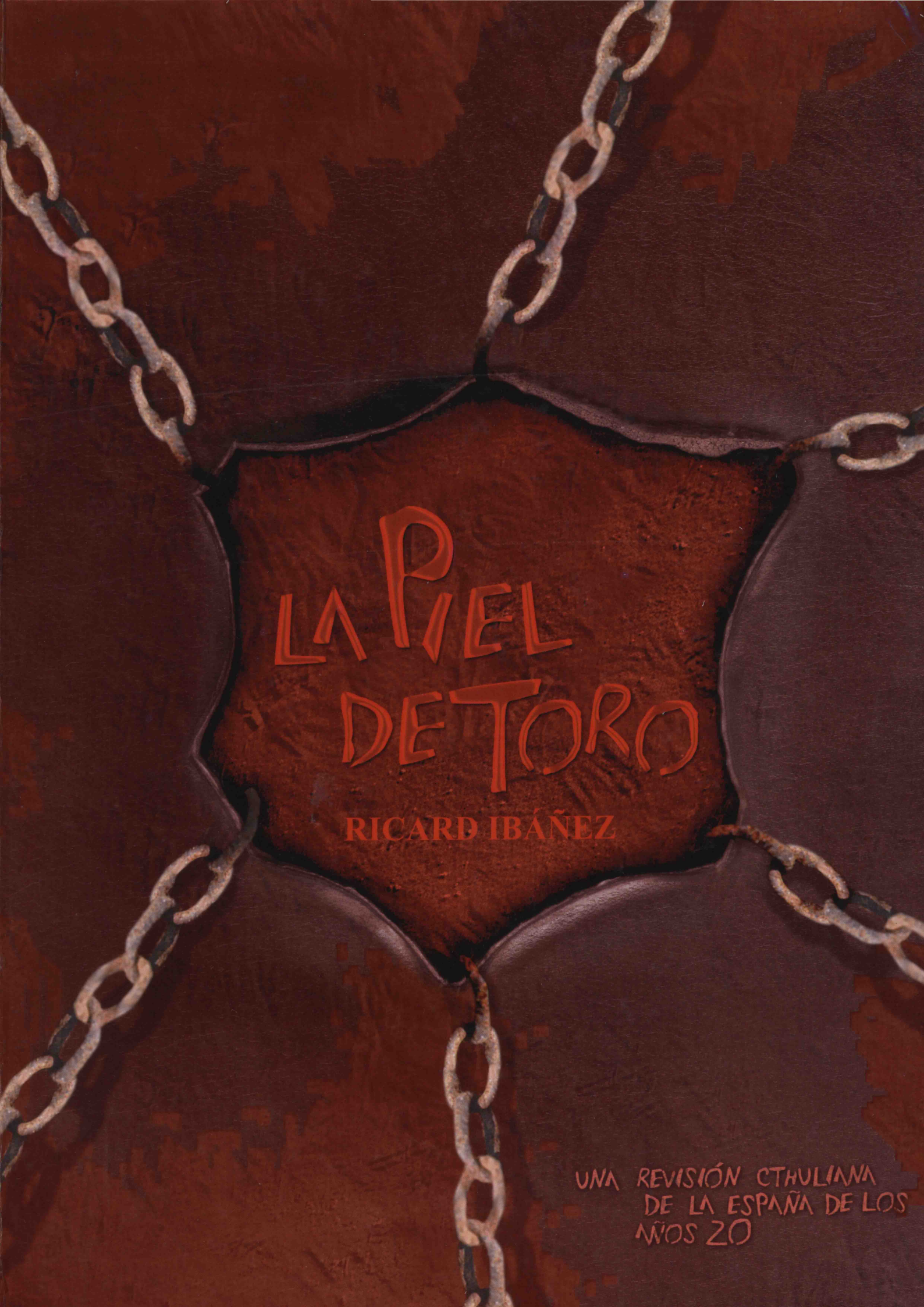

LA PIEL DE TORO
RICARD IBÁÑEZ
UNA REVISIÓN CTHULIANA DE LA ESPAÑA DE LOS AÑOS 20

SUMARIO

Prólogo 3
In Memoriam 4

Los Investigadores y la Sociedad
El abanico social 6
Las "fuerzas Vivas" 13
Las Clases políticas 16

La España de los Años 20
Transportes y comunicaciones 18
Aparentar, ir a la moda, vestir 20
Comer, beber, estar: el Restaurante y el Café 22
¿Qué hacer? Ocios, distracciones y pasatiempos 26
Precios y Dinero 31
Biografías 33

Crimen y Castigo
¡Rodeen la casa! 44
Visto para sentencia: 46
Primer Sistema: Sistema de Juicios 46
Cómo determinar las penas y sus grados 52
El Código penal 53

De referencia para el Guardian
España, 1918-1931 62
Criaturas de leyenda 68
Libros de los Mitos de Cthulhu 77
Crónica Negra 78
Volverse loco en España 81
Tratamientos de "curación mental" 84

Cuatro ciudades españolas
Guía de Madrid 87
Guía de Barcelona 95
Guía de Sevilla 103
Guía de San Sebastián 107
(Relato) Guinea 112

Aventuras
La señora de las nieves 114
La madriguera del cazador 132
El Signo de la Serpiente 142
Memoria de África 148
Escrito en piedra 154
La penúltima Verdad 162

Relatos
El Viejo 181
El manuscrito 184
Lazo fraterno 186
Manchas rojas 187
Índice gráfico 188

PASTILLAS:
Una Audiencia Real 6
Ocupaciones con el sistema clásico 7
Profesiones con sistema D20 9
Geografía física de España 18
Horario línea aérea Barcelona-Casablanca 19
Programación de Radio Barcelona 20
Menú de casa adinerada 22
Marcas 23
Fonógrafo Quillet: ¡Un lujo a su alcance! 26
Cartelera de cine 27
El cine español 27
Posesiones españolas 31
La Ley de Fugas 46
Real Decreto sobre el uso de las armas 57
La locura ante la ley 59
Libros españoles 77
Señorito mata a su novia de un navajazo 79
Menú en restaurante de lujo 88
El autogiro 124

El Diario
Año 1920 24
Año 1921 30
Año 1922 42
Año 1923 60
Año 1924 86
Año 1925 94
Año 1926 102
Año 1927 106
Año 1928 123
Año 1929 161
Año 1930 170

PRÓLOGO

Lejos, en la negra profundidad del espacio, el Ser derivaba inexorablemente hacia el minúsculo planeta azul que, ignorante del tremendo peligro que corría, giraba en silencio hacia su macabra cita.

El Ser chocó contra las capas superiores de la atmósfera del planeta, llegando en su caída a ponerse al rojo blanco. Jirones de sus tejidos exteriores se pelaron, dejando a la vista un núcleo leproso y bullente que impactó en las heladas aguas del Atlántico con un choque titánico.

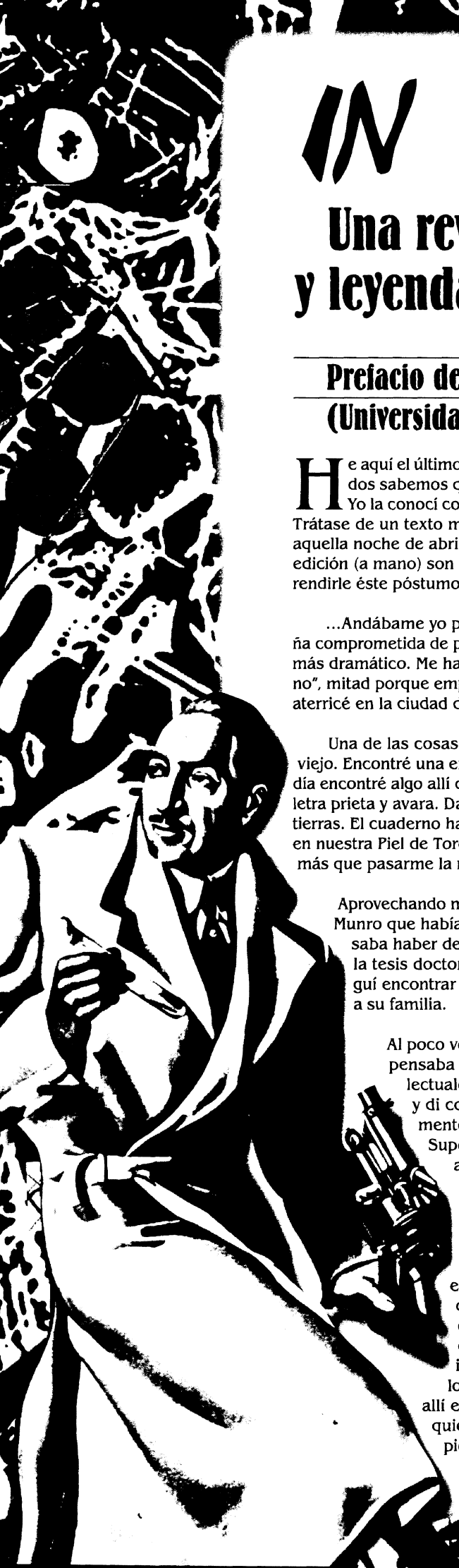
Al hundirse interminablemente en el oscuro abismo, el Ser pareció hervir y agitarse. Un tiburón, intrigado por la presencia del intruso, se le acercó demasiado y el Ser, notando la proximidad de una presa orgánica desplegó una infernal red de tentáculos y espinas. El poderoso tiburón fue absorbido por sus fauces. Mientras seguía hundiéndose, las aguas se tornaban cada vez más frías y oscuras. Pronto la única luz disponible procedía de extraños organismos de las profundidades marinas.

Con un sonido blando y chapoteante el Ser se asentó en el lecho marino. Pseudópodos crestados serpentearon sobre el viscoso cieno y parecieron incrustarse en él. Se sentó, inmóvil, absorbiendo las sensaciones que le llegaban del nuevo mundo al que había arribado. Llegando de repente a una decisión, comenzó a moverse retorciéndose en el fondo marino. Mientras se arrastraba, empezó también a hincharse, obligado a crecer por alguna extraña fecundidad fantasmal. Creció y siguió creciendo, y al crecer su velocidad aumentaba. Al alcanzar el tamaño de una montaña, el océano borboteaba con la aceleración de su paso. Aunque aún le separaban de la orilla muchos kilómetros, el Ser se había hinchado de tal manera que su coronilla espumante empezaba a sobresalir de las olas.

Los escasos habitantes de la desierta playa se sobresaltaron ante la repentina actividad del océano. Todos gritaron de terror cuando el Ser apareció a la vista bajo el cielo nocturno desprovisto de estrellas. Algunos enloquecieron de inmediato. Otros murieron de pánico y el resto huyó despavorido, intentando llegar a un teléfono o a una radio, en la esperanza de poder prevenir al país de que el terror final estaba allí…

Porque Cthulhu, por fin, había llegado a España…

Sandy Petersen (autor del juego original)
Introducción a la tercera reimpresión
en castellano de Joc Internacional



IN MEMORIAM

Una revisión cthuliana de los mitos y leyendas españoles

Prefacio de Miguel Afienza del Roble (Universidad de San Carlos):

He aquí el último escrito de mi entrañable amiga y colega, la profesora Mariana Hernández. Todos sabemos que su desaparición el año pasado ha conmovido a los círculos intelectuales. Yo la conocí como amiga, y la admiré como colega: he aquí la última de sus contribuciones. Trátase de un texto menor, folclorista, que apenas había dejado listo para ser publicado, cuando aquella noche de abril del año pasado unos desconocidos la atacaron en su hogar. Las notas a la edición (a mano) son mías, aunque mis progresivas pérdidas de memoria no me hayan permitido rendirle éste póstumo homenaje a Mariana en las condiciones que debiera.

...Andábame yo por Londres en los aledaños de 1974. Dieron allí mis huesos al ser yo una niña comprometida de posibles, y poderme costear mis padres un exilio que para otros fue bastante más dramático. Me había metido en un par de líos con la policía, mitad porque eso hacía "moderno", mitad porque empezaba a darme cuenta de que las cosas tenían que cambiar. El caso es que aterricé en la ciudad de la niebla... y con ganas de disfrutar de la estancia.

Una de las cosas que hacía con más ganas era rebuscar en los anticuarios y las librerías de viejo. Encontré una en Holborn que solía complacerme con pedidos de material inusual. Un buen día encontré algo allí que merecía más que ese nombre. Se trataba de un cuaderno, escrito en una letra prieta y avara. Databa de 1936 y era un libro de viaje de un inglés, Ross Munro, por nuestras tierras. El cuaderno hacía una pequeña disertación sobre la mitología cthulhuniana y su presencia en nuestra Piel de Toro. El manuscrito, por razones obvias, me fascinó sobremanera y ya no pude más que pasarme la noche en vela leyéndolo.

Aprovechando mi estancia en Inglaterra intenté hacer algunas indagaciones sobre aquél Ross Munro que había recorrido España durante nuestra guerra civil. En mi juvenil inocencia pensaba haber descubierto a un nuevo Hemingway o a un amigo de Orwell, y ya me veía con la tesis doctoral en el bolsillo. Pero mis esperanzas se frustraron pronto. Aunque conseguí encontrar el lugar de nacimiento de Munro, nadie me supo dar parte de él, ni localicé a su familia.

Al poco volví a España. Aunque yo no era más que una ilusa estudiantilla acomodada, pensaba que sería un golpe de efecto sumarme a la vuelta semiclandestina de intelectuales que se estaba produciendo. Huelga decir que en La Junquera me pillaron y di con mis huesos en la cárcel. El manuscrito de Munro se perdió irremediablemente al serme confiscado. Jamás he conseguido saber en qué manos terminó. Supongo que debió ser quemado, o simplemente sepultado bajo un montón de archivos con clasificación A.C.R(/)

pasados en las islas

El manuscrito empezaba con una breve disertación sobre las Canarias, el mito de la Atlántida y la existencia de unos dioses sumergidos en las aguas de nuestro Atlántico. Mencionaba a Platón y su mito de un continente más allá de las columnas de Hércules, es decir, Gibraltar, teorías éstas harto conocidas por cualquier ocultista. Lo más extraño es que Munro daba una nueva interpretación al continente sumergido. Llamábalo *Tierra del dios sumergido* y lo identificaba con una zona inmediatamente al Oeste de Canarias. Hallaríase allí el gran Cthulhu que mencionan los textos de algunos eruditos arcanos. Hay quien mantiene la tesis que las Islas Afortunadas fueron colonizadas en principio por templarios. Munro se adhiere a esta propuesta y afirma que los Pobres

Caballeros estuvieron en estas islas velando por dicho dios, que sería identificable con el mito del Baphomet.

Otra de las tesis de Munro defiende que en España hállanse los restos de un culto micénico a los animales astados, toro y cabra, identificables con los ritos ocultistas a Mitra que llenaron de sangre el Mediterráneo en épocas protohistóricas. Los últimos remanentes son nuestras corridas de toros, para él una muestra de poder ante la bravura de las antiguas divinidades de la tierra. Para ser correctos, hay que decir que encontramos representaciones similares en los palacios cretenses anteriores al período clásico griego. La lucha con toros u otros astados es una constante común en todo el Mediterráneo. Aún en algunos lugares de España subsiste la bárbara costumbre de tirar una cabra desde el campanario durante las fiestas. Munro considera que estas acciones son sacrificios inconscientes a Shub-Niggurath, uno de los mitos del panteón Cthulhuideo con más extensión en la vertiente Mediterránea.

Curiosamente, el manuscrito de Munro no explicita nunca que éste visitara las Canarias. Sé, eso sí, por investigaciones que llevé yo misma años después, que visitó las Baleares, donde quedó fascinado por los monumentos megalíticos allí presentes. Había en el cuaderno varias leyendas locales sobre hombres pez, que Munro asimilaba sin ningún problema a los Profundos. De hecho, existen abundantes teorías que afirman que los primeros habitantes de estas islas se aposentaron en las cuevas de los acantilados costeros. No es difícil imaginar la situación de locura y desesperación en la que se debían encontrar tras una larga travesía en balsa. Ello no les impidió construir las impresionantes Navetas, cuya finalidad real nos es aún desconocida.

Brumoso Norte

Por indicaciones del confuso cuaderno de Munro, parece ser que éste viajó también por todo el Norte del país, siguiendo la línea del Camino de Santiago desde su entrada en España por las proximidades de Bayona. Preocupose por el acervo mágico de Euskadi, no sólo por ser éste tan rico e interesante, sino por ser uno de los de raíz más pura de Europa.(2) Allí oyó variadas historias de duendes, que no consiguió hacer enmarcar demasiado bien en su cosmogonía particular. El culto a la Virgen es especialmente pronunciado en Euskadi, probablemente como vestigio al culto a la diosa Isis (o Asarté, o simplemente, La Diosa) en épocas precristianas. Munro menciona asimismo, aunque veladamente, la pervivencia al culto de la serpiente.

Pero la máxima preocupación de Munro fue en realidad el tema del camino de Santiago y sus particulares implicaciones ocultistas. El Camino emulaba todos aquellos viajes iniciáticos que suponen un rito de paso para la mayor parte de las culturas hasta llegar al *Finis Terrae*, el fin de la tierra. Es curioso cómo advierte que en toda la extensión de la Península, templarios y brujas suelen repartirse las mismas zonas.

En Galicia encontró Munro otra leyenda que le volvió a recordar a los Profundos. Dícese que un hidalgo de la villa de Lobeira encontró a una sirena y la estuvo cuidando hasta que le cayeron las escamas. Entonces se casaron y su descendencia fueron unos mestizos a los que dieron el nombre de Mariños de Lobeira.

De árabes y libros

Uno de los capítulos más importantes lo dedicaba Munro a disertar sobre la presencia árabe en España. Asimilaba éste a la Invasión la pronta llegada del Necronomicón. El libro maldito habría sido editado al menos en dos ocasiones en tierras hispanas y tanto Ramón Llull como Arnau de Vilanova habrían puesto sus ojos en él.(3) En cualquier caso la fusión entre el sufismo árabe, la tradición mediterránea y la cábala judía, hicieron de la España de la Edad Media un curioso lugar donde aprender ritos arcanos. Quién sabe si incluso los famosos *raids* contra los pobres judíos de Toledo no fueron más que una excusa para buscar otras cosas más escondidas...

Brujas

La Edad Media, ya desde la época visigótica arriana, había sido prolija en la persecución de todos aquellos saberes que escaparan de las doctrinas oficiales. Ya en el III Concilio de Toledo (589 d. C) se sabe que las tumbas eran violadas para hacer prácticas adivinatorias con los cadáveres. exceptuando el breve período de Alfonso X, que sólo recriminaba la brujería si era con fines maléficos, este arte no gozó de las simpatías del poder cristiano (y si no ahí quedó el apoyo de sus católicas majestades a la Inquisición unos pocos siglos más tarde). La geografía española está plagada de historias de brujas, especialmente al Norte de la Península, desde las *meigas* gallegas hasta las *bruixes* catalanas. En su mito de *Aker*(4) quiso ver Munro aún otra señal de un antiguo culto a Shub-Niggurath. Aunque de Cataluña le interesará luego mucho más otro tema, el pobre Munro tuvo una fuerte predilección por la montaña de Montserrat, que considera un catalizador de energías telúricas. Bien sabido es que en época árabe (la de la teórica llegada del Necronomicón a España), La Península era un lugar de densos bosques, donde el culto al árbol enlazaba con los viejos ritos de los druidas.(5)

... Y algunos ritos modernos

El ameno cuadernillo de Munro termina su periplo geográfico en Barcelona. Aquello me sorprendió, dado que no era una ciudad que yo considerara especialmente extraña. Por lo visto, Munro fue a parar a la ciudad en guerra mientras seguía la pista de las claves cthulhuideas en el arte hispano. Sus investigaciones sobre los grabados de Goya le habían llevado a postular que el pintor aragonés presenció algo que le drenó buena parte de su cordura... No, lo que interesaba a Munro era otra cosa. La pista del literato inglés se pierde en la ciudad condal, tras las claves que, según él, ocultaban los monumentos gaudinianos.

Es muy posible que Munro muriera durante la guerra civil, aunque no pude saber jamás cómo había llegado su manuscrito a las manos de aquel librero, dado que la misma persona que me lo vendió había adquirido muy recientemente el establecimiento donde lo hallé junto con toda su mercancía, dejada por el difunto propietario anterior. En cualquier caso Munro dice estar a punto de encontrar la clave del gran Animal Dormido que se esconde en nuestra Piel de Toro. Según él, existiría una unión entre los simbolismos de Gaudí y del más reciente Dalí con algunos saberes como francmasonería y el hermetismo, que hacen que la obra de ambos genios no sea más que un mensaje en clave. Me pregunté durante años qué habría sucedido con Munro y el manuscrito. Recientemente creo haber encontrado una pista que publicaré próximamente, una vez desarrollada...

1 - Actividades Contra el Régimen
2 - y porqué no, del mundo
3 - no sé si esto es deducción de Mariana o lo leyó en el libro...
4- Encarnación del demonio cómo macho cabrío en el Sabbat
5 - si bien no tan densos como en época romana

(Aquí termina el último escrito de Mariana Hernández. Su prematura muerte le impidió publicar el artículo prometido)

LOS INVESTIGADORES Y LA SOCIEDAD

Donde, sin poner ni quitar nada a las reglas originales ni a las de globalizadores sistemas, se describen tanto diferentes ocupaciones para los PJs, como la sociedad en la que viven.



El abanico social

Aristocracia cortesana y nueva aristocracia

...Voy a ocuparme de ese grupo de monárquicos que pasaba por ser la élite de la sociedad madrileña. Los que modestamente se denominaban a sí mismos "gente bien", "clase privilegiada", "aristocracia", "gran mundo" y no sé cuántas lindezas más... (Miguel Maura).

Se entiende por Aristocracia la minoría situada en la cúspide de la hipotética pirámide social. Se trata de una *élite*[1] unida, no tanto por títulos o linajes, sino por el modo de vida que emplean. En efecto, la aristocracia no son más que el grupo de privilegiados que viven sin trabajar, de rentas. Algunos de ellos, más emprendedores, se incorporarán poco a poco al mundo de los negocios. Otros, originariamente burgueses enriquecidos, serán ennoblecidos. Pero vayamos por partes:

Como otros monarcas contemporáneos, Alfonso XIII tiene su Corte. Está formada por aristócratas linajudos, de rancio abolengo, cuyas raíces (aseguran las más de las veces) se remontan a la época de la Reconquista. Su ideología no parece haber variado demasiado desde la época feudal: es aforismo de moda entre ellos que a la *chusma acanallada* hay que tratarla con dureza, *pues tranquilidad viene de tranca...* Esta aristocracia cortesana, que se afianzó en los círculos de palacio durante el reinado de Alfonso XII y sobre todo durante la Regencia de María Cristina, no concibe otra carrera que la de servir en Palacio o a la Casa Real, evidentemente en puestos de máxima confianza y responsabilidad. Visten de manera impecable, organizan suntuosas fiestas, acuden a las recepciones de gala, practican con entusiasmo los deportes *aristocráticos* (caza, tiro al pichón, equitación). Los más jóvenes se esfuerzan en deportes modernos, como las carreras, el tenis o el polo, deporte de moda en la Corte por practicarlo el rey siempre que sus obligaciones se lo permiten. Desprecian a científicos y a literatos, y pretenden que lo único que necesitan para convertirse en diplomáticos es chapurrear inglés o francés, saber bailar el vals y beber cócteles... aparte de poseer título, por supuesto.

A esta aristocracia *histórica* se ha de sumar otra más reciente, que no es aceptada con excesivo entusiasmo: desde su coronación en 1902 el rey ha tenido la costumbre de honrar con títulos nobiliarios a los miembros más destacados de la alta burguesía: banqueros, industriales, empresarios de éxito en general. Muchas veces nuevos ricos que *compran* con regalos, sobornos y donaciones, un título con el que entrar en el *gran mundo*. Por supuesto, raro es el *nuevo aristócrata* que consigue ser invitado a las fiestas realmente selectas, y mucho más raro es que, de lograr asistir a alguna de ellas, no se le haga un discreto vacío.

La aristocracia, por supuesto, se concentra en Madrid, donde está la Corte y el Palacio Real. Fuera de la capital viven escasos nobles: solamente los misántropos que rechazan asqueados el juego cortesano de envidias, intrigas y traiciones y los nobles arruinados que ya no pueden llevar el tren de vida al que están obligados, y deben esconder su vergüenza (y escasez) en provincias.

Una Audiencia Real

La persona que desee una Audiencia privada con Su Majestad (y que no sea un amigo personal del Rey o un Grande de España) deberá solicitarla por medio de la Secretaría de Palacio, y con gran anticipación (mínimo uno o dos meses, aunque el tiempo de espera puede acortarse si se tienen amistades o contactos en Palacio o el Gobierno). Evidentemente, durante este tiempo la policía se encargará de investigar la identidad y antecedentes políticos del solicitante, por razones de seguridad.

Caso de concederse la audiencia, y fijada ya el día y la hora, el peticionario será adiestrado sobre cómo debe presentarse y actuar: Deberá ir vestido con traje de gala (chaqué, sombrero de copa, guantes grises) o de uniforme si es militar. No olvidará las condecoraciones, si las posee. Deberá llegar a la hora en punto, aunque es de buen gusto llegar un poco antes. Llegue a la hora que llegue, se le hará esperar (más o menos, según su categoría social y la importancia que el rey dé a la entrevista). Por fin, se le hará pasar al despacho del rey, en el que deberá entrar con la chistera bajo el brazo izquierdo y sin el guante de la mano derecha. Deberá permanecer así, callado y de pie, hasta que Alfonso XIII se ponga de pie, lo salude, estreche su mano y le invite a sentarse, sentándose a su vez y ofreciéndole cigarrillos (el rey es un empedernido fumador). El peticionario puede entonces exponer el asunto que le ha llevado a pedir audiencia, asunto que ya habrá debido exponer por escrito al solicitarla. El rey charlará con él sobre ello, más o menos largamente según la importancia o el interés que tenga en el asunto. Cuando el rey lo considere oportuno se levantará, dando así por terminada la audiencia. El peticionario debe entonces levantarse a su vez, inmediatamente, aunque no haya terminado de hablar, aguantar la chistera como al principio, estrechar nuevamente la mano del rey, dar una reverencia y sin darle la espalda, salir hacia atrás hasta el umbral de la sala, donde puede ya darse la vuelta y salir.

1.- Utilizamos la forma con acento de origen francés. Aconsejamos a los Guardianes que la pronuncien con una ligera entonación.

Ocupaciones con el sistema clásico

Es posible que los jugadores veteranos noten a faltar algunosPJ *clásicos* como el Investigador Privado o el Parapsicólogo. Esto se debe a que el número de dichos profesionales era tan reducido en la España de los años 20 que se ha decidido no incluirlos. Un jugador que quiera interpretarlos deberá contar con la autorización de su Guardián de los Arcanos.

Se indica también la procedencia social más habitual de las diferentes ocupaciones. Tampoco es un esquema rígido: nada impide que un hijo del cacique local decida hacerse anarquista y luchar por la revolución social... pero los lectores convendrán conmigo en que tan romántico gesto era más bien raro de producirse...(La Clase Social sólo se indica en las profesiones del sistema clásico pero sirven también para D20).

Abogado
P.s.: Clase Media
Hab.: Buscar libros, Charlatanería, Crédito, Derecho, Persuadir, Psicología, Regatear, más otra habilidad a elegir.

Actor
P.s.: Clase Media
Hab.: Arte, Charlatanería, Crédito, Escuchar, Esquivar, Otra lengua, Psicología, más otra habilidad.

Anarquista
P.s.: Clase Media o Proletariado
Hab.: Camuflaje, Descubrir, Electricidad, Ocultarse, Persuadir, Arma corta, Fusil, más otra habilidad como especialidad personal.

Anticuario
P.s.: Clase Alta o Media
Hab.: Arte, Charlatanería, Descubrir, Fotografía, Historia, Psicología, más dos habilidades cualquiera como especialidad personal.

Atleta
P.s.: Clase Alta
Hab.: Equitación, Escalar, Esquivar, Lanzar, Nadar, Saltar, más otras dos habilidades como especialidad personal.

Bohemio
P.s.: Clase Alta o Media
Hab.: Arte, Charlatanería, Descubrir, Fotografía, Historia, Psicología, más otras dos habilidades cualquiera como especialidad personal.

Campesino/Jornalero
P.s.: Clase Baja
Hab.: Discreción, Historia Natural, Mecánica, Orientación, Primeros Auxilios, Rastrear, Escopeta, más otra habilidad.

Criado
P.s.: Clase Baja
Hab.: Conducir automóvil, Contabilidad, Discreción, Electrónica, Escuchar, Mecánica, Primeros Auxilios, Regatear.

Delincuente
P.s.: Clase Baja
Hab.: Cerrajería, Charlatanería, Descubrir, Discreción, Regatear, Cuchillo, más dos habilidades cualquiera como especialidad personal.

Escritor
P.s.: Clase Alta o Media
Hab.: Buscar libros, Historia, Otra lengua, Lengua Propia, Persuadir, Psicología, más dos habilidades cualquiera como habilidad personal.

Gitano
P.s.: Clase Baja
Hab.: Charlatanería, Descubrir, Discreción, Esconderse, Escuchar, Regatear, Cuchillo, más otra habilidad cualquiera.

Guardia Civil
P.s.: Clase Baja
Hab.: Charlatanería, Conducir automóvil, Derecho, Descubrir, Equitación, Escuchar, Primeros Auxilios, Arma larga (Fusil), Sable.

CTHULHU SISTEMA CLÁSICO

Ingeniero
P.s.: Clase Alta o Media
Hab.: Buscar libros, Electricidad, Física, Geología, Mecánica, Química, más dos habilidades cualquiera como especialidad personal.

Inspector de policía
P.s.: Clase Media o Baja
Hab.: Charlatanería, Derecho, Descubrir, Persuadir, Psicología, Regatear, Arma corta, más otra habilidad como especialidad personal.

Médico
P.s.: Clase Media
Hab.: Biología, Crédito, Farmacología, Latín, Medicina, Primeros Auxilios, Psicoanálisis, Psicología.

Militar de carrera
P.s.: Clase Media
Hab.: Contabilidad, Crédito, Historia, Orientación, Persuadir, Psicología, Regatear, Arma Corta.

Misionero
P.s.: Clase Media o Baja
Hab.: Arte, Historia Natural, Mecánica, Persuadir, Primeros Auxilios, Otro idioma, más dos habilidades más.

Músico
P.s.: Clase Alta o Media
Hab.: Arte, Charlatanería, Escuchar, Persuadir, Psicología, Regatear, más dos habilidades más.

Obrero
P.s.: Clase Baja
Hab.: Camuflaje, Cerrajería, Conducir Maquinaria, Electricidad, Mecánica, Regatear, más dos habilidades a elegir.

Periodista
P.s.: Clase Media
Hab.: Charlatanería, Fotografía, Otra lengua, Lengua propia, Persuadir, Psicología, más otra habilidad a elegir.

Político
P.s.: Clase Alta o Media
Hab.: Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Derecho, Historia, Persuadir, Psicología, Regatear.

Profesor
P.s.: Clase Media
Hab.: Buscar libros, Crédito, Otro idioma, Persuadir, Psicología, dos habilidades a escoger entre: Antropología, Arqueología, Astronomía, Biología, Física, Geología, Historia natural Química, más otra habilidad cualquiera como especialidad personal.

Sacerdote
P.s.: Clase Alta o Media
Hab.: Buscar libros, Contabilidad, Escuchar, Historia, Persuadir, Primeros Auxilios, Otro idioma, Psicología.

Señorito
P.s.: Clase Alta
Hab.: Crédito, Equitación (o Conducir Automóvil), más cuatro habilidades más como especialidad personal.

Soldado
P.s.: Clase Baja
Hab.: Esconderse, Escuchar, Discreción, Trepar, Ocultar, Primeros Auxilios, Ametralladora, Fusil.

P.s.: Posición social Hab.: Habilidades



A un aristócrata al que se quiera honrar especialmente (por ejemplo, por los servicios prestados a la Corona) se le puede conceder la *Orden del Toisón de Oro*. Se trata de una distinción vitalicia, no hereditaria, creada por Felipe III de Borgoña en 1429, y vinculada a la Casa Real española por bula de Gregorio XIII. Los miembros de la Orden son, en justicia, la *creme de la creme* de la aristocracia española. Por supuesto, es dificilísimo entrar en la Orden. Aparte de poseer una enorme influencia en los círculos cortesanos, hay que esperar que se produzca alguna vacante por defunción, pues el número de sus miembros es limitado.

Una honra algo más común es la dignidad de *Grande de España*, que solamente se concede a la alta nobleza. Es hereditaria, y comporta ciertos privilegios de etiqueta, así como cierta familiaridad de trato con la Familia Real.

