6	2016	13		
1657	5	1747	5	1837	1	1927	7	2017	1		
1658	6	1748	13	1838	2	1928	8	2018	2		
1659	7	1749	1	1839	3	1929	3	2019	3		
1660	8	1750	2	1840	11	1930	4	2020	11		
1661	3	1751	3	1841	6	1931	5	2021	6		
1662	4	1752	15	1842	7	1932	13	2022	7		
1663	5	1753	2	1843	1	1933	1	2023	1		
1664	13	1754	3	1844	9	1934	2	2024	9		
1665	1	1755	4	1845	4	1935	3	2025	4		
1666	2	1756	12	1846	5	1936	11	2026	5		
1667	3	1757	7	1847	6	1937	6	2027	6		
1668	11	1758	1	1848	14	1938	7	2028	14		
1669	6	1759	2	1849	2	1939	1	2029	2		
1670	7	1760	10	1850	3	1940	9	2030	3		
1671	1	1761	5	1851	4	1941	4	2031	4		
1672	9	1762	6	1852	12	1942	5	2032	12		
1673	4	1763	7	1853	7	1943	6	2033	7		
1674	5	1764	8	1854	1	1944	14	2034	1		
1675	6	1765	3	1855	2	1945	2	2035	2		
1676	14	1766	4	1856	10	1946	3	2036	10		
1677	2	1767	5	1857	5	1947	4	2037	5		
1678	3	1768	13	1858	6	1948	12	2038	6		
1679	4	1769	1	1859	7	1949	7	2039	7		
1680	12	1770	2	1860	8	1950	1	2040	12		
1681	7	1771	3	1861	3	1951	2	2041	3		
1682	1	1772	11	1862	4	1952	10	2042	4		
1683	2	1773	6	1863	5	1953	5	2043	5		
1684	10	1774	7	1864	13	1954	6	2044	13		
1685	5	1775	1	1865	1	1955	7	2045	1		
1686	6	1776	9	1866	2	1956	8	2046	2		
1687	7	1777	4	1867	3	1957	3	2047	3		
1688	8	1778	5	1868	11	1958	4	2048	11		
1689	3	1779	6	1869	6	1959	5	2049	6		
1690	4	1780	14	1870	7	1960	13	2050	7		
1691	5	1781	2	1871	1	1961	1	2051	1		
1692	13	1782	3	1872	9	1962	2	2052	9		
1693	1	1783	4	1873	4	1963	3	2053	4		
1694	2	1784	12	1874	5	1964	11	2054	5		
1695	3	1785	7	1875	6	1965	6	2055	6		
1696	11	1786	1	1876	14	1966	7	2056	14		
1697	6	1787	2	1877	2	1967	1	2057	2		
1698	7	1788	10	1878	3	1968	9	2058	3		
1699	1	1789	5	1879	4	1969	4	2059	4		

1

JANUARY

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

2

JANUARY

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

3

JANUARY

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRUARY

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

FEBRUARY

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

FEBRUARY

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MARCH

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

MARCH

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

MARCH

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

APRIL

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

APRIL

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Estimado amigo.

Ha pasado mucho tiempo, y ya sé que no se hizo lo que se dice un abundante escritor de cartas, pero hoy veo que te debo escribir, porque necesito tu ayuda.

He estado trabajando en Nuevo México para la I.W.W., desde el fracaso de Bisbee. Un buen amigo mío, John Thornton, y yo llegamos a Coppertown, Nuevo México, respondiendo a una petición de ayuda organizativa por parte de un grupo de mineros que trabajan para la Compañía Minera Beasley.

Ya habíamos trabajado antes de mineros, por lo que nos contrataron. ¡Te escribo ahora porque hace una semana John murió en un "accidente"!

Estoy seguro que la compañía minera le mató a causa de su labor organizativa, pero necesito que alguien me ayude a encontrar las pruebas. Como siempre, la policía local pertenece a los propietarios de la mina, ¡y no sirven para nada! Si podemos probar que John fue asesinado, podremos llamar a un agente federal y conseguir quizás que se haga justicia. ¿Puedes habilitar a la hora de encontrar pruebas que otros han pasado por alto. También me doy cuenta que este problema parece algo mosaico y mundano, comparado con lo que estás habituado a hacer.

Si puedes venir, ¿sépero que lo hagas en recuerdo de los viejos tiempos, si no por la modesta cantidad de dinero que te podemos ofrecer, por favor ten mucho cuidado. Este es un pueblo pequeño y todos se darán cuenta de tu llegada. En realidad, no sé qué es mejor; quizás que te presenten como un minero vagabundo y solicitan que te contraten, o también es posible que te enteres de más cosas si simulas ser un hombre de negocios o un turista acaudalado. Tengo la impresión de que los propietarios de la mina no están buscando inversores, de modo que no veo que esa idea sea muy buena. Bueno, tú eres experto en esas cosas.

Los sábados por la tarde, que es aquí el día en que se paga a los trabajadores, podrás encontrar me en el "Silver Spur Saloon". Durante el resto de la semana, vivo en la viviendas para mineros del pozo "Dama de Cobre". No te olvides; la compañía no debe saber que yo soy un wobbler, así que no se lo digas a nadie del pueblo. Si se enteraron de que John lo era, quizás ya sepan que yo también lo soy, o quizás no. ¡Hay que ir con cuidado estos días!

Espero tener pronto noticias tuyas.

Tu amigo

José Green

Compañía Minera Beasley

Oficinas: Calle Mayor, 28; Coppertown, Nuevo Méjico.

Directivos: Presidente William Beasley. Vicepresidente Edward Beasley.

Fecha de fundación: 19 de mayo de 1912, en Nuevo Méjico.

Capital: aprox. 5 millones de dólares (no hay acciones).

Propiedades: 20 títulos sin confirmar y una trituradora de mineral, unas 227 Ha de tierra en la ladera norte de la Montaña del Diablo, a unos 8 kilómetros de Coppertown, Nuevo Méjico.

Desarrollo: las principales fuentes de riqueza son dos títulos de propiedad: la "Veta ancha" y la "Dama de Cobre"; ambos disponen de pozos inclinados que se adentran en depósitos de cobre porfídico.

Ayuda 3 de "Semilla"

La jerga y manera de hablar de los campamentos mineros

El ambiente reinante en la aventura no tiene por qué proceder sólo de la información que el guardián va dando a los personajes, sino también de los PNJ que vaya personificando. El siguiente vocabulario puede ayudarle a la hora de crear diálogos más realistas para mineros y administradores de minas.

Acero escalonado: lengüeta de taladro de acero macizo.

Acero hueco: lengüeta de un taladro hidráulico.

Aumento de graduación: cuando los mineros hurtan trozos de mineral rico en metal.

Basura: ganga o mineral.

Basureros: los que cargan el mineral en las vagonetas a paletadas.

Bohunks: trabajadores que provienen de Bohemia.

'Boomers': trabajadores que van siguiendo los nuevos yacimientos que se van descubriendo, moviéndose de un lugar a otro.

Burro: cualquier máquina fija.

Cámara escalonada: una cámara vacía de la que ya se ha extraído el mineral.

Campamento del whisky con soda: aquél donde el capataz mete prisas a todo el mundo.

Carburo: lámpara de carburo de los mineros.

Carga: ciclo de explosión de barrenos, sacar los escombros, colocar los maderos, y hacer los agujeros para la siguiente explosión.

Casa de las grúas: edificio construido sobre la abertura de un pozo, con maquinaria para subir y bajar cosas por el mismo.

Casa seca: taquilla de un minero o cuarto para cambiarse de ropa.

Colgajo: parte de un túnel de una mina que está por encima de las cabezas de los mineros.

Coronamiento: roca o mineral sobre un socavón o una galería.

Crowst time: hora del almuerzo (expresión típica de Cornualles).

Drifting: abrir galerías por medio de taladros y barrenos de dinamita.

El palo de la basura: la pala.

Encofrar: colocar maderos en posición vertical para evitar los derrumbamientos; de esto se encargan unos carpinteros especializados que colocan postes a ambos lados del túnel de la mina para que hagan de soporte de una viga superior. Estos postes y vigas, por lo general de forma cuadrada, pueden llegar a tener 25 centímetros de lado.

Ensayo químico: prueba para determinar la cantidad de metal existente en un mineral.

Escalonadoras: máquinas taladradoras que se usan en las cámaras escalonadas y en las subidas.

Esquirol: rompeshuecos o informador.

Esquirols: rompeshuecos.

Excavación: cuando una gran porción de mineral va siendo recorrida por una serie de galerías excavadas en ángulo recto bajo el túnel.

Galería: túnel excavado horizontalmente en el mineral partiendo de un pozo.

Ganga: roca sin valor.

Hacer el soldado: hacer el tonto.

Haraganear: actuar de forma incompetente.

Hombres de los cascos: personas entrenadas para apagar incendios.

Jinete de burros: ingeniero que está sobre un burro (ver más arriba).

Los de arriba: mineros que trabajan en la superficie.

Los hombres de los railes: los mineros que se encargan de colocar railes por el suelo de las galerías.

Minero duro como la roca: minero especializado, que trabaja en las galerías más profundas.

Mineros de diez días: mineros que trabajan por una cierta cantidad de dinero y luego se van; también el que dice "el agujero ya es lo bastante profundo."

Mineros errantes: mineros que siempre están viajando de un lugar a otro.

Mineros vagabundos: trabajadores que llevan consigo sus mantas.

Muchacho: minero que lleva los taladros o maneja las grúas.

Observadores: espías de la compañía en la mina.

Orificador: pequeño taladro manual.

Palo de los idiotas: pala.

Peón: trabajador que acarrea o arrastra las rocas de las cámaras escalonadas.

Pórfiro: mena con mineral de cobre repartido por toda la roca.

Preparando una carga: se ponen cartuchos de dinamita en el interior de una serie de agujeros de barrena y a continuación se llenan éstos con barro para aumentar la fuerza de la explosión (a esto último se le llama "enlodar").

Primo Jack: apelativo general de los mineros de Cornualles, Inglaterra (que ha sido una región minera desde la Edad Media).

Representante errante: organizador de sindicatos que se va moviendo de un oficio a otro.

Roca madre: la roca que encierra al depósito de mineral.

Sacando basura: extrayendo el mineral.

Se le ha dado su tiempo: despedido.

Socavón: túnel excavado horizontalmente en una montaña desde la superficie.

Subida: pozo vertical que parte de una galería y va subiendo hasta llegar hasta la veta de mineral.

Taladros de agua: taladros hidráulicos.

Topo: minero que trabaja en los túneles.

Vagonetas: carretas de pequeño tamaño que se usan para transportar el mineral; suelen ser empujadas sobre los railes.

Vagoneteros: mineros que empujan las vagonetas cargadas de mineral hasta la superficie.

Volcadores: los que se encargan de descargar las vagonetas.

Zumbadoras: máquinas taladradoras suplementarias.

La agenda de Crawford

"Acompañé a los B por un pasaje subterráneo hasta una cámara cavernosa, que parece que está por debajo del pozo. Allí nos esperaba F con un minero maniatado, un finlandés, que no cesaba de deleitarnos con sus súplicas. Nuestra víctima se sorprendió al vernos, y comenzó a proferir insultos. E le golpeó y le amordazó, mientras W me explicaba que a éste lo habían mantenido en buenas condiciones para los seres. W nos aconsejó que, cuando los seres hiciesen acto de presencia, no nos moviésemos y nos quedáramos cerca de las paredes de la cámara. Poco después llegó el primero.

Supe que venía gracias a un golpe de aire fétido y acre que provenía de uno de los túneles, y por una sensación de entumecimiento que me invadió, haciendo que ninguno de nosotros nos pudiésemos mover. Quizás el entumecimiento sea producido por algún tipo de gas. W dice que es un efecto psíquico.

El monstruo era aterrador. Enorme, con muchos tentáculos, sin órganos visibles ni piernas. Movimiento similar al de las serpientes. Sorprende pensar que se desconozcan unos secretos como éstos. Estaba cubierto de un moco o baba que brillaba a la luz de las antorchas. Debo conseguir una muestra. Los tentáculos octopoides son capaces de realizar movimientos delicados. Color: entre blanco y gris pálido, y entre azul y negro en sus pliegues. No hay venas visibles. La cosa se acercó primero al finlandés, y luego a mí. ¿Se dio cuenta de que estábamos allí por primera vez?

¡Sentí algo en mi mente! Un dolor agudo, diferente a todo lo que había sentido antes. W dijo algo que no entendí, y el dolor disminuyó de inmediato. La cosa se alejó de mí y W se adelantó con un cuchillo. Aún no podía moverme. W cortó las cuerdas, pero el finlandés se quedó allí, mirando fijamente. W y E desnudaron a la víctima, y luego se unieron a nosotros.

Más criaturas emergieron del túnel; algunas de ellas eran más grandes, mucho más grandes que la primera. Una de ellas era especialmente grande, de color azul plateado y negro en algunas partes, y parecía estar al mando. Formaron un círculo alrededor del finlandés, por lo que era difícil ver lo que pasaba. El entumecimiento desapareció, y la víctima comenzó a gritar.

Un canturreo se elevó de las bestias. W las llama "topos estelares", porque cree que vienen de Marte o de otro planeta. Un nombre realmente estúpido, al igual que él.

No era posible percibir ninguna melodía en esos sonidos, pero sí varios ritmos. Cada una de esas cosas enrolló uno de sus tentáculos alrededor de alguna parte del cuerpo de la víctima, que comenzaron a mover hacia

arriba y hacia abajo. La víctima comenzó a proferir intensos gritos de dolor. Parece que los topos variaban el dolor que producían por alguna razón desconocida. Era difícil ver qué ocurría. Del círculo emanaba una neblina o luz de color verdoso, que iluminaba toda la cámara.

Comencé a sentir su poder. Era una sensación estimulante. Sólo con recordarla, ardo en deseos de volver a experimentarla. Con cada chillido, cada uno más agudo que el anterior, me sentía más fuerte y más viril. No era exactamente algo psíquico, pero no puedo decir con exactitud qué era. ¡Duró casi cuatro horas!

Al final los gritos cesaron. Las cosas bajaron el cuerpo hasta el suelo, pero siempre sin dejar de canturrear. ¡Hipnótico, triunfante! Cuando las criaturas se marcharon, dejaron un cuerpo desnudo sobre las piedras. Un ritual sorprendente. E y dos de los capataces volvieron a vestir lo que quedaba del minero, y se lo llevaron. W estaba complacido; sabía que me había convencido. Nos llevó de vuelta por el túnel hasta su casa, donde nos sirvió una copa de brandy y habló como si nada de las cosas más importantes que iban a ocurrir.

(Aquí vienen unos párrafos bastante parecidos a los que arriba se indican). Llegó un momento en que la sensación de entumecimiento desapareció, y esta vez W nos dijo que nos acercásemos a examinar el cadáver con atención. Yo esperaba que estuviese desmenuzado o totalmente destrozado, pero estaba bastante intacto. Las únicas señales de heridas eran unas marcas circulares parecidas a quemaduras, que parecen corresponder a los lugares en que se habían colocado los tentáculos. La cara tenía una desagradable expresión de agonía. Me quedé un poco rezagado de los demás y aproveché para recoger una muestra de moco, que guardé en una botella de reactivos vacía que había llevado conmigo.

(Otro día). Las pruebas realizadas sobre el moco sólo revelan trazas de minerales. Ni siquiera es seguro que sea de origen orgánico o inorgánico. El análisis de sustancias orgánicas no es mi fuerte. Las conversaciones con F revelan que cree que los B tienen razón al hablar de un poder psíquico. Es difícil conseguir pruebas, señoras y caballeros. Indudablemente la última sesión parecía tener un marcado carácter psíquico. ¿Pero cómo se puede analizar? Mis libros no sirven de mucha ayuda. Quizás con el test de Sartoris, si es que puedo encontrar el libro.

(Una noche posterior). ¿Qué consiguen esas cosas de los rituales? Es posible que sea una sensación mucho más intensa que la que nosotros experimentamos. ¿Una experiencia narcótica, como el opio? Sin duda consiguen algo más. Me gustaría que un verdadero forense examinase los cuerpos, pero es demasiado peligroso. Quizás consiga que se hagan algunas pruebas anatómicas y patológicas.

Quizás abra una de las tumbas, o quizás soborne a E para conseguir uno fresco.

(Una tarde posterior). Cada sesión es igual que las anteriores. Ya he memorizado el ritmo, pero no puedo captar las palabras. W no me quiere explicar nada; dice que ya lo aprenderé con tiempo. Ayer por la noche me di cuenta de que W estaba canturreando con esas cosas. ¿Acaso consigue algo más de esa manera? F me dijo que fueron los topos quienes revelaron a W la riqueza mineral de la "Dama de Cobre." Parece que eso forma parte del trato.