Toda la gente distinguida se ve por la mañana, por la tarde y por la noche. El gran entretenimiento de ellos no es presenciar óperas, dramas, pasear, andar en coche o bailar; la satisfacción es verse todos los días. Saber lo que hacen, descubrir el aspecto de una familia, su encumbramiento o su ruina, estudiarse, espiarse, observarse unos a otros. (Pío Baroja).

Burgueses, Caciques y Señoritos

El empresario de éxito, el burgués enriquecido, imita a la aristocracia, intenta acercarse a ella, en ocasiones (como ya se ha visto) logra finalmente integrarse más o menos en la alta sociedad (denominada *high life* por los afectados jóvenes modernos, lo cual pronto el pueblo llano traduce por *gili*, que en caló -gitano- significa atontado).

Por ello, es normal que el burgués enriquecido adopte una actitud pasiva ante la vida, limitándose a vivir de rentas o como mucho a especular con la riqueza ya obtenida, al igual que la nobleza. Aquellos que muestran una actitud activa y siguen produciendo riqueza *directamente* (dirigiendo personalmente sus fábricas y sus compañías, por ejemplo) son rechazados por ordinarios y *proletarios*... Y es que en la España de los años 20 el concepto medieval de que las clases dirigentes no deben trabajar sigue estando más en boga de lo que se piensa.

En el mundo rural, el equivalente al burgués es el cacique. A veces es también un empresario enriquecido, pero puede ser un aristócrata que, aunque venido a menos, aún conserve suficiente influencia y poder en la comarca, o un *indiano o cubano* (emigrante retornado) enriquecido. Las más de las veces es el terrateniente más importante de la comarca, y su poder sobre la gente es casi feudal. En muchos pueblos y aldeas, cumple las funciones de banquero, notario y funcionario en general, y es el único intermediario entre el pueblo y el mundo exterior. Es el cacique quien tiene suficiente dinero para hacer préstamos, si hay necesidad (normalmente a un interés abusivo, el 25% anual, aunque en ocasiones el porcentaje podía subir a un 40, 60 ¡y hasta 150%!); es el cacique el que controla al Alcalde y al jefe de la Guardia Civil, es el cacique el único que puede dar trabajo (normalmente en los campos, y evidentemente, a quien él diga). Si hay que presentar avales, el cacique decidirá si se dan o no. Si hay que traer alguna medicina o maquinaria agrícola de fuera de la comarca, es el cacique el único que puede permitirse hacer que la traigan. Si uno quiere casarse, no estará de más que antes le pida permiso al cacique, aunque solamente sea para quedar bien.

El cacique también tiene derecho a hacer justicia: el que le deba dinero y no pueda pagarlo perderá sus tierras o su casa. El que robe al cacique, aunque solamente sea leña para no pasar frío, se arriesga a recibir una fuerte paliza, si es que no se le afeitan las cejas o se le rapa la cabeza para que todos sepan que es un ladrón. No en vano, en muchos lugares al cacique se le llama simplemente *el Amo*...

El hijo del burgués adinerado o del cacique suele ser el Señorito. Joven y sin responsabilidades, suele despilfarrar el dinero de su padre, pues es joven y los locos años 20 están hechos para divertirse. Muchos no son más que niños malcriados, que sabedores que pueden cometer impunemente lo que les plazca convierten su capricho en ley.

Las muy sufridas clases medias

...títulos arruinados y tenderos enriquecidos, catedráticos de Instituto, magistrados, agentes de negocios, militares, marinos y "cubanos" presuntuosos... (Alberto Insúa)

Bajo el apartado de *clase media* puede catalogarse un amplio número de personas: funcionarios del Estado, maestros, médicos o abogados, intelectuales, políticos de segunda categoría... Gentes de mediano pasar, que se sienten superiores con respecto al proletario o al jornalero, pero que en muchas, demasiadas ocasiones, no ganan más que un obrero especializado. Por ello, sobre todo en la ciudad, han de aparentar ser más de lo que son: vestir bien, gastar en lujos como ir al teatro o a la ópera, enviar



El alcalde, el obispo y el párroco

Profesiones con sistema D20

Abogado
Habilidades:
Averiguar intenciones (Sab)
Concentración (Con)
Diplomacia (Car)
Engañar (Car)
Escuchar (Sab)
Intimidación (Car)
Investigación (Int)
Reunir información (Car)
Saber (Derecho) (Int)
+3 a elección del jugador

Actor
Habilidades:
Averiguar Intenciones (Sab)
Avistar (Sab)
Concentración (Con)
Diplomacia (Car)
Disfrazarse (Car)
Engañar (Car)
Escuchar (Sab)
Interpretar (cualquiera) (Car)
Persuasión (Sab)
+3 a elección del jugador

Anarquista
Habilidades:
Arte (relojería) (Int)
Demoliciones (Int)
Disfrazarse (Car)
Engañar (Car)
Esconderse (Des)
Germanía (Sab)
Intimidación (Car)
Inutilizar mecanismo (Int)
Reparaciones (Int)
+3 a elección del jugador

Anticuario
Habilidades:
Falsificar (Int)
Hablar Otro idioma (cualquiera) (Int)
Investigación (Int)
Reunir Información (Car)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (historia) (Int)
Tasación (Int)
+3 a elección del jugador

Atleta
Habilidades:
Averiguar intenciones (Sab)
Escapismo (Des)
Equilibrio (Des)
Montar (Des)
Moverse sigilosamente (Des)
Nadar (Fue)
Piruetas (Des)
Saltar (Fue)
Trepar (Fue)
+3 a elección del jugador

Bohemio
Habilidades:
Arte (cualquiera) (Int),
Averiguar Intenciones (Sab)
Avistar (Sab)
Diplomacia (Car)
Engañar (Car)
Escuchar (Sab)
Falsificar (Int)
Saber (arte) (Int)
Tasación (Int)
+3 a elección del jugador

Campesino/Jornalero
Habilidades:
Avistar (Sab)
Empatía animal (Car)
Intuir la dirección (Sab)
Moverse sigilosamente (Des)
Reparaciones (Int)
Sanar (Sab)
Saber (local, de su pueblo) (Int)
Supervivencia (Sab)
Trato con animales (car)
+3 a elección del jugador

CTHULHU SISTEMA D20

Criado
Habilidades:
Avistar (Sab)
Conducir (Des)
Diplomacia (Car)
Escuchar (Sab)
Hablar otro idioma (cualquiera) (Int)
Moverse silenciosamente (Des)
Reparaciones (Int)
Saber (contabilidad) (Int)
Sanar (Sab)
+3 a elección del jugador

Delincuente
Habilidades:
Abrir Cerraduras (Des)
Engañar (Car)
Escapismo (Des)
Esconderse (Des)
Falsificar (Int)
Inutilizar mecanismo (Int)
Moverse sigilosamente (Des)
Persuasión (Sab)
Escamotear (Des)
+3 a elección del jugador

Escritor
Habilidades:
Arte (escribir) (Int)
Averiguar intenciones (Int)
Diplomacia (Int)
Hablar otro idioma (cualquiera) (Int)
Investigación (Int)
Reunir Información (Car)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (cualquiera (Int)
+3 a elección del jugador

Gitano
Habilidades:
Avistar (Sab)
Diplomacia (Car)
Engañar (Car)
Escamotear (Des)
Esconderse (Des)
Germanía (Sab)
Moverse sigilosamente (Des)
Tasación (Int)
Trato con animales (Car)
+3 a elección del jugador

Guardia Civil
Habilidades:
Abrir cerraduras (Des)
Averiguar Intenciones (Sab)
Avistar (Sab)
Engañar (Car)
Esconderse (Des)
Intimidación (Car)
Moverse sigilosamente (Des)
Reunir Información (Car)
Supervivencia (Sab)
+3 a elección del jugador

Ingeniero
Habilidades:
Concentración (Con)
Inutilizar mecanismo (Int)
Reparaciones (Int)
Reunir información (Car)
Saber (Electrónica) (Int)
Saber (Física) (Int)
Saber (Geología) (Int)
Saber (Ingeniería) (Int)
Saber (Matemáticas) (Int)
+3 a elección del jugador

Inspector de policía
Habilidades:
Abrir Cerraduras (Des)
Averiguar intenciones (Sab)
Avistar (Sab)
Buscar (Int)
Esconderse (Des)
Escuchar (Sab)
Intimidación (Car)
Moverse sigilosamente (Des)
Reunir Información (Car)
+3 a elección del jugador

Continúa en la pág. 10

Profesiones con sistema D20 (2)...

Médico
Habilidades:
Avistar (Sab)
Diplomacia (Car)
Escuchar (Int)
Hablar otro idioma (latín) (Int)
Investigación (Int)
Saber (biología) (Int)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (medicina) (Int)
Sanar (Sab)
+3 a elección del jugador

Militar de carrera
Habilidades:
Averiguar intenciones (Sab)
Avistar (Sab)
Diplomacia (Car)
Engañar (Car)
Intimidación (Car)
Intuir la dirección (Sab)
Montar (Des)
Saber (Contabilidad) (Int),
Saber (Historia) Int
+3 a elección del jugador

Misionero
Habilidades:
Averiguar intenciones (Sab)
Avistar (Sab)
Diplomacia (Car)
Hablar otro idioma (Latín)
Hablar otro idioma (cualquiera)
Intuir la dirección (Sab)
Reparaciones (Int)
Saber (religión)
Supervivencia (Sab)
+3 a elección del jugador

Músico
Habilidades:
Arte (Composición) (Int)
Averiguar intenciones (Sab)
Concentración (Con)
Diplomacia (Car)
Escuchar (Sab)
Interpretar (Cantar) (Car)
Interpretar (Instrumento musical) (Car)
Persuasión (Sab)
Saber (música) (Int)
+3 a elección del jugador

Obrero
Habilidades:
Arte (cualquiera) (Int)
Avistar (Sab)
Conducir (Des)
Conducir maquinaria pesada (Des)
Inutilizar mecanismo (Int)
Reparaciones (Int)
Reunir Información (Car)
Trepar (Fue)
Uso de cuerdas (Des)
+3 a elección del jugador

Periodista
Habilidades:
Arte (escribir) (Int)
Arte (fotografía) (Int)
Averiguar intenciones (Sab)
Diplomacia (Car)
Engañar (Car)
Hablar otro idioma (cualquiera)
Investigación (Int)
Reunir información (Car)
Saber (cualquiera) Int
+3 a elección del jugador

Político
Habilidades:
Averiguar intenciones (Sab)
Avistar (Sab)
Diplomacia (Car)
Engañar (Car)
Intimidación (Car)
Saber (Contabilidad) (Int)
Saber (Derecho) (Int)
Saber (Historia) (Int)
Saber (Local) (Int)
+3 a elección del jugador

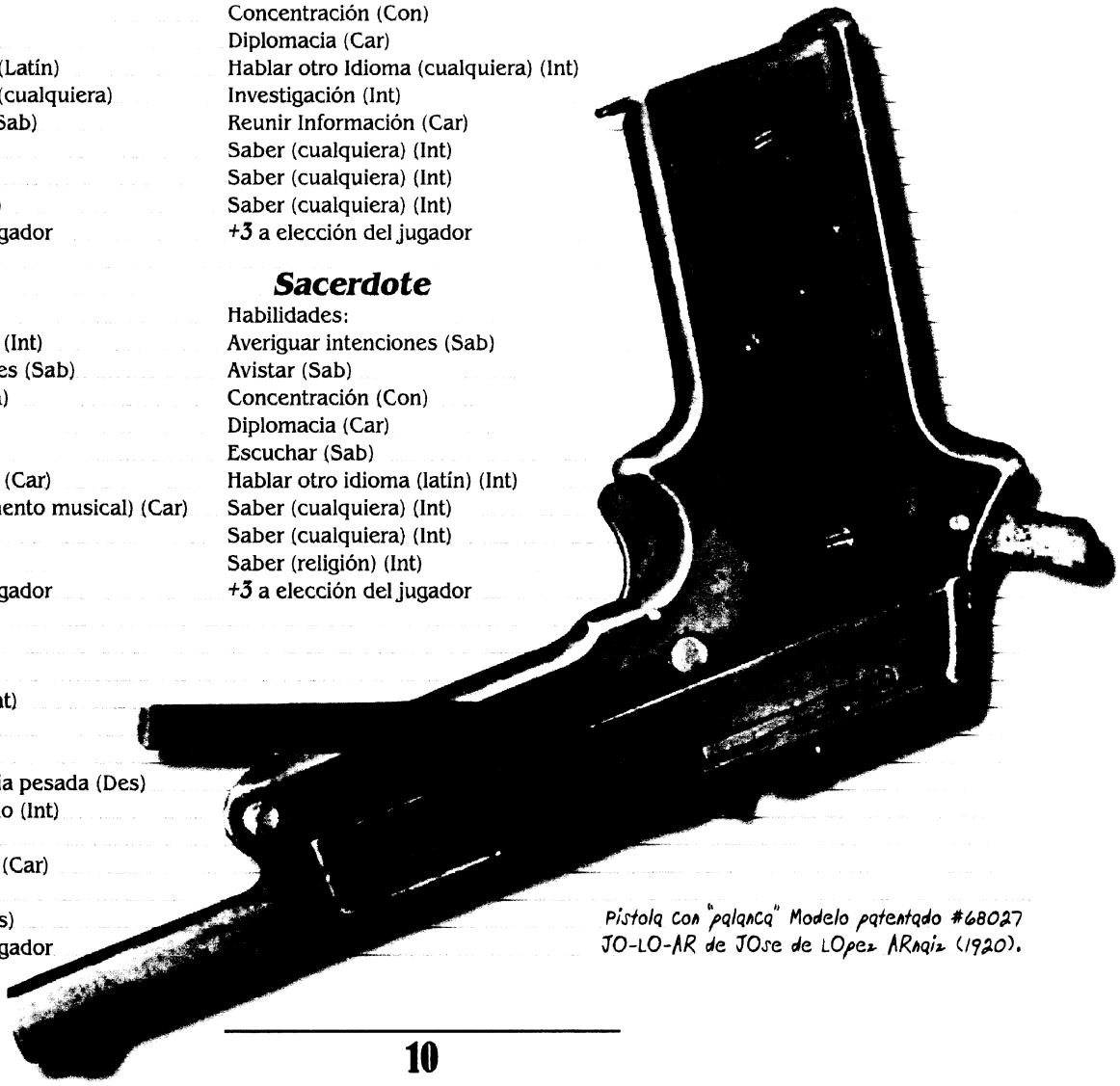
Profesor
Habilidades:
Avistar (Sab)
Concentración (Con)
Diplomacia (Car)
Hablar otro Idioma (cualquiera) (Int)
Investigación (Int)
Reunir Información (Car)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (cualquiera) (Int)
+3 a elección del jugador

Sacerdote
Habilidades:
Averiguar intenciones (Sab)
Avistar (Sab)
Concentración (Con)
Diplomacia (Car)
Escuchar (Sab)
Hablar otro idioma (latín) (Int)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (cualquiera) (Int)
Saber (religión) (Int)
+3 a elección del jugador

Señorito
Habilidades:
Conducir (Des)
Diplomacia (Car)
Hablar otro idioma (cualquiera) (Int)
Montar (Des)
Persuasión (Sab)
Pilotar (cualquiera)
Reunir información (Car)
Saber (arte) (Int)
Saber (local *) (Int)
+3 a elección del jugador

Soldado
Habilidades:
Avistar (Sab)
Esconderse (Des)
Escuchar (Sab)
Moverse sigilosamente (Des)
Nadar (Fue)
Saltar (Fue)
Supervivencia (Sab)
Trepar (Fue)
Uso de cuerdas (Des)
+3 a elección del jugador

* Elige cualquier ciudad



Pistola con "palanca" Modelo patentado #68027 JO-LO-AR de JOse de LOpez ARraiz (1920).

a los hijos a colegios caros, hacer estudiar carrera al niño y reunir una buena dote para la niña... todo ello a costa de no pocas privaciones y sacrificios: La ropa se recose, los trajes del padre son heredados por los hijos, con los retales se confeccionan corbatas y con los forros de los gabanes, blusas. Y, por supuesto, muchas veces se pasa casi hambre para poder ir al teatro.

¿Pero qué puede haber en nuestra desmedrada clase media? Bien llamada así, media, porque todo lo es a medias en ella: alimentada a medias, instruida a medias, compadecida a medias y a medias rebelde. (Jacinto Benavente, 1927).

Los Proletarios: Obreros y Jornaleros

En 1930 la clase trabajadora española comprende ocho millones de personas, de una población de casi 24 millones. Cuatro millones y medio trabajan la tierra, 300.000 lo hacen en la industria textil, 270.000 son obreros de la construcción, 200.000 trabajan en la industria de la alimentación, 100.000 son mineros, 120.000 obreros metalúrgicos, 60.000 son transportistas de diferentes tipos y más de medio millón son artesanos. Los casi dos millones restantes están formados por oficinistas, empleados, dependientes y la legión de criados (desde la criada hasta el capataz rural) que, cada uno a su modo, sirve a las clases privilegiadas. Según Real Decreto del 3 de Abril de 1919 la jornada máxima legal para todos los trabajadores y oficios es de ocho horas al día o 48 h. semanales, pero en la práctica la ley se incumple a menudo, en especial en el campo, donde es habitual hacer trabajar a los jornaleros casi de sol a sol. La ley también especifica que no trabajarán menores de catorce años, pero es común que en talleres, tiendas e incluso minas o fábricas halla varios aprendices menores de esa edad, que teóricamente no trabajan, sino que aprenden el oficio... haciendo el trabajo de hombres solamente por la comida.

Está mal visto que la mujer trabaje. El lugar de la mujer está en la casa, cuidando de su familia, y la que no lo haga así (trabajando en fábricas, talleres, oficinas o como sirvienta) es difícil que sea considerada una mujer decente (precisamente por ello una de las reivindicaciones de las chicas modernas de los años veinte será precisamente el trabajo femenino). Eso no quiere decir que la mujer esté ociosa en su hogar: en el campo, además de mantener la casa limpia, hacer la comida y ocuparse de los niños, hay que cuidar de los animales (gallinas, cerdos, etc) y en las provincias muy castigadas por la emigración, también de las tareas propias de los hombres (sembrar, trillar, recolectar, arar...). En la ciudad es normal que se dediquen a coser, ya sea zurciendo la ropa de la familia o confeccionándose ellas mismas la ropa, a base de apaños más o menos habilidosos. No son pocas las que cosen por cuenta ajena. Se las llama costureras o modistillas, y tienen fama de poco decentes, porque al tener que trabajar tanto tiempo sentadas han de cometer el acto impúdico de bajarse las ligas de las medias hasta los tobillos, para que no se les corte la circulación de la pierna...



Prostitutas, ladrones, asesinos, desesperados y mendigos

En el peldaño más bajo de la escala social está la denominada gente del bronce, (por alusión al color de su piel, curtida por la intemperie y ennegrecida por la falta de higiene). Esa expresión puede indicar tanto a los ocupantes de los barrios bajos como a los obreros no cualificados e incluso a los chulos y bohemios. Y es que, para las clases medias o altas, todos caben dentro del mismo saco.

Hay varios tipos y grados de prostitutas: La Daifa es la cortesana elegante, muchas veces culta, capaz de acompañar a un caballero al teatro o participar activamente en una tertulia, sin que necesariamente tenga que acostarse con él. La Liberada galante suele ser una mujer de vida bohemia, a menudo cupletista, cantante o modelo de artista, que ocasionalmente se acostará con hombres solventes a cambio de sustanciosos regalos.

A un nivel más bajo se encuentra la Protegida, que suele ser una señorita o viuda de clase media que recibe las visitas ocasionales de un "protector" que la mantiene a cambio de gozar de sus favores. Similar a ella es la Entretenida, sólo que en esta ocasión la amante suele ser de clase baja.

Pero la prostituta, la Puta propiamente dicha "ejerce" en un burdel. Las puertas y ventanas de éste deben estar (por orden gubernativa) siempre cerradas, sin duda para mantener confinada la inmoralidad. No obstante, visitar un burdel no se considera excesivamente pecaminoso: Para la moral tradicional es mucho más horrible corromper (estropear, se dice) a alguna "honrada muchacha", en especial si uno aspira a casarse con ella. Por ello se considera normal que los jóvenes solteros acudan por las tardes a las mancebías, donde además de catar los encantos de las "señoritas" se puede charlar, hacer tertulia e incluso hacer negocios o tomar una copa con tranquilidad. Paradójicamente, el que acudan hombres casados cuyas mujeres sean ya de cierta edad o estén enfermas o embarazadas se considera una prueba de amor y delicadeza por parte del marido, que renuncia a su derecho de hacer el acto con su mujer por consideración a ésta.

Son muy celebradas las prostitutas andaluzas, hasta el extremo de que muchas simulan el acento, para así atraer clientes.

La delincuencia no siempre es organizada, ni tampoco una forma de vida: Al ladrón, descuidero de bolsos o atracador de esquinas con intimidación, al asesino violento que saquea los cadáveres de sus víctimas o que mata impulsado por una enajenación mental, al estafador embaucaincautos y a la prostituta profesional se suman una serie de individuos semi enloquecidos por el hambre y la miseria. La falta de trabajo, el frío y la pobreza impulsan



a masas de desesperados, tanto en el campo como en la ciudad, a realizar esporádicos brotes de agresividad, desde realizar manifestaciones violentas (duramente reprimidas por la Guardia Civil) hasta invadir las propiedades de los ricos, pasando por practicar el robo (en ocasiones el asesinato) y, por supuesto, la prostitución. Los sindicatos, en especial los anarquistas, gustan de realizar atentados contra los patronos *duros* (los cuales, a su vez, pagan a matones *rompehuelgas* o a pistoleros que ataquen a los sindicalistas).

...Con el frío venía el crimen... Al llegar Noviembre el miedo encerraba a los vecinos con luz de día, y sólo algunos incorregibles, armados hasta los dientes, se atrevían a ir al casino después de cenar. Las casas se cerraban temprano con llave, cerrojo, cadena y tranca... Desde Octubre a Marzo los braceros eventuales no ganaban jornal... (López de Haro).

Y también están los mendigos. Se trata de los pobres de solemnidad, que carecen de todo, que viven en la calle y que mueren de frío, hambre o vergüenza.

Junto a ellos, formando comunidad aparte, rechazados por las *gentes de bien* están los gitanos, que sobreviven como pueden (en ocasiones hasta bastante bien) ya sea instalados en los suburbios de las ciudades o viviendo en sus pintorescos carromatos su existencia nómada tradicional, coqueteando con la delincuencia, la mendicidad y la honradez sin casarse del todo con ninguna de ellas.



Un caso aparte: Anarquistas y algo más...

Los sucesos de octubre de 1917 en Rusia alientan a soñadores, románticos o simplemente desesperados, que luchan por crear un mundo mejor. (No en vano España sufre una gran huelga revolucionaria en agosto de 1917, lo que llevará a Lenin a afirmar que la segunda revolución comunista se efectuará precisamente en la península. Por cierto, la huelga terminará con una represión brutal: 71 muertos, 156 heridos y dos millares de detenidos). Entre los *revolucionarios* destacan los anarquistas, por su ardor (a veces su fanatismo) y a veces su ingenua esperanza en un futuro mejor. En el campo, no es raro que algunos de ellos adopten caracteres mesiánicos. Los hay que, aparentando ser buhoneros o fotógrafos ambulantes, recorren los caminos predicando su particular evangelio anarquista: una vez destruido el gobierno y el sistema, a la fuerza ha de renacer un mundo mejor.

Se acabarán las enfermedades, porque las que ahora existen son por haber hecho ostentación los ricos de su riqueza, comiendo más que lo que necesita su organismo, por comer los pobres menos de lo que exige el sostenimiento de su vida... (Vicente Blasco Ibáñez)

Evidentemente, sus exaltadas prédicas provocarán más de una revuelta, en especial en temporadas de hambre. (En Andalucía, los años 1918-1921 se conocen como el Trienio Bolchevique debido a la cantidad y gravedad de incidentes). En las ciudades el movimiento anarquista está más organizado, y tiene un carácter más intelectual (hasta 1923 pueden contabilizarse unos 200 periódicos y publicaciones anarquistas, 29 de ellos sólo en Barcelona). El choque entre la Patronal y los Sindicatos será brutal: entre 1917 y 1923 morirán más de un millar de personas solamente en Cataluña, *por razones políticas.*

Las "fuerzas Vivas"

Iglesia y Clero

A finales de los años 20, la Iglesia católica española cuenta con unos 20.000 religiosos, 60.000 monjas y 35.000 sacerdotes. Hay casi 5.000 comunidades religiosas, de las que aproximadamente 1.000 son masculinas, y el resto femeninas. No obstante, según datos de la propia Iglesia dos tercios de la población española es católica no practicante: utilizan las iglesias para las bodas, los bautizos y los funerales, pero nunca se confiesan ni van a misa. En muchos pueblos, el número de hombres que va a misa es escasísimo (las mujeres suelen ser mucho más religiosas) y hay algunos pueblos y aldeas en las que el cura dice la misa solo. Por otra parte, del tercio restante que va a misa, confiesa y comulga, pocos son los católicos realmente sinceros que procuran seguir más o menos al pie de la letra los preceptos cristianos.

Hay un sentimiento anticlerical, soterrado y creciente, bajo esta aparente capa de indiferencia y tibieza. Desde la Regencia de María Cristina (1885-1902), ferviente católica, la Iglesia y el Clero en general se han identificado con las clases altas y con una política conservadora, enfrentándose con republicanos, liberales y movimientos obreros en general. Evidentemente, esto les ha dado muy mala prensa entre la clase trabajadora... y la animosidad pronto se transforma en odio y violencia (quema de conventos durante la Semana Trágica de Barcelona en 1908 y asesinato del cardenal Juan Soldevilla en 1923).

Un cura es un vencido de la vida, un hombre malogrado; por donde, a pesar suyo, aborrecen, porque lo envidian, todo lo que es amor y felicidad... Los curas aborrecen al hombre porque otros poseen lo que ellos aman y no pueden poseer. El cura ama a la mujer y por eso aborrece al hombre... (Pérez de Ayala)

Es un hecho que la Iglesia (en especial las órdenes Jesuita y Mariana) controla amplios sectores de la economía del país, y hay quien dice (aunque quizá sea una exageración) que domina un tercio del capital del país, desde el comercio de antigüedades hasta las salas de baile o los cines. Y ello se debe a que desde el último cuarto del siglo XIX Roma ha dirigido su política (y sus inversiones) con el fin de preservar al menos un país europeo del "ateísmo liberal" que invade Francia, Alemania, Italia... Se han multiplicado las órdenes religiosas (pese a la llamada ley del candado, ver más adelante), y han venido a la península miles de sacerdotes, no solamente religiosos expulsados de las viejas colonias como Cuba o Filipinas, sino también franceses, italianos, portugueses... No es algo que guste especialmente al gobierno, que ve a la Iglesia como una fuerza cada vez más poderosa y difícil de manejar. Por ello en los primeros años del reinado de Alfonso XIII las relaciones entre Iglesia y Estado son, como mínimo, tensas, y se dictan varias leyes que, a juicio del Clero, son auténticas provocaciones, como la Ley del Candado (1910) según la cual se prohibía la instauración de nuevas órdenes religiosas en España, o la supresión del catecismo obligatorio en las escuelas en 1913.

Quizá por eso Iglesia y Clero apoyarán de manera tan entusiasta al dictador Primo de Rivera, al que aclamarán como restaurador y fortalecedor de la monarquía cristiana, y que promulgará sistemáticamente edictos en favor de la moral católica, llegando a castigar la blasfemia y la palabra soez. La caída del dictador en 1930 supone la puntilla definitiva al poder eclesiástico, cuyos miembros ven su popularidad entre las clases humildes del país a unos niveles peligrosamente bajos.



En la ciudad vivirá en su parroquia o en su comunidad sacerdotal, dedicándose muchas veces a la enseñanza, ya sea en centros religiosos o seglares. En el campo es común el estereotipo de sacerdote de misa y olla, que da misa temprano, gusta del buen comer y del mejor beber, que no es mal cazador de perdices y que comparte tertulia por las tardes en el casino con el alcalde, el médico y el jefe del puesto de la Guardia Civil, tras haber enseñado a desgana el catecismo a los niños en la escuela. Y que vive en la rectoría, adosada a su iglesia, junto con un "ama" que en demasiadas ocasiones es también su amante... no siendo su condición pecadora excusa para que trate con manga ancha los pecados de su comunidad, sin más bien al contrario, pues gusta de aprovechar el sermón de los domingos para despacharse a gusto sobre los chismorreos locales.



El alto clero levantó contra mí una cruzada y organizó un verdadero ejército, sobre todo femenino, que, lleno de fervorosa indignación, no me dejó un hueso sano... (Conde de Romanones)

Frente a este ambiente de tensión, la vida de los religiosos suele ser plácida y tranquila, apartada del mundo real. Dejando aparte las comunidades de monjes y monjas, ajenos a todo lo que no sea su rutina diaria de oraciones y meditación, el sacerdote suele ser un individuo abúlico, poco dado a conversaciones teológicas o filosóficas, quizá porque ya ha olvidado lo poco que aprendió en el Seminario. De todos modos, se sabe con una cultura superior a las clases bajas e incluso medias del país, y ello, unido a tener que llevar ropas diferenciales (sotana) y a que tradicionalmente se le deba un respeto (llamarle padre, besarle la mano, el crucifijo o el anillo) hace que caiga, muchas veces, en el pecado de la soberbia y el orgullo. Ya sea en el casino rural o en el café urbano, no suele ser mal jugador de dominó o de cartas (brisca, tute).

Los Maestros: Enseñanza teórica, educación real

La enseñanza comprende tres grados: ***primera enseñanza, segunda enseñanza*** y ***enseñanza universitaria***. Sobre el papel, la primera enseñanza es gratuita, pero en la práctica hay pocas escuelas, y el índice de absentismo en clase es alto entre las clases bajas. Muchas veces los niños han de elegir entre ir a clase o ayudar a su familia colocándose de aprendices en un taller (o colaborando en las faenas del campo). Cuando la alternativa es pasar hambre o sobrevivir la decisión es dolorosamente fácil. Casi veinte provincias españolas tienen una tasa de analfabetismo del 50% o más. En 1930, y solamente en la ciudad de Madrid, hay 80.000 niños sin escolarizar.



Respecto a la segunda enseñanza, con ella pueden obtenerse los títulos de Bachillerato elemental y universitario (imprescindible para acceder a la universidad). Hay un Instituto nacional de enseñanza media en cada capital de provincia, pero la educación que allí se imparte suele ser muy deficiente, y la mayor parte de los profesores son religiosos, o como mínimo católicos fervientes. En algunos centros, los alumnos pasan más tiempo rezando el rosario que estudiando determinadas materias. Además, se necesitan influencias para ser admitido en ellos.

Los mejores centros de enseñanza media son los colegios privados dirigidos por órdenes religiosas, principalmente jesuitas y agustinos. Son centros de media pensión o pensión completa donde la disciplina es rígida, el sentimiento religioso alto y la enseñanza excelente, aunque muy convencional. Son caros, muy caros, fuera del alcance de los bolsillos de cualquier familia de la clase baja que pudiera permitirse el lujo de mantener un hijo sin hacerle trabajar. No obstante se admite a un reducido numero de estudiantes becados, pobres, que muchas veces hasta visten uniforme diferente y que para poder continuar sus estudios deben destacar por sus buenas notas, su buen comportamiento y por hacer de criados del personal docente y de sus propios compañeros (realizando pequeñas tareas como servir la comida, limpiar dormitorios y aulas, etc).

La tercera opción para el estudiante es intentar conseguir una plaza en uno de los escasos centros privados que intentan dar una enseñanza laica y libre pensante. El más famoso de ellos es la ***Institución Libre de Enseñanza***, que se proclama ajena a todo particularismo religioso, filosófico y político. Por desgracia, estos centros suelen carecer de subvenciones estatales, por lo que estudiar en ellos también es privilegio de pocos.

Por uno u otro motivo, se calcula que a finales de los años veinte estudian enseñanza media apenas 20.000 alumnos. Por supuesto, el número de los que más adelante realizarán estudios universitarios es aún menor.

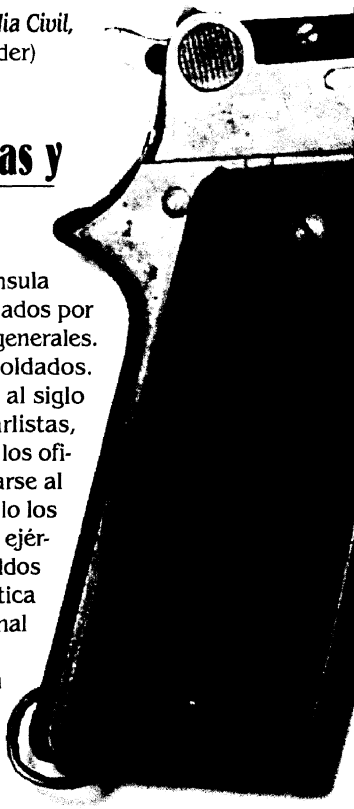
Hay once universidades en España: Madrid, Barcelona, Granada, Salamanca, Santiago, Sevilla, Valencia, Valladolid, Zaragoza, La Laguna (Canarias) y Oviedo. En todas ellas se cursa Derecho y Medicina, excepto las dos últimas, que solamente cursan Derecho. El título de doctor solamente se otorga en las universidades de Madrid y Zaragoza.