(Otra noche). ¡Una de esas cosas apareció a través de una de las paredes! Ocurrió tan de prisa que casi no la vi. El calor fue muy intenso, y la pared brillaba, se fundía. Por la apertura aparecieron unos tentáculos, que pintaron y esparcieron la roca líquida a lo largo del nuevo túnel. ¿Fue realmente fundida, o fue la consecuencia de una reacción química? Un nuevo misterio. ¿Acido? ¿Dónde está la mayor parte de la masa de la roca que se fundió? No estaba lo bastante caliente como para convertirse en calor. ¡Quizás a los B esto no les preocupe, pero a mí sí!

(Otro día). Las pruebas realizadas sobre el moco aún no me han llevado a ninguna conclusión.

(Otro día). Las muestras de roca sí muestran una transformación ígnea, pero también unos resultados aberrantes. Las estructuras cristalinas se han reorganizado, de formas jamás vistas anteriormente, pero no sólo como consecuencia del calor. Crea una sustancia alineada de gran fuerza y precisión, igual que el temple de una espada japonesa. Me haré rico si consigo saber cómo se produce. Estas, sin duda, una de las claves de la transmutación. ¡Los B no tienen una mina de cobre, sino de oro!

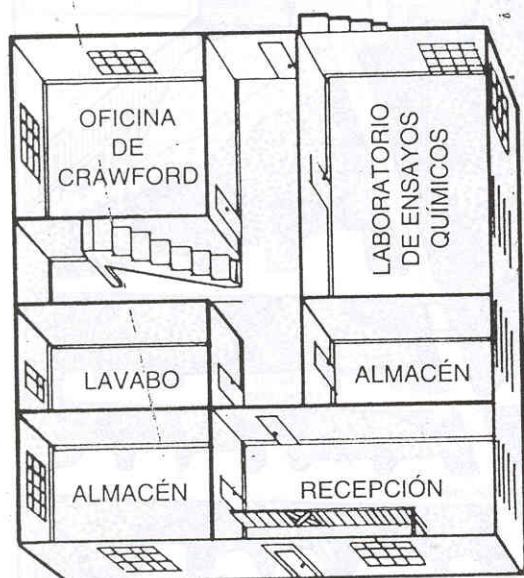
¿Usan las criaturas esta sustancia para erigir estructuras? ¿O sólo la usan para recubrir túneles? Aún no puedo entender con exactitud qué ocurre con la masa. Debe ser un nuevo número atómico, pero la prueba volumétrica ha resultado ser negativa, al igual que la de papel de aluminio.

(Otra noche). Increíble. Han consumido tres hombres en nueve horas. Me siento rejuvenecer, como si tuviese una aureola de poder. ¿Compartimos su experiencia, o sólo son las sobras? Los ritmos eran más salvajes, más frenéticos, maníacos, cacofónicos. La resaca es agotadora, tremenda. Casi no puedo escribir.

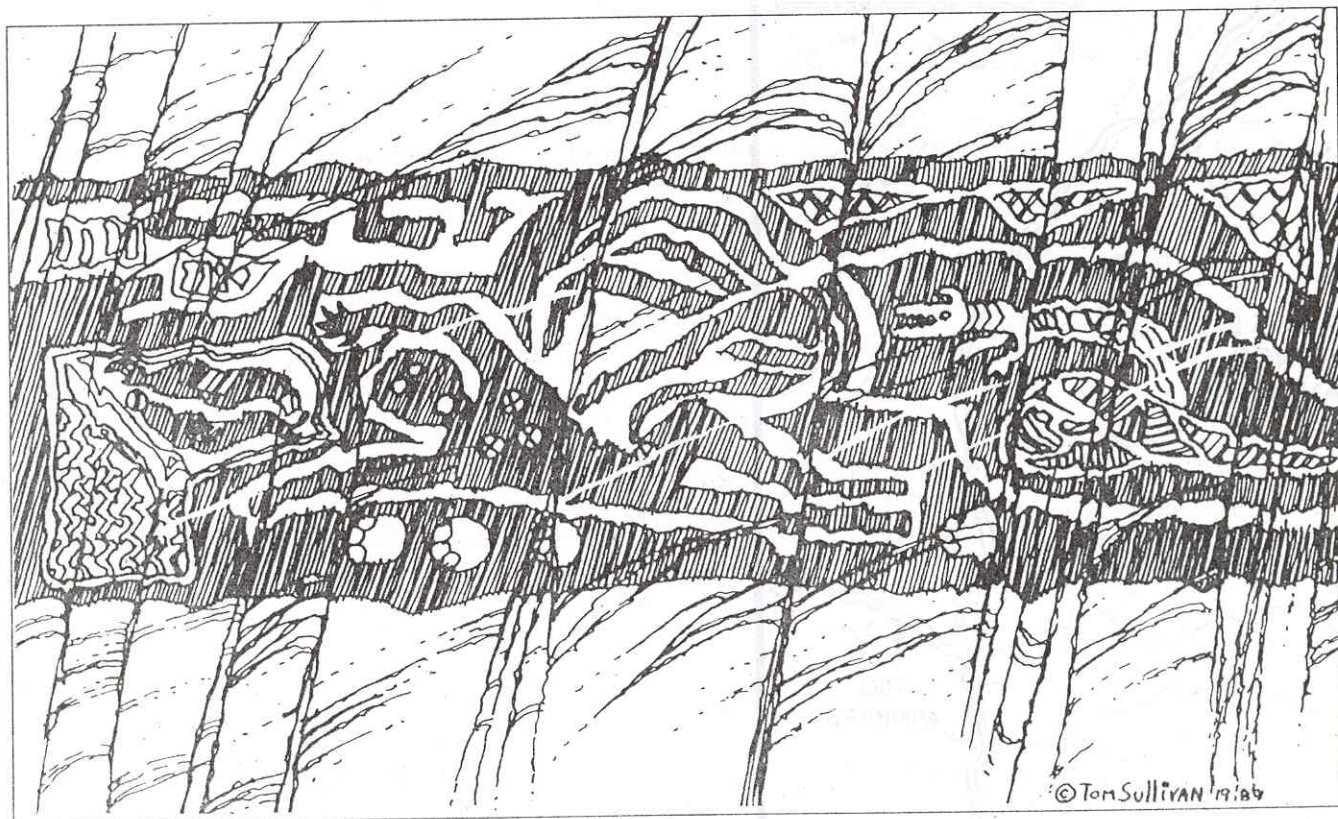
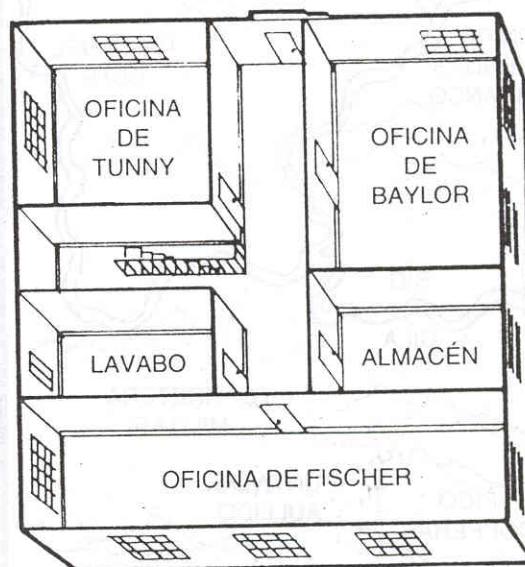
Cuando las criaturas se marcharon, dejaron tras de sí cinco esferas blancas. Primero pensé que eran alguna especie de regalo valioso o símbolo que nos hacían, pero W nos dijo que no debíamos tocarlas. W nos dijo que esto ya había pasado hace dos años, y que entonces sólo había tres esferas. Nos contó que un capataz cogió una de las esferas y se fue con ella y que una de las criaturas volvió y al momento mató a ese hombre.

Oficinas de la Compañía Minera Beasley

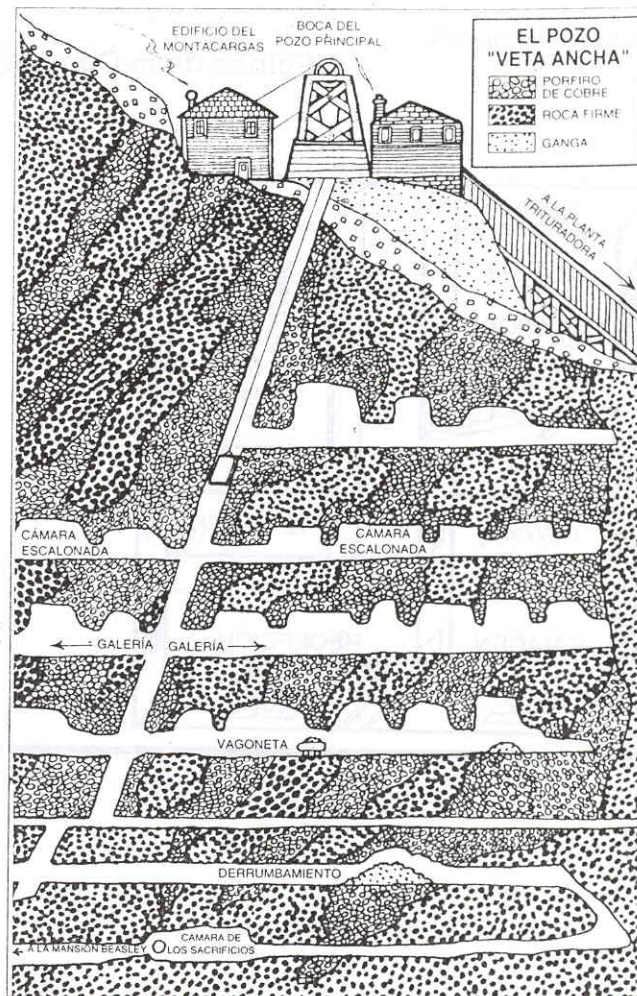
Planta Baja



Primer Piso



Ayuda 6 de "Semilla": La pintura mural alterada



El telegrama de Brodsky

POR FAVOR PREPARE VIAJE A NUEVA ORLEANS STOP PÓNGASE EN CONTACTO CON DR VICTOR DAVIES O CON SEÑOR PHILIP DAVIES DE SUNSET HALL DAVIES LANDING MISSISSIPPI STOP RECIBA DE ELLOS EL FRAGMENTO VISHAKHAPATNAM STOP ENTRÉGUELO A GEORGI BRODSKY EN LA UNIVERSIDAD DE MISKATONIC STOP 600 DÓLARES SE DEPOSITARÁN EN SU CUENTA BANCARIA EN EL MOMENTO EN QUE TELEGRAFIE QUE ACEPTA EL ENCARGO STOP LE ENVIARÉ MÁS DETALLES STOP BRODSKY

La inscripción de la tabla de hierro

En la sección central se ha grabado lo siguiente:
Dedicatoria a la carne de nuestra carne: hijas, contemplad esto una vez y conservadlo. Un Gran Poder ha permitido a vuestros moribundos padres retirarse a lugar seguro. Esta muerte tiene un precio que se paga con gusto, porque la arcilla está fría y llena de gusanos. Ahora debemos alejarnos de este lugar, aunque vosotras volveréis cuando tengáis los años suficientes. Hemos marcado nuestro camino para vosotras. Hay vida más abajo, como un día descubriréis, y en las aguas tranquilas, y en el mar. Nos volveremos a encontrar.

Alrededor de la dedicatoria se ha grabado en letras romanas un texto diferente:

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn

Una tirada de Mitos de Cthulhu traduce esta inscripción como sigue: "En su casa de R'lyeh el difunto Cthulhu aguarda soñando."

No hay instrucciones adicionales: Patricia y Nathaly las borraron cuando volvieron a la casa veinte años después.

Querido:

Tu visita me trae recuerdos muy felices. Mi padre y yo estaremos muy contentos de verte. Por favor, quédate con nosotros tanto como desees.

El fragmento Vish. está siendo empaquetado y embalado, para que te lo puedas llevar cuando quieras. Un coche te estará esperando en la estación.

Tu amiga de escuela, Philippa D.

Sunset Hall, Mississippi.

P.S. - si cambias de planes, asegúrate de enviarnos un telegrama con la suficiente antelación. En esta parte del país no tenemos teléfono.

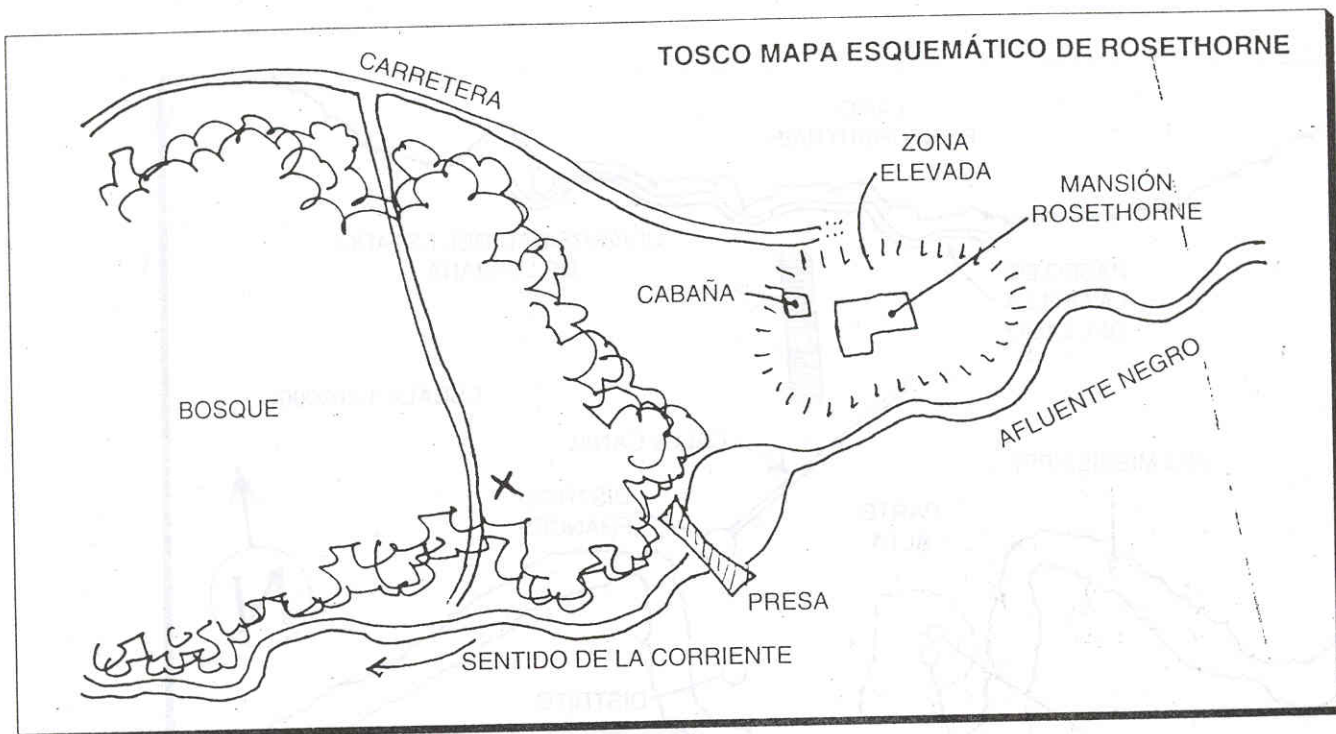
Mi querido Señor Curwen,
 Que yo sepa, señor, nadie se ocupa tanto de sus propias aventuras como usted y por sus habilidades en su oficio ya ha tenido (espero) abundante recompensa en forma de vital brillon-
 te. Sin embargo debo lamentar la timidez que muestra en su última carta. El arribismo no es más que cor-
 tante inexperienced, que ni siquiera de-
 bería poder tocar ese preciado libro y mucho menos poseerlo. Es posible que sus puros se den cuenta cuando distinguimos el latido de su corazón pero nadie más lo sabrá. Adelante con ello. Si su Graciosa Majestad se enfada, estoy seguro de que mi refugio en Dixie le agradará.
 Señor, mate a ese imbecil y consiga el libro. ¡Acaso no ha sido éste su lema desde hace años? ¡He de recor-
 darle lo que le parará si no lo hace? ¿Se impacienta amigo, y su compañero en palabra y obra,
O. Davies

P. S. - He tomado medidas para cambiar las condiciones según las cuales competimos con nuestro ad-
 versario; es seguro que se sorprenderá ante los resultados que obtendremos.

Mi hijo y estimado amigo.