La Guardia Civil

Fundada en 1844, la ***Benemérita*** (nombre por el que se le conoce entre la clase media) cuenta en los años 20 con 30.000 hombres. Su principal función ha sido desde sus orígenes mantener el orden en el campo, luchando contra los bandoleros o contra quien sea, pero cada vez más se les reclama en las ciudades, donde han de reprimir desórdenes y disturbios organizados por las masas obreras. En cualquier circunstancia, la Guardia Civil se pondrá siempre a favor de los intereses de los poderosos, ya sean caciques y terratenientes rurales o empresarios e industriales urbanos. Sus métodos son expeditivos: carga de caballería a sable desenvainado para disolver manifestaciones, descarga cerrada de fusilería para reprimir motines, repartir culatazos en cualquier otro caso.

Pese a su nombre está organizada como una parte del ejército, la dirige un general y cuenta con oficiales. Muchos de sus miembros son antiguos soldados, que se han alistado por el acicate de cobrar un sueldo bastante superior al que se cobra en el Ejército. Visten uniforme verde y un característico sombrero tricornio de charol. Están armados con fusiles Mauser, y patrullan por parejas. Muchos, sobre todo en el campo, los consideran una fuerza de ocupación... y suelen actuar como tal. Un guardia civil nunca puede servir en la parte del país donde haya nacido ni donde haya nacido su mujer, vive aparte, en la casa cuartel, apartado del resto de la sociedad, y no está bien visto que entable relaciones de amistad con nadie del pueblo donde está acuartelado.

Cuando alguien ingresa en la Guardia Civil, declara la Guerra Civil. (Ramón J. Sender)



El Ejército: Africanistas y Junteros

Los efectivos militares en la península son de unos 150.000 soldados, mandados por 17.000 jefes y oficiales, incluidos 195 generales. Es decir, un oficial por cada nueve soldados. Éste exceso de mandos se remonta al siglo XIX, a los tiempos de las guerras carlistas, cuando se ofrecía sistemáticamente a los oficiales rebeldes la opción de incorporarse al ejército regular con plena paga. Por ello los presupuestos estatales concedidos al ejército apenas bastan para pagar los sueldos de la oficialidad, con lo que en la práctica los soldados están mal alimentados, mal equipados y pobremente armados.

Las tropas están distribuidas en cuarteles situados en las capitales de provincia. El servicio militar dura un año, pero en realidad casi nunca excede los nueve meses, gracias a los "permisos" que los soldados disfrutan

en sus hogares. Además, es posible librarse del servicio previo pago de una cantidad en metálico (entre 2.500 y 3.000 ptas) que teóricamente es destinada a mejorar la vida de los soldados. Esta práctica legal, vigente en España desde 1837 hasta 1931, existe también en Bélgica, Holanda, Portugal y Grecia.

El Ejército de África está formado por un número variable de tropas, aproximadamente unos 20.000 hombres, entre nativos y españoles. En los primeros años de la década de los veinte el 80% de los soldados españoles en África son analfabetos, están poco entrenados y muchos de sus fusiles ya han sido usados en la guerra de 1898, sin haberse limpiado desde entonces. Cobran menos de la tercera parte de un peón caminero (unos 65 céntimos. diarios) y subsisten a base de café, judías, arroz y pan. Los servicios sanitarios y de higiene son deplorables cuando no inexistentes, y las bajas por malaria y otras enfermedades son elevadas. Por ello el soldado de África es un experto, aún más que su colega peninsular, a la hora de evadir las tareas del frente, ya sea comiendo tabaco para simular que padece ictericia, contrayendo enfermedades venéreas a posta, aplicándose ortigas a pequeñas heridas para irritarlas y hacerlas sangrar o provocándose llagas en brazos y piernas con monedas al rojo vivo.

En Septiembre de 1920 se crea un cuerpo especial de soldados profesionales, que cobran 1'25 ptas al día (además de una prima de enganche de 600 ptas) y que gozará de mejores servicios, suministros y entrenamiento que sus compañeros de reemplazo. Recibirá el nombre oficial de ***Tercio de Extranjeros***, aunque popularmente se le conocerá como ***la Legión***. De todos modos, este nuevo cuerpo poco o nada puede hacer para evitar la gran derrota de Annual (1921). Posteriormente, el ejército de África se estructurará entorno a estos soldados profesionales, y la situación mejorará poco a poco.

¿Por qué tenemos que "civilizar" a los marroquíes? ¿Nosotros a ellos? ¿Nosotros, los de Castilla, de Andalucía, de las montañas de Gerona, que no sabemos leer ni escribir? ¿Y quién nos civiliza a nosotros? (Arturo Barea)

En lo que respecta a oficiales y mandos, el panorama no es mucho más alentador: Las academias de oficiales se nutren de jóvenes cadetes de catorce años, procedentes principalmente de la clase media. Pocos aristócratas quieren entrar en el ejército, y los que lo hacen ingresan en el elitista y vistoso ***Cuerpo de Caballería***, o en los mucho más técnicos ***Cuerpo de Artillería*** o ***Cuerpo de Ingenieros***, de los que se sale de la Academia Militar automáticamente con el título de Ingeniero. Por su parte, el oficial que con 18 o 19 años sale de la Academia Militar (en especial de la de la Infantería) pronto se da cuenta que no es más que un funcionario mal pagado... con la salvedad de que un escribiente de sueldo similar puede llevar el traje ajado (o más o menos raído) y trabaja en el ministerio o la oficina cinco o seis horas. El oficial ha de llevar el uniforme siempre impecable y está en servicio continuamente, si la necesidad lo requiere. En pocos años, el ilusionado cadete se convierte en un hombre insatisfecho y amargado, poca cosa más que un policía de provincias, que muchas veces ha de alternar sus funciones con otro trabajo, normalmente negocios, por lo que descuida sus obligaciones, preocupándose poco o nada por el bienestar de sus hombres.

En los años veinte la oficialidad se haya dividida en dos grandes facciones: por un lado están los ***Africanistas***. Son los que combaten o han combatido en las guerras de Marruecos. En ellas han tenido ocasión de ascender rápidamente, por méritos de guerra, y están acostumbrados a aplicar la ley militar en todo su rigor, sin trabas civiles ni morales. Desprecian a los que no han combatido en Africa, a los que llaman ***los peninsulares***, y forman en general una élite ofensiva, muy útil en la guerra, pero muy peligrosa en tiempo de paz. Sus líderes son, entre otros, el comandante José Varela (el único militar poseedor de dos medallas Laureadas de San Fernando), el teniente coronel Francisco Franco y el coronel Millán Astray.

Durante los primeros veinticinco años de nuestro siglo, Marruecos no fue más que un campo de batalla, un burdel y una taberna inmensos (Arturo Barea).

La otra facción está formada por los Junteros, los miembros de las denominadas **Juntas de defensa** creadas en 1917 en varias capitales de provincia (principalmente Barcelona). Se trata de asociaciones profesionales de jóvenes oficiales de infantería que protestan por las bajas pagas y por los ascensos por méritos de guerra de los Africanistas. Las Juntas se disolverán de manera oficial en 1922, aunque en la práctica marcarán a toda una facción de militares, que poco a poco se irán inclinando hacia posturas republicanas. Sus líderes son el Coronel Benito Márquez (arrestado por insubordinación en 1917) y Ramón Franco (héroe de la aviación).



Star 1920 / 1921 realizada por Bonifacio Echevarria S.A., se convirtió en el estándar de la guardia civil / ejercito español.

Las Clases políticas:

Políticos profesionales y políticos idealistas

El político profesional surge de un medio social muy definido: licenciados en Derecho, propietarios (ya sea terratenientes o industriales), y en contadas ocasiones intelectuales (normalmente periodistas). Proceda de donde proceda, el aspirante a político que quiera *hacer carrera* deberá contar con buenos padrinos, ya sea entre otros políticos bien situados o entre representantes de la alta burguesía. Evidentemente, ello da lugar a un complejo tramado de alianzas y facciones, de favores debidos o por haber, de corrupción y de lo que hoy denominamos *tráfico de influencias.*

Los políticos son en su mayoría gentes o desacreditadas o anónimas, yernos de yernos, humanidad reclutada en la antesala, en el bufete, cuando no en la alcoba nupcial o en el gurruminismo complaciente... (Antón del Olmet)

A principios de los años 20 el espectro político en España está definido del siguiente modo:

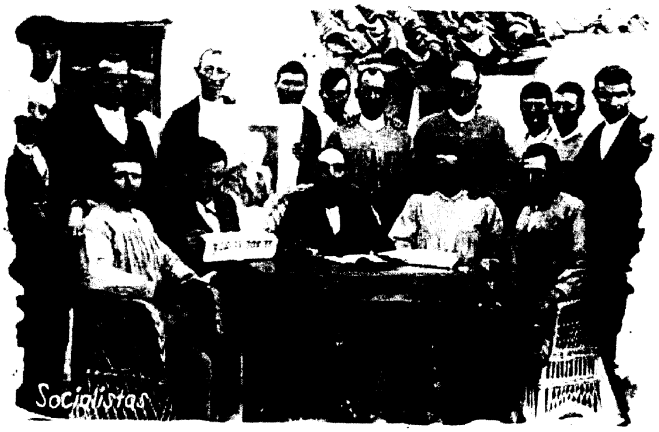
Conservadores: Representantes de la aristocracia y parte de la alta burguesía. Monárquicos y clericales, defienden tanto la figura del Rey como el papel preponderante de la Iglesia en los campos espiritual y cultural. Su sector más radical está formado por ***mauristas***, es decir, seguidores de Antonio Maura (jefe del partido). Otros políticos conservadores de renombre son Eduardo Dato, Juan de la Cierva y Luís Espada.

Liberales: Representantes de parte de la alta y media burguesías. Anticlericales, librepensantes y demócratas. Partidarios de una monarquía constitucional al estilo inglés y de la libertad de culto y de enseñanza. Políticos liberales son el general Dámaso Berenguer, Santiago Alba, el Conde Romanones y García Prieto, que lidera el sector de los ***liberal-demócratas*** (llamados también García-Prietistas).

Regionalistas: Representantes de la burguesía nacionalista del País Vasco y Cataluña. Luchan por conseguir un amplia autonomía. Políticos regionalistas destacados son José Antonio Aguirre (Vasco), Francesc Macià, Lluis Companys (Catalanes).



Alcalá Zamora hablando con Francesc Macià



Fuera del sistema gubernamental encontramos tres grupos políticos más:

Socialistas: Representantes de la baja burguesía y del proletariado. Seguidores de la Revolución Rusa de 1917, planean usar el sistema para alcanzar el poder y hacer desde él la revolución social. Una escisión suya son los ***comunistas***, que afirman que el capitalismo burgués nunca permitirá que el socialismo alcance el poder por medios pacíficos, por lo que hay que hacer una revolución armada para hacerse con el poder. Políticos socialistas son Largo Caballero y Pablo Iglesias.

Republicanos: Representantes de parte de las burguesías media y baja. Su objetivo es derrocar la monarquía constitucional para sustituirla por una república burguesa al estilo francés. Políticos republicanos destacados son Alejandro Lerroux y Giner de los Ríos.

Anarquistas: Representantes de parte del proletariado. Su objetivo es destruir el sistema capitalista-burgués mediante la revolución armada, desarticular todos los mecanismos del poder y establecer una nueva sociedad basada en la igualdad. Anarquistas destacados son Buenaventura Durruti y Francisco Ascaso.

Entre 1923 y 1929, con la Dictadura del general Primo de Ribera, se suspenderá la vida política en España. El general creará un partido afín a su persona, la ***Unión Patriótica***, de donde saldrán los ministros civiles de su Régimen. Este nuevo partido se nutrirá básicamente de las filas de los Conservadores.

Los Nacionalismos vasco y catalán

El nacionalismo catalán surge como movimiento político a partir de la segunda mitad del siglo XIX. Es entonces cuando la burguesía catalana, enriquecida gracias a la industrialización, empieza a sentirse incómoda con la política de Madrid. Sus pretensiones económicas (basadas en una política proteccionista que favorezca sus productos frente a las exportaciones extranjeras) son rechazadas de pleno por el gobierno, unitario y centralista. Ello provoca un deseo de autonomía, de libre decisión respecto a la producción y venta de las manofacturas, que pronto se transformará en nacionalismo. Industriales, comerciantes y sobre todo intelectuales redescubrirán (y en ocasiones recrearán) la cultura e identidad catalanas, creando un movimiento sociocultural denominado ***La Renaixença***: Se produce un alud de publicaciones en catalán (que se habla, lee y escribe más que nunca), se pone de moda "descubrir" el país haciendo excursiones, toman auge su danza popular, ***la Sardana***, su himno nacional, ***els Segadors***, incluso su símbolo religioso propio, ***la Moreneta de Montserrat***.

Los partidos nacionalistas catalanes son: *la Lliga Regionalista* (de carácter burgués), el *Estat Català* (grupo creado en 1922 de una escisión del anterior, dirigido por el carismático Francesc Macià, y abiertamente separatista) y la *Unió Socialista de Catalunya*, (creada en 1923) donde se agrupan elementos izquierdistas. Con todo, este nacionalismo catalán siempre fue un movimiento básicamente burgués. En los ambientes proletarios y rurales las gentes se sienten más catalanas que catalanistas, y sus ideas están más cerca del anarquismo y la revolución social que de la República Catalana burguesa que sueñan l'Avi y los suyos.

El caso del País Vasco es muy similar. A raíz de las derrotas sufridas en las guerras carlistas del siglo XIX, las tres provincias vascongadas (Álava, Guipúzcua, Vizcaya) y Navarra perdieron sus fueros (privilegios) ancestrales. No obstante, la recuperación económica de la zona fue espectacular. Desde principios del siglo XX el 45% de la flota mercante procede de tierras vascas, así como casi toda la producción de hierro. Solamente Vizcaya produce las tres cuartas partes del acero fabricado en España, así como la mitad del hierro.

Evidentemente, esta industrialización ha creado, al igual que en el caso catalán, una clase media acomodada y poderosa (alrededor de un tercio de las inversiones económicas en España son vascas). Por ello no es de extrañar que entre la burguesía surgiera, ya finales del siglo pasado, un movimiento nacionalista que reclamara el retorno de los fueros y privilegios disfrutados hasta un período relativamente recientemente. La negativa intransigente del gobierno central convirtió, una vez más, este movimiento nacionalista en separatista. Los nacionalistas vascos están agrupados entorno al Partido Nacionalista Vasco (fundado en 1895 por Sabino de Arana).

Aunque en Andalucía y en Galicia (donde en 1929 se funda la Organización Republicana Gallega) hay algunos brotes de afirmación nacionalista, no pasan de simples anhelos intelectuales. Sea como fuere, la dictadura de Primo de Rivera llevará a cabo contra todo brote de nacionalismo una política ferozmente represora, que radicalizará la ideología de muchos nacionalistas, convirtiéndolos abiertamente en separatistas.

Se prohíbe la ostentación de banderas que no sean la nacional, en los actos oficiales no podrá usarse otro idioma que el castellano, se deberá llevar en castellano los libros oficiales de registro y actas, aún en los casos en que los avisos o comunicaciones no dirigidas a las autoridades se hallen redactados en lengua regional... (Real Decreto de 18 de Septiembre de 1923: *Defensa de la Unidad Nacional*).



La crítica social: Los Intelectuales

En un sentido amplio, es intelectual todo aquel que vive del intelecto, que no trabaja con las manos: Artistas, poetas, periodistas, escritores... Ya se trate de mugrientos bohemios de café, vaso de agua y azucarillo, o de novelistas de reconocido prestigio e influencia, la vida pública española no se entiende sin ellos, sin su crítica al gobierno, sean cuales sean las circunstancias políticas. Evidentemente, intelectuales, políticos y fuerzas del orden no suelen ser precisamente amigos...

Muchos intelectuales son periodistas, ya sea de diarios de gran tirada (*La Vanguardia* de Barcelona, *El Heraldo de Aragón* de Zaragoza, *La Gaceta del Norte* de Bilbao, *ABC* de Madrid) o de periodicuchos de escasa vida y menor tirada, que se crean en una pequeña imprenta familiar y cuyos colaboradores cobran poco o nada por su trabajo. Muchos de estos periodiquillos están totalmente politizados, ya que dependen económicamente del Sindicato o Partido político al que apoyan.



"Ellas": El escándalo de la mujer moderna

La joven moderna va y viene sin tapujos de carabina por doquier se le antoje. Conduce su automóvil. Hace excursiones alpinistas. Monta a caballo. Juega al tenis. Y no perdona esparcimiento, atrevimiento ni viaje. (Salvador González Anaya)

La llaman, con grosería y desprecio, atropellaplatos o mujer horizontal (por su supuesta facilidad a acostarse con hombres). Ella prefiere hablar de sí misma como mujer moderna, o mejor aún mujer interesante, en el sentido de que despierta interés por sí misma, sin tener que ser un apéndice o simple guarnición del hombre. Pero tampoco es el estereotipo de la "garçonette" francesa, la chica alocada, liberada y liberal de clase bien que se gasta alegremente el dinero de sus papás. Muchas veces simplemente se trata de una mujer que ha rechazado su lugar en la sociedad tradicional (realizar tareas domésticas y servir a padres, hermanos, marido y/o hijos) para estudiar o trabajar. A esta rebeldía la mayor parte de ellas suman una sensación de autoestima, de seguridad, de triunfo, que se traduce en una seguridad impensables en "las mujeres decentes" de ojos bajos y hablar susurrante. La mujer moderna cuida su cuerpo, se maquilla para verse guapa y gustarse a sí misma, le gusta ir bien vestida, ¿y por qué no? fuma y hasta se sienta cruzando las piernas.

En el curso de 1923-1924 hay 474 mujeres matriculadas en la universidad de Madrid. Ese mismo año (1924) el dictador Primo de Rivera nombra las primeras mujeres-concejales de municipio. En 1925 una mujer abogado, Victoria Kent, interviene por primera vez en España en un juicio. En 1929, durante la Exposición Universal de Barcelona, aparecen las primeras mujeres-guardias, encargadas de la seguridad de determinadas zonas del recinto ferial...

Y sin embargo, la mujer española de los años 20 no tiene derecho a voto, y aunque tenga la titulación necesaria no puede acceder a oposiciones superiores del Estado. No hay mujeres notario, ni mujeres juez, ni mujeres abogados del Estado... Legalmente, una mujer sigue sin poder separarse de su marido, y el adulterio femenino (que no el masculino) es un delito...

LA ESPAÑA DE LOS ÑOS 20

Transportes, comunicaciones, servicios, costumbres, vida cotidiana...

Transportes y comunicaciones

Carreteras y automóviles

España dispone de unos 78.000 km. de caminos y carreteras: 10.000 km. de caminos vecinales (vías sin asfaltar llamadas pomposamente *carreteras municipales*); 10.000 km. más de carreteras provinciales (algo más anchas que las anteriores, muchas veces sin asfaltar); y 58.000 km de carreteras nacionales (normalmente construidas con adoquines y una capa de asfalto por encima), de los cuales más de 5.000 se han construido durante la Dictadura de Primo de Rivera. Las principales carreteras son las que están construidas con el llamado *firme especial* (un lecho de hormigón con una cubierta de asfalto). Están destinadas a soportar las grandes cargas de los camiones de mercancías, y enlazan la capital con las principales capitales de provincia. Evidentemente, aparte de estas carreteras hay infinidad de caminos de herradura (por donde puede pasar una mula o en ocasiones un carro pequeño, pero no un coche) y senderos.

La carretera es el reino del automóvil, que se convierte en el símbolo social de la juventud acomodada, y señala a quien lo conduce como alguien moderno, extrovertido, aventurero. Los jóvenes modernos gustan de hablar afectadamente de problemas técnicos, mecánicos y de conducción.

Nuestros jóvenes tienen la pedantería mecánica. Hablan del automóvil como si lo hubieran inventado (Pío Baroja).

En 1925 se matricularán más de 112.660 automóviles...

Ferrocarril y Tranvía

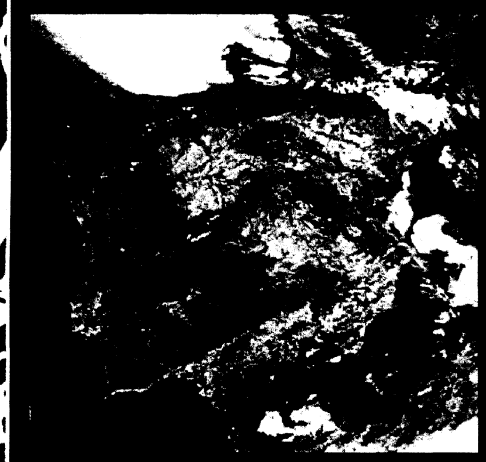
Hay más de 17.500 km. de líneas férreas en España, de las que 16.200 corresponden a ferrocarriles y 1.300 a tranvías interurbanos.

Las principales compañías de ferrocarriles son *la Compañía del Norte*, la *Madrid-Zaragoza-Alicante* (MZA), los *Ferrocarriles Andaluces* y la *Compañía del Oeste*. Como en el caso de las carreteras, enlazan la capital con las principales capitales de provincia.

Los tranvías de las ciudades pueden ser de tres tipos: eléctricos, a vapor o a tracción animal. Evidentemente, a medida que transcurre la década los dos últimos van siendo sustituidos por los primeros.

Líneas de navegación

El país cuenta con 65 puertos dedicados a la navegación comercial, siendo los más importantes: Bilbao, Santander y Gijón en el Cantábrico; La Coruña, Vigo, Huelva, Cádiz, Sevilla (puerto fluvial), Las Palmas y Santa Cruz de Tenerife en el Atlántico; Málaga, Almería, Cartagena, Alicante, Valencia, Palma de Mallorca, Tarragona y Barcelona en el Mediterráneo.



Geografía física de España: Situación y Dimensiones

España está situada en el extremo sudoccidental de Europa, constituyendo con Portugal la península Ibérica, de la que le corresponden las cinco sextas partes. Su mayor distancia de norte a sur, medida desde el cabo de Peñas hasta la punta de Tarifa, es de 856 km.; su mayor anchura, del cabo de Creus al de Finisterre, es de 1050 km. Su superficie incluyendo las Baleares y Canarias es de 503.000 km2, algo así como la milésima parte de la superficie total del globo. Hay quien dice que tiene forma de pentágono irregular. Otros prefieren ver en ella la forma de una **Piel de Toro** extendida...

(Geografía, tercer grado, 1928).

La marina mercante dispone de un total de 1.200.000 Tn, siendo las compañías más importantes ***Sota y Aznar***, de Bilbao (con 165.000 Tn); la ***Trasatlántica Española***, de Barcelona (con 128.000 Tn); la ***Transmediterránea*** de Barcelona (con 120.000 Tn), y la ***Ibarra y Cia*** de Sevilla (100.000 Tn).

Líneas aéreas

Desde 1913 España usa aviones militares (evidentemente, en la guerra de Marruecos). La primera línea comercial se inaugura en 1921. Se trata de la CETA (Compañía Española de Tráfico Aéreo), y cubre la línea Sevilla-Larache con un avión De Havilland. Pronto surgen otras dos:

En 1925, la Unión Aérea Española, que hace las líneas Madrid-Lisboa y Madrid-Sevilla.

En 1927, Iberia, que cubre la línea Madrid-Barcelona.

Estas tres compañías se fusionan en 1928 en una sola, la CLASSA (Compañía de Líneas Aéreas, S.A.), subvencionada por el gobierno de Primo de Rivera.

En 1929, además de las líneas anteriores, se inauguran las líneas Madrid-Sevilla y Barcelona-Casablanca. España no usará comercialmente las rutas internacionales hasta 1931.

A los usuarios de este novedoso transporte se les recomienda proveerse de ***abrigo y gorro forrados, anteojos, guantes, zapatillas forradas, pasamontañas, así como de algo de comida fría***. ¡Evidentemente, no hay ni aire acondicionado ni servicio de bar!

Horario línea aérea Barcelona-Casablanca

Salida de Barcelona: 9:40
Llegada a Alicante: 12:40
Salida de Alicante: 12:50
Llegada a Málaga: 16:00
Salida de Málaga: 7:00 (del día siguiente)
Llegada a Rabat: 10:00
Salida de Rabat: 10:10
Llegada a Casablanca: 11:00

Correos y telégrafos

El servicio de correos, evidentemente, está a cargo del Estado. El transporte de cartas y paquetes postales suele hacerse por medio del ferrocarril (hasta donde llega). En el país hay unas 12.000 estafetas de correos, con un personal de 25.000 empleados. Se calcula que anualmente se facturan unos 600 millones de cartas y paquetes.

En los pueblos y aldeas demasiado pequeños para que haya estafeta de correos hay un responsable encargado de vender sellos, que se encarga de viajar regularmente a la capital más cercana para depositar las cartas en un buzón. Normalmente, ese alguien (a menudo un pequeño comerciante o responsable de una taberna o un bar) es el que a la vuelta de sus viajes trae las cartas al pueblo. Lo normal es que el responsable obligue a los compradores de sellos a hacer una pequeña consumición en su establecimiento, además de pagar lo que valga el sello. (Según Hugh Thomas, en los años 30 un anarquista mató a hachazos al propietario de un café del pequeño pueblo de Altea "por cobrar demasiado los sellos y el vino").

La red telegráfica cuenta con 3.500 estaciones, enlazadas entre sí por unos 130.000 km. de cable, por los que se calcula que pasan al año unos 16 millones de telegramas.

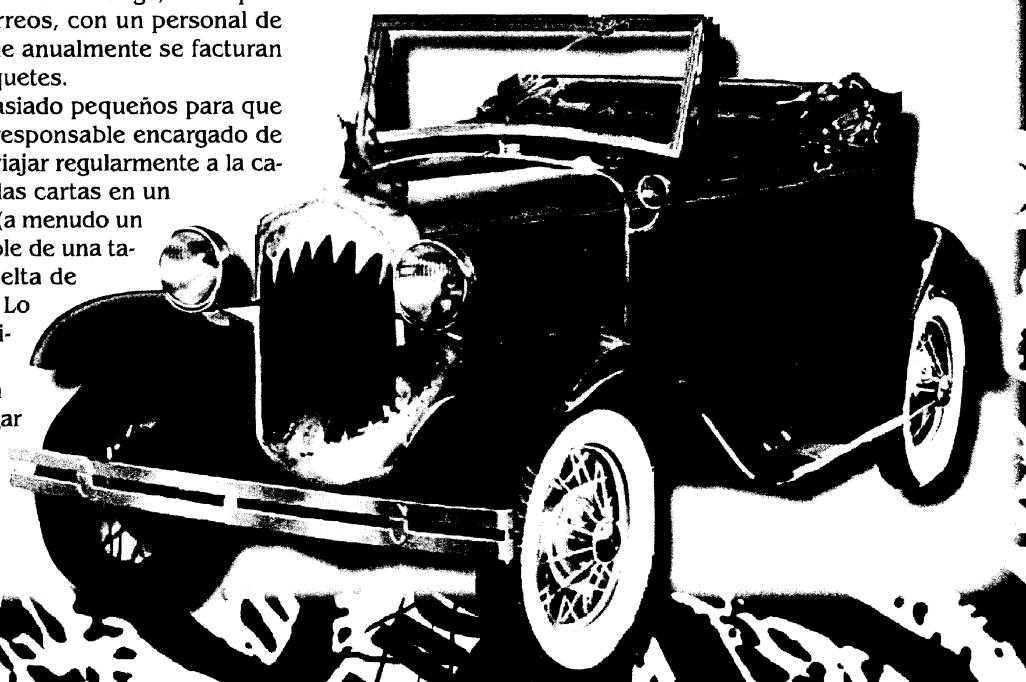
El Teléfono

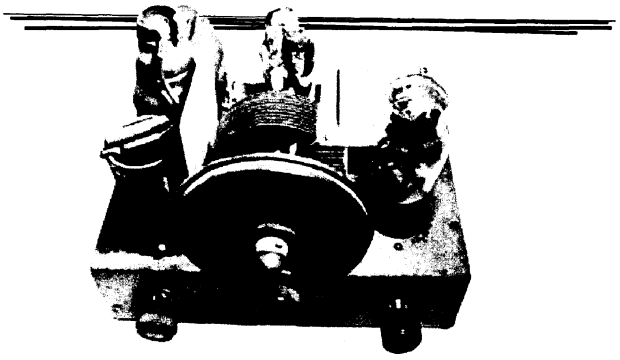
El servicio telefónico depende en exclusiva de la Compañía Telefónica Nacional de España (creada en 1924), la cual a su vez tiene un contrato a la prestigiosa ITT (*Internacional Telegraph and Telephone Company*) estadounidense. Aquel que desea un teléfono ha de pagar su instalación, y si la zona donde lo quiere carece de servicios de telefonía ha de pagar incluso el cable. Hasta 1926 los teléfonos funcionan con centralita y manivela: el usuario descuelga el teléfono, gira una manivela para ponerse en contacto con la operadora de la centralita de la localidad o sector y le solicita el número al que quiere llamar. A partir de 1927 este sistema se sustituye por el de un disco con números adosado al aparato, que permite establecer línea directa entre un abonado y otro. A estos modernos aparatos se les conoce con el nombre de automáticos.

En los años veinte fui funcionario de la ITT en España. Uno de los recuerdos más vivos que tengo es el horror que sentían los terratenientes andaluces hacia el teléfono, ya que aseguraban que serviría para permitir que los revolucionarios hablaran los unos con los otros de una ciudad a otra... (Philip Bonsal).

La Radio

La llamada TSH (Telefonía sin Hilos) empieza a divulgarse en España a principios de los años 20. Muchos aficionados (o *radioescuchas*, como les gusta hacerse llamar) se construyen ellos mismos sus aparatos, rudimentarios receptores de galena, con los que intentan sintonizar, casi siempre con mucha dificultad, emisoras extranjeras. La difusión legal de la radio no se produce en España hasta 1924. El 14 de Noviembre de este año se inaugura Radio Barcelona, a la que pronto siguen Radio España y Unión Radio, ambas en Madrid. A finales de los años 20, el aparato de radio se ha convertido en un pequeño mueble con varias lámparas en su interior y un dial para sintonizar con una calidad de audición razonable la emisora que más apetezca.





Programación de Radio Barcelona

Miércoles, 6 de Junio de 1928

11:00	Apertura de la estación de radio. Predicción meteorológica radiotelegráfica para las líneas aéreas.
12:00	Campanadas horarias de la Catedral. Previsión del Servicio Meteorológico de la Diputación Provincial de Barcelona. Estado del tiempo en Europa y España.
13:00	Emisión de sobremesa: Canciones de Trío Iberia, discos de gramola y declamaciones poéticas.
14:45	Cierre de la estación de radio.
17:30	Apertura de la estación. Emisión especial con obras musicales por el Sexteto Radio, discos de gramola y declamaciones poéticas.
18:00	Cotizaciones de los mercados internacionales y cambio de valores al cierre de la Bolsa.
18:10	El Sexteto Radio interpretará: * "Andalucía" (Pasodoble); E. Fernández Blanco. * "La viejecita" (selección); M. F. Caballero. * «Sovi d'eté» (severie); M. Delmas. * "Thinking of you" (doble bacton); Cl. Worsley. * "Betis" (marcha española); M. Bruselas.
19:00	Cierre de la estación.
20:30	Apertura de la estación. Clase semanal de gramática castellana a cargo del profesor Sr. Santano, de la Academia COTS.
21:00	Cotizaciones de monedas y valores (repetición). Ultimas notícias.
21:05	La Orquesta de la Estación de Radio interpretará: * "La vida por el Zar" (opertura); M. Glinka-Goldmann.
21:20	La Orquesta DEMONS JAZZ interpretará: * "Sevilla" (pasodoble); Murillo. * "Winding lone" (fox); Sirain. * "Claveles y rosas" (fox); Demon. * "A la luz del candil" (tango); Novarrine. * "The Yale Blues" (blues); William Ellis. * "SHANGHAI dreams man" (fox); Dawis.
22:00	Campanadas horarias de la Catedral y previsión local del Servicio Meteorológico de la Diputación provincial de Barcelona.
22:05	El tenor Santiago Morrell interpretará: * "Abril"; Morena. * "El carro del Sol" (romanza); Morena. * "Lucero de la mañana"; Morena * "Canción de los Batanes" (romanza); Sotullo i Vent.
22:30	Retransmisión parcial del concierto que el Quinteto Toldrà ejecutará desde la Granja Royal.
24:00	Cierre de la estación.



María Sabater, primera alocución regular de Radio Barcelona 1924

Aparentar, ir a la moda, vestir

Ropa masculina de ciudad

El traje normal de calle para las clases medias y altas es el clásico *terno*, compuesto de pantalones, chaleco y chaqueta americana. Al aire libre es imprescindible llevar sombrero, haga frío o no. Como mucho, en Verano puede llevarse uno más fresco, hecho de paja y que se denomina *canotier*. El sombrero a la moda ha de ser rígido y riveteado, o bien flexible, de fieltro, estando totalmente desfasado el anticuado bombín. Respecto a la chistera, solamente se usa para galas y acontecimientos especiales. En 1927 Gómez de la Serna inicia una campaña en contra del sombrero, pero a finales de la década el sin-sombrerismo tiene escasos adeptos.

Para solemnidades y fiestas de la alta sociedad, es obligado llevar la mencionada chistera (sombrero de copa), corbata de pajarita, esmoquin o frac. El esmoquin es un traje negro, con solapas de seda y una estrecha tira de raso que cruza de arriba abajo los lados del pantalón. El frac es mucho más corto y abierto por delante, y con faldones por detrás.

Las normas sociales exigen que se use corbata de pajarita negra para el esmoquin y blanca con el frac. En Verano se puede llevar *canotier* con esmoquin, pero nunca con frac.

La levita, especie de abrigo corto cruzado, tan de moda la década anterior, se considera hoy en día una prenda anticuada, aunque aún haya respetables caballeros (normalmente de cierta edad) que la usen.

Respecto al calzado, la media bota usada hasta finales de la Gran Guerra se sustituye por el zapato, de puntera fina o ancha según gustos y modas. Sobre el zapato es un signo de elegancia llevar un *botín*, especie de cubrezapato de tela que se abotona al tobillo cubriendo el empeine. Todo *dandy* que se precie los llevará... aunque los zafios y burlones que no saben ir a la moda digan que esta prenda se lleva para ocultar los calzoncillos largos... o que no se llevan calcetines. A propósito del zapato, es importante que esté reluciente, limpio de polvo y barro. ¡Nada más ordinario y chabacano que llevar zapatos sucios y sin lustrar! Dicen que esta costumbre viene del siglo pasado, cuando solamente llevaban el calzado limpio los acaudalados que viajaban en coche de caballos, evitando pisar la calle o el camino.

Aunque escaso de dinero, procuraba llevar siempre las botas refulgentes, ir al café y llevar un palillo de dientes, hechos que denotan al hombre bien tratado por la vida y bien colocado en su oficio... (Pérez Lugín)

Ropa femenina de ciudad

La moda anterior a la Gran Guerra (y que aún usan muchas señoras de cierta edad) no varía demasiado a la usada durante el último tercio del siglo XIX: faldas largas, rozando casi el suelo, traje cerrado, talle ajustado (en lo posible) pecho opulento (natural o de *relleno*) trasero pronunciado y aparatoso sombrero... Esta forma de vestir caracteriza a la mujer de clase acomodada, decente y con-



servadora. Frente a ellas, las jovencitas provocativas lucen la moda *de los alegres 20*: Inspiradas por la idea de que la guerra mundial no ha sido más que una pesadilla que se ha de olvidar, el modelo de muchacha moderna es una chica de pelo corto, fumadora, deportista y liberada... ¡y que enseña sus piernas (en ocasiones) hasta por encima de la rodilla, una parte del cuerpo que había sido invisible a los ojos de los hombres durante siglos!

Las faldas, pues, se van acortando progresivamente, la figura de la mujer tiende a ser más delgada y esbelta, sin caderas ni pechos excesivamente marcados. La nueva mujer hace deporte, y eso influye en la moda: faldas plisadas cortas (repetimos, justo para enseñar la rodilla) para jugar a tenis, pantalones de esquiar... Abundan los trajes-chaqueta, y causan un auténtico escándalo los nuevos modelos de ropa interior, de seda teñida de color púrpura, blanco, cereza, azul e incluso negro. El pelo se lleva estilo garçon: corto, a ras de las orejas, dejando la frente y la nuca al descubierto, pero con ondulación para dar volumen y tirabuzones al estilo de la actriz americana (de cine mudo) Mary Pickford.

Respecto al sombrero, se pone de moda un modelo parisino denominado *Cloche* (campana): Pequeño, de fieltro, que suele llevarse encasquetado hasta las cejas. Otros modelos que gozan de cierto éxito son los que imitan a los sombreros masculinos, más flexibles y de alas mucho más cortas. Por último, una tercera tendencia de la moda gusta de llevar cubrecabezas de formas insólitas, parecidas a cascos o a bolsos vueltos del revés.

Es la moda del ceñimiento inverosímil, agria, aceda, desenvuelta y picante, a la que se deforma con un desplazamiento del talle, en una aspiración efebiana, en una graciosa contradicción entre la línea auténtica del desnudo y la fingida de la desenvoltura... (Aguilar Catena)

Ropa obrera

Los trabajadores también suelen vestir terno (traje), más o menos usado, y de tela más basta que la de las clases medias. Eso sí, normalmente en lugar de sombrero (*que es de señoritos*) llevan gorra de visera o boina, pañuelo al cuello en vez de corbata y, en ocasiones, han de sustituir los carísimos zapatos por las mucho más económicas alpargatas. En el trabajo llevan unos amplios blusones, gorras y pantalones de tela basta, *uniforme* que a medida que transcurra la década irá siendo sustituido por los hoy clásicos *monos* azules.

Criadas lugareñas con las faldas hinchadas de refajos, una toquilla rosa liada al cuerpo y un pañuelo doblado en las rojizas manos: criadas mundanas vestidas de negro, enmarcados los rostros picarescos en mantilla de encaje y enguantadas de blanco las manos. A su lado iban los novios. Mocetones de trajes oscuros y acartonados, puro en la boca y pañuelo de seda en el cuello, o muchachos esbeltos y aseñoritados con botas de charol, boquilla de ámbar y sombrero Frégoli... (José Francés).

Ropa de campo

En el mundo rural hay escasa variación de modas con respecto a las décadas anteriores: Los hombres siguen usando blusa, pantalón, zamarra y alpargatas, y las mujeres vestido de falda larga hasta el suelo, delantal y mantón para cubrirse la cabeza y los hombros. Muchas mujeres campesinas visten de negro, pues siguen la costumbre (perdida en las ciudades) de guardar luto riguroso durante cierto tiempo, mayor cuando más cercano sea el parentesco con el difunto. En el caso de familiares próximos ha de ser durante varios años, por lo que en la práctica unos lutos se suman a otros. Las viudas, por su parte, habrán de llevarlo toda su vida.



Campesinos con ropa "de domingo"

Comer, beber, estar: el Restaurante y el Café

Hambrunas y harfazgos

Tradicionalmente, la comida es un signo de ostentación: El ascenso social consiste, entre otras cosas, en pasar de una dieta en la que se come cuando se puede (y lo que se tiene a mano) a otra basada en la sobreabundancia. Por ello, desde finales del siglo pasado, la mujer hermosa (y teóricamente sana) es la mujer rolliza. Frente a esta "cultura gastronómica", la mujer moderna lucha por romper los esquemas y tener un cuerpo más esbelto, vigilar lo que se come, hacer deporte... para escándalo y comadreo de propios y extraños, que no entienden cómo "pasa hambre" pudiendo comer de todo...

No se come. Se está en la moda del no comer. Se pica, se charla, se da al espíritu lo que se niega al cuerpo para que no aumenten las grasas... (Aguilar Catena)

Así pues, se considera una comida saludable (para quienes pueden permitírselo) un menú de paella, langostinos, solomillo con tomate, lengua de vaca, pollo con ensalada, crema de limón, postre y café...

Las clases populares han de contentarse con mucho menos. En las tabernas humildes de Madrid (y en muchas de las casas particulares) los platos que se sirven suelen ser a base de pedazos de bacalao, restos baratos de carne o despojos fritos. Por cierto, en Madrid y en muchos lugares de Castilla los platos populares han sido rebautizados con cierta ironía: las tripas fritas son *gallinejas*, patatas asadas sin más son *chuletas de la huerta*, unas briznas de bacalao rebozado reciben el nombre de *soldaditos de pavía*... y a un vasito de vino con un bizcocho se le llama un *chocolate*.

En las casas de huéspedes el menú no es mucho mejor. Pío Baroja hace en una de sus novelas una descripción harto representativa de lo que allí se come: *...una cantidad enorme de huesos, en los que no había casi nunca una piltrafa de carne. Hervía el osario en el puchero grande con garbanzos, a los que se ablandaba con bicarbonato, y con el caldo resultante se hacía la sopa, la cual, gracias a su cantidad de sebo, parecía una cosa turbia para limpiar cristales o sacar brillo a los dorados...*

Las cosas no son mucho mejores en el campo. Se piensa que se come mejor que en la ciudad, y ello no siempre es cierto. Los jornaleros andaluces, por ejemplo, viven de una dieta a base de pan, gazpacho, sopa de ajo, y potaje de garbanzos o habichuelas. En contadas ocasiones prueban la carne, pese a que muchos de ellos trabajan como pastores de los rebaños del *señorito* en cuestión. En el otro extremo de la península, la población de Ría de Arosa vive casi exclusivamente a base de lo que se pesca en el mar, principalmente sardinas.

No obstante, de cuando en cuando en el mundo rural se celebran fiestas multitudinarias, bajo el pretexto de un acontecimiento familiar (una boda, un bautizo) o colectivo (la fiesta del santo patrón, por ejemplo). Entonces se realizan banquetes realmente pantagruélicos, en los que los paisanos *alivian el estómago de penas*. Según Aranaz Castellanos una comida de fiesta en un pueblo vizcaíno consiste en: *Sopa de fideos gordos con azafrán, garbanzos con tocino y chorizo, carne de cocido con pimientos, guisote de cordero, pollos asados, arroz y sopas con leche, manzanas, nueces, mostachones y merengues.*

Por supuesto, estas hambres seculares con hartazgos esporádicos son cosa de las clases humildes, no de los caciques ni de los terratenientes. Un jornalero andaluz puede desayunarse con medio chusco de pan moreno y dos copitas de aguardiente, pero su amo seguramente lo hará con una copa de jerez y media docena de huevos pasados por agua.

La jerarquía social de la bebida

La misma diferenciación se encuentra en lo referente a la bebida: las clases populares beben vino, bebida considerada por ello tan vulgar y proletaria que en los ambientes realmente selectos solamente se ofrece a las visitas agua, ya sea con azúcar (uno o dos terrones) o *lisa* (es decir, sin azucarillo). Cuando tienen que celebrar algo, las clases acomodadas lo hacen con vinos franceses, sobre todo con champagne. Por su parte, los jóvenes "modernos" consumen bebidas extranjeras, especialmente martinis y *whisky and soda*, que es bebida de moda pese a que a muchos les resulte una pócima tan intolerable como el aceite de ricino. En caso de que no quieran beber alcohol, piden esa exótica bebida americana llamada *Coca-Cola*.



Menú de casa adinerada: Huevos Ninón, Muslos de pavo, Cebollas asadas (guarnición), Patas de cerdo, Ensalada de pimientos (guarnición), Tarta de Chocolate.
Recomendado por la revista **Vida Femenina**, ejemplar 1-14 de noviembre 1928.

Modales en la mesa

Comer en un restaurante de lujo o en un banquete de la alta sociedad puede ser una aventura para quien desconozca las elementales normas de la buena educación: La servilleta, por ejemplo, debe colocarse sobre las rodillas o colgada del pecho, nunca a un lado del comensal. Este deberá desplegarla al mismo tiempo que todos los demás, ni antes ni después, y jamás deberá doblar la servilleta al terminar. Es de tan mal gusto comer poco como comer hasta el hartazgo, ha de hacerse de manera moderada. Tampoco ha de llenarse en exceso la cuchara, ni beber más de un sorbo de la copa o vaso a la vez. Por supuesto, repugnancias tales como meterse los dedos en la boca, comer con la boca abierta, ofrecer a otros alimentos del plato de uno, tocar la comida con los dedos, limpiarse los labios con el pan, limpiarse ojos o nariz con la servilleta, hablar de porquerías, hacer señas a otro comensal o hablarle en susurros, sonarse en público, comer a dos carrillos, hablar con la boca llena, rebañar el plato, poner los codos en la mesa al comer o molestar a otros con los

Marcas









Automóviles nacionales: Elizalde, Ricart, Nacional de automóviles (creadora del célebre Pescara) y la Hispano Suiza, cuyo modelo 15-T de 1912 (deportivo descapotable) es bautizado como «Alfonso XIII». **Automóviles de importación:** Limousinas Chrysler-Pymount, coches Fiat, Overland, Citroen, Opel, Ford. Motocicletas Cleveland.

Plumas Waterman, el equipaje más útil. Máquinas de escribir Royal, Underwood, Reuinnston. Cámaras de fotografiar Kodak. Radios Atwater Kent, Granófonos Quillet, La Voz de su Amo, Regal (portátil, organice su verbena o fiesta donde quiera). Tabletas de chocolate Nelia. Ron Negrita, Licores Bardinet, Cavas Freixenet y Codorniu. Elixir Callol, remedio de los débiles. Pastillas del Dr. Andreu, contra la tos, Lejía Conejo. Jabones Heno de Pravia y Magno La Toja, fragancia única en el mundo. Cubitos de caldo concentrado Maggi. Harina Nestlé, hace a los niños fuertes. Leche condensada «La Lechera». Contra las leches adulteradas... Leche condensada «Sila», la mejor. Casa Rodó, confecciones para caballero. Pantaleoni Hnos, equipos completos para colegiales. Almacenes Jorba, de Barcelona. Sastrería Furest, ¡el auténtico corte inglés! Lámparas Metal, marca de calidad insuperable. Pianos Werner Steinway, (verticales y de media cola).

EL DEBATE 1920*

CREACIÓN DEL TERCIO EXTRANJERO

31 de Enero

Por Real Decreto del 28 de Enero ha sido creado un nuevo cuerpo militar, que llevará el nombre oficial de ***Tercio Extranjero***, y el nombre oficioso de "La Legión". Su organizador será el Teniente Coronel Millán Astray, y su base provisional el Cuartel del Rey, en Ceuta. Este cuerpo estará formado exclusivamente por voluntarios, tanto españoles como extranjeros. Las condiciones de enganche son las siguientes: Pasaporte y 2'50 ptas.. para el viaje, 600 ptas. como prima de enganche, a cobrar la mitad al ingresar y el resto en tercios al finalizar sus primeros tres años de servicio. Los haberes, en aumento progresivo, serán de 2 ptas. para comer, 0'85 ptas. para vestir y ahorrar y 1'25 ptas. en mano al día. Aquellos interesados pueden dirigirse a los banderines de enganche situados en Madrid, Barcelona y Valencia. No se les pedirá documentación alguna, por lo que aquellos que tengan cuentas pendientes con la justicia pueden dar un nombre falso y empezar una nueva vida... al servicio de la Patria.

Un intelectual condenado

Valencia, 16 de Septiembre

La Audiencia valenciana ha dictado hoy sentencia en la causa seguida contra el escritor Miguel de Unamuno por delito de injurias al Rey desde el diario El Mercantil Valenciano. La sentencia condena al señor Unamuno a dos penas de prisión mayor y al pago de 500 ptas. de multa.

Xauen, OCUPADA

Melilla, 20 de Octubre

Mientras el general Silvestre operaba en Melilla, Berenguer se proponía ocupar Xauen en el sector occidental. Xauen se encuentra a unos sesenta kilómetros de Tetuán, y se llega a ella por unos dificilísimos caminos, flanqueados de altas montañas y hondos barrancos. Su incorporación a nuestra zona suponía un objetivo de prestigio. Ciudad sagrada, había permanecido siempre oculta a los ojos de los europeos y, al poner su bandera en ella, España rompe un tabú que mucho habrá de influir en la pacificación del Protectorado. El Ejército Español, al enlazar además con las tropas francesas mandadas por el general Poeymerau en Uazzan, ha partido en dos el territorio dominado por El Raisuni.

Las operaciones de progresión hacia Xauen fueron precedidas de una intensa acción política. En ella jugó un trascendental papel un inteligente soldado: el teniente coronel Castro Girona. Disfrazado de nativo y hablando a la perfección la lengua del territorio, castro se introdujo en kábilas y poblados entablando contacto con jefes y notables hasta ganarse su voluntad, su confianza y su adhesión. Esta acción vino paralela a un recrudecimiento de la actividad enemiga, que se extendió a ambas orillas del Lucus, hostilizando también a los franceses. Xauen queda dentro del radio de acción de los guerreros montañeses; los habitantes de la Ciudad Santa, para su propia defensa, se vieron obligados a prestar oídos a Castro Girona y otros enlaces de nuestra Alta Comisaría. Berenguer, que vio llegado el momento de intervenir, lanzó sus fuerzas hacia adelante y ocupó, a finales de Septiembre, el Arbá de Beni Hassan, más tarde Dar Akkoba. Finalmente, el 14 de octubre, nuestras tropas entraban en Xauen. Esta noticia, unida a las del constante avance del general Silvestre en la zona oriental, hace pensar que el problema marroquí está llegando a su solución final.

ATENTADO CONTRA EL SR. LAYRET

Barcelona, 1 de diciembre

A última hora de ayer tarde el ex diputado a Cortes por Sabadell y ex concejal de dicho Ayuntamiento, don Francisco Layret i Foix, fue víctima de un atentado, resultando gravemente herido. La noticia circuló rápidamente por la ciudad causando gran sensación.

Según informes que estimamos fidedignos el suceso se desarrolló de la siguiente forma: Poco antes de las seis, el señor Layret bajó de su domicilio (...) para reunirse con la señora del concejal señor Companys (...) que lo esperaba para que la acompañara a ver al alcalde, señor Martínez Domingo, a fin de rogarle que se interesara por la libertad del sr. Companys.

El sr. Layret se dirigió desde la acera al automóvil, con el hombre que por su defecto físico (cojera) le acompañaba siempre, y al cruzar el arroyo se le echó rápidamente encima un sujeto que le hizo siete disparos a bocajarro. El sr. Layret cayó al suelo gravemente herido y bañado en sangre. (...) Los médicos de guardia le apreciaron las siguientes heridas: una en la frente, con orificio de salida por el parietal izquierdo, una en cada pómulo, otra en la axila derecha, dos en la espalda izquierda y otra en la nariz. El pronóstico es grave. (...) Según parece el agresor era un joven de unos 18 a 20 años, vestía traje azul de mecánico y gorra gris. (...) El estado del herido era desesperado y se le prodigaron todos los auxilios que aconseja la ciencia para reanimarle. Se intentó la transfusión de sangre, pero todo resultó inútil, falleciendo el señor Layret a las diez de la noche.

El Señor Layret estudió la carrera de abogado, como alumno libre en esta Universidad. Empezó su carrera política en la Escolar Republicana, y en 1905 fue elegido concejal por el Partido Radical, habiendo desempeñado los cargos de teniente de alcalde, presidente de la comisión de Hacienda y alcalde accidental.

Posteriormente ingresó en el movimiento de Solidaridad Catalana, y últimamente formaba parte del partido republicano catalán, habiendo representado en las pasadas Cortes el distrito de Sabadell. (D.E.P, La Vanguardia).

ESTE NUMERO HA SIDO VISADO POR LA PREVIA CENSURA

Anuncios por palabras

SE NECESITA grupo de hombres de 21 a 40 años, a ser posible con experiencia militar, para expedición arqueológica en el estado de Guerrero (México). Buena remuneración. Interesados presentarse en la habitación 201 del hotel Continental, hoy a las 17 h.

†

Necrológicas

4 de Enero

Benito Pérez de Galdós, escritor, célebre en España por su serie de novelas históricas Los Episodios Nacionales. También fue periodista, dramaturgo y político liberal, y publicó varias novelas de realidad cotidiana y crítica social. Muerto en Madrid, una impresionante manifestación acompañó a sus últimos restos hasta el cementerio de la Almudena. Había nacido en Las Palmas de Gran Canaria en 1843.

28 de Febrero

Pompeyo Gener, polígrafo, paleógrafo, escritor y arqueólogo. Hombre de extraordinaria cultura, estudió las carreras de Medicina, Ciencias Naturales y Farmacia. Escribió numerosas obras, entre las que destacan La muerte y el Diablo, Patología literario-contemporánea, Herejías, y Literaturas malsanas. Ha muerto en Barcelona olvidado, arruinado y loco de atar.

11 de Julio

Eugenia María de Montijo de Guzmán, condesa de Teba, emperatriz de Francia. Hija segunda del conde de Montijo, grande de España, casó en 1853 con Napoleón III. Tras la caída del emperador fijó su residencia en Inglaterra, en la corte de la reina Victoria. Realizaba esporádicos viajes a España, y en uno de ellos encontró la muerte. Había nacido en Granada en 1826.

15 de Agosto

Miguel Moya, director durante dieciséis años de "El Liberal" y presidente de la Asociación de la Prensa. Gran cronista de nuestro tiempo, fue diputado en las Cortes entre 1886 y 1890 por el distrito de la Habana.

EL TERRORISMO PROSIGUE SU ACCIÓN

Madrid, 15 de Diciembre

Toda España, o la mayor parte de sus ciudadanos, gime bajo el imperio del terrorismo. A las muertes de Yarza, Boente y Toledo, en Zaragoza, ha seguido recientemente el estallido de una bomba en el salón Pompeya de Barcelona, que ha producido dos muertos y numerosos heridos. El trasatlántico Alfonso XIII, recientemente botado en los astilleros bilbainos, fue incendiado el 26 de noviembre. Cuatro días más tarde cayó muerto a tiros, en plena calle y a la luz del día, el abogado y diputado catalán Francisco Layret, ferviente defensor de los elementos obreristas. Se culpó de ello al Sindicato Libre. En represalia, poco después fue abatido el ex gobernador de Bilbao señor Regueral.

La indignación que todos estos hechos producen en Barcelona tiene su más sonora expresión en la manifestación de protesta organizada en la Ciudad Condal, con más de seis mil personas, que se presentaron gritando y pidiendo justicia y seguridad ante el Hospital Clínico, donde habían sido internados los diecisiete heridos (varios ya fallecidos) del atentado al salón Pompeya. Las autoridades, ante el cariz que presentaba la situación, se vieron obligadas a retrasar el entierro de las víctimas, por temor a que se convirtiera en lo que fue: una enorme manifestación de duelo y protesta, con cierre de establecimientos y paro de la circulación rodada. (José Mª Pemán)

*Las distintas cabeceras de los diarios han sido escogidas aleatoriamente entre los de la epoca. Los contenidos no tienen porque estar relacionados necesariamente con el color político del diario o su zona de influencia.

pies son motivo de ostracismo social y, en un restaurante de lujo, pueden ser motivo de expulsión del local. Por ello causan escándalo las muchachitas y los jóvenes de hoy, que sin hacer caso de las buenas costumbres escandalizan a sus mayores cruzando las piernas e incluso fumando en público.

Los criados o los camareros de los restaurantes realmente selectos deberán ir vestidos con frac y corbata negra (para diferenciarlos de los señores, que usan pajarita con dicha prenda). Se mantendrán en un discreto segundo plano, impasibles, siempre dispuestos a volver a servir comida o bebida al comensal que tenga necesidad de ello. Las copas deberán quedar mediadas, siendo nuevamente llenadas cuando el comensal halla bebido aproximadamente la mitad de su contenido. En caso de que éste no quiera más, simplemente pondrá un momento la mano encima de la copa cuando el camarero vaya a escanciarle la bebida. Respecto a la comida, el camarero volverá a poner comida en el plato semi vacio mientras uno de los cubiertos utilizados no esté colocado encima del mismo, retirándolo si lo está. ¡Cuantos nuevos ricos han visto estupefactos como un impasible camarero les retiraba un plato de exquisita sopa apenas empezado porque cometieron la indelicadeza de dejar la cuchara dentro! El comensal puede felicitar o amonestar al cocinero según cómo coloque los cubiertos encima del plato: si están juntos significa que ha quedado satisfecho con la comida, en caso de ponerlos cruzados sobre el plato indica con ello que el plato no ha sido de su agrado.

Sobremesa y tertulia

A media tarde es costumbre hacer tertulia, conversación amable y distendida entre varias personas, y que desde finales del siglo pasado es un verdadero pasatiempo nacional. La alta sociedad suele organizar visitas programadas, normalmente un día a la semana, donde a veces la tertulia viene acompañada de cena y baile para los íntimos de la familia. Otras tertulias domésticas se acompañan de un ***lunch*** (merienda ligera) o de un té. Por el contrario, las clases populares han de contentarse con hacer la tertulia en el rellano de la escalera, el patio de la casa, el zaguán de las misma o en el comercio de algún amigo.

Sin embargo, la tertulia es característica de las clases medias, y se realiza en el casino (en los pueblos) o en los cafés (en la ciudad). Mientras que las visitas programadas son un deber social, los contertulianos no tienen nunca obligación de asistir, aunque es habitual que un grupo de amigos se vea más o menos diariamente a media tarde, a tomar un cafetillo y un vaso de agua, hablando de temas diversos y afines al grupo, desde acontecimientos políticos hasta corridas de toros, pasando por cuestiones de religión, de mujeres, charlas literarias o filosóficas... cuando no se critica abierta (o solapadamente) la política del gobierno en funciones. Aunque no faltan chivatos y confidentes (en especial en tiempos de Primo de Rivera) estos ***conspiradores de café*** son considerados, normalmente, como inofensivos, "a los que toda su fuerza se les va por la boca..."



Más que un café, el Progreso era un antónimo. Media docena de veladores de mármol desportillado, sillas centenarias, un suelo de madera que crujía bajo los pies, polvorientas cortinas y media luz. Fausto, el viejo encargado, dormitaba junto a la puerta de la cocina, desde la que llegaba el agradable aroma de café hirviendo en su puchero. Un gato escuálido y legañoso se deslizaba con aire taimado bajo las mesas, al acecho de hipotéticos ratones. En invierno, el local olía constantemente a humedad y grandes manchas amarilleaban el papel de la pared. En ese marco, los clientes conservaban casi siempre puestas las ropas de abrigo, lo que suponía un manifiesto reproche a la decrépita estufa de hierro que solía rojear débilmente en un rincón (Arturo Pérez-Reverte).

¿Qué hacer? Ocios, distracciones y pasatiempos

Entretenimientos caseros

Tanto las clases altas como las bajas juegan a las cartas. No obstante, en ambientes selectos "y modernos" se juega (con algo de afectación) al bridge inglés o al póker americano, desdeñando por vulgares los tradicionales tute, brisca y mus que se siguen jugando tanto entre la burguesía como entre las clases populares. Otros juegos muy populares en cualquier ambiente son el dominó, las damas y el ajedrez. También el billar, aunque por el lujo que representa tener una mesa en casa se ha convertido en un entretenimiento para gente distinguida. No obstante, las clases populares pueden acceder a él en las mesas dispuestas para ello en ciertos cafés y casinos.

En la Primavera de 1925 llega a España, procedente del mundo anglosajón, la moda de los cross wod puzzles, "rompecabezas de palabras cruzadas". Pronto todos los periódicos propondrán a sus lectores su crucigrama diario. Los niños juegan al juego de la Oca, a la lotería, al diábolo y al yo-yo, entretenimiento de moda en Estados Unidos a partir de 1926, y que se extiende rápidamente por todo el mundo.

Entre las clases medias es muy popular la radio, y especialmente el fonógrafo, también llamado gramófono, con el que pueden escucharse las melodías y canciones impresas en discos. El aparato suele medir unos 45 x 45 x 34 cm, y pesar unos 10 kg. Evidentemente, los hay mayores, que ocupan un mueble entero y alcanzan la altura del pecho de un hombre. Pero también los hay portátiles, como los que fabrica la marca Regal en 1929. Los discos son de dos tamaños: los de 25 cm. de diámetro, con una duración de unos tres minutos por cada cara; y los de 30 cm. con una duración de unos cinco minutos.

"Salir": Bailar, ir a espectáculos, apostar

¡Estamos en los *Alegres años 20*! En los locales de moda o en las fiestas privadas los jóvenes modernos, de clase alta o media alta, practican con entusiasmo los nuevos bailes de moda, al son de extrañas melodías llegadas de los bárbaros Estados Unidos de América: El Charlestón, el Cake-walk, el Yale, el Blue, el Black-Bottom, el Fox-trot, el Jazz...

El jazz, naturalizado americano del Norte, no es sino africano del Centro, y hay tribus negras de las orillas de los grandes lagos que podrían reclamar patente de invención y aún derechos de autor a los explotadores de instrumentos y músicos de jazz-band, plaga de hoteles, restaurantes, cafés y cabarets del mundo entero.

Los negros de esas tribus manejan para celebrar las fiestas el jazz original: artefacto de cañas de bambú, cobres y tambores, con el que los maestros compositores de color han logrado, sin plagiar, como los blancos, e inspirándose en la naturaleza, un ruido onomatopéyico lo más parecido posible a la infernal algarabía de los monos reunidos libremente en sus cuarteles de la selva (...) Esto es el jazz en sus comienzos (...) Los negros lo aprendieron de los simios (...) Los blancos lo imitaron de los negros (...) Y en la sonrisa de los jazzbandistas de color, que son centro y alma de todas las buenas orquestas de jazz, hay la satisfacción de una venganza contra la raza opresora y desdeñosa al contemplar a los bailarines blancos del gran mundo en sus contorsiones simiescas, viviendo esa hora suprema de su "gran vida", que se parece tanto a la última hora de la tarde, a la hora más animal de la vida de los cuadrúmanos de la selva tropical... (Antonio G. de Linares)

En los ambientes selectos tradicionales, no obstante, se sigue bailando el siempre elegante vals. En los círculos bohemios aún puede escucharse y bailarse el tango, venido de nuestra hija pródiga, la Argentina, poco antes de la Gran Guerra. Por su parte, en las verbenas y fiestas de pueblo o barrio las clases populares siguen bailando el chotis y los bailes de siempre.

En la ciudad también se puede ir al Teatro (sólo en Madrid hay once teatros dedicados exclusivamente al *genero chico* que venden más de 12 millones de entradas al año, y en 1927 se estrenan más de un centenar de obras nuevas); a la Opera (ya sea en el Teatro Real de Madrid hasta 1925 o en el teatro del Liceo de Barcelona), donde las clases privilegiadas acuden especialmente a lucirse y relacionarse; a la Zarzuela, la "Opera" de las clases medias y bajas, que cuenta con una gran aceptación entre el público; y al *Cinematógrafo* o Cine, espectáculo novedoso, llegado a nuestro país en 1896 (el mismo año de su presentación en París), que despierta gran interés. Al principio es un añadido más de los espectáculos de variedades (pase de película más canciones o baile), pero pronto se instalará definitivamente como espectáculo en sí mismo. En 1907 hay ya más de 15.000 aparatos de cine, y varios teatros se reconvierten para poder exhibir el nuevo espectáculo.

En el campo es corriente la figura del *hombre del cine*, que recorre los pueblos para, durante las ferias o fiestas mayores, instalar en la plaza mayor (previo permiso y pago de licencia) una gran sábana extendida donde proyectar por la noche las películas. Los espectadores se sientan en sillas de tijera proporcionadas por el organizador del espectáculo, o se traen su propia silla de casa. La plaza está más o menos cerrada para que solamente entren los que paguen la correspondiente entrada, pero nada impide a los niños (y a los mayores tacaños o faltos de medios) colocarse detrás de la sábana, viendo las escenas al revés pero gratis.

Las películas serán mudas hasta 1927, cuando Hollywood produce la primera película sonora: *El cantor de jazz.*



Fonógrafo Quillet: ¡Un lujo a su alcance!