Permíteme mucho tener que informarle que la Gran Puera que buscaba, el libro de las experiencias posteriores al 6 de agosto de 1913, ha sido a nuestro adversario. Es posible que no todo este perdido. Con más sigas por mi parte, he interesado al comprador, y este en la historia, un tal Hiram Greene. Parece que trabajaba por cuenta de algunas personas y de obligué a que me diera sus nombres. Ellos individuos tienen su base a unos pocos kilómetros de mi casa, y en contacto se trata de los señores Johnson y Leavitt, procuradores de oficio de Bibb, Mississippi. Parece que son los agentes de confianza del ver-
 dadero comprador del libro, cuyo nombre aún desconozco. Desgraciadamente el señor Greene dijo se unido antes de que yo pudiese dar más datos.
 Por lo que a ese libro "de en un momento poco común, para usar sus propias palabras, y preciso que el uno propi-
 tado de puntos desagradables fuera perjudicial, a menos que sea como último recurso. El cliente paga de una manera ponien social y se desajustan permanentemente po-
 drá dar lugar a una exhaustiva investigación, para la que primero debemos estar preparados.
 Espero, señor, ser recordado de su amistad.

John Curwen.
 12 Greenwicket Lane.
 Londres.



El Carnaval (Mardi Gras)

El Mardi Gras (martes de Carnaval) es el día anterior al Miércoles de Ceniza (el primer día de la Cuaresma). La fecha en que se celebra depende de las fechas de la Semana Santa, que a su vez vienen determinadas por el ciclo lunar y el equinoccio de primavera. Al igual que ocurre con la Semana Santa, la fecha del Mardi Gras cambia de un año para otro y siempre se celebra entre el 6 de febrero y el 6 de marzo.

"Mardi Gras" es una expresión en francés que significa "Martes Gordo," y tiene su origen en la costumbre de hacer desfilar un buey cebado por las calles de París en el martes de Carnaval. Los colonos franceses importaron esta costumbre al Nuevo Mundo. Estas fiestas son especialmente populares en Nueva Orleans, en la que las primeras celebraciones organizadas datan de la década de 1830. En esta ciudad, las celebraciones del Mardi Gras comienzan unas dos semanas antes del día propiamente dicho. Durante estos días se celebran desfiles de máscaras por las calles de la ciudad,

bailes de disfraces, multitud de fiestas y otros tipos de francachela. Estas actividades son organizadas por unas sociedades benéficas denominadas Krewes. Rex y Comus, que son respectivamente los reyes del Carnaval y de la Alegría, tienen sus propios Krewes, que datan de 1872 y 1857 respectivamente. El Krewe de Comus recibe el nombre de "El Místico Krewe de Comus," un nombre que seguramente sorprenderá a los investigadores más suspicaces.

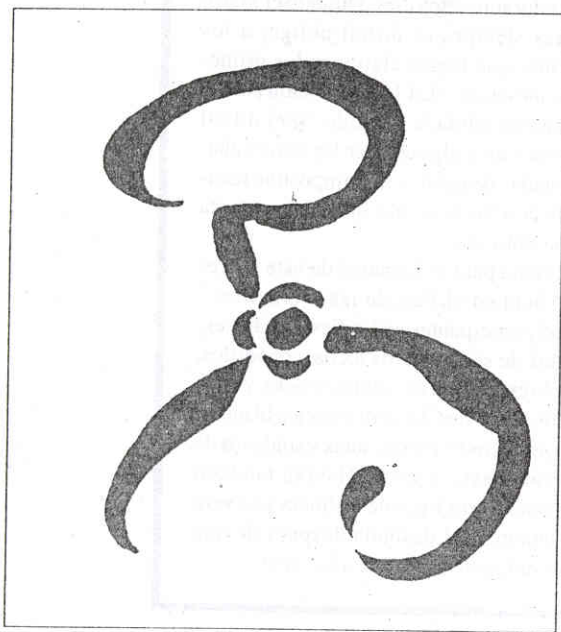
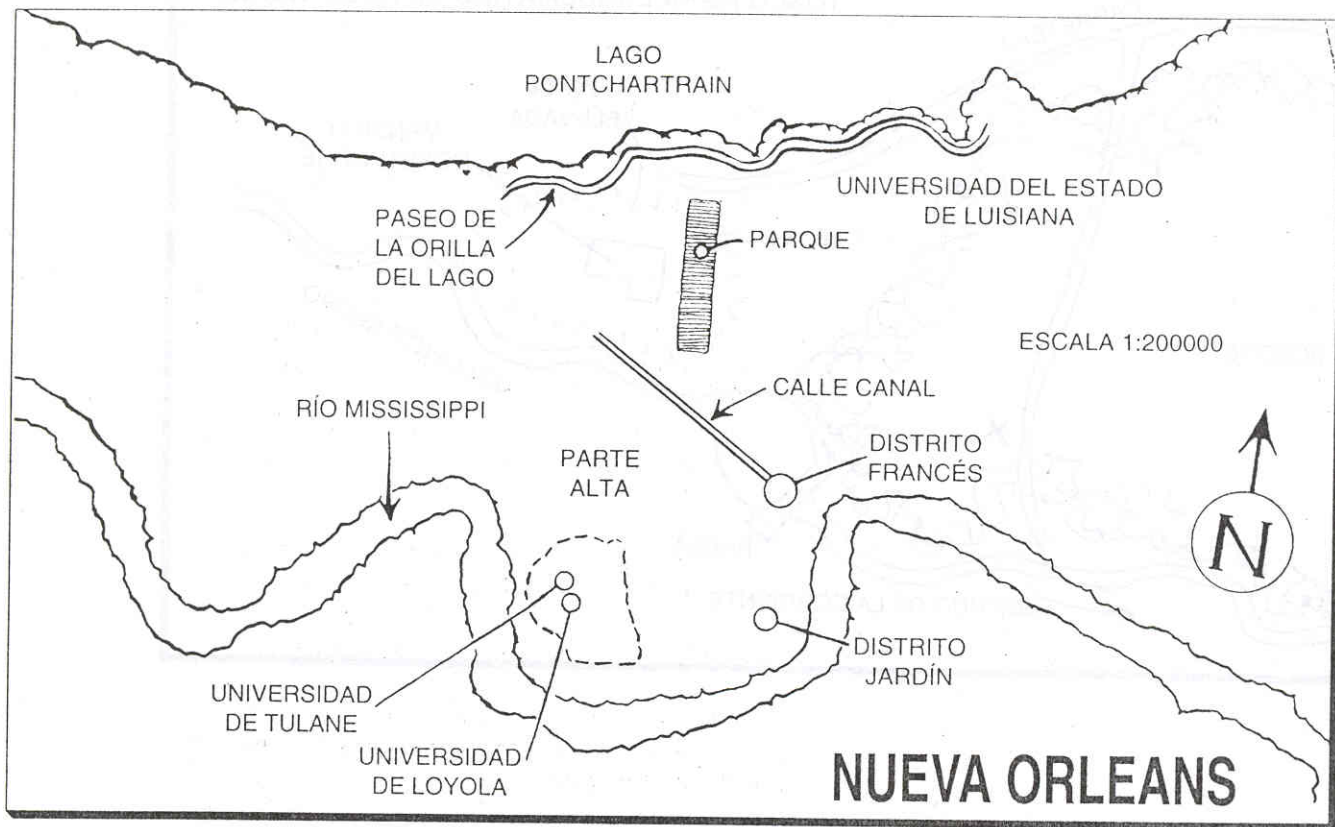
En la tarde del día del Mardi Gras se celebran unos espectaculares desfiles y bailes de disfraces, como el que tiene lugar en la casa de Randall Fowler. La coronación de Rex y el desfile posterior se celebran más o menos al mediodía y su baile de disfraces tiene lugar esa misma noche; se supone que Rex debe ser el único de todos los participantes en el desfile que no tenga puesta una máscara. La fiesta y el desfile de Comus también se celebran esa misma noche y con ellas terminan las fiestas del Mardi Gras.

Cada año el carnaval sugiere un tema nuevo para los adornos y disfraces de las

celebraciones; éste debe haberse extraído de la Biblia, la Historia o la Literatura. Por ejemplo, un tema válido podría ser "Nuestro viaje a Marte."

Cada año cientos de turistas llegan a la ciudad para participar en esta gigantesca fiesta. El libertinaje, la embriaguez y un caos orgiástico son cosas comunes durante estos días. Durante el Mardi Gras siempre es difícil obligar a los demás que hagan algo y en los primeros meses de 1921 la Prohibición aún no está consolidada del todo. Será difícil perseguir a alguien por las calles abarrotadas de gente y será imposible identificar a las personas que lleven puesta una máscara.

El tema para el carnaval de este año es "Alicia en el País de las Maravillas." Los participantes en las fiestas irán vestidos de sombrero locos, cocodrilos, liebres de marzo, jabberwocks y jub-jubs, gatos de Cheshire, conejos blancos, reyes locos (y reinas, sotas y soldados de corazones), etcétera. Habrán también muchos otros tipos de disfraces y se verá bastante piel desnuda después de que los niños se hayan ido a la cama.