... Caja de elegante ebanistería, dividida en dos partes: una contiene el motor y la otra, en forma de pirámide abierta por el exterior del ángulo, recoge el tubo que arroja las vibraciones producidas por el diafragma; las paredes de esta pirámide son de abeto de Bohemia, madera con la que se fabrican los contrabajos. Posee plato de 30 cm. de diámetro recubierto de fieltro, permitiendo tocar los discos de mayor tamaño; tapa superior con bisagras y puerta anterior (en la parte de abajo), para subirla más o menos, según se quiera graduar el sonido del aparato... *(Blanco y Negro, 9 de diciembre de 1923)*

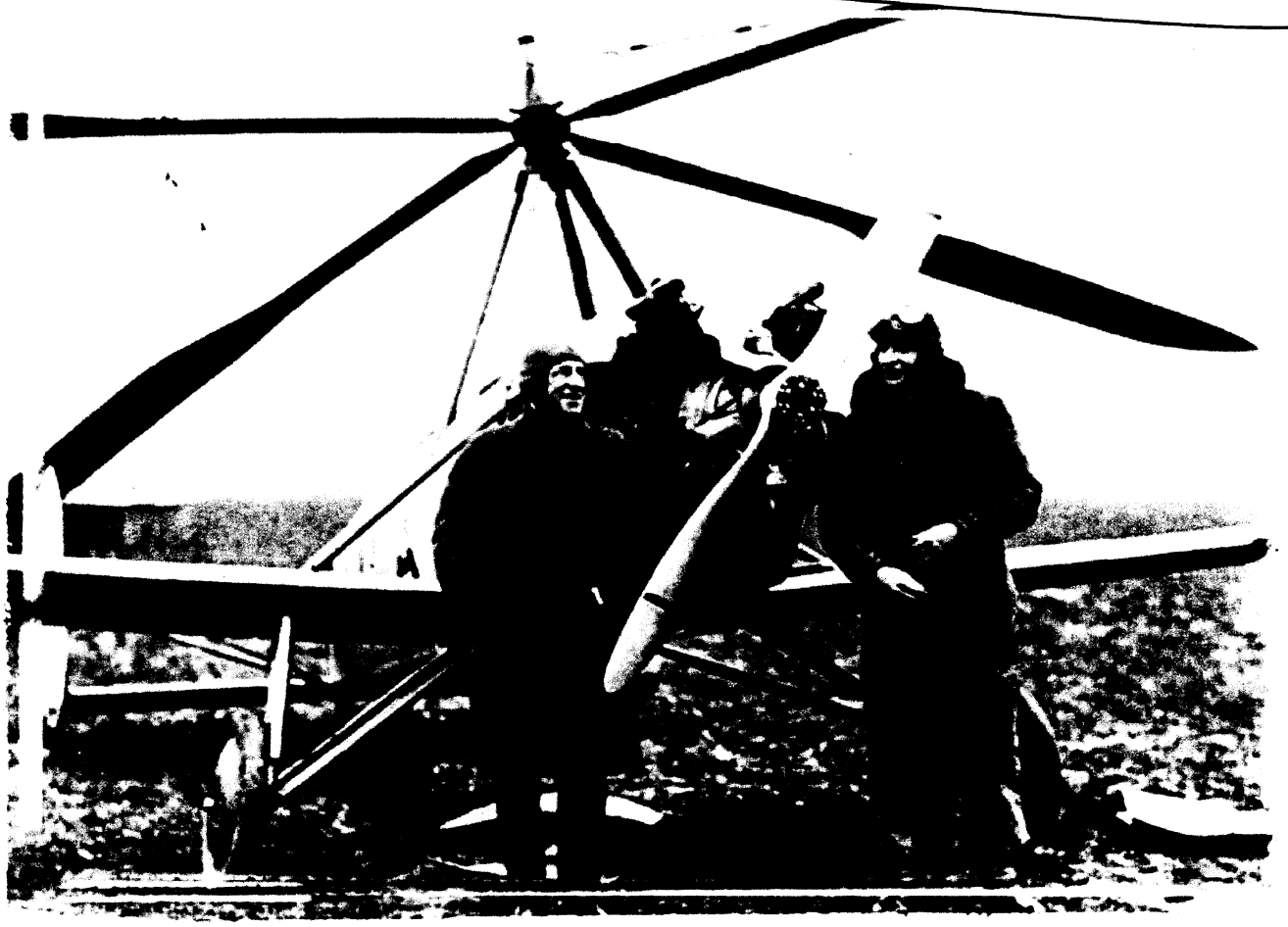
El cine español

El 15 de Mayo de 1896, apenas unos meses después de su presentación en París, se realiza en el hotel Rusia de Madrid la primeras proyección de cinematógrafo en la península. El nuevo invento despertó un éxito insospechado, y no fueron pocos los que, con máquinas construidas muchas veces por ellos mismos a imagen y semeganza del ingenio de los Lumiere, empezaron a filmar escenas de la vida cotidiana española. Pioneros de nuestro cine son Segundo Víctor Aurelio Chomón, los hermanos Baños, y el catalán Fructuoso Gelabert, que obtuvo gran éxito filmando películas cómicas, siendo el primero que se atrevió en nuestro país a rodar adaptaciones de obras de teatro. (Concretamente «*Tierra Baja*» y «*María Rosa*»).

Hacia 1910 empezaron a nacer las primeras empresas «serias», en su mayor parte catalanas: Hispano Films, Films Barcelona, Barcinógrafo (que tiene en exclusiva a la gran estrella Margarita Xirgu) y Studio Films. Se dedican principalmente a la producción de películas cómicas y seriales de ocho partes o más (cómo el famoso «*Barcelona y sus misterios*»), siempre con presupuestos bajísimos. Ya en la década de los veinte, el cine se nutre principalmente de adaptaciones zarzueleras, teatrales o literarias. Los directores más de moda son José Buché, Fernando Delgado, Francisco Camacho, Florián Rey, el experimental Nemesio M. Sobrevila y Francisco Elías, que rodó en 1929 la primera película sonora española: El misterio de la Puerta del Sol, una comedia sobre el mundo del cine.

Cartelera de Cine

1920	El gabinete del Doctor Caligari. Cine expresionista
	Intolerancia, de Wark Griffith
1921	El Chico, de Charlie Chaplin
1922	Nosferatu, el Vampiro, de F. W. Murnau
1923	El Padre Juanico,
	(adaptación de una obra de Angel Guimerá)
	Mujeres frívolas, con Ramón Rovazzo
	La Opinión pública, de Charles Chaplin
	El Signo del Zorro, con Douglas Fairbanks
1924	Los Nibelungos, de Fritz Lang
	La Madona de las rosas, de Jacinto Benavente
1925	El acorazado Potemkin, de S. M. Eisenstein
	La Quimera del oro, de Charles Chaplin
	El rey de los cowboys, con Buster Keaton
1926	Quo Vadis?, con Emil Jannings
	La Fiesta del Mar, con John Barrymore
	Don Juan, de Alan Crosland
1927	Metrópolis, de Fritz Lang
	El cantor de Jazz, primera película sonora
	El séptimo cielo, con Janet Gaynor y Charles Farrell
1928	Un perro andaluz, de Luis Buñuel y Salvador Dalí
	Sangre y Arena, con Rodolfo Valentino
	El Navegante, con Buster Keaton
1929	El de Wall Street, con George Barcoft
	y Olga Baclamova.
	La marcha nupcial, con Eric von Stroheim y Fray Wray
1930	Toda una vida, con Carmen Larrabeite
	La bodega, con Conchita Piquer
	La fierecilla domada, con Douglas Fairbanks
	y Mary Pickford



Otra posibilidad de distracción es acudir a un *Café-concierto* o Café-cantante. En el primero se puede cenar y asistir a un espectáculo de variedades o escuchar a una pequeña orquesta ejecutar un concierto. En el segundo, de inferior categoría, el espectáculo no pasa de un/a cantante acompañado/a de un par de músicos. Pero a cambio ofrece reservados para citas privadas (o galantes) y en ocasiones es tapadera de algún garito de juegos de azar más o menos legal. Este tipo de cafés es muy popular en Barcelona.

Evidentemente, también se puede ir a jugar a los Casinos. Especialmente en los pueblos, éstos establecimientos son el núcleo de la vida social: En el casino se hace tertulia, se lee el periódico, se toma café, se saluda a amigos y conocidos y hasta se apalabran negocios... además de poder jugar, más o menos de tapadillo, a los juegos de azar y de envite (apuesta) muchos de los cuales están rigurosamente prohibidos por la autoridad gubernamental.

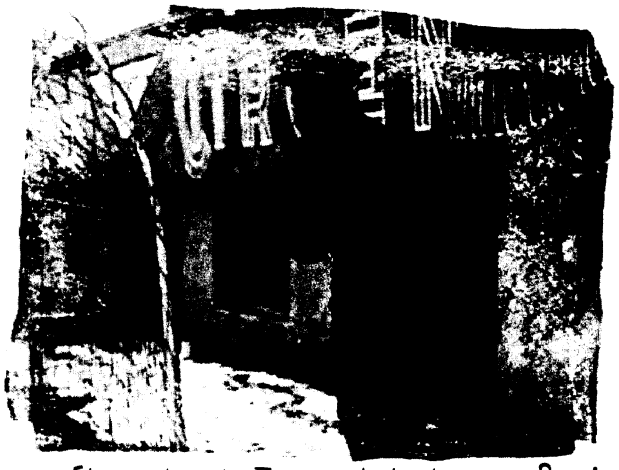
Toros y fútbol

Otro de los grandes espectáculos que apasionan a todo tipo de clases sociales es el de los toros. Las tertulias acerca de éste o aquél torero suelen ser apasionadas, en ocasiones hasta encendidas, sobre todo en el sur.

Los grandes toreros de la década de los 20 son ***Joselito*** (que morirá al poco de una cornada en la plaza de Talavera de la Reina), ***Juan Belmonte***, el maestro indiscutido, ***Domingo González «Dominguín»***, ***Antonio Márquez***, ***Rafael Vega de los Reyes «Gitanillo de Triana»***.

Sin embargo, a la llamada ***fiesta nacional*** no le falta competencia: los deportes de masas se van imponiendo cada vez con más fuerza, en especial el fútbol. Se vive con interés la disputa por la Copa del Rey, máximo trofeo futbolístico (la competición de liga bajo el sistema inglés no se pondrá en vigor hasta la temporada 1928/1929). No obstante, la mayor parte de los partidos son amistosos, y en ellos los equipos se enfrentan sin disputarse ningún título o clasificación.

Las clases privilegiadas, por su parte, gustan de practicar también el deporte, el ***sport***, tenido por cosa saludable y de moda, en especial entre la juventud moderna. Pero practican los deportes «con clase»: tenis, hípica, golf y esquí.



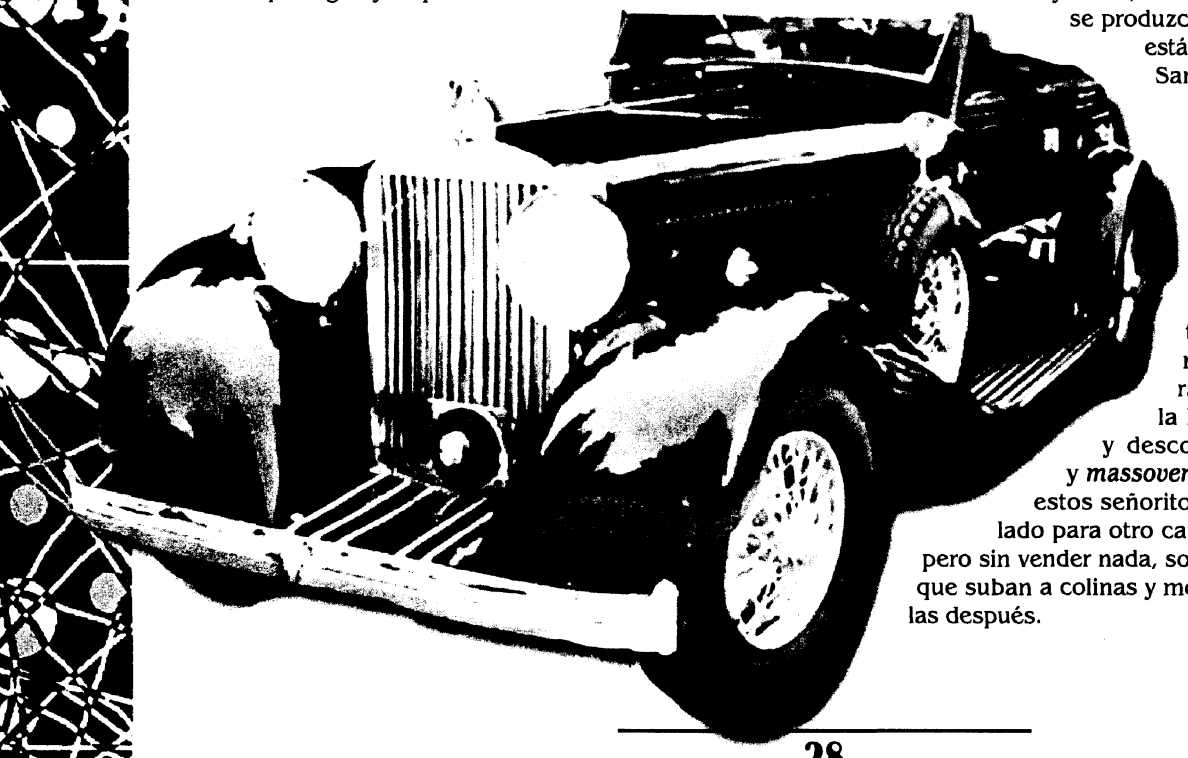
El guardameta Zamora helándose en Sarria

Turismo

Desde mediados del siglo XIX la clase alta empieza a poner de moda el veraneo. San Sebastián es la residencia aristocrática veraniega por excelencia, ya que allí acostumbran a pasar los meses de estío los monarcas españoles. Todo miembro de la alta sociedad que se precie (o burgués enriquecido que aspire a llegar hasta ella) debe pasar sus vacaciones de Verano allí. Como en otras cosas, las clases medias procurarán imitar en lo posible a los privilegiados, yéndose a playas de «segunda categoría», casi siempre en el norte. Pocos serán los que optarán por disfrutar las más suaves playas mediterráneas, simplemente porque «no están de moda».

Evidentemente, para tomar un baño de mar hay que ir provisto del pertinente ***traje de baño***. Consiste en una camiseta larga de mangas cortas, unida a un pantaloncito que llega hasta medio muslo. Es casi idéntico para hombres y para mujeres, aunque éstas últimas deben llevar además una especie de falda corta. El conjunto se complementa con gorro, zapatillas y una corta capa, para no pasar frío ni (en las mujeres) enseñar partes de la espalda desnuda, ya que el traje en cuestión se abotona por detrás.

Causa gran escándalo la moda extranjera del ***maillot***, camiseta larga sin mangas que cubre solamente hasta las ingles, unida a un brevísimo slip (pantalón muy corto). Evidentemente, para que no se produzcan transtornos, el maillot está prohibido en las playas de San Sebastián.



En Cataluña el nacionalismo impulsa un nuevo tipo de turismo: el excursionismo. El catalán realmente catalanista se siente en la obligación moral de recorrer su patria, visitando sus rincones más pintorescos y sus parajes más agrestes... ante la lógica sorpresa, estupor y desconfianza de los ***pagesos*** y ***massovers***, que no entienden que estos señoritos de ciudad vayan de un lado para otro cargados como buhoneros, pero sin vender nada, solamente para caminar, ni que suban a colinas y montañas para luego bajarlas después.

Lista de Precios

Salarios

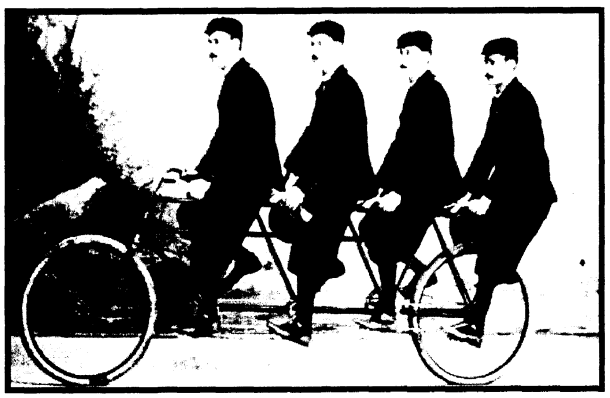
Sueldo de una criada:..... 40 ptas.
Sueldo de una cocinera:..... 50 ptas.
Sueldo de una secretaria:..... 100 ptas.
Sueldo de un empleado de ferrocarril:..... 100 ptas.
Suelo de un criado-mayordomo:..... 100 ptas.
Sueldo de dependiente:..... 150 ptas.
Sueldo de maestro de escuela:..... 150 ptas.
Sueldo de un periodista:..... 250 ptas.
Sueldo de un funcionario medio:..... 300 ptas.

Jornal de un peón agrícola:..... 2 ptas.
Jornal de un peón albañil:..... 2'80 ptas.
Jornal de un obrero:..... 3 ptas.
Jornal de un minero:..... 3'50 ptas.
Jornal de un obrero especializado:..... 6'80 ptas.

Clases particulares:..... 2 ptas./hora
Colaboración de una gran firma (político, escritor consagrado) en periódico importante:..... hasta 100 ptas.
Día de representación (para actor de teatro famoso):. 75 ptas.

Transporte

Bicicleta:..... 250 ptas.
Motocicleta:..... 1.500 ptas.
Coche de segunda mano:..... 500 ptas.
Coche nuevo, barato:..... 6.000 ptas.
Coche normal:..... 10.000 ptas.
Coche de lujo (limousina o similar):..... hasta 40.000 ptas.
Caballo de monta:..... 10.000 ptas.
Billete de tranvía..... 10 ctm.



Alojamiento

Un día a pensión completa:..... 6 ptas.
Una semana a pensión completa:..... 30 ptas.
Un mes a pensión completa:..... 100 ptas.
Una noche en un tugurio: (¡cuidado con las chinches!)... 1 pta.
Alquiler de un piso:..... 75-110 ptas./mes
Piso de 3/4 habitaciones:..... 850 a 1.000 ptas.
Casa unifamiliar:..... 4.000 ptas.
Casa de campo:..... 6.500 ptas.
Un edificio de 5 pisos:..... 100.000-250.000 ptas.

Comida y bebida

Menú en casa comidas modesta:..... 2'50 ptas.
Menú en restaurante normal:..... 4 ptas.
Menú en hotel de lujo:..... 12-14 ptas.

Barra de pan:..... 50 ctm.
1 kg. de carne de vaca:..... 3'15 ptas.
1 kg. de carne de oveja:..... 3 ptas.
1 kg. de carne de cerdo:..... 5 ptas.
1 kg. de bacalao:..... 2'55 ptas.
1 kg. de merluza:..... 3'70 ptas.
1 kg. de sardinas frescas:..... 1'80 ptas.
Huevos (una docena):..... 2'58 ptas.
Langosta (1/4 kg.):..... 3'50 ptas.
Langostinos (1/4 kg.):..... 2 ptas.
Cubito de caldo Maggi:..... 10 ctm.
1 kg. de patatas:..... 30 ctm.
1 kg. de garbanzos:..... 1'20 ptas.
1 kg. de arroz:..... 0'85 ptas.
1 kg. de judías secas:..... 1 pta.
Tableta de chocolate:..... 0'75 ptas.
Turrón de Jijona:..... 8 ptas.
Mantequilla:..... 7 ptas.
Un bote de mostaza:..... 2 ptas.
Lata de salmón ahumado:..... 1'30 ptas.

Una taza de café:..... 0'25 ptas.
Una taza de té:..... 0'40 ptas.
Una taza de chocolate:..... 0'75 ptas.
Ídem, a la francesa:..... 1 pta.
Leche fresca (1 litro):..... 75 ctm.
Una jarra de cerveza:..... 50 ctm.
Ídem, de importación:..... 2 ptas.
Una Coca Cola:..... 35 ctm.
Una gaseosa:..... 25 ctm.
Vaso de Horchata:..... 50 ctm.
Licores:..... 2 ptas.
Copa de Jerez:..... 40 ctm.
Litro de vino peleón:..... 60 ctm.
Una botella de vino de marca:..... 7 ptas.
Una botella de Champagne:..... 8'25 ptas.

Desayuno completo:..... 1 pta.
Desayuno inglés:..... 2 ptas.

Ropa

Sombrero:..... 15 ptas.
Canotier (sombrero de paja):..... 5'50 ptas.
Abrigo:..... de 40 a 95 ptas.
Abrigo caro:..... 150 ptas.
Abrigo de pieles:..... 7.000 ptas.
Gabardina:..... 50 ptas.
Traje de caballero:..... 125 ptas.
Chaqueta, blusa y pantalones de hombre:..... 30 ptas.
Suéter de señora:..... 25 ptas.
Blusa de señora:..... 2'25 ptas.
Vestido señora:..... 25 ptas.

Vestido de fiesta: ..... 60 ptas.
Vestido de niño: ..... 1'75 ptas.
Camisa: ..... 3'95 ptas.
Bufanda de seda: ..... 6'50 ptas.
Corbata de seda: ..... 1 pta.
Medias de seda: ..... 2'85 ptas.
Calcetines caballero: ..... 0'65 ctm.
Alpargatas: ..... 4 ptas.
Guantes de piel: ..... 7 ptas.
Zapatos de hombre: ..... 23 ptas.
Zapatos de mujer: ..... 20 ptas.
Zapatos de niño de charol: ..... 9 ptas.

Pijama: ..... 19'50 ptas.
Traje de baño: ..... 8 ptas.

Aseo personal

Maquillaje: ..... 2'50 ptas.
Una pastilla de jabón: ..... 1'50 ptas.
Un lápiz de labios: ..... 0'25 ptas.
Una botella de colonia (medio litro): ..... 6'75 ptas.
Una bolsa neceser (completa): ..... 35 ptas.
Media docena de paños higiénicos (compresas): ..... 1'85 ptas.

Precios de barbería

Afeitado: ..... 0'75 ptas.
Corte pelo raso: ..... 0'75 ptas.
Ídem para atrás o raya: ..... 1 pta.
Ídem a la parisién: ..... 1'50 ptas.
Servicio de brillantina: ..... 0'25 ptas.
Fricción colonia: ..... 0'50 ptas.
Corte de pelo señora: ..... 1 pta.

Espectáculos

Teatro: ..... de 0'35 cm a 1'50 ptas.
Entrada de Fútbol: ..... 2'10 ptas.
Toros: ..... 1'25 ptas.

Muebles y menaje

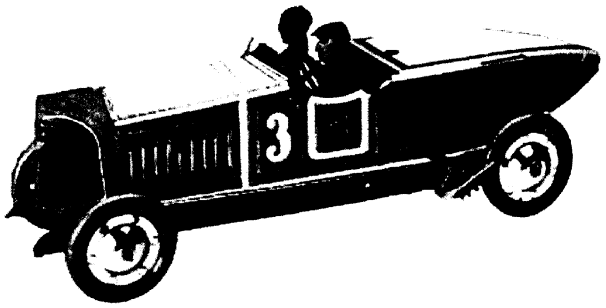
Dormitorio completo, de lujo: ..... 450 ptas.
Comedor completo, de lujo: ..... 350 ptas.
Cuarto de baño completo: (bañera, wc, bidet): ..... 315 ptas.
Billar: ..... 450 ptas.
Piano: ..... 650 ptas.
Mesa de madera: ..... 19'25 ptas.
Silla de madera: ..... 9'20 ptas.
Percha de madera: ..... 2 ptas.
Lote de 3 cazuelas: ..... 14'50 ptas.
Cubertería: ..... 18'40 ptas.
6 vasos: ..... 4'65 ptas.
6 copas: ..... 6 ptas.
12 platos: ..... 5 ptas.
Juego de sábanas bordadas: ..... 6'15 ptas.
Una manta: ..... 9'75 ptas.

Artículos de oficina

Máquina de escribir: ..... 250 ptas.
1 archivador: ..... 0'20 ptas.
100 hojas de papel carbón: ..... 4 ptas.

Juguetes

Patinete: ..... 25 ptas.
Cocina de juguete: ..... 19 ptas.
Muñeca: ..... 2'90 ptas.
Cochecitos de cuerda: ..... 4'50 ptas.



Objetos de uso personal

Paraguas: ..... 12 ptas.
Gafas: ..... 5 ptas.
Encendedor: ..... 4'25 ptas.
Reloj: ..... de 25 a 40 ptas.
Abrelatas: ..... 0'50 ptas.
Pluma estilográfica: ..... 20 ptas.

Armas de caza

Escopeta de importación, 5 tiros: ..... 700 ptas.
Escopeta de importación, 2 tiros: ..... 250 ptas.
Escopeta nacional, 2 tiros: ..... 170 ptas.
Carabina de importación: ..... 700 ptas.

Varios

Cámara fotográfica: ..... 21 ptas.
Prismáticos: ..... 60 ptas.
Estufa de petróleo: ..... 40 ptas.
Revista de moda: ..... 0'50 ptas.
Raqueta de tenis: ..... 25 ptas.
Pelota de fútbol: ..... 6'75 ptas.
Armónica: ..... 45 ptas.
Fonógrafo: ..... 350 ptas.
Aparato de Radio: ..... 1.100 ptas.
Disco: ..... 3 a 5 ptas.
Remedio contra la calvicie: ..... 6 ptas.
Diente de oro: ..... 25 ptas.
Dentadura postiza: ..... 150 ptas.
Cajetilla de tabaco (según marca): ..... de 0'50 a 3'50 ptas.
Saco de 40 kg. de carbón: ..... 6'30 ptas.

Precios y Dinero

Salarios

La jornada laboral suele ser normalmente de 8 h. de lunes a sábado, aunque en muchos trabajos se acostumbra a trabajar media hora más de lunes a viernes para trabajar solamente por la mañana los sábados. Le llaman *la semana inglesa*. En contrapartida, en el campo y en algunas fábricas pueden llegar a trabajarse doce horas seguidas o más.

Solamente los funcionarios del estado tienen derecho a dos semanas de vacaciones pagadas. El descanso estival que realizan algunas empresas privadas, la mayor parte de las veces simplemente no se paga.

La diferencia entre ***sueldo*** y ***jornal*** es que el primero se cobra por meses, mientras que el segundo es por días (jornadas) trabajadas. Así que días festivos o de enfermedad... no se cobran.



Posesiones españolas

En el **norte de Africa** ejercemos el protectorado sobre la zona septentrional de Marruecos, y poseemos en plena soberanía las plazas de Ceuta y Melilla, así como algunos islotes o peñones adyacentes a la costa marroquí.

En el NO de Africa poseemos el Sáhara español o Río de Oro, y el territorio de Ifni o Santa Cruz de Mar Pequeña; y en el golfo de Guinea: Fernando Poo, Annobón, Corisco, Elobey Grande, Elobey Chico y el territorio del Rio Muni, o Guinea Continental Española.

Desde 1912 extendemos nuestra dominación sobre la zona septentrional del Imperio de Marruecos, comprendida entre el río Muluya, el mar Mediterráneo, el Océano Atlántico, el paralelo 35°, el río Lucus y una línea arbitraria hacia el E. que llega hasta el Muluya. Su extensión es de 28.200 km2.

El territorio comprende las provincias marroquíes de El Rif, Yebala, y parte de otras, como las de Sennhaya, El Garb, etc. Posee algunas regiones notables por su fertilidad, con valles risueños y pintorescos, y montes cubiertos de árboles, especialmente en la parte occidental. No obstante, por falta de humedad, el terreno presenta en muchas comarcas apariencia de pobreza, y la agricultura está muy descuidada; empero es grande su riqueza en yacimientos de hierro y otros minerales. Las principales producciones son: naranjas, higos, uvas, alpiste, lana, alfombras, cueros, hierro, plomo, etc.

La capital del Protectorado es Tetuán (50.000 hab.) que los árabes suelen llamar «la ciudad de las fuentes» por sus abundantes aguas y «la ciudad santa» por sus muchas mezquitas, tiene alfarerías y fábricas de fajas. En ella vive el Residente o Alto Comisario español el cual tiene, además, a su cargo la administración civil de las ciudades y territorios que en plena soberanía posee España en el norte de Marruecos.

Poblaciones principales: Larache (35.000 hab.) y Arcila (6.000) en campiña fértil, puertos sobre el Océano Atlántico. Alcázar Quivir (20.000) cuyo nombre significa Gran Castillo, es centro comercial de importancia. Xauén (5.000) en llano pintoresco y fértil. Villa Sanjurjo, de reciente fundación, en la bahía de Alhucemas. Nador (2.000) población comercial con minas de hierro y plomo.

Melilla (50.000 hab.) es puerto y plaza fortificada sobre el Mediterráneo, al S. del cabo de Tres Forcas. Fue conquistada en 1497, y en 1909 ensanchó notablemente su diminuto territorio. Produce cereales, esparto, almendras; posee ganado y minas de hierro y plomo. Ceuta (35.000) está situada en el extremo oriental de la costa africana del estrecho de Gibraltar, al pie del cerro del Acho (194 m) su plaza fuerte. Es plaza militar de primer orden y tiene puerto franco.

El **Sáhara español** se extiende a lo largo de la costa africana del Oceano Atlántico situada al sudoeste de las islas Canarias (entre el río Draa y el Cabo Blanco) debiendo incluir en ella el territorio de Ifni, enclavado en las posesiones francesas de Marruecos.

El clima es excesivamente caluroso a causa de la sequedad del terreno, que carece casi de corrientes de agua. Las producciones principales son: miel, cera, goma, aceite y almendras. La industria es nula; el comercio exporta pieles de antílope, gacela y tigre, lana merina, ganado vacuno, caballar, cabrío; se importan armas blancas de Toledo y Albacete, armas de fuego de Eibar, azúcar, tabaco, pólvora, plomo.

La población indígena es escasa y nómada, en busca de pastos para su ganado, por lo cual no hay poblado fijo. La factoría principal es la de Villa Cisneros, capital de la colonia.

La **Guinea española** se divide en dos partes: una insular y otra continental. La parte insular se compone de las islas Fernando Poo, Annobón, Corisco, Elobey Grande y Elobey Chico. La parte continental, enclavada en el Africa Ecuatorial Francesa, está constituida por el territorio del Río Muni. Todas estas posesiones dependen del gobernador de Fernando Poo. Dicha isla tiene clima ardoroso y nocivo a los europeos, pero el suelo es de una fertilidad asombrosa, cosechándose excelente cacao, azúcar, café, etc.

Los poblados más importantes de Fernando Poo son: Santa Isabel (1.500 hab.), la capital, situada en una hermosa bahía al norte de la isla. Basilé, a 500 m. de altitud, destinada a ser capital, por que reúne mejores condiciones climatológicas que Santa Isabel. La Concepción, Rebola (2.000 hab.), Moca y especialmente San Carlos, que es el principal centro de las plantaciones de cacao y café... ***(Geografía, tercer grado, 1928)***

LA VOZ 1921
Diario independiente de la noche

Atentado frustrado contra el gobernador de Valencia

Valencia, 1 de Enero

Comienza el año con un nuevo atentado que dará mucho que hablar. Los resultados, no obstante, no estuvieron a tono con los deseos de los agresores, ¡ya que de los cuarenta disparos que hicieron los sindicalistas a la primera autoridad de la provincia ni uno sólo dio en el blanco!.

BRUTAL ASESINATO DE EDUARDO DATO

Madrid, 8 de Marzo

El presidente del Consejo de Ministros, don Eduardo Dato e Iradier, ha sido acribillado a tiros esta noche cerca de la madrileña plaza de la Independencia. Cuando volvía a su casa en automóvil dos individuos le dispararon numerosos tiros desde una motocicleta con sidecar. La policía ha dado tres nombres como los autores de tan vil crimen: se trata de los anarquistas catalanes Matheu, Casanellas y Nicolau. El primero está ya en manos de la justicia, según parece sus dos secuaces han logrado huir al extranjero.

ESPECTÁCULOS FRÍVOLOS... PERO MENOS

Barcelona, 12 de Abril

Los espectáculos nocturnos de carácter frívolo, y muchas veces de tono picante, están de moda en España y en el resto de Europa desde el fin de la Gran Guerra, como si entre sonrisas y canciones se pudieran olvidar más rápidamente tantos horrores. Últimamente, sin embargo, parece que la frivolidad tiende a suavizarse. ¿Quizá, en un futuro, el espectáculo nocturno deje de ser exclusivamente para el sexo masculino y abra sus puertas a mujeres y niños? No lo sabemos. Hoy por hoy, sin embargo, las cosas están como están. Cosa que pronto podrán comprobar nuestros lectores masculinos, ya que pronto llegará a nuestra ciudad la más famosa y picante cupletista de España. Nos referimos, por supuesto, a la bella Chelito.

CRÓNICA DE LA PRIMAVERA EN MADRID

Madrid, 20 de Mayo

En la capital de España tiene lugar un importante acto: la entrega de los títulos a los primeros ingenieros de Telecomunicaciones. Esto despierta casi tanto interés como el contemplar al Rey jugando una partida de ajedrez con el campeón nacional, señor Solmayo. Las fotos publicadas por la prensa nos presentan al soberano inclinado sobre el tablero, meditando su jugada. pero poco después, la actualidad cede paso a un nombre universal: llega a la capital de España el insigne novelista Vicente Blasco Ibáñez. Con este motivo, el escritor concede una entrevista al periodista Ramón Martínez de la Riva, redactor de "Blanco y Negro". Paseando por la Moncloa, el novelista confesó a su entrevistador que las exhibiciones cinematográficas de su obra "Los cuatro jinetes del Apocalipsis" le proporcionaban el 10 por 100 de la entrada bruta de los locales.