El Signo Amarillo.

Ayuda 5 de "Oscuridad"

Muere un tratante en objetos de arte

Un terrible alboroto acaba con la vida de un destacado ciudadano

Ayer por la noche el señor Bertram Digby, propietario de las "Galerías Coloniales" y un amigo de la sociedad de Boston, fue hallado muerto en medio de los restos de su tienda.

La policía fue alertada por los paseantes, alarmados ante los gritos y fuertes ruidos que provenían del edificio cerrado con llave. Para cuando los agentes de policía forzaron la puerta, el señor Digby ya había fallecido.

La policía ha mostrado sorpresa al ver que el criminal había dedicado tanto tiempo en destruir y rasgar todos los objetos expuestos en la tienda. Es raro que en un crimen de este tipo se cometan tantas muestras de vandalismo.

Cerca de la puerta trasera de la tienda se ha descubierto una tapa de alcantarilla abierta, con su pesada tapa junto a ella. Se supone que por ella el asesino pudo escapar por las cloacas de Boston sin ser visto.

Se cree que el motivo del crimen ha sido la venganza. La policía está concentrando sus pesquisas en los círculos bohemios y artísticos.

El señor Digby tenía 57 años de edad. Deja mujer y tres hijas.

Ayuda 1 de "Oscuridad"

Mueren siete policías y otros muchos resultan heridos

La Banda Carmesí es desarticulada; algunos consiguen escapar

El enfrentamiento más importante en Massachusetts desde la batalla de Bunker Hill

BOSTON (AP) – En las primeras horas de esta mañana siete agentes de policía y cuatro miembros de la famosa Banda Carmesí murieron cuando la policía rodeó primero y luego asaltó el escondrijo de la banda.

El capitán Michael Headley, hablando en nombre del jefe de policía, alabó el valor de los hombres que habían caído en acto de servicio y juró que se vengaría del puñado de despiadados criminales que aún se encuentran en libertad.

Después de una larga investigación, más de 50 agentes de policía habían rodeado a la banda en el número 44 de la Plaza del Rey de Irlanda, una fábrica abandonada desde hace mucho tiempo.

La valiente operación nocturna no tuvo ningún problema hasta que, cuando la policía ya se había internado mucho en el edificio, un miembro de la banda que acababa de despertarse hizo sonar la alarma y se hicieron varios disparos.

A partir de ese momento los testimonios son contradictorios. La mayoría de los informes indican que la banda disponía de trampas preparadas con hachas, estacas de madera afiladas y otros objetos letales. Tan cobardes ingenios mataron o hirieron seriamente a más de una docena de los mejores hombres del cuerpo de policía de Boston.

El capitán Headley, actuando en representación de nuestro ausente jefe de policía, ha pedido a sus hombres que no hagan ninguna declaración a la prensa hasta que el Departamento haya realizado una investigación exhaustiva de lo ocurrido.

Se ha anunciado una rueda de prensa para las dos de la tarde.

Por otra parte, Whipple Peaslee Elliott, portavoz del Comité Ciudadano para un Boston Mejor, ha anunciado que se ha elevado hasta 28.000 \$ la recompensa que esta organización ofrece por la captura de la Banda Carmesí.

Ayuda 2 de "Oscuridad"

La policía, sorprendida ante unas amenazas de muerte

EXCLUSIVA DEL LÍDER – En los dos últimos días, dos tratantes en objetos de arte de Boston han recibido las mismas amenazas de muerte.

El Líder ha descubierto que tanto Anthony Huer, propietario de la "Tienda de arte de Boston" como Bertram Digby, propietario de las "Galerías Coloniales" han recibido cartas anónimas en las que se les amenaza de muerte si no devuelven ciertos objetos de piedra.

En cada una de las notas con las amenazas se incluía un talismán de color rojo en el que se ha grabado un símbolo ocultista desconocido.

La policía está investigando la posibilidad de que este asunto tenga algo que ver con Patrick Malone, el famoso jefe de la Banda Carmesí, aún en paradero desconocido.

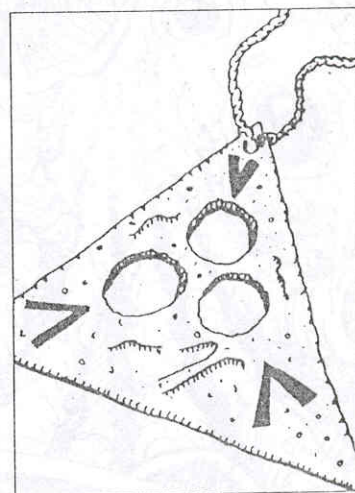
Huer y Digby han negado conocer a Malone o haber tenido algo que ver con él.

Las cartas y los talismanes están en manos de la policía de Boston, que se ha negado a declarar por qué las relaciona con Malone.

Ayuda 3 de "Oscuridad"

FE DE ERRATAS

Los editores desean pedir disculpas por el artículo "La policía, sorprendida ante unas amenazas de muerte," que nuestro periódico publicó en la edición de ayer. La historia resultó ser falsa. El Líder pide disculpas a todos sus lectores y deplora cualquier problema o vergüenza que el artículo pueda haber causado a los señores Huer y Digby, a nuestro valeroso cuerpo de policía, o a los habitantes de Boston.



El Talismán Rojo.

Ayuda 6 de "Oscuridad"

Suicidio de un gángster

FILADELFIA (AP) - James Corcoran ("Jimmy") Feeney fue encontrado muerto en el día de ayer, en lo que parece ser un caso de suicidio. Algunos creen que perteneció a la famosa Banda Carmesí de Boston.

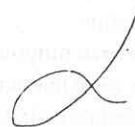
Según la policía, Feeney se alojaba en el hotel "Quaker Arms", y se suicidó por envenenamiento. El forense de la ciudad ha dictaminado que el veneno usado fue una mezcla de whisky y cianuro y que la muerte fue instantánea. La policía de Boston ha considerado que es improbable que la Banda Carmesí haya conseguido escapar. El teniente McElroy ha declarado lo siguiente: "Están firmemente en nuestras manos. Pedimos a todos los ciudadanos que nos ayuden a encontrar a estos criminales para llevarlos ante la justicia."

Feeney tenía una gran cantidad de antecedentes criminales, para sus 24 años. Sus familiares en Bolton, Massachusetts, han reclamado el cadáver.

UN AMIGO ME HA HABLADO
DE USTED. AYÚDEME POR FAVOR.
ME HAN ENVIADO EL SIGNO QUE
INCLUYO CON ESTA NOTA, Y SE ME
HA DICHO QUE SIGNIFICA LA
MUERTE: MI MUERTE.

POR FAVOR PRESENTESE EN
MI CASA MAÑANA POR LA MAÑANA,
TAN PRONTO COMO LE SEA
POSIBLE.

(SEÑORITA) MARJORIE MILLEN



Una cría madura en un frasco de muestras.

Ayuda 1 de "Dios pálido"

Asesinato en la plaza mayor

Forastero encontrado junto al quiosco de música
A primera hora de esta mañana se encontró el cuerpo del señor Stuart David Cabot-Jenkins, víctima de lo que parece ser un asesinato.

El jardinero Elliott Prawney se encontró con el cuerpo mientras estaba transplantando unos tulipanes. "Sentí que mi corazón subía por mi garganta", ha declarado. "Espero que Dios en su infinita misericordia nunca deje que mis ojos vuelvan a ver una cosa como ésta."

La policía ha destacado la violencia presente en este supuesto asesinato, pero se ha negado a responder cuando se le pidió que se le comparase con algunas de las muertes producidas en lo que algunos periódicos han llamado "la masacre de Boston."

Se espera la próxima aparición del informe del forense sobre las causas de la muerte.

Es posible que el señor Cabot-Jenkins estuviese visitando nuestra ciudad en viaje de placer o de negocios; la policía solicita a cualquiera que conociese a este hombre que se presente en comisaría.

La agenda de Cabot-Jenkins

La primera mitad de la agenda trata de una casa de Salem, Massachusetts. Cabot-Jenkins demuestra que no es una casa encantada. De entre los fenómenos que se consiguen explicar en la agenda caben destacar unas inexplicables manchas de sangre (que en realidad no es sangre, sino simples charcos de agua que ha ido resbalando por las paredes, después de haberse teñido de rojo por culpa de las hojas de árbol en proceso de descomposición que han caído sobre el tejado), unos puntos de la casa en los que siempre hace frío (el mal estado de la casa permite que se formen muchas corrientes de aire), y unos misteriosos quejidos (producidos gracias a que la casa se ha construido con tablones de madera sin curar). Cabot-Jenkins revela la verdadera historia de la casa y rechaza todas las historias referentes a la supuestas intervenciones diabólicas, demostrando que en realidad no son más que rumores sin fundamento y habladurías de viejas.

La segunda mitad de la agenda aborda el misterio de la casa Martensen, cerca de Arkham, e incluye una dirección. En esta parte, Cabot-Jenkins está menos seguro de poder encontrar una explicación a los extraños sucesos que en ella se han ido sucediendo. Se reproducen aquí los párrafos más interesantes. En realidad, la agenda es mucho más gruesa.

- La casa Martensen es construida en 1840 por John Martensen. Inmigrante de primera generación, procedente de la región del valle del Severn en Inglaterra. ¿Podría ser la xenofobia persistente en los lugareños la causa de algunas historias? No es probable; en esta época la política comercial británica favorecía a Nueva Inglaterra.

Martensen es acusado de causar la desaparición de algunos de sus vecinos o de los familiares de éstos en 1861, 1866, 1870, 1878 y 1884; la muchedumbre acaba por linchar a Martensen; intentó secuestrar a Eliza Peaslee, una mujer joven y querida por todos en la comarca. Numerosos testimonios posteriores parecen confirmar que el autor fue Martensen, pero no es posible asegurarlo. Martensen es linchado antes de encontrar pruebas concluyentes y preparar un caso judicial formal. Se producen más desapariciones en 1890 y 1891. Ahora culpan al fantasma de Martensen!

1895: Edgar Ramsey, su mujer Marian y sus hijos Edgar Junior y Rothbart se trasladan a la casa. Habían comprado la propiedad. Además de los vagabundos, son los primeros en vivir en la casa desde Martensen.

1897: Marian huye de la casa gritando que un gusano gigante ha matado a su marido. La policía encuentra los cuerpos destrozados de Edgar, Edgar Junior y Rothbart. La única arma que se encuentra es una gran barra de metal manchada de sangre (¡Ah! Una arma poco normal para un triple asesinato. ¿por qué no un hacha o un machete?) Marian se vuelve catatónica y jamás vuelve a hablar. El estado la recluye en el manicomio de Cambridge Grove de Boston y luego declara el caso cerrado. Esto es bastante conve-

niente: es seguro que los abogados odian tener que trabajar. Debería revisar los archivos del manicomio.

1899: Dos desapariciones más. No se sabe que tengan alguna relación en el tiempo o en la causa probable.

1904: Hiram Crewe se traslada a la casa. Una rana grande en un charco pequeño; investigador ocultista, escritor, fanfarrón, diletante, espiritualista, e imbécil de la ciudad de Boston. En la entrevista que publica el *Líder*, asegura que habrá resuelto el misterio y exorcizado el diablo en menos de un mes. Un mes después, en una función celebrada en Boston, Crewe declara que en la casa Martensen no hay fenómenos paranormales de ningún tipo. Ese mismo año deja la casa. ¡Muy extraño! Crewe tenía todo tipo de razones emocionales y financieras para describir y anunciar una gran victoria sobre los malévolos espíritus de la casa, repitiendo todas las historias evidentemente falsas que se encuentran en todos sus libros. ¿Acaso recibió amenazas de algún enemigo si no se iba de la casa, o fue algo de la casa quien le amenazó? De ser esto último, ¿cómo consiguió Crewe salir de la casa y llegar a Nueva York? Y de haber sido algún enemigo, ¿fue él el responsable de su retiro voluntario y su muerte un año después?

- Llego a Arkham. Aún es una ciudad tranquila y de una belleza arcaica, a pesar de que las instalaciones universitarias han sido modernizadas. El abogado, Bert Chambers, tiene la llave y se ha encargado de todo. Chambers no es de fiar (¡no me extraña que sea el encargado de una propiedad con tan mala reputación!)

En la planta baja sólo hay polvo, arañas, murciélagos y telarañas. Hum, por una vez me gustaría que la gente no se hubiese llevado los muebles. Quizás Chambers los haya vendido. El primer piso es incluso menos interesante. A pesar de todo, la casa sí tiene algo de extraña. Ahora, a la cama; mañana miraré primero el ático y luego el sótano.

He encontrado bastantes cosas en el ático. Supongo que los ladrones no pensaron que valiese la pena llevárselas. Muebles rotos, libros viejos, cuentos de hadas, montañas de versos meritorios. Mañana examinaré el sótano; me he guardado la escena del crimen para el final. Uno siempre necesita tener alguna ilusión.

- Algo extraño pasó hoy. Mientras estaba examinando el sótano (con un aspecto terriblemente triste, como el resto de la casa) me golpeé la cabeza con algo... o al menos así lo creo. Cuando volví en mí, me había ensuciado. Después de lavarme, aún tenía la sensación de seguir estando sucio. Aún siento picores y hormigueos en la piel. (Luego) paseé un poco, pero no me siento mejor. Me iré a Arkham a comer.
- He tenido un sueño horrible. Había una especie de reunión, de quizás una docena de personas con túnicas. Una de ellas describió varios signos en el aire con una daga cubierta de joyas, mientras que las demás iban leyendo por turnos un libro antiguo y estropeado y luego entre ellas apareció una cosa mons-

truosa. Era algo parecido a un mono, pero acorazado como un insecto. A continuación (estómago, estáte quieto) destripó a todos los asistentes a la reunión. Mientras los estaba devorando, de repente se dio cuenta de mi presencia. Me desperté gritando.

- Otro sueño. Esta vez yo estaba en medio de unas oscuras calles, a cuyos lados habían unas paredes espantosas y diferentes a cualquier otra cosa que yo haya visto. Alguien invisible me estuvo persiguiendo todo el rato. Algo voló por encima de mi cabeza y cuando bajé mi mirada un hombre estaba de pie justo detrás de mí. Me preguntó: "Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?", y me enseñó un papel en el que brillaba un símbolo, que parecía agitarse en el papel como si fuese un gusano amarillo. ¿Quién es el Rey Amarillo? ¿Quién? ¿Por qué me está pasando esto? Me siento débil y desconcertado.

- Estoy en una casa junto a un lago. Es oscuro. Alguien está fuera de la casa, cantando una letanía. Siento que es malvado y que me quiere hacer daño. Y a pesar de ello miro por la ventana. Veo ojos, pero no veo cara. Grito. Unas horribles cosas espinosas derriban la puerta y me arrastran fuera de la casa, donde una espantosa cosa blanca parecida a un monstruoso cangrejo flácido se acerca y clava en mí una de sus púas. Esto no duele en absoluto y me relajo como si me estuviese adormeciendo, como si supiese que ya se ha acabado todo y dirijo mi mirada al oscuro lago y veo que los negros edificios de sus profundidades tiemblan de deseo por mí.

- Debo salir de esta casa ¿Acaso Crewe experimentó lo mismo que yo? ¿También sintió él esta especie de parálisis? He vuelto a soñar esta noche. Esta vez había dos hombres con un libro. Yo sabía que ellos iban a morir y también sabía que merecían morir. Vi con alegría que uno de ellos comenzaba a recitar algo del libro y luego las ventanas se abrieron de par en par y algo levantó al hombre que había estado leyendo. Comenzó a succionar su sangre y sus huesos y luego sólo había en la habitación una masa sanguinolenta y roja que se retorció y agitaba en el aire.

- No puedo dejar de pensar en unas cosas blancas y pequeñas, parecidas a pus con patas. El sueño de la pasada noche estaba formado por una ciudad de metal negro, con edificios más altos que los de Manhattan. Las calles tenían unos pocos metros de ancho y unas cosas que se retorcían iban volando por las negras avenidas. Unas cosas parecidas a cangrejos me tiraron de lo alto de un elevado edificio y fui cayendo lentamente hacia un río negro como el carbón, en el que aparecieron ojos y que comenzó a subir hacia mí y succionó mi cerebro.

La psiquiatría no sirve de nada. A estas alturas no me podría ayudar. Algo extraño ha pasado. Algo me ha estado hablando mientras dormía. Alguien disfruta con mis gritos. Tengo que llamar a Harvey W., para que me dé una referencia. (A continuación viene el nombre del investigador, su dirección y su número de teléfono, con lo que se acaba la agenda).

Ayuda 1 de "Luna"

Mueren dos buzos

Dos buzos de la Marina Real murieron ayer por la tarde en un accidente que se produjo mientras hacían prácticas cerca de Morecambe Bay, junto a la costa de Lancashire.