CONDUCTA DESORDENADA Y REPRESIÓN

Madrid, 5 de Junio

Durante el pasado mes de Mayo las autoridades han dictado una serie de medidas destinadas a poner punto final a determinadas costumbres consideradas frívolas y desordenadas. El día 5 de Mayo el Ministerio de Gobernación dictó una normativa por la cual los viandantes no podrán detenerse en las aceras interrumpiendo el paso, ni cruzar de una a la otra si no es por los lugares expresamente señalizados. Por otra parte, también se prohibe que hombres y mujeres se coloquen juntos en el cine, a excepción de en los palcos.

Un trágico accidente ferroviario conmueve a Madrid. El expreso de Andalucía choca en Villaverde con el corto de Toledo, arrojando el siniestro un trágico balance de muertes y heridos graves.

¡DESASTRE EN MARRUECOS!

Melilla, 10 de Agosto



La penetración española en Africa ha sufrido una de sus peores derrotas. Los avances del año pasado se han perdido. Ya a finales del mes de Mayo empezaron a percibirse las primeras señales de que algo no funcionaba. El general Fernández Silvestre decidió ocupar Abarran, al otro lado del río Ameqran, lo que dio pie a Abd-El-Krim a convencer a su gente de que debían lanzarse contra los españoles. El 1 de Junio una harka de más de 3.000 hombres (según fuentes oficiales) cayó sobre el puesto avanzado como hormigas sobre los restos de una merienda. La posición estaba defendida por unos 500 combatientes, de los cuales solamente había unos cuarenta españoles entre artilleros, oficiales de Regulares y de la Policía. Parece ser que los soldados indígenas se pasaron al enemigo. Envalentonados por el triunfo, el harka puso sitio a Igueriben. Todos los esfuerzos por socorrer la posición fueron inútiles, y apenas una docena de soldados lograron escapar con vida del cerco. Tras la caída de Igueriben una inmensa harka enemiga (fuentes oficiales hablan de 10.000 hombres) puso sitio a Annual. Los soldados, sobrecogidos por las matanzas de Abarran e Igueriben, perdieron toda su moral combativa. Además, casi todos eran reclutas sin experiencia bajo el fuego, mal entrenados y peor equipados. La proximidad del enemigo hizo que cundiera el pánico. La indecisión de los mandos contribuyó al desastre. Atropelladamente, sin órdenes concretas, se ordenó la retirada de la posición, hacia Izzumar. El repliegue se convirtió en una huída desorganizada, en la que fueron asesinados la mayor parte de los 5.000 hombres que tenían guarnición en Annual. Entre los desaparecidos se cuenta el mismísimo general Silvestre, cuyo cuerpo aún no ha aparecido. El pánico se convirtió en algo contagioso, y uno tras otro fueron cayendo (en su mayor parte por la huída desorganizada de sus defensores) todos los puestos avanzados que jalonaban como un rosario el territorio conquistado por los españoles: Izzumar, Sidi-Mohamend, Ben Tieb, Dar Drius... En Monte Arruit, el general Navarro logró reorganizar a dos mil o tres mil soldados, y se hizo fuerte en la vieja fortificación de adobe que allí se encontraba. Los marroquíes lo sitiaron, y finalmente tuvo que rendirse. Los rifeños no respetaron la palabra dada y pasaron a cuchillo a todos los defensores, excepto a unos 300 mandos y oficiales por los que esperan conseguir rescate. El avance de las tropas de Abd el Krim prosiguió, y las poblaciones de Zeluán y Nagor son saqueadas. Eso ha salvado Melilla, ya que las escasas tropas rifeñas que llegaron a las puertas de la ciudad lo hicieron sin excesiva fuerza, pudiendo ser rechazadas sin dificultades. El general Berenguer, al recibir la noticia de la derrota, ha manifestado: Se ha perdido todo, hasta el honor. Las cortes han dado la cifra provisional de 13.000 muertos, pero en fuentes no oficiales se habla de no menos de 19.000, teniendo en cuenta que los rifeños no hacen prisioneros. Las pérdidas en material incluyen 20.000 fusiles, 400 ametralladores y 129 cañones, sin contar todas las inversiones españolas en el norte de Marruecos (ferrocarriles, minas, equipo agrícola, escuelas, etc) que han perdido en cuestión de días. Posiblemente, la historia recordará ésta tragedia como El desastre de Annual.

DEPORTES

9 de Mayo

Final del campeonato de España de Fútbol. Victoria del Atlétic de Bilbao ante el Real Madrid por 4 goles a 1.

SUMINISTRAMOS
instalaciones completas y máquinas sueltas con arreglo a los más modernos progresos de la fabricación en Semiseco.
Tejerías mecánicas BUHLER.

EL TIEMPO

21 de Septiembre

Un gran temporal ha afectado toda la península causando diversas catástrofes, tanto humanas como materiales, en toda España. El punto más afectado ha sido Zaragoza, donde el temporal y el río Ebro han inundado la basílica del Pilar, que milagrosamente ha resistido la furia de los elementos, según los aragoneses gracias a la intercesión de la Virgen.

Aparatos
Radio Muse

de cuatro lámparas, funcionando en alta voz. Para casinos, sociedades, etc, modelos especiales de seis lámparas, muy potentes.

†Necrológicas

12 de Mayo

EMILIA PARDO BAZÁN, escritora

Fue una de las figuras literarias más destacadas de su época, y quizá la primera novelista. Su obra maestra fue Los Pazos de Ulloa. Doña Emilia, condesa de su apellido, fue titular de una cátedra en la Universidad Central de Madrid. Aunque propuesta varias veces para su ingreso en la Real Academia Española, el reglamento no permitió su acceso a la misma. Nació en 1865.

Biografías

Todas las personas que aquí se citan existieron realmente. Las fechas entre paréntesis indican el año de su nacimiento y el de su defunción... si murió antes de 1930.

ABD-EL-KRIM (1882-)

Libertador marroquí, caid de Beni Urriagali. Su nombre significa, literalmente *Siervo el Generoso.* Educado en España, fue consejero en la oficina de Asuntos indígenas y profesor del dialecto chilha en la Academia árabe de Melilla. Decidido a impedir cualquier expansión europea en su territorio construyó en secreto un depósito clandestino de armas. Cuando en 1921 las tropas españolas cruzaron el río Amerkran, Abd-el-Krim proclama la Jihad contra ellos. Más de 20.000 hombres, toda la fuerza colonial española en esos momentos, son barridos en lo que se conoce cono el ***desastre de Annual.*** Abd el Krim mantiene en jaque a las fuerzas españoles y francesas hasta 1926, fecha en que se rinde a éstos últimos, los cuales lo confinan en la isla Reunión.

Oh musulmanes, nosotros hemos deseado hacer las paces con España, pero España no quiere. Sólo desea ocupar nuestras tierras para arrebatarnos nuestras propiedades y nuestras mujeres y para hacernos abandonar nuestra religión. No podemos esperar nada bueno de España... (Abd-el-Krim, 1921)

ALCALÁ ZAMORA, Niceto (1877-)

Político afiliado al Partido Liberal. Ministro de Fomento en 1917 y de la Guerra en 1922. Desarrolla una obstinada oposición a la dictadura de Primo de Rivera, formando parte de varias conspiraciones. En abril de 1930 se declara abiertamente republicano.

AZAÑA, Manuel (1880-)

Intelectual y político. Licenciado en Derecho, en los años veinte se gana la vida como funcionario (concretamente, cómo jefe de negociado de registro civil), dedicándose en sus ratos de ocio a trabajos literarios, cómo traducciones (de George Borrow, G.K. Chesterton, Voltaire), novelas (*Vida de don Juan Valera*, Premio Nacional de Literatura 1926), ensayos (*Plumas y palabras*, 1930) y artículos periodísticos (llegó a ser director del periódico político *España*). Rehuye el trato social, en especial el de las mujeres, debido a su timidez y su consciente fealdad. Delicado y sensible, sus enemigos lo tildan de homosexual, pese a que en 1929 se casa con una mujer mucho más joven que él, la srta. Rivas Cherif. Anticlericalista y antimilitar, en el año 1930 es una de las figuras más destacadas del movimiento republicano.

BARCENA, Catalina (1890-)

Actriz de origen cubano. Empezó a trabajar en el teatro con la compañía María Guerrero, para luego formar compañía propia. A finales de los años 20 es una de las actrices de cine y teatro más cotizadas de España.

BAROJA, Pío (1872-)

Escritor y periodista de origen vasco. Estudió Medicina, pero abandonó el ejercicio de su profesión para dedicarse a la literatura. En su juventud fue anarquista, quedándole para siempre una postura hostil a la sociedad. Nunca ha creído ni en Dios ni en la vida. Algunas de sus obras son: *La busca* (1904), *El Mayorazgo de Labraz* (1903), *El árbol de la Ciencia* (1911), y la serie *Memorias de un hombre de acción*, sobre las aventuras de un tal Eugenio Avinareta, personaje del siglo XIX supuestamente antepasado del escritor. (Baroja escribió 22 novelas sobre él, entre 1913 y 1935).

Baroja escribe para decir algo, y lo dice de la manera más rápida y concisa posible (Azorín).

BELMONTE, Juan (1892-)

Torero que, junto al célebre *Joselito* ha revolucionado el arte del toreo, desarrollando un nuevo estilo denominado ***toreo de brazos.*** Desde la muerte del anterior (en 1920) es considerado el mejor torero de España.

BENAVENTE, Jacinto (1866-)

Autor teatral de reconocido prestigio, que cuenta entre otros galardones con el premio Nobel de literatura de 1922. Desde su primer éxito teatral (*El nido ajeno*, 1894), escribe sin parar, y la mayor parte de sus obras son éxitos rotundos. Tras la concesión del Nobel, se ha convertido en el autor de moda.





BLASCO IBÁÑEZ, Vicente (1867-1928)

Periodista y escritor valenciano de reconocido prestigio internacional. De ideas republicanas, ha tenido que exilarse numerosas veces del país, debido a las críticas realizadas contra uno u otro gobierno. Gran viajero, ha recorrido medio mundo (incluido un viaje alrededor del mismo), y sus obras han sido traducidas a todos los idiomas. Debido a sus críticas al gobierno de Primo de Rivera, ha tenido que exilarse una vez más, muriendo en Mentón (Francia).

BORBÓN, Alfonso (Alfonso XIII) (1886-)

Rey de España desde su nacimiento, ya que es hijo póstumo de su padre Alfonso XII. Su reinado efectivo empieza en 1902, a los 16 años, cuando presta juramento a la Constitución. Se casa cuatro años más tarde, en 1906, con Victoria Eugenia de Battemberg, nieta de la reina Victoria de Inglaterra. Tendrá de ella seis hijos: Alfonso, Jaime, Beatriz, María Cristina, Juan, y Gonzalo. No fue un matrimonio feliz, y el rey tendrá numerosas amantes, tanto de la realeza (Beatriz de Sax-Coburgo, la Duquesa de Santoña) como del pueblo (Genoveva Vix, Carmen Ruíz Moragas) e incluso del extranjero (la parisina Melani de Vilmarin). En sus «citas galantes» adopta siempre el nombre de «Conde de Toledo».

Ha sufrido tres atentados, de los que ha salido siempre indemne: El primero en París, en su primer viaje oficial al extranjero; el segundo el día de su boda, el tercero en 1913, y en el que tuvo que enfrentarse personalmente al agresor.

Es un gran admirador del ejército, y mira con recelo a los políticos liberales, a los que considera sinónimos de republicanos. Por ello presta su apoyo al Dictador Primo de Rivera, al que llama, afablemente, *«mi Mussolini»*.

BORBÓN, María Eulalia de (1864-)

Hija de Isabel II, (y por lo tanto tía del rey Alfonso XIII). Casada desde 1886 con don Antonio de Orleans, es amante de las artes, intelectual y escritora. Su escandaloso libro *Au fil de la vie*, publicado en París en 1910, provocó que se le prohibiera por Real Orden pisar suelo español. En 1921 fue perdonada por el rey en persona, pero desde entonces ha sido considerada por buena parte de la aristocracia como la *«oveja negra»* de la familia real.

BORRAS, Enric (1863-)

Actor catalán, que debutó en escena a los 17 años. Se ha especializado en teatro clásico y catalán, en especial las obras de Angel Guimerà, que interpreta tanto en catalán como en castellano.

BUÑUEL, Luís (1900-)

Cineasta, creador junto a Salvador Dalí de la película surrealista *Un perro andaluz*, estrenada en París en 1928. Ese mismo año creó en Madrid el primer cine club español, junto a Ernesto Giménez Caballero. Allí se proyectan principalmente filmes vanguardistas franceses y soviéticos.

Posteriormente (1930) Buñuel ha realizado un segundo filme, *L'age d'or.*

CASALS, Pau (1876-)

Músico y compositor catalán de fama internacional, autor de numerosas composiciones para violoncelo y piano, para violoncelo, violín y piano y también para orquesta. En 1919 fundó su propia orquesta, que lleva su nombre.

CAOBA, La (??-)

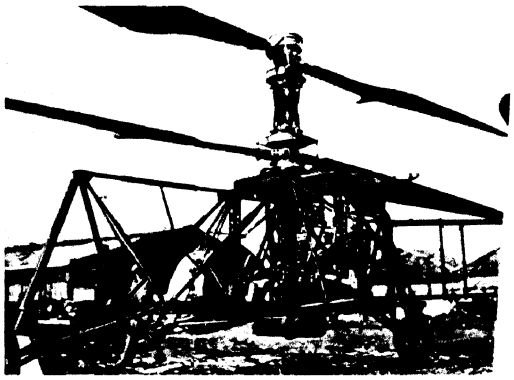
Prostituta andaluza que, implicada en un turbio asunto de drogas, (concretamente, cocaína) recurrió al dictador Primo de Rivera, al parecer amante suyo. El dictador ordenó al juez Prendes Pando que la dejara en libertad, y al negarse éste a hacerlo, destituyó tanto a él como al presidente del Tribunal Supremo, que lo apoyaba. Miguel de Unamuno, que protestó públicamente ante tal escándalo, fue confinado junto a otros «desafectos al régimen» a la isla de Fuerteventura.

«La Caoba» era una bellísima andaluza de vida muy azarosa, especializada en contactos militares y ocasional participante de las distracciones del dictador. Dedicábase por entonces al tráfico de drogas y fue denunciada por un familiar de uno de los perjudicados con la mercancía. Acude entonces a don Miguel, quien dirige al juez encargado del sumario un ruego escrito para la liberación de la encausada. Al negarse el juez -que da cierta publicidad al asunto- recibe inmediatamente el apoyo de don Buenaventura Muñoz, presidente del Tribunal Supremo. El dictador traslada al juez y destituye al presidente; lo que es peor, airea el asunto en una de sus notas oficiosas. La protesta se hace general; en ella se distinguen el diputado republicano de Valencia, Rodrigo Soriano, y el vicerrector de Salamanca, Miguel de Unamuno. Uno y otro son confinados a la isla canaria de Fuerteventura; Unamuno, además, queda suspenso de empleo y sueldo, en su cátedra. Protestas en masa de

los intelectuales: el dictador replica públicamente -jamás lo hiciera- y, además, clausura el Ateneo de Madrid por primera vez desde su fundación. Se expedienta a los catedráticos señores Jiménez Asúa y García del Real; se procesa al profesor de Granada Fernando de los Ríos. Intelectuales y juristas abandonan en masa las ilusiones que, como casi todos los grupos rectores del país, habían puesto en la dictadura; he aquí la fatal consecuencia del estúpido proceso... (Ricardo de la Cierva)

CIERVA, Juan de la (1896-)

Ingeniero e inventor, diseñador del aparato volador conocido como el *Autogiro* (antepasado del helicóptero). Por él se le ha concedido el Gran Premio de la Sociedad Francesa de Navegación Aérea (1926), el premio Lahan (1928) y el gran premio Deutsch de la Meurthe (1929).



De la Cierva consiguió el apoyo de Aviación Militar que construyó dos nuevos aparatos, el primero de los cuales el 12 de diciembre de 1.924 el capitán Joaquín Loriga realizó el primer vuelo entre aeropuertos de un autogiro, de Cuatro Vientos a Getafe.

COMPANYS, Lluís (1883-)

Periodista y abogado catalán, que en los años veinte se ha hecho famoso en Barcelona por defender a procesados anarquistas cobrando honorarios simbólicos. Posteriormente conocerá a *l'Avi* (Macià) y empezará a interesarse por la política...

CONDE, Carmen (1907-)

Periodista y poetisa precoz, publica su primer artículo de prensa a los 15 años. Gran amiga de poetas como Miguel Hernández y Rubén Darío, publica su primer libro de poesía, *Brocal*, en 1929.

DALÍ, Salvador (1904-)

Pintor. Estudió en Madrid y posteriormente completó su formación en París. Empezó como puntillista, pero tras recibir la influencia del italiano Chirico y del constructivismo se adhiere (en 1929) al movimiento surrealista.

DATO, Eduardo (1856-1921)

Político conservador, varias veces ministro, alcalde de Madrid, presidente del Congreso y del Consejo de Regencia. Murió asesinado siendo jefe de Gobierno.

DURRUTI, Buenaventura (??-)

Anarquista revolucionario, firme partidario de la destrucción del Estado. Junto a su inseparable compañero Francisco Ascaso comete una serie de atentados y golpes de mano legendarios, siendo los más famosos el asesinato del arzobispo de Zaragoza (1923), el fallido atentado contra el rey Alfonso XIII en París (1924) y el asalto al Banco de España de Gijón. Posteriormente huyen de España, y tras vagar una temporada por América Latina abrirán una librería anarquista en París. En 1930 cuatro países lo tienen condenado a muerte.

Era un héroe indomable, una bella cabeza imperiosa que eclipsaba a todas las demás, que sabía reir como un niño y llorar ante la tragedia humana (Ilya Ehrenburg).

FALLA, Manuel de (1876-)

Compositor andaluz, autor de zarzuelas y obras sinfónicas como *El retablo de Maese Pedro, El amor brujo, La vida breve* y *El sombrero de tres picos.*



FRANCO, Francisco (1892-)

Militar, destinado en Marruecos desde 1912, donde en rápida sucesión se convierte en el más joven capitán, comandante, coronel y general del ejército español, haciéndose un nombre por su valor y buena suerte bajo el fuego enemigo, y por montar un caballo blanco siempre que entra en combate. Manda la Legión desde 1923 a 1927, y llega a enfrentarse verbalmente con Primo de Rivera cuando el dictador, en 1924, se plantea la posibilidad de poner fin a la guerra de Marruecos. Es un tipo bajito, de barriga incipiente, sin inclinaciones políticas definidas y que no fuma, no bebe, nunca se le ve con mujeres y que (en la década de los 20) no parece muy religioso...

El hombre menos sincero que he conocido nunca... (John Whitaker)

Parece un médico de cabecera con mucha práctica, sorprendentemente satisfecho de sí mismo, en cuya intrincada mente es imposible penetrar (Sir Samuel Hoare)

FRANCO, Ramón (1896-)

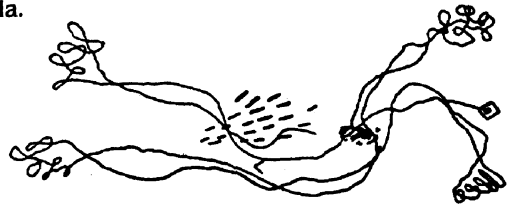
Aviador y militar, que en 1926 es el primero en atravesar el Atlántico Sur desde Palos de Moguer hasta Buenos Aires (10.120 km) a bordo del Hidroavión ***Plus Ultra***, con tres tripulantes más, en un vuelo de casi 62 h. Republicano convencido, incluso revolucionario, en 1930 «bombardea» con folletos republicanos el Palacio Real de Madrid.

GAMPER, Hans (Joan) (1877-1930)

Deportista y filántropo suizo, fundador junto con un grupo de ciudadanos suizos e ingleses residentes en Barcelona del club de fútbol (perdón, foot-ball) Barcelona. El club tiene su campo en la calle Industria, y los espectadores suelen sentarse en las barras que delimitan el campo. Desde la calle aquello parece una exposición de traseros colgantes, de ahí el mote por el que pronto se conocerá a los seguidores del equipo: ***culés*** (culones).

GARCÍA LORCA, Federico (1898-)

Poeta y comediógrafo andaluz, autor tanto de obras líricas: *Libro de poemas* (1921), *Canciones* (1924), *Romancero gitano* (1928); como de obras teatrales: *Mariana Pineda* (1925). Es gran amigo de Dalí, Buñuel y Falla.



GAUDÍ, Antonio (1852-1926)

Arquitecto catalán, autor de numerosas obras entre las que destacan el Parque Guell y el templo expiatorio de la Sagrada Familia (inconcluso). Considerado un genio ya por sus contemporáneos, vive exclusivamente para su trabajo.

Su personalidad estaba atravesada por un orgullo y una vanidad mórbidos e insolubles. En un país donde la mayor parte de las cosas siguen por hacer y lo poco que se ha hecho corre el peligro de que lo derriben o lo dejen sin terminar, nuestro arquitecto tenía una originalidad innata, y trabajaba como si la arquitectura hubiera comenzado en el momento mismo en que él hizo su aparición sobre la tierra... (Rafael Puget)

GÓMEZ ORTEGA, José (Joselito) (1895-1920)

Torero, hijo menor del famoso *Gallo*, también torero. Verdadero maestro de la tauromaquia, era un artista tanto en las suertes de capa como en las banderillas o las de muleta. De él se decía que «*le duraban poco los toros*». Murió en Talavera de la Reina a consecuencia de una mala cornada, posiblemente por confiarse demasiado.

GORKIN, Julián (Julián Gómez) (1901-)

Comunista, hijo de un carpintero analfabeto de fuertes sentimientos republicanos. Se hace comunista en 1921, fascinado por las noticias que llegan desde Rusia. Marcha a Francia, donde es expulsado por la policía, teniendo que pasar a la clandestinidad, editando un periódico comunista y actuando como representante del Komintern entre los exilados españoles por el régimen de Primo de Rivera. También se le ordena que organice un atentado contra el dictador, aunque luego se revoca la orden. Su relación con Moscú se va deteriorando con los años, debido a su apoyo a Trosky frente Stalin a finales de los 20. Finalmente descubre que es espiado por la policía secreta rusa, la GPU, y rompe con el partido en 1929.

GRANERO, Manolito (1902-1922)

Torero de origen valenciano, famoso tanto por su arrojo ante el toro como por su conducta personal, pues es de moralidad intachable, extremadamente religioso y muy caritativo. El 7 de mayo de 1922 es corneado y muerto por un toro llamado ***Poca-Pena***, que le destroza la cabeza ante el horror del público *(Ver fotografía pág. 49)*.

Tras su muerte se habló de su posible beatificación.

GUERRERO, María (1868-1928)

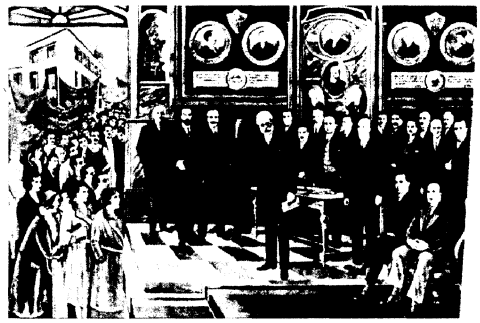
Actriz madrileña, discípula de la célebre Teodora Lamadrid. Empezó a hacerse famosa con la interpretación de las obras de Echegaray, consolidándose con las de los clásicos españoles y el teatro de Benavente.

IBARRURRI, Dolores (1894-)

Comunista de origen vasco, apodada ***La Pasionaria***. De joven era católica devota, y la llamaban ***Dolores la sardinera*** porque recorría los pueblos vendiendo las sardinas que llevaba en una gran cesta de mimbre, sobre la cabeza. Pero se casó con un minero de Asturias, y cambió su devoción a la Virgen por la de la Revolución del Proletariado. Fanática, apasionada, a veces casi mística, es adorada por los trabajadores y odiada por la clase media. Se rumorea que en cierta ocasión le había cortado la garganta a un cura con sus propios dientes. Siempre viste de negro, y ha sido encarcelada numerosas veces. En 1930 es elegida miembro del Comité Central del Partido Comunista.

IGLESIAS, Pablo (1850-1925)

Sindicalista, padre de los socialistas españoles. De profesión tipógrafo, sufrió su primer arresto por motivos políticos en 1882. Era jefe del Partido Obrero Socialista y el fundador del sindicato de la Unión General de Trabajadores (*UGT*). Fue nombrado diputado republicano a las Cortes en 1910, hay quien dice que imitando los fraudes electorales de sus rivales políticos. También es colaborador habitual de varios periódicos (*La Nueva Era, El Globo*), así cómo del semanario *El Socialista*. Según los que lo tratan es venerable, paciente e incorruptible.



Fue miembro fundador de la II ª Internacional, acudiendo como representante del PSOE a sus Congresos, donde se relacionó con Engels, Kautsky, Liebknecht, Guesde, Jaurès, Bebel, Vandervelde y Turati, entre otros.

KOENING, Barón de (??-)

Aventurero centroeuropeo de dudoso pasado. Algunos lo consideran austriaco, otros alemán. Según parece ejerció de espía en Barcelona durante la Gran Guerra, y terminada ésta, no vaciló en ponerse al servicio del Sindicato Libre, la tapadera con la que la Patronal hace la guerra a los anarquistas. Junto a su banda de aventureros internacionales, el Barón de Koening ofrece su protección y sus servicios de extorsión, chantaje y asesinato al mejor postor. Su mano derecha (y su contacto con el gobierno) es un ex inspector de policía llamado Bravo-Portillo.

LAUBURU, José Antonio

Doctor en Farmacia, escritor de teología, famoso por sus fogosas prédicas. A sus conferencias y ejercicios espirituales solamente acuden católicos convencidos.

LARGO CABALLERO, Francisco (1869-)

Sindicalista y político. Sufrió prisión varias veces por motivos políticos, siendo condenado a muerte en 1917. Se le conmutó la pena por la de cadena perpetua, siendo amnistiado más tarde para ocupar un puesto en el Concejo madrileño. De profesión yesero, ha pasado la mayor parte de su vida como funcionario de sindicato, dedicándose a hacer proyectos de obra social y negociar con la patronal de Madrid. Ha sido nombrado sucesor de Pablo Iglesias a la muerte de éste.



LERROUX, Alejandro (1864-)

Periodista y político, fundador del Partido Republicano Radical. A principios de siglo se había hecho famoso en Barcelona como revolucionario, y se le daba el mote de ***el emperador del Paralelo.*** Pero los años han enfriado su pasión y su demagogia, convirtiéndolo en un político astuto y corrompido, enriquecido por sus negocios y dispuesto a pactar y a dejarse sobornar. No obstante, en 1930 sigue siendo una figura clave del movimiento republicano español.

Jóvenes bárbaros de hoy: entrad a saco en la civilización decadente y miserable de este país sin ventura; destruid sus templos, acabad con sus dioses, alzad el velo de las novicias y elevadlas a la categoría de madres para virilizar la especie... (Alejandro Lerroux en 1906)

MACHADO, Antonio (1875-)

Poeta andaluz, autor de obras como *Soledades* (1903-1907), Campos de Castilla (1912), Nuevas canciones (1924). Es un hombre humilde, melancólico, de profunda sensibilidad y republicano convencido.

...Soy, en el buen sentido de la palabra, bueno...

MACIÁ, Francesc (1859-)

Militar y político catalanista e independentista, apodado cariñosamente ***l'Avi*** (el Abuelo). Teniente Coronel de Ingenieros, renunció a su carrera militar en 1907. Se pasará toda la época de la dictadura de Primo de Rivera conspirando en Francia, América Latina y Moscú, con el fin de organizar una revuelta armada en Cataluña.

MARCH, Juan (1884-)

«Financiero» millonario, posiblemente el hombre más rico de España a finales de los años veinte. Ha sabido formar un auténtico imperio monopolizando el contrabando de tabaco desde Mallorca (su isla natal), tabaco fabricado ilegalmente en fábricas argelinas. Calificado por sus contemporáneos de aventurero de los negocios y contrabandista, ha logrado eliminar físicamente a sus competidores en el mundo del hampa, corromper jueces y controlar a los políticos (pagándoles sus «pecadillos»... y chantajeándoles después).

Además del contrabando, el soborno, la extorsión y el asesinato su «área de acción» incluye el fraude y la estafa, pues e cuando en cuando tiene la costumbre de hundir los barcos de la compañía Transmediterránea (propiedad suya) para cobrar el seguro. Su fortuna en 1930 se estima en 20 millones de libras esterlinas.

... el arma suprema de March era la corrupción, que desde las casetas de los carabineros ascendía hasta los despachos ministeriales... (Indalecio Prieto)

MARQUES LÓPEZ, Francisca (Raquel Meller) (1888-)

Cantante y actriz, que ha popularizado la canción española en París y Nueva York. Su primer gran éxito tuvo lugar en el Teatro Arnau de Barcelona en 1911, convertido gracias a ella en el «Café Concert» de moda del Paralelo. En 1920 debutó en el Olympia de París, y apenas 8 años más tarde ya era el ídolo de la capital francesa. Similar éxito tuvo posteriormente en Estados Unidos.

MARTÍNEZ ANIDO, Severiano (1862-)

Militar y político, famoso por su crueldad y mano dura como gobernador de Melilla. De 1920 a 1922 es Gobernador Civil de Barcelona, apoyando a los rompehuelgas contratados por la Patronal y reprimiendo duramente el movimiento obrero, en especial anarquista. Apoya la creación de un Sindicato favorecido por el gobierno, llamado ***El Sindicato Libre*** y crea un cuerpo de policía especial, el ***Somatén*** (nombre de una fuerza no regular de catalanes que luchó contra Napoleón). En 1922, no obstante, tiene que dimitir de su cargo al encontrarse pruebas de su relación con el asesinato del líder anarquista Salvador Seguí.

Con estos antecedentes, no es de extrañar que Primo de Rivera le ofreciese el Ministerio de la Gobernación (equivalente a nuestro Interior) en 1924, lo cual es considerado (con mucho acierto) como una provocación y una advertencia para los sindicalistas.

En 1928 desempeña interinamente la cartera de Guerra durante la enfermedad de Juan O'Donnell, cuyo puesto ocupa al morir éste.

MAURA, Antonio (1853-1925)

Político mallorquín. Hijo de un empresario fabricante de curtidos, estudió Leyes en la Universidad de Madrid. Ya en 1881 fue nombrado diputado a Cortes, mientras se hacía un nombre como abogado. En 1890 ya es ministro de Ultramar, y a partir de ahí su carrera sería imparable, siendo de-

nominado, con razón, el alma del partido conservador. Destaca especialmente como orador, al parecer gracias a su particular afición a los clásicos castellanos.

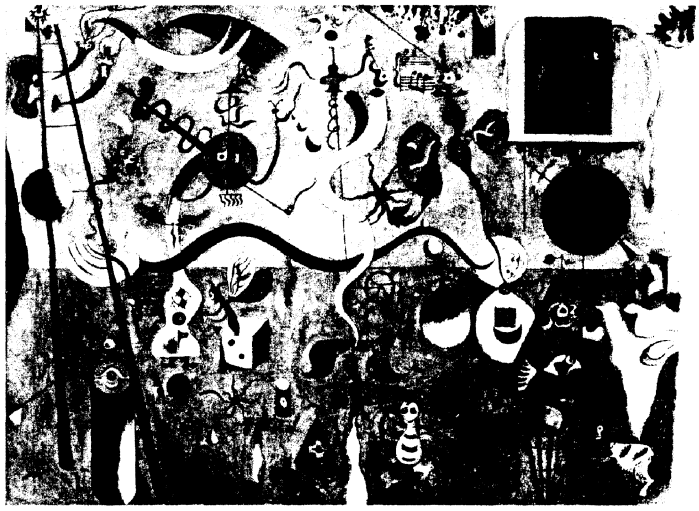
MILLÁN ASTRAY, José (1889-)

Militar, creador y organizador en 1920 de la Legión Española, también conocida como el Tercio. Se trata de una fuerza de choque compuesta por principalmente por voluntarios españoles, aunque hay en menor cantidad soldados portugueses, franceses, alemanes y de otras nacionalidades; y que toma como modelo la famosa Legión Extranjera Francesa.

MIRO, Juan (1893-)

Pintor abstracto catalán, influenciado por Vang Gogh, Cézanne y Matisse, así cómo por los cubistas franceses.

Sus obras, extraídas del reino de la memoria y de la fantasía imaginativa, se cuentan entre las más originales del siglo XX.



MOLA, Emilio (1887-)

Militar nacido en Cuba, que sirvió en Marruecos al mando de las tropas nativas (los Regulares), distinguiéndose en la defensa de Dar Akobba. En 1930 es nombrado Director General de Seguridad, ganándose la enemistad de los intelectuales de izquierdas. (***Fusilad a Mola*** es un grito habitual entre los alborotadores políticos de 1930-31).