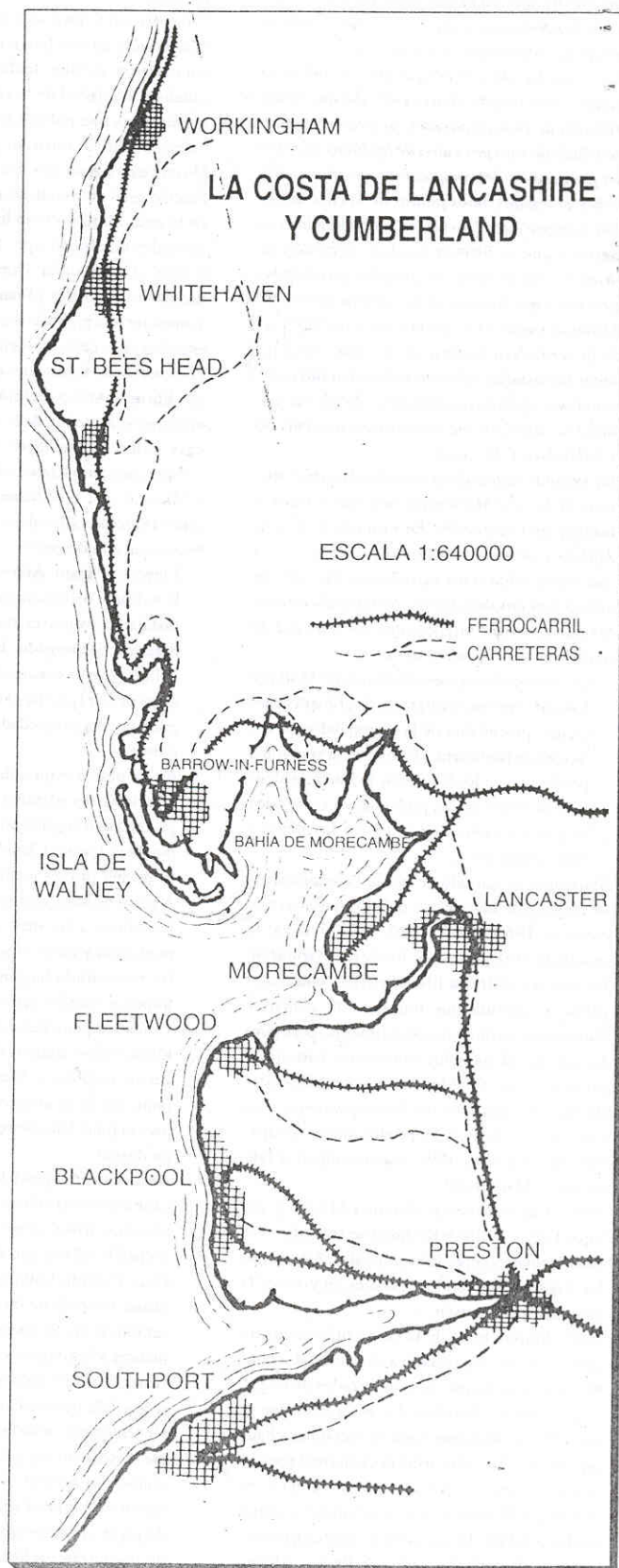
El suboficial Jones (de 29 años de edad) y el marinero Barber (de 27 años) estaban llevando a la superficie piezas de equipo del dragaminas *Highland Spring*, hundido durante la Gran Guerra. Las autoridades creen que debieron hacer detonar por accidente alguna de las minas explosivas que aún se hallaban en el casco del buque naufragado. Los cuerpos se han llevado a Barrow-in-Furness, donde se llevará a cabo una investigación.

En lo que va de año se han producido tres accidentes mortales en los que han fallecido buzos. Esto nos lleva a pensar que la Marina debería revisar las medidas de seguridad y el equipo que proporciona a sus hombres.

Ayuda 2 de "Luna"

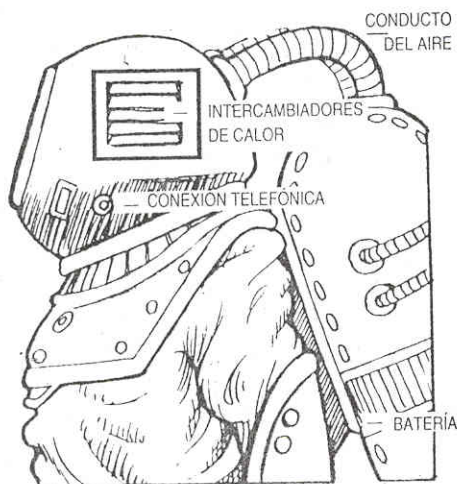
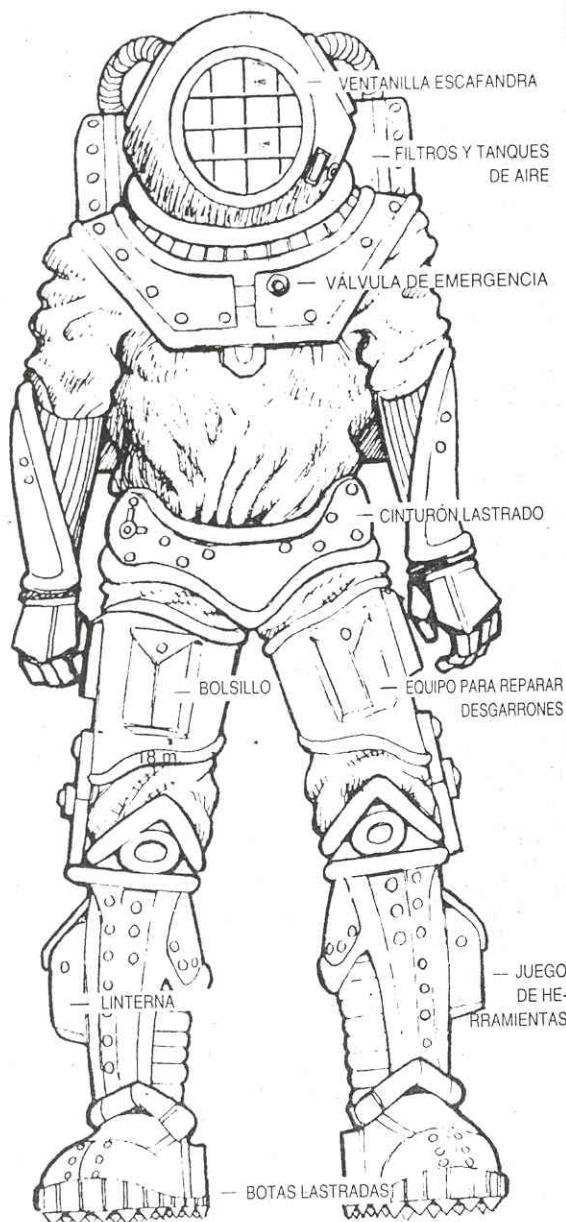
El telegrama del profesor Moe

URGENTE VIAJEN A LANCASHIRE DE INMEDIATO PARA ENTERARSE DE TODO LO RELACIONADO CON NOTICIA PUBLICADA EL MARTES EN EL TIMES DE LONDRES STOP VER ARTICULO MUEREN DOS BUZOS PAGINA TRES COLUMNA UNO STOP REMUNERACION LLEGARA POR GIRO POSTAL STOP POR FAVOR ENVIEN INFORME COMPLETO A MI CASA STOP FIRMADO MOE



TRAJE DE BUCEO Mk XI

Modelo del Ejército Británico N.º 1209939



Ayuda 6 de "Luna"

Traducción de la inscripción

EN EL DECIMOSEXTO DECIMOSEXTO DECIMOSEXTO (¿4096?) AÑO DE - , LA (¿Antigua/Noble/Gran?) RAZA ESTABLECIÓ ESTE - EN NUESTRO - . EL TRABAJO CONTINUARÁ A TRAVÉS DE LAS (¿Largas eras/Interregno/Vacío?). LOS (¿Nombres?) DE ESTOS - PERDURARÁN (¿Largamente/Eternamente/Siempre?) EN EL - DE LA RAZA. TODO SERÁ (¿Vuelto a unir/Agrupado/Restaurado?) EN SU NUEVO - . UNA VEZ EL (¿Enemigo/Mal/Despreciado?) HAYA (¿Expirado/Muerto/Desaparecido?), EL (¿Saber?) CONSEGUIDO POR MEDIO DE ESTE (¿Esfuerzo?) (¿Servirá?) (¿Largamente/Eternamente/Siempre?) A LA RAZA.