MUÑOZ GRANDES, Agustín (1896-)

Militar, famoso como tantos otros por la guerra en Africa. Conocido especialmente por haber organizado la evacuación de las tropas españolas de la Gomara (Marruecos) en 1924.

NILES DEL RIO, Magdalena (Imperio Argentina) (1901-)

Bailarina, cantante y actriz argentina. Niña prodigio, debutó a los siete años en las variedades con el nombre de *petite Imperio*, cambiando posteriormente de seudónimo. A los catorce años ya actuaba en el teatro Romea de Madrid.

ORTEGA Y GASSET, José (1883-)

Filósofo, profesor y publicista de tendencias republicanas, miembro fundador de la agrupación *Al servicio de la República*.

PESTAÑA, Angel (1881-)

Anarquista de origen leonés, activo miembro de la CNT barcelonesa. Gran aficionado a la lectura, goza de una amplia (y autodidacta) cultura. Director del diario *Solidaridad Obrera*, representa la tendencia moderada del anarcosindicalismo. La Dictadura de Primo de Ribera lo encarcelará de 1924 a 1927.

Era un hombre bajo, esquelético, con la huella de la tuberculosis en un rostro pálido de ojos vivísimos y angulosidad de pómulos. Cojeaba un poco a consecuencia de la explosión de un barreno en sus tiempos de minero, y hablaba parcamente, con acento seguro y dicción clara, aunque reservada y recelosa... (Vilá-San Juan)



PEROJO, Benito (1894-)

Actor y director de cine, intérprete del personaje cómico llamado «Peladilla» (inspirado en Charlot). Obras suyas como director son: *El negro que tenía alma blanca* (1927), *Corazones sin rumbo, El tesoro de los Menda* (1930).

PICASSO, Pablo Ruíz (1881-)

Pintor andaluz,, afincado en París desde 1904. Su obra, enormemente variada, ha sufrido influencias de Toulouse-Lautrec, Steinlen, Gaugin, Van Gogh y la escuela impresionista, entre otros. Ha pasado por diferentes etapas pictóricas, aunque desde 1925 coquetea con el surrealismo.

PORTELLA, Consuelo (Chelito) (1886-1929)

Artista cubana, que ha cultivado preferentemente las variedades, en especial el llamado *cuplé*, de carácter frívolo, que sabe matizar con un marcado aire picaresco. Debutó en Madrid en 1905, con tan sólo 19 años. Su éxito radica en que (según los expertos) «sabe decir lo más atrevido con el aire más inocente, y, en contrapartida, la frase más inocente con el aire más procaz". Sin embargo, poco a poco su estrella se fue apagando, hasta morir en Madrid en 1929, a los 43 años, cuando su espectáculo contaba con escaso éxito.

PRIMO DE RIVERA, Miguel (1870-1930)

Militar. Sirvió en Marruecos, Cuba y Filipinas. En 1923, siendo Capitán General de Cataluña escribe el llamado *Manifiesto de Barcelona*, en el que, a la cabeza de un grupo de generales, presenta un auténtico ultimátum al gobierno, al estilo de los *pronunciamientos* del siglo XIX. El rey le encarga la formación de un gobierno, y él crea un Directorio Militar con el que gobierna hasta Enero de 1930, tras «*dos mil trescientos veintiséis días de inquietud, de responsabilidad, de trabajo*» (según sus propias palabras). Se autoexila a Francia, muriendo en el Hotel Pont Royal de París unos meses más tarde.

Era patriótico, magnánimo, comprensivo y tolerante, y había demostrado su valor físico y moral en Cuba, Filipinas y Marruecos. Una vez entró en un teatro y se puso a fumar, aunque en todas partes había letreros proclamando que estaba prohibido hacerlo: cuando le informaron de esto, se levantó y declaró con el cigarro en la mano: «Esta noche todo el mundo puede fumar». Era viudo, y podía pasarse meses trabajando intensamente para desaparecer luego un fin de semana y dedicarse a bailar, beber y hacer el amor con gitanas guapas. Podía vérsele casi solo por las calles de Madrid, embozado en una capa, recorriendo los cafés, y al volver a casa a veces daba un comunicado locuaz en el que se notaban los efectos del alcohol, lleno de metáforas inesperadas y confidencias embarazosas, que tal vez tendría que cancelar a la mañana siguiente. Deseaba gobernar España como un déspota ilustrado, pero en una época en la que el despotismo solamente podía durar si era brutal. (Hugh Thomas)

PRIETO, Indalecio (1883-)

Periodista y político, director del periódico *El Liberal de Bilbao* y miembro destacado del Partido Socialista. Enemigo de Largo Caballero (que se inclina más hacia el comunismo), es popular entre la clase media, y sus adversarios le critican afirmando que parece más un miembro ilustrado de las clases altas que un dirigente obrero. Sea como fuere, se opuso en su momento a la colaboración socialista con el gobierno de Primo de Rivera.

La primera cualidad de Prieto es su corazón. He conocido pocas personas, muy pocas, más sacrificadas, más compasivas, más desinteresadas que Prieto. (Miguel Maura).

RAMÓN Y CAJAL, Santiago (1852-)

Investigador médico, premio Nobel en 1906 por sus estudios y descubrimientos acerca del funcionamiento del cerebro humano. Según los que le conocen, es despistado, le encanta leer publicaciones infantiles y es muy pesado como profesor.

RODRÍGUEZ LAFORA, Gonzalo* (1886-)

Prestigioso médico psiquiatra, posiblemente el más brillante neuropsiquiatra de España. Estudió en Madrid, Berlín y Munich, colaborando con Kraepelin y Alzheimer. En 1910 fue nombrado director del laboratorio anatomopatológico de Washington, donde alcanzó fama mundial al realizar importantes descubrimientos sobre la epilepsia. Es Jefe del Laboratorio de Fisiología Experimental del Sistema Nervioso en el Instituto de Investigaciones Biológicas de Ramón y Cajal, Vicesecretario del Patronato Nacional de Anormales y Director del Laboratorio

*Lafora Junto a Ramón y Cajal y otros estudiantes en un cuadro de Sorolla.

de Fisiología y Anatomía de los Centros Nerviosos de Madrid. Además, es un infatigable articulista, escritor y conferenciante. También encuentra tiempo (nadie sabe cómo) para ejercer la psiquiatría a nivel particular. Contratarlo es caro, pero puede tratar gratis a algún paciente si su dolencia le llama la atención. En 1925 creó su propio Sanatorio Neuropático, donde aplica los tratamientos de Psicoanálisis, Malarioterapia, Vacuna antitífica y la Narcosis prolongada.

ROMERO DE TORRES, Julio (1879-1930)

Pintor andaluz, del que dicen que «*supo pintar como nadie a la mujer cordobesa*». En sus 36 años de vida artística ha pintado 500 cuadros, todos ellos muy apreciados por los entendidos, pese a que los vanguardistas lo acusan de ser arcaizante.

RUIZ MORAGAS, Carmen (1898-)

Actriz teatral de extraordinaria belleza, casada en 1917 con el torero mexicano Rodolfo Gaona, del que se separó a los pocos años. Aparte de sus éxitos teatrales, es famosa por ser una de las muchas amantes del rey Alfonso XIII, con el que ha tenido dos hijos (Leandro y María Teresa).

SANJURJO, José (1872-)

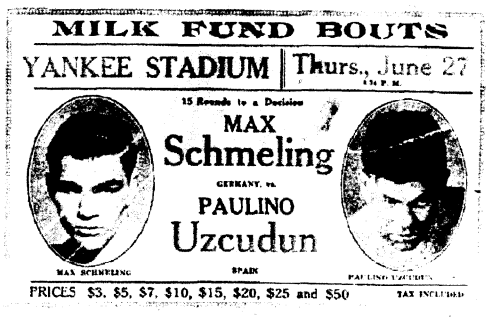
Militar, posiblemente el general más famoso de España a finales de los años 20. Le apodan ***El león del Rif***, pues en Marruecos alcanzó sus mayores éxitos: fue gobernador militar de Melilla y el responsable del victorioso desembarco español en la bahía de Alhucemas. Desde 1925 hasta 1928 desempeña el cargo de alto comisario en Marruecos, siendo a continuación nombrado director general de la Guardia Civil. Sus contemporáneos lo consideran *valiente, buen bebedor y galanteador.*

SEGUI, Salvador (??-1921)

Líder anarquista moderado, apodado ***El noi del sucre*** (el chico del azúcar) porque era trabajador en una azucarera. Gran orador, es un enemigo acérrimo de la violencia indiscriminada. Tanto Seguí como su abogado Layret son asesinados en las calles de Barcelona por pistoleros a sueldo del Gobernador Civil, Martínez Anido.

UNAMUNO, Miguel de (1864-)

Filósofo, novelista, poeta, dramaturgo, ensayista y filólogo. Desde 1891 es catedrático de Lengua y Literatura griegas en la Universidad de Salamanca, de la que fue nombrado rector en 1901. En febrero de 1924 es deportado por el Gobierno a la isla de Fuerteventura (ver La Caoba), trasladándose al año siguiente a Francia. Vuelve a España tras la caída del dictador Primo de Rivera, en febrero de 1930. Algunas de sus obras son: *Niebla* (1914), *La Tía Tula* (1921), *De Fuerteventura a París* (1925, poesía).



Entrada del combate de boxeo a 15 asaltos entre Max Schmeling y Paulino Uzcudum

UZCUNDUN, Paulino (1899-)

Boxeador vasco. Era leñador cuando decidió marcharse a París para dedicarse al boxeo, abriéndose paso rápidamente. Pronto es campeón de España y de Europa (arrebatándole el título al italiano Spalla en 1926), combatiendo casi siempre victoriosamente tanto en Europa como en Estados Unidos. Su mejor combate se produce en La Habana, donde vence por K.O al campeón cubano, Antolín Fierro, ¡tras diez segundos de combate!

ZAMACOIS, Eduardo (1873-)

Escritor de origen cubano, especializado en *novelas galantes* (es decir, de carácter erótico, en ocasiones casi pornográfico). Algunas de sus obras son: *Incesto, Tik-Nay, Memorias de una Cortesana...* Evidentemente, no es un escritor excesivamente bien visto en determinados ambientes...

EL SOCIALISTA 1922

CRÓNICA POLÍTICA

Barcelona, 2 de Febrero

Sigue sin tregua la agitación obrera en diversas ciudades del país. Las cosas, lejos de mejorar, toman un cariz que no presagia nada bueno. La proscrita CNT vuelve a su criminal actividad con el asesinato de los honestos dirigentes locales del Sindicato Libre en Manresa, el día de ayer.

Desde que en 1920 la CNT creara el Sindicato Único, la violencia ha irrumpido en nuestra sociedad con gran virulencia, y la degradación de la masa obrera, patrocinada por dicho Sindicato, ha aumentado día a día. De nada han servido la creación, también en 1920, del Sindicato Libre, que se opone a los anarquistas (sólo los agitadores pueden sostener que este sindicato no es más que un grupo de pistoleros contratado por la Patronal); o los buenos oficios del barón de Koening (contratado por el gobernador civil de Barcelona) y más tarde del jefe de policía de la misma ciudad, que acabaron por tener que presentar la dimisión, tras las protestas de políticos mojigatos que consideraban sus procedimientos como excesivamente duros.

Si a la agitación obrera hemos de sumar el serio revés que la guerra de Marruecos ha causado en el país, cualquier ciudadano puede advertir que sólo una decidida acción del gobierno puede enderezar la actual situación de caos y de agitación.

El Novel de Literatura, para un español

Estocolmo, 15 de Marzo

La Academia Sueca ha concedido el Premio Novel de literatura al dramaturgo español don Jacinto Benavente. Nacido en Madrid en 1866, tuvo su primer éxito teatral en 1894 con El nido ajeno. Su obra, con más de 100 títulos, puede dividirse en dos tendencias: la comedia costumbrista y otro teatro más culto, idealizado, modernista. Algunas de sus obras más conocidas son: La comida de las fieras, Los intereses creados, La malquerida... Existe el proyecto de llevar alguna de sus obras al cinematógrafo. En 1918 fue elegido diputado a Cortes por Madrid.

¡CABALLERO! ¡SEÑORA O SEÑORITA!

Prolongue su juventud realizando los ejercicios gimnásticos del doctor Garcia Alsina y Bartrina, profesor gimnástico de la Familia Real. Multitud de niños y adultos han experimentado ya los beneficios de sus ejercicios fisicos, importados directamente de Suecia. ¡Relájese con nuestros expertos masajistas invidentes! También rehabilitamos inválidos.

Locales en Madrid, Barcelona y Valencia.

SE JUBILA DON RAMÓN Y CAJAL

Madrid, 29 de Abril

Don Santiago Ramón y Cajal, el universalmente famoso histólogo español se ha jubilado del mundo académico, a la edad de 70 años. Don Ramón y Cajal estudió Medicina en Zaragoza, y ha sido profesor de Anatomía en la Universidad de Valencia (1883), de Histología en la de Barcelona (1887), y de Histología Normal y Anatomía Patológica en la facultad de Medicina de Madrid (1892). También en Madrid ha fundado el Instituto Cajal, en el que piensa proseguir sus actividades de investigador y pedagogo. Entre sus descubrimientos destacan el de las leyes que rigen la morfología y las conexiones de las células nerviosas en la substancia gris, halladas primeramente en el cerebelo y luego en todos los otros órganos, confirmando así las teorías de Ranvier, Krause, Koliker y Golgi. Junto a éste último recibió el premio Novel de Medicina en 1906.

Tras su jubilación, la Universidad de Madrid lo ha nombrado Rector Honorario.

DIMITE EL GOBERNADOR DE BARCELONA

Barcelona, 7 de Agosto

Ha dimitido de su cargo de gobernador de Barcelona el señor Martínez Anido. El Gobierno ha explicado que lo ha destituido por extralimitarse en sus funciones. Con esto quiere hacerse referencia al uso, por parte del gobernador, de los pistoleros del Sindicato Libre (pagados por la Patronal) para reprimir duramente el movimiento obrero. Fuentes próximas al gobernador han argumentado que la resolución de, en caso de emergencia, utilizar a los vigilantes privados para salvaguardar el orden público está prevista por la ley.

CRÓNICA SOCIAL

Valladolid, 25 de Mayo

Enlace T.-C.

En ésta crónica daremos a continuación la lista de regalos de la boda T.-C., que será mañana. Estos regalos estuvieron expuestos en casa de los padres de la novia, en varios salones. Colocados sobre la magnífica chimenea del comedor y alumbrados por valiosos candelabros, vimos un abanico y una mantilla de blonda antiguos que la novia le regala a su madre, recuerdos de las abuelas paternas y maternas, respectivamente. Un abanico, verdadera joya artística de encaje, de la señora A., viuda de C., y una sortija de brillantes y rubíes de la señora viuda de C., también. La señorita C. ha recibido con motivo de la boda valiosas joyas y otros regalos muy bonitos de sus padres, de su novio y de la madre de éste.

AGRESIÓN A UNA OBRA DE ARTE

Barcelona, 15 de Julio

Parece ser que los calores del Verano le están calentando los sesos a más de uno. El otro día fue un pobre moro, residente en nuestra ciudad, al que el calor derritió su escasa sesera. Armado con un martillo, se lió a golpes con las piedras de la obra de la Sagrada Familia (que aunque de horrendo gusto, nunca le han hecho daño a nadie), para escándalo de los buenos cristianos y secreto regocijo de los sin Dios. Evidentemente, al final fue reducido por la policía, que se lo llevó en volandas al manicomio más cercano. El enajenado no paraba de farullar algo así como "hay que matar a la piedra viva"...

Finaliza la huelga de Correos

Madrid, 18 de Agosto

La huelga de correos que se inició el pasado día 3 ha concluido con una drástica medida gubernamental. Ante las demandas económicas, que según el ejecutivo se excedían de los presupuestos aprobados por las Cortes, y ante la falta de entendimiento entre huelguistas y las autoridades, éstas han tomado la decisión de disolver el cuerpo de Correos. El decreto de disolución incluye también la creación de un nuevo servicio de Correos, en el que podrán inscribirse miembros del antiguo cuerpo, siempre que lo soliciten.

AUMENTA EL SEPARATISMO EN CATALUÑA

Barcelona, 20 de Septiembre

El partido separatista Acció Catalana ha presentado una propuesta al Ayuntamiento de Barcelona en la que pide el reconocimiento de Cataluña como nación.

Lo grave no es que dicho partido realice propuestas similares (a las que ya nos tiene habituados)... ¡sino que el Ayuntamiento de la ciudad se adhiera a ellas por 26 votos contra 11!

CRIMEN ATROZ EN EXTREMADURA

Badajoz, 2 de Noviembre

El suceso ha conmocionado la opinión pública de todo el país. En la árida y desierta región de Extremadura hay un pueblecito de unos novecientos habitantes, llamado Casas Blancas. Las condiciones de vida allí son muy parecidas a las de cualquier otro pueblo de España. No hay escasez de alimentos. No se habían producido antes brotes de violencia ni algaradas revolucionarias, como en otros puntos del país.

Según nota informativa de la policía, un mal día determinados elementos de izquierdas del pueblo quisieron organizar una manifestación para protestar por no se sabe aún qué. Evidentemente, un pelotón de la Guardia Civil se presentó en el lugar de los hechos para disolver pacíficamente el tumulto. Inexplicablemente, el pueblo se les echó encima, matándolos a todos de manera atroz. Los cadáveres que han podido ser recuperados están todos horriblemente mutilados y con los ojos arrancados. A uno de ellos se le han contabilizado hasta treinta y siete navajazos. Efectivos del ejército han ocupado el pueblo, y las autoridades se niegan a dar más información sobre el suceso.

100.000 PTAS.

NETOL

NETOL

NETOL

Teatro Bret n: Debut de la Compañía de zarzuela y opereta Haro-Ballester. A las seis y cuarto: El Duquesito o la Corte de Versalles; a las diez: Don Quintín el amargao o el que siembra vientos... Venta de entradas con antelación o un cuarto de hora antes de empezar el espectáculo.

Cónema Montoya: Hoy se estrenarán en este favorecido coliseum la bonita pelicula titulada *El muchacho de París* y *Pamplinas*, muy cómica.



CRIMEN Y CASTIGO

"... estas normas penitenciarias han de permitir a la legislación penal española, tan calumniosamente tachada de cruel, ocupar puesto de honor entre las más humanitarias..."

(de la Exposición de Motivos del Código Penal de 1928)

Uno de los mayores problemas con los que se enfrenta un Guardián de los Arcanos es conocer las leyes vigentes en una determinada época y en un cierto estado (en este caso el *Reino de España* durante los años veinte) para saber, de esta manera, que *"es lo que pueden hacer y lo que no"* los Investigadores durante la partida. Como *"poder hacer"*, pueden hacer lo que quieran, que para algo esto es un Juego de Rol. Sin embargo, también es cierto que algunas de las acciones que llevan a cabo los Pj durante la partida suelen rozar los límites de la legalidad, cuando no se trata directamente de flagrantes delitos. Aquí no vamos a juzgar sus acciones, ni mucho menos condenarlas, ya que la imaginación nunca delinque. El juicio y la condena de los Investigadores debe ceñirse, justamente, al juego y, por ello, es poder del Guardián el hacerlo o no.

Pero debe recordarse que, en este caso, los Investigadores se encuentran en un lugar donde las leyes también tienen su importancia, y, aunque el respetarlas o no se puede considerar opción de cada uno, lo cierto es que el cometer un delito en una *ambientación histórica* tan definida como ésta, también tiene sus consecuencias. De este modo, el incorporar un pequeño sistema de ***Crimen y Castigo*** al juego puede enriquecer mucho la ambientación, proporcionar nueva e interesante información al Guardián, y ampliar considerablemente los horizontes de las partidas: la persecución, captura y juicio de los Investigadores pueden constituir el eje de una trepidante Campaña (que quizás culmine con la fuga o muerte de los prisioneros...). Seguramente, hasta ese momento los Investigadores se habrán enfrentado a todo tipo de monstruos durante las partidas que hayan jugado. Pero las criaturas de los Mitos no son nada comparados con el *Leviatán* de la Justicia de la época.

En este capítulo se intenta presentar un sistema para la investigación de los delitos cometidos por los Investigadores, el juicio y, en su caso, condena y cumplimiento de la misma. En todo momento se ha intentado respetar un equilibrio entre jugabilidad y rigor histórico. Así el sistema de investigación y juicio son completamente ficticios, excepto en algunos detalles, ya que no se trata de dar *lecciones magistrales* sobre la criminología y el derecho procesal de la época; pero todos los delitos y sus respectivas penas son rigurosamente históricos, ya que nada de lo que se hubiera podido inventar habría superado a la propia realidad. Para acabar, hay que tener siempre presente una cosa: a pesar de todas las reglas y leyes que se puedan presentar, la última palabra sobre su aplicación la tiene el Guardián, y ése es un poder muy grande...

Los Códigos Penales de los años 20

En España durante los años veinte estuvieron vigentes dos Códigos Penales bien distintos. El primero, que databa de 1870, estuvo en vigor hasta 1928, habiendo sufrido varias reformas parciales, entre ellas la de 1923. A partir de ahora nos referiremos a él como CP23 (Código Penal de 1923), aunque en puridad debería llamarse Código de 1870. El segundo Código, promulgado bajo los auspicios de la dictadura de Primo de Rivera, de talante muy diferente, es el aprobado en 1928 (CP28). Estuvo vigente hasta el 15 de abril de 1931 (segundo día de la II República), momento en el que se decidió anularlo y volver al de 1870, que ha estado vigente, aunque profunda y sucesivamente reformado, prácticamente hasta nuestros días.

Eran dos Códigos Penales bien distintos. Frente al primero, se dice y ya se decía en su momento, que el segundo era mucho más totalitario y duro. No vamos a entrar en polémicas de historia de Derecho, que para eso ya están los historiadores, pero hemos de señalar que el Código Penal de 1928 no siempre era tan severo como el anterior: a veces menos y a veces más. Basta comparar las penas de la mayoría de delitos que aquí presentamos, aunque sí es cierto que dejaba menos margen de libertad al juez, erradicaba la institución del jurado popular y perseguía con mayor rigor los delitos "contra la Religión del Reino". Pero también introducía algunas novedades legislativas destacables: Un tratamiento más científico de la locura, la posibilidad de no cumplir condena si esta era igual o inferior a 2 años de prisión (con el anterior código era de 1 año) y no se tenían antecedentes penales previos, y los llamados bonos de cumplimiento de condena (posibilidad de rebajar la cantidad de pena a cumplir por buen comportamiento).

A nivel de juego, interesa esta dualidad legislativa tanto por la documentación histórica como para resolver el llamado concurso de leyes, es decir, ¿qué sucede cuando se comete un delito bajo un Código Penal pero se es juzgado por otro? Por ejemplo, un Investigador mata un hombre en 1927 (delito de homicidio), es detenido, pero no es juzgado hasta 1929 (la lentitud de la justicia ya estaba a la orden del día en aquellos años) cuando ya estaba vigente otro Código Penal. La solución que proponemos, algo más sencilla que la real, es que se aplique el Código Penal que resulte más favorable al acusado, es decir, el que castigue el delito en cuestión con una pena menor. En caso de duda, siempre se puede dejar que sea el Investigador condenado el que elija. No obstante, de 1919 a 1927 aplicaremos el CP23. De 1928 a 1931 el CP28.

¡Rodeen la casa!

Investigación del crimen y captura de los sospechosos

Hay tres requisitos previos para que un Investigador (o un PnJ cualquiera) sea juzgado y condenado por un delito:

1.- Que se cometa un delito:

Sobre esto no vamos a explicar gran cosa, ya que suele venir con la propia partida. El Guardián simplemente dejará que fluyan los acontecimientos. En este suplemento se da bastante información como para que, al menos él, sepa lo que son delitos y lo que no. Tampoco estaría mal que dejara consultar parte de la información de este capítulo a los Investigadores que tuvieran algún porcentaje en la habilidad de Derecho (por ejemplo, un abogado).

Por cierto, tampoco es necesario que sean los propios Investigadores los que cometan el delito, quizás, por un error de las autoridades, se les confunda con los auténticos delincuentes. Estos fatales malentendidos ocurren (perdón, ocurrían) con más frecuencia de la que parece.

2.- Que el delito sea investigado y que la persona que lo investigue llegue a la conclusión de que los autores han sido los PJs.

Puede decidirlo el Guardián, si los Investigadores llegan a averiguarlo, o puede usar el sencillo sistema que proponemos a continuación: Partiendo de que la policía tiene un 25% de base para descubrir al delincuente, se aplicarán los siguientes modificadores:

De -10 hasta +30, según la gravedad del delito cometido y la repercusión pública que éste haya tenido. No es lo mismo que se cometa un pequeño hurto (-10), al que la policía apenas prestará atención, que se cometa el asesinato de alguien muy importante (+30). En este último caso, la policía pondrá todos los medios posibles para averiguar quién es el culpable, ya que, de no conseguirlo, la reputación del Cuerpo puede quedar en entredicho ante la opinión pública.

De -10 hasta +30 según las pruebas e indicios que los delincuentes pueden haber dejado. -10 supone que no sólo no han dejado ninguna prueba real si no que, por el contrario, han llenado el lugar de pistas falsas que pueden confundir a la policía. El otro extremo, +30, supone que los autores lo han hecho realmente mal: han cometido el crimen a plena luz del día, sin cubrir su rostro, rodeados de testigos y, para colmo, han dejado el lugar lleno de huellas dactilares. En este punto habría que tener en cuenta las siguientes advertencias:

- *El Guardián tomará buena nota de TODO lo que hacen y no hacen los Investigadores en el momento de cometer el delito (usar guantes, cubrirse el rostro, recoger casquillos, etc...), así como de las circunstancias del mismo (de día, ante testigos, o de noche en un descampado). Ya que, a partir de sus acciones y de las circunstancias del delito, se puede determinar el número de pistas que dejan (y cómo las interpretará la policía), representado por estos segundos bonificadores. En este punto habrá que observar estrictamente la siguiente regla de oro:*

"Los Investigadores harán única y exclusivamente lo que digan expresamente los jugadores, el Guardián no debe dar nada por supuesto, y no valen las acciones retroactivas". Así, si después de atracar un banco comentan algo así como "por cierto, llevábamos la cara cubierta, era lógico...", mala suerte, pero con el fragor del tiroteo y la ilusión de su primer atraco, olvidaron ponerse las medias o el pañuelo, pues no lo dijeron en su momento.

- *La medicina forense de aquélla época conocía los análisis de sangre, aunque sólo para determinar los grupos sanguíneos. No existían análisis tan fiables como los de ahora, que permiten determinar la identidad de una persona mediante el análisis del ADN de la sangre.*
- *La policía contaba con un archivo de huellas dactilares, aunque en éste no estaban registrados todos los ciudadanos, si no únicamente los delincuentes. A partir del primer delito que cometan los Investigadores sus huellas quedarán registradas si no las borraron o usaron guantes para ocultarlas. Este punto es uno de los justificadores de la regla opcional de* **acumulando delitos y pruebas** *que proponemos como regla opcional.*

Una vez determinados todos los bonificadores o penalizadores, habrá que sumarlos al porcentaje básico de la policía y realizar la tirada. Por ejemplo: 25% (base) +10% (por gravedad del delito, un atraco, es decir, robo con violencia) +10% (dejaron un par de pistas, testigos incluidos) Total: 45% Si la policía falla la tirada, por el momento no se pueden determinar a los culpables y el caso queda archivado provisionalmente. Si, por el contrario, la policía pasa la tirada sabrá quién ha sido... aunque el capturar al autor ya es harina de otro costal (*ver siguiente apartado*)[1].

3.- Que se localice el paradero de los presuntos delincuentes:

Una vez determinada la autoría de los delitos hay que saber dónde se encuentran los delincuentes. Para ello habrá que tener en cuenta las siguientes observaciones:

- *Si los delincuentes fueron interrogados, como sospechosos o testigos, durante la investigación policial y no han cambiado de dirección, la policía sabrá directamente dónde están (hay que ser ingenuo...)*
- *Si, por cualquier causa, la policía no sabe donde están, tienen un porcentaje de averiguarlo igual al porcentaje que tenían para Investigar el último delito que cometieron. Cada mes que pase, la policía tiene derecho a una nueva tirada, pero con un -10% acumulativo. Si los penalizadores convierten el porcentaje de Averiguar Paradero (investigar el último delito) en una cifra igual o inferior a cero, representará que la policía habrá perdido la pista de los delincuentes, a menos que éstos vuelvan a hacer de las suyas. Si los Investigadores van dejando pistas, se anularán los penalizadores de la policía o, en casos extremos, pueden dar un bonificador a las fuerzas del orden.*
- *Los delincuentes pueden intentar huir, preferiblemente a un país con el que España no tenga tratado de extradición de delincuentes (por ejemplo, el Marruecos francés). Pero para ello habrán de cruzar las fronteras por algún sitio, y puede que la policía ya esté sobre aviso.*
- *La policía cuenta con ciertos medios, aunque no se pueden comparar a los de hoy en día, para intentar localizar a los delincuentes, como pueden ser, por ejemplo: el teléfono, el telégrafo, la difusión de pasquines (carteles) con la foto o el retrato robot de los delincuentes.*

4.- Que se detenga a los presuntos delincuentes:

Una vez se sabe el paradero de los delincuentes, sólo queda capturarlos. Aquí aparece la oportunidad de una gran partida del estilo ***la policía rodea la casa y os pide que depongáis vuestra actitud hostil***, con ensalada de tiros incluida. Aunque claro, los Investigadores siempre pueden rendirse ya que, a estas alturas, la policía no se anda con chiquitas y dispararán a dar (sobre todo si los delincuentes son considerados ***muy peligrosos***).

Cuando los presuntos delincuentes sean capturados vivos, pueden pasar hasta 48 horas en las dependencias policiales, donde serán ***debidamente interrogados*** o pueden confesar sus crímenes (en teoría, durante este período tienen derecho a la asistencia de un abogado). Transcurrido este tiempo la policía (a través del Ministerio Fiscal), o un particular, deberá formular alguna acusación formal contra ellos o deberán ser puestos en libertad. De ser la primera, pasarán bajo custodia judicial. El juez decide, según la gravedad del delito y las pruebas que existan contra ellos, si los Investigadores pueden salir en libertad condicional (con o sin fianza) o bien deben quedar en prisión provisional, en espera de que se celebre el juicio. Todo esto queda al libre criterio del Guardián, así como el importe de la fianza, de haberla.

1 Obviamente, si lo delincuentes son sorprendidos por la policía con las manos en la masa y no logran huir, según se desprenda de la propia partida, no hará falta ninguna tirada por parte de las fuerzas del orden.

Regla opcional tras la pista (acumulando pruebas):

Puede que la policía falle en su primer intento de determinar quiénes son los culpables. Ya se ha dicho que, entonces, el caso quedaba *archivado provisionalmente*. Para representar esto y las pruebas que la policía va acumulando progresivamente contra los delincuentes, se puede dar a la policía un bonificador a su tirada de investigación para la próxima vez que investiguen un delito cometido por los mismos autores que el anterior. Este bonificador es la mitad de los bonificadores totales que tuvieron en la investigación del anterior delito. Luego, lógicamente, deberán añadirse los bonificadores normales, según se explicaba antes, para la nueva tirada y realizar ésta. Siguiendo el ejemplo anterior, la policía falla en la investigación del atraco, pero tiene un +10% (los bonificadores totales del anterior, divididos entre dos) para la investigación del próximo delito que cometan los mismos autores. Esto representa que la policía se va dando cuenta de que hay un determinado número de pistas que coinciden.

Y así sucesivamente, los bonificadores de la policía van aumentando en función del número de delitos cometidos y las pistas dejadas. Sin embargo, se recomienda que el porcentaje total de investigación que tenga la policía (bonificadores ya incluidos) no supere en ningún caso el 90%, ya que la policía también es humana y tiene derecho a equivocarse.

Visto para sentencia:

Sistemas de Juicios para la Llamada de Cthulhu

Nota a la segunda edición: *Para hacer compatible este capítulo con los dos sistemas (el clásico de porcentaje y el D20) se han tenido que duplicar, en ocasiones, los ejemplos. Del mismo modo, algunas habilidades del sistema clásico no han conservado el mismo nombre en la versión D20. En ese caso se ha optado por poner el nuevo nombre de la habilidad (o la que mejor corresponda a la situación) en* ***cursiva*** *separada con una barra.*

Para juzgar la inocencia o culpabilidad de los Investigadores (o PnJ) pueden usarse tres sistemas:

Primer Sistema: Rol al ciento por ciento

Es decir, ignorar todo tipo de porcentajes y tiradas, e intentando recrear en una (o varias) sesiones de juego todo lo que puede ocurrir en un juicio. Es la opción más recomendable si el Guardián y sus Investigadores son del tipo de jugadores que anteponen la interpretación de los personajes a la del resultado de los porcentajes. La partida se irá desarrollando emulando más o menos lo que sucede en un juicio, usando como guía alguna película o alguno de los consejos que se dan para el tercer sistema. Sin embargo, el Guardián tendrá que tener muy presentes las siguientes advertencias:

- *Tendría que permitir que todos los Investigadores participaran en el asunto, aunque sea uno de ellos, o un PnJ en su caso, el abogado defensor. (Más que nada, para que el resto no se aburra...)*
- *Deberá ser objetivo: el juez no sabe* **todo** *lo que él Guardián sabe.*
- *Sería muy deseable que el papel de Fiscal (acusador) lo llevara alguien que no fuera ni el Guardián ni uno de los jugadores. Lo ideal sería invitar para ello a algún amigo dispuesto a cooperar en esta partida, como* ***"estrella invitada"****. El Guardián debería reunirse con él antes para explicarle los pormenores del caso y las pruebas que pueda tener contra los Investigadores.*
- *No debería preocupar a nadie el que la sesión de juego no se parece a* ***un juicio de verdad****, ni del conocimiento o desconocimiento de las leyes que pueda tener el Guardián o los jugadores. Lo verdaderamente importante es pasárselo bien.*

Una vez desarrollada la partida, cuando todo el mundo haya dicho lo que tenía que decir, el Guardián, en su papel de juez, deberá declarar que el juicio ha quedado ***visto para sentencia***. Entonces deberá juzgar lo que crea más conveniente en función de la partida y declarará la inocencia o culpabilidad de los Investigadores. De ser culpables, les impondrás la pena correspondiente según la siguiente sección.



La Ley de fugas

Parte de la historia más negra de España, fue una de las "leyes" más tristemente famosas de la época y, aunque de ley tenía bien poco, también fue una de las más aplicadas para ciertos tipos de delitos (o delincuentes). Consistía en ejecutar (aunque la palabra correcta sería asesinar) directamente al presunto culpable (labor que, normalmente, quedaba en manos de la policía) sin ningún juicio previo. Luego se simulaba que el prisionero en cuestión había intentado huir y que la policía no había tenido más remedio que matarlo durante la refriega posterior a la fuga. Aunque la simulación del suicidio del prisionero también tenía un buen número de entusiastas partidarios entre las fuerzas del orden. Los expedientes que, pretendidamente, indagaban la muerte del huido hablaban lacónicamente de su "intento de fuga". Así fue quedando en el acerbo popular la expresión "le han aplicado la ley de fugas", para referirse a este curioso procedimiento de "juicio rápido y gratuito".

Segundo Sistema: "Oiga Señoría, que tenemos prisa"

Es un sistema completamente opuesto al anterior. Es decir, si los jugadores no están para tratos con la justicia, o si el Guardián piensa que una partida de este tipo puede cortar el ritmo de la Campaña (***salvar al mundo es más importante***), todo puede decidirse con un par de tiradas de dado:

- *Para ello se determinará el porcentaje en Derecho que tienen el abogado defensor y el Fiscal. Ello será en un principio a libre albedrío del Guardián, que sin embargo deberá tener presente que no es lo mismo tener a un abogado del turno de oficio que acaba de empezar su carrera, que un avezado abogado que cobra unos honorarios astronómicos. Puede guiarse por lo que piensen (o puedan) pagar los Investigadores y por la gravedad del delito (según la fórmula que a delito más grave, mejor fiscal). Para determinar este porcentaje también puede usarse la tabla que aparece para tal fin en el tercer sistema.*
- *Se hará una tirada por el abogado defensor y otra por el Fiscal. El que la pase por mayor diferencia (respecto a su habilidad en Derecho), es el que gana el caso. Si uno de ellos falla la tirada, el otro gana el caso si pasa su tirada (independientemente de la diferencia) De fallarla ambos, los acusados quedarán libres por falta de pruebas.*



Juicio por la muerte de 4 guardiaciviles

Ejemplo: Los Investigadores no pueden pagarse un abogado, por lo que se les proporciona uno del turno de oficio (50%). Además, están acusados de matar a un diplomático extranjero, algo grave, por lo que un Fiscal General decide llevar la acusación (90%). En el ***juicio*** el abogado defensor saca un 27, es decir, una diferencia de 23 puntos respecto a su porcentaje. Pero el Fiscal saca un 43, 47 puntos de diferencia con su porcentaje. Así, el Fiscal gana el caso, los Investigadores son declarados culpables y condenados por Magnicidio (para determinar las penas, consultar la siguiente sección).

La traslación al sistema D20 es sencilla, ya que basta con dividir estos resultados por 5. Así pues, el ejemplo anterior quedaría más o menos así...

Sistema D20: Los Investigadores no pueden pagarse un abogado, por lo que se les proporciona uno del turno de oficio (nivel de Derecho 10). Además, están acusados de matar a un diplomático extranjero, algo grave, por lo que un Fiscal General decide llevar la acusación (nivel de derecho 18). En el ***juicio*** el abogado defensor saca un 5, es decir, una diferencia de 5 puntos respecto a su nivel. Pero el Fiscal saca un 8, 10 puntos de diferencia con su nivel. Así, el Fiscal gana el caso, los Investigadores son declarados culpables y condenados por Magnicidio

Tercer Sistema: "Que tengas pleitos y los ganes"

Este último sistema es más largo y complejo que los dos anteriores (aunque tampoco demasiado). Intenta ser un intermedio entre ambos y, a la vez, algo más riguroso y realista que éstos. Al igual que en un juicio de verdad, hay dos fases claramente diferenciadas:

1 La Prueba de los Hechos
(*Fundamentos de Hecho*)
2 La Alegación del Derecho
(*Fundamentos de Derecho*)

En ambas fases, se recomienda encarecidamente que tanto los Investigadores como el Guardián interpreten sus respectivos papeles, igual que en el primer sistema, pero, a diferencia de éste, cada logro obtenido se refleja en un bonificador que puede alterar el resultado final.

Además del Fiscal y del abogado defensor pueden aparecer en el juicio más abogados (a criterio del Guardián):

- *La acusación particular: Acusa en nombre de la víctima o, en su defecto, de sus familiares, (y no en nombre del Estado, a diferencia del Fiscal). Esta acusación actúa independientemente del Ministerio Fiscal, pero también trata de que los acusados resulten culpables y condenados.*
- *Un abogado defensor por acusado: Cada abogado representa a uno de los acusados, pero entonces los logros de éste (inocencia o culpabilidad) sólo se aplicarán a su cliente.*

NOTA: A partir de ahora, cuando se hable de las partes, debe interpretarse como una referencia a cada uno de los abogados que actúan en el juicio (acusador-defensor), aunque no sea del todo cierto legalmente.

Para determinar los porcentajes de las diferentes habilidades de los abogados (que serán muy necesarias para este sistema) puede usarse la siguiente tabla:

Abogado del Turno de Oficio (si el Investigador o la víctima no puede pagar a otro):
Sistema clásico: 40 + 2d10% (41-60%). ***Sistema D20: 8+1D4 (9-12)***
Abogado Defensor/Acusador Particular (y Peritos):
* Porcentaje base: 50% (***Sistema D20: 10***) (por 5.000 ptas de honorarios).
* + 10%(***Sistema D20: +2***) por cada 10.000 ptas adicionales a sus honorarios (máximo 100%-Sistema D20: 20- en todo caso).
Fiscal
* Porcentaje base: 55% (***Sistema D20: 11***)
* Grado (según la importancia del delito interviene un fiscal de mayor o menor grado): Entre +10% y + 40% (máximo 95%). ***Sistema D20: Entre +2 y +8 (máximo 19).***
NOTA: Si alguno de los Investigadores es Abogado y quiere defenderse él mismo (y/o defender a sus compañeros), utilizará (evidentemente) los valores que tenga en su Hoja de Investigador.

Primera Fase: La Prueba de los Hechos

Esta fase trata de reproducir, precisamente, los hechos que deben probarse ante el juez. El Guardián deberá tener presente que el juez (o el jurado en el CP23), no saben lo que ha ocurrido. Decidirán única y exclusivamente en función de lo que se considere probado en el juicio. Por otra parte, las pruebas no aparecen por ***generación espontánea***, por lo que el Guardián tendrá que acudir a las notas que haya tomado de la anterior partida. Así, si solo ha habido un testigo, sólo podrá presentarse uno en el juicio.... a menos que encuentren a alguien dispuesto a prestar un falso testimonio, claro.

Puede usarse como base las pruebas que logró reunir la policía. Pero puede que no las reuniera todas, y que no todas las pruebas que reunió pueden valer para el juicio (algunas pueden haber sido obtenidas de una forma más que dudosa). Las pruebas que no aparecen en el informe de la policía (por ejemplo, porque fueron ocultadas) necesitarán una Investigación previa para ser encontradas. El Guardián puede condicionar su obtención a una tirada de Investigación por parte de quien las busque.

Las tiradas por habilidades son meramente indicativas. Si durante el desarrollo de la partida los Investigadores realizan acciones que pueden sustituir a estas tiradas (por ejemplo, encuentran una prueba o interpretan a un Abogado tan bien que no es precisa una tirada de Persuadir/***Diplomacia***) el Guardián haría bien en darlas por válidas sin más. Para el caso en que se halla de valorar el resultado de la tirada (por ejemplo, la tirada final de Persuadir/***Diplomacia***, que se puede convertir en un bonificador a los Puntos de Juicio), el Guardián puede dar él mismo el bonificador, o tirar 1d10 por cada 10% que se tenga en la habilidad (así, un Persuadir del 65% equivale a +6d10 a los Puntos de Juicio).

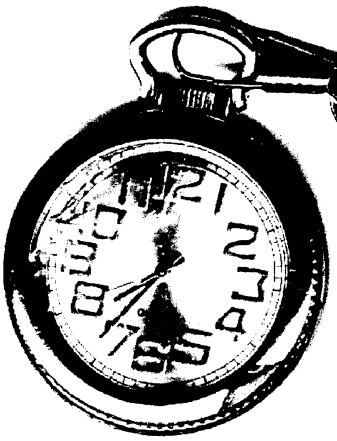
Con el sistema D20 *se tirará 1D10 por cada dos puntos que se tenga en esa habilidad. (Así, un Diplomacia del 13 equivale a +6d10 a los Puntos de Juicio).*

1.- Antes de empezar la fase de pruebas, cada una de las partes ha de presentar una lista con las pruebas que quiere que se practiquen. Esta lista se da al juez, que decide sobre las pruebas a practicar (a discreción del Guardián, que deberá ser coherente y mantener un equilibrio). Luego, cada parte puede mirar las listas de pruebas que se han admitido a la otra parte y hacer una lista de pruebas adicionales, para contrarrestarlas (teniendo la última palabra el Guardián, como en el caso anterior).

2.- A continuación será preciso que las pruebas se presenten en juicio y se valoren. Este valor queda representado por un factor abstracto que llamaremos **Puntos de Juicio** (*PdJ*), otorgados en función de la partida y de los siguientes criterios señalados:

- **Testigos (y coartadas)**[1], *según declaren en contra o a favor de los acusados.* Se pueden presentar a declarar voluntariamente los acusados, pero ni se les puede obligar ni se les puede pedir que digan la verdad. Ello da Puntos de Juicio positivos por su declaración únicamente si hacen una declaración brillante... y da Puntos negativos si meten la pata.

Los otros testigos deben ser interrogados en juicio, y la otra parte puede desvirtuarlos presentando un testimonio contradictorio o interrogándolos para que ***tropiecen***. Esto se representará con una tirada de Persuadir, Discusión o similar (a juicio del Guardián) por cada parte que los interrogue. Si ambos la pasan, se decide según la mayor diferencia. Si la parte que lo ha presentado gana, se lleva los Puntos de Juicio. Si gana la otra parte, consigue que su rival no se lleve dichos PdJ. Pueden conseguirse de 5 a 20 PdJ por testigo, según la fiabilidad de los mismos, su reputación y la consistencia de su declaración. El máximo de PdJ obtenible por testigos es de 40. Si los delincuentes fueron detenidos ***in fraganti*** los Puntos de Juicio por testigo (normalmente un policía) pueden doblarse (a discreción del Guardián), hasta un máximo de 80.



- **Pruebas materiales y documentales**[2]: *Todo tipo de cosas que puedan probar un hecho relacionado con el delito.* Desde la sangre del acusado en el lugar del crimen (o sus huellas dactilares), hasta la sangre de la víctima en las ropas del acusado, pasando por documentos escritos (siendo necesaria comprobar la autenticidad de la letra por un perito calígrafo) o las armas del delito. En principio toda prueba material es admitida (y da los PdJ que corresponden), pero la actuación de un perito puede anular su valor (alegando que no demuestra nada), doblarlo o triplicarlo (si demuestra algo muy relevante) o convertir el valor negativo en penalización (si demuestra que la prueba es falsa). Las pruebas otorgan de +10 a +30 PdJ por prueba, según la relevancia del hecho que demuestran. En conjunto, las pruebas materiales y documentales no tienen límite a su valor total. Sin embargo, el Guardián debería intentar ser coherente con los hechos y recordar que los peritos pueden modificar el valor de cada una posteriormente.

[1] Si hay dos testigos que realizan declaraciones contradictorias, es más que posible que uno de ellos esté mintiendo, y esté incurriendo en delito de falso testimonio. El juez puede investigar al respecto, y si *descubre el pastel* se deberán dar PdJ negativos a la parte que lo presentó (según criterio del Guardián, pero es muy justo penalizar con la misma cantidad que pretendían obtener). También puede someter a los testigos contradictorios a un *careo* (que discutan en el juicio) para dilucidar la cuestión.

[2] Si la prueba es completamente irrelevante (es decir, no prueba nada); el juez no dará por ella ningún PdJ. (Especificación escrita en honor de los jugadores **buscabonus**, capaces de presentar un calcetín sudado como prueba para conseguir PdJ).



• **Dictamen de peritos**[3]: Por perito se entiende a un experto en cualquier materia relevante para el caso. Éste da su opinión al respecto. Pueden ser peritos: los médicos forenses (causas de una muerte, análisis de sangre), los expertos en balística (que pueden determinar si una persona disparó un arma con la prueba de la parafina o si determinada bala fue disparada por una arma en concreto), los peritos calígrafos (que deciden la autenticidad de una letra), los tasadores (que dicen el valor de un objeto robado o hurtado), etc... Es necesario que el perito dé su opinión (dictamen) sobre el tema (pudiéndose condicionar o no a una tirada de Persuadir o similar). Cada parte puede presentar un perito para la valoración de una prueba determinada. Si hay *dictámenes contradictorios*, es decir, los peritos de cada parte no se ponen de acuerdo sobre el valor de una prueba (lo que suele ocurrir), el juez puede nombrar a un tercer perito independiente que es al que hará caso, dándose los PdJ a la parte que el tercer perito dé la razón). Conviene recordar que los peritos no dan Puntos de Juicio por sí mismos, pero pueden aumentar o disminuir el valor de una prueba determinada, según el siguiente baremo:

— **Dictamen favorable:** La prueba dobla su valor. En el caso de las huellas dactilares, el valor se triplica.

— **Dictamen contrario:** La prueba pierde su valor (ni da ni quita PdJ).

— **Dictamen de falsedad:** La prueba invierte su valor (de una cantidad de Puntos de Juicio positivos se pasa a la misma cantidad de Puntos de Juicio negativos).

3.- Finalizada la fase de pruebas, y discutidas éstas en el juicio, al Guardián sólo le falta sumar o restar los Puntos de Juicio obtenidos por cada parte, que le darán un primer subtotal.

Ejemplo: *Un testigo favorable (+10 PdJ), dos pruebas (una de +20 PdJ, otra de +30 PdJ), un dictamen de un perito favorable a la primera prueba (dobla su valor, +40 PdJ). Da un primer subtotal de 80 PdJ.*

A continuación tirará por Persuadir/***Diplomacia***) para ver lo bien que alegan las pruebas cada una de las partes (reconstrucción de los hechos). Puede sustituirse la tirada según los criterios que se dan al principio. La diferencia entre la tirada y el nivel de la habilidad que se tiene da un bonificador o penalizador que representa el segundo subtotal. (Así, Persuadir 75%, tirada de 25, bonificador de +50 Puntos de Juicio. Si la tirada hubiera resultado un 99, tendríamos un penalizador de -24 Puntos de Juicio).

Con el sistema D20, multiplicaremos el resultado obtenido x5 para conseguir un porcentaje. En el caso anterior, el PJ tiene un 15 en Diplomacia y ha sacado un 5 con el dado, lo que le da un 25, lo que le da un bonificador de +50 Puntos de Juicio.

Sólo le quedará sumar o restar los dos subtotales, obteniendo el total de PdJ en la primera fase. En los ejemplos anteriores: 80 + 50 = 130 PdJ. y 80 - 24 = 56 PdJ.

Si al final de esta fase y realizadas todas las operaciones señaladas la acusación particular o el Fiscal *no consiguen un mínimo de 40 PdJ* (independientemente de lo que consigan las defensas), el juez (o el jurado) declararán el ***sobreseimiento del caso*** archivándose el mismo de manera provisional, ***por falta de pruebas***. Esto no excluye la posibilidad de que se celebre un nuevo juicio si aparecen nuevas pruebas (***ver Posibilidades de Recurso***).



[3] Un Perito en principio no puede mentir, (delito de falso testimonio, de lo contrario) aunque esto no excluye que existan diferentes valoraciones sobre un mismo hecho. Cada parte (excepto Jueces, Fiscales y abogados de oficio) debe pagar la intervención del perito que nombre (la cantidad queda a criterio del Guardián, aunque puede usarse un sistema parecido al que se da para el Abogado privado).

Un perito especialmente importante es el médico psiquiatra, que no valora una prueba en sentido estricto, si no la posible locura de los acusados. Esto sirve para sustituir su posible condena por una reclusión en un establecimiento psiquiátrico. Consultar la siguiente sección para ver los efectos de la locura probada en juicio. Para dictámenes contradictorios de varios psiquiatras, aplicar las reglas que se dan para los peritos normales.

Segunda Fase: Alegación del Derecho

En esta fase las partes básicamente discuten sobre leyes (el Código Penal para el caso), presentan jurisprudencia (conjunto de sentencias del Tribunal Supremo que pueden contener juicios parecidos al caso) y doctrina (opiniones de los Doctores en Derecho), todo ello para ver la adecuación de las pruebas al caso y dilucidar la posible culpabilidad de los acusados. Por ello esta fase es más *técnica*, aunque también puede ser jugada aplicando criterios parecidos a los que se explican anteriormente para sustituir las tiradas, usando el resumen de los códigos que proporcionamos y, si al Guardián le apetece, acudiendo a bibliografía complementaria. De todos modos, no importa tanto la *fidelidad a la ley* si no que los jugadores pasen un buen rato. Si Guardián e investigadores no quieren discutir sobre tecnicismos legales en su partida, que hagan las tiradas rápidamente y se ahorrarán unos cuantos dolores de cabeza.

Al igual que en la anterior fase, se trata de conseguir Puntos de Juicio, pero con diferentes criterios:

- **Discusión Sobre Ley:** *Cada parte realiza una tirada por Derecho. La diferencia con su porcentaje en esta habilidad se traduce en un número de PdJ negativo o positivo. (Ejemplo: porcentaje 50%, resultado 30, +20 PdJ).* ***Con Sistema D20 multiplicaremos el resultado por 5: (Ejemplo nivel 10, resultado 6, por lo que la diferencia es 4, x5 = +20 PdJ).***

- **Alegación de Jurisprudencia[1]:** *Primero es necesaria buscarla entre los numerosos volúmenes de jurisprudencia que existen. Para ello será necesario realizar con éxito una tirada en la Habilidad de Buscar Libros/**Reunir Información**, y una segunda tirada para convencer al Juez de la importancia de esta jurisprudencia en cuestión. Si se consiguen ambas tiradas, el Guardián concederá un bonificador entre +20 a +40 PdJ.*

- **Presentación de Doctrina:** *Son las opiniones de los Doctores en Derecho. Pueden presentarse ellos mismos a declarar, o citarse algunas de sus obras. Para citar obras se usará el mismo sistema que en Jurisprudencia. Para que declaren será preciso convencerles y/o pagarles y que éstos superen una tirada de Derecho para convencer al Juez (el Guardián usará los mismos baremos para sus habilidades y precios que en el caso de los Peritos). Lo normal es ganar entre +5 y +10 PdJ, aunque si el Doctor es alguien muy famoso y respetado y* se presenta en persona a dar su opinión, *el bonificador puede llegar a doblarse.*

*Una vez conseguidos todos los Puntos de Juicio, estos deben sumarse o restarse, como en la primera fase. Esto dará un nuevo total, que es el conseguido por **alegación de Derecho.***

Conseguidos estos Puntos, el Juez o el Jurado (en el caso del CP23) se retira a deliberar. El juicio ha quedado visto para sentencia.

La Sentencia[2]

Para saber quién ha logrado ganar el caso, basta con sumar los Puntos de Juicio conseguidos en las dos fases por la acusación y la defensa (o defensas). El que obtenga un número de PdJ mayor es el que gana el juicio. Sin embargo el Guardián habrá de tener en cuenta ciertos criterios:

- **Entre el Fiscal y la acusación particular** *(si hay) se usará el número de Puntos de Juicio más alto para oponerlo a la defensa de los acusados. No deben sumarse en ningún caso.*
- **Cada abogado defensor sólo defiende a su cliente,** *por lo que sus PdJ únicamente deben ser comparados para determinar la inocencia o culpabilidad del mismo. Esto puede dar como resultado que algunos de los acusados sean considerados culpables y otros no. Así sucede en la vida real: no hay pruebas que impliquen a todos los acusados, o unos tienen mejores abogados que otros.*

Estas reglas deberían poder representar con bastante claridad un *juicio limpio*. Sin embargo, la realidad no siempre es tan bonita y alguna de las partes puede intentar sobornar a los jurados, al juez o a la otra parte. Esto queda por entero a discreción del Guardián, así como sus efectos en el juicio, pero convendría recordar que soborno y cohecho son delitos serios. En el caso del Juez, esto puede resultar muy grave si se descubre.

Contenido de la sentencia

Una vez declarada la inocencia de los acusados, estos quedan en libertad si estaban encerrados en prisión preventiva. Si han sido declarados culpables, se les aplica la condena del delito del que se le acusaba (*ver la siguiente sección*).

Posibilidades de recurso[3]

En un juicio real cabe recurrir la sentencia y abrir un nuevo juicio. Pero los jugadores pueden aburrirse si sus partidas se limitan a supuestos e imperativos legales. El Guardián debería permitir que hubiera un nuevo juicio (*Recurso Extraordinario de Revisión*) solo en supuestos muy concretos:

[1] Cada parte puede presentar una jurisprudencia diferente. La Jurisprudencia del Tribunal Supremo es como la cerveza: hay para todos los gustos. Así que el Guardián haría bien en dejar que cada uno reciba los bonificadores oportunos, sin interferir.

[2] Opcionalmente, si se quiere tener en cuenta la llamada "***duda razonable***" puede imponerse una diferencia mínima de PdJ entre la acusación particular o el Fiscal y las defensas de los acusados, por ejemplo, de 10 PdJ. Así, si los acusadores no consiguen una diferencia de 10 PdJ o más sobre los de la defensa el juez o el jurado tendrán "dudas razonables" sobre la culpabilidad o inocencia del acusado... y en caso de duda, la ley dictamina la absolución del acusado... aunque si el Juez es especialmente riguroso puede dar razón a cualquier acusación que consiga más PdJ que la defensa. En este caso, la duda razonable solamente se aplicaría en el difícil caso de que acusación y defensa sumasen los mismos PdJ.

En el **CP23** son los 12 jurados los que deciden sobre la inocencia o culpabilidad de los acusados. Luego 3 Jueces Magistrados, que presiden la Sala, se ocupan de las cuestiones de Derecho. En el **CP28** el sistema de jurados está abolido.

[3] Como "***determinantes***" debe entenderse que sin los Puntos de Juicio que daban las pruebas o testigos, el caso no se hubiera ganado o perdido. De este modo, puede haber un segundo juicio sobre el caso. El Guardián aplicará a éste el mismo sistema de Juicios, teniendo en cuenta que en esta ocasión la causa versará sobre cosas muy concretas (la falsedad de la prueba o del testigo, el soborno, las nuevas pruebas...).

— Por falsificación de pruebas, si éstas resultaron determinantes para la culpabilidad de los acusados.

— Por falso testimonio de algún testigo o perito esencial, si también fueron determinantes.

— Por soborno al Juez o al Jurado.

— Porque aparecen nuevas pruebas o testimonios que demuestran inequívocamente la inocencia o culpabilidad de los acusados (según el caso).

Posibilidad de Indulto

Lo puede pedir el Juez al Ministro de Justicia (y al general Primo de Rivera si se está jugando durante la época de su dictadura). O éstos pueden concederlo directamente (sin petición judicial). Queda a la completa discreción del guardián, que deberá usarlo únicamente si tiene un motivo muy grande para hacerlo: que uno de los condenados sea una personalidad muy relevante de la sociedad española, o que el Ministro de Justicia encargue a los Investigadores alguna peligrosa misión a cambio. Se puede abrir así toda una nueva dimensión en la historia de la política española: ¿Para qué diablos querrá el Excelentísimo Señor Ministro de Justicia el Necronomicón...?



Indultado

De los delitos y sus penas

Delitos

A los efectos de la ley, y del juego, se consideran delitos y faltas *las acciones u omisiones que la ley castigue como tales* (principio de legalidad). Es decir, si una conducta no aparece como delito en el Código Penal correspondiente es porque, sencillamente, no es delito y nadie puede ser condenado por ello.

La lista que se da a continuación intenta ser lo más exhaustiva posible, pero no es ni mucho menos completa. Se han intentado recoger los delitos *más jugosos*, es decir, los que suelen aparecer con más frecuencia durante una sesión de juego. Sin embargo, si el Guardián detecta alguna conducta *digna de ser castigada* que no aparece recogida aquí, puede inventarse un nuevo delito o consultar los Códigos Penales de la época (si está de humor).

Ejemplo: Hemos *olvidado* poner el delito de Secuestro. Es lógico que una conducta de tal calibre deba ser castigada. El Guardián puede definir *Secuestro* como el *"aprisionamiento de una persona, contra su voluntad, mediando o no rescate"*. Luego decide que es una conducta casi tan grave como la de homicidio, así que impondrá la misma pena que para este delito, aunque rebajada en uno o dos grados.

Faltas

Hay ciertas conductas indecorosas que no pueden ser consideradas delitos, aunque sí faltas (por ejemplo, ir borracho por las calles, u orinar en la vía pública). Para estas conductas, basta con que se aplique un juicio rápido de faltas (si los desaprensivos son pillados con las manos en la masa) y se les condene a una pena leve, como pueda ser una pequeña multa o unos cuantos días de arresto en el cuartelillo o en la cárcel (máximo un mes).

Responsabilidad Penal

Los códigos penales no castigan únicamente la autoría de un delito, si no también una serie de conductas relacionadas con ésta. Así:

— **Los coautores:** personas sin cuya intervención el delito no podría haber sido perpetrado (así el que sujeta a la víctima en un asesinato o una violación, o todos los participantes directos en el atraco a un banco). Se castiga a los coautores con la misma pena que a los autores.

— **Los cómplices:** personas que ayudan a cometer un crimen, aunque el crimen podría haber sido perpetrado igualmente sin su participación (el que conduce el coche en un atraco, pero no ha participado en el atraco al banco propiamente dicho). Los cómplices se castigan entre 1 y 2 grados menos de penas que los autores (a discreción del Guardián). Para condenar a un cómplice es necesario que el autor sea también condenado.

— **Los encubridores:** Personas que no cometen el delito, ni participan en él pero que saben que se ha cometido y quién ha sido. Si no se denuncia, se considera, en principio, encubridor. Normalmente son amigos o parientes de los autores. La diferencia estriba que si un pariente encubre a otro, no puede ser castigado penalmente (está exento del deber de denuncia), mientras que si es un amigo si que puede ser condenado. El encubrimiento se castiga con 3 grados menos que las penas a los autores. Como en el caso anterior, para condenar a un encubridor es necesario que sea condenado el autor del delito.

— **El delito frustrado:** Hablamos de delito frustrado cuando su ejecución y término se ve interrumpida por alguna causa que no depende de la voluntad de los criminales (por ejemplo, la llegada de la policía). El delito frustrado se castiga con una condena igual a la que hubiera resultado de haber realizado el delito, aunque se le resta un grado.

Indemnizaciones a las víctimas

Ni la condena ni la multa impuesta al delincuente son indemnizaciones a las víctimas o a sus familiares (son castigos al delincuente). La indemnización a la víctima (reparación, normalmente económica, del mal causado) se suele imponer en un juicio civil posterior al juicio penal (pues depende de que se pruebe el delito), pero a efectos del juego se puede imponer en la misma sentencia, en el caso que sean declarados culpables. La cuantía de la indemnización queda por entero a discreción del Guardián.

La locura como eximente de responsabilidad

Ya se ha dicho que el dictamen de un médico psiquiatra es muy importante en el juicio. Tanto el Código de 1923 como el de 1928 preveen ya la locura como *causa eximente de responsabilidad*, es decir, se considera a los locos culpables del delito fácticamente, pero no responsables por éste (ya que obraron en un estado de demencia). Y se sustituye la condena por el internamiento en un establecimiento psiquiátrico, hasta que se curen (previo dictamen médico ante el mismo tribunal que los condenó). Lo cual no es mucho mejor que una prisión (*Ver Volverse loco en España*).

Sabiendo la importancia que tiene la locura en el juego, esto es algo digno de ser tenido en cuenta. Para ver el dictamen que dan los médicos sobre los investigadores, se usarán las mismas reglas que para los peritos. Puede que el dictamen de éstos sea que están locos, pero que su locura no anuló su voluntad, aunque si fue relevante para que cometieran el delito. En ese caso la locura no se considerará eximente (no se libran de la condena), sino atenuante, es decir, rebaja en dos grados la pena que les corresponde. Por lo demás, se aplican las mismas reglas que en el caso anterior.

Otras eximentes de responsabilidad

En ambos códigos se prevee la posibilidad de que ciertos delitos no sean castigados, ya que concurren una serie de circunstancias excepcionales que no permiten, por justicia material, el castigo de los mismos. Así la *legítima defensa* (matar para impedir que te maten) o el *estado de necesidad* (robar por que te estabas muriendo de hambre). Queda a criterio del Guardián que los Investigadores puedan eludir su condena por estas circunstancias. Pero debe pensarse que estas circunstancias son excepcionales y exigen requisitos muy estrictos. Por ejemplo, en el caso de legítima defensa que no haya habido provocación a la víctima por parte del autor, que haya habido una agresión ilegítima por parte de la víctima y que el autor haya usado medios proporcionados para su defensa (han de concurrir estas tres circunstancias). No es legítima defensa, por ejemplo, disparar a un ladrón que está robando (desproporción de medios), ni matar a un policía que intenta impedir que su agresor robe (la víctima no estaba en agresión ilegítima, cumplía con un deber legal).

Ambos códigos tampoco castigan a los menores de 16 años. En este caso se sustituye su condena por el internamiento en un establecimiento de tutela de menores hasta que cumplan la mayoría de edad.

Cómo determinar las penas y sus grados

Tradicionalmente, determinar las penas que corresponden a autores, cómplices, encubridores y demás gente de mal vivir, es una de las cosas más complicadas en el Derecho Penal, y los códigos destinan buena parte de sus artículos a explicar cómo se determinan las penas para cada uno de ellos, usando complicadas técnicas, dignas de la cábala mágica. Aunque en éste artículo se pretende un cierto rigor histórico y jurídico, tanto el lector como los redactores tienen sus límites. Por ello se ha simplificado considerablemente el sistema, convirtiendo la determinación de las penas en una operación casi aritmética, y ahorrando considerables quebraderos de cabeza.

Las Penas

Todas las referencias a "Prisión", "Reclusión", "Confinamiento" y demás sinónimos deben entenderse, simplemente, como el tiempo que se debe cumplir en la cárcel (aunque se han mantenido los diferentes sinónimos para dar algo de ambiente).

Cadena Perpetua supone estar en prisión hasta la muerte (aunque en la práctica a los reos se les indultaba automáticamente a los 30 años si daban muestras de buena conducta).

La Pena de Muerte ya queda bastante claro lo que es, en este caso es aplicada por el "***humanitario***" procedimiento del garrote vil.

La Inhabilitación supone el despido del funcionario que comete un delito por un tiempo, o la imposibilidad de que un ciudadano sea funcionario por ese tiempo.

El Destierro supone ser expulsado de España, y prohibido el acceso mientras dure la condena.

Cómo determinarlas:

Las penas que aparecen debajo de los delitos (correspondientes a cada código) ya están calculadas para ser aplicadas a autores y coautores (directamente).

Cuando se da un margen de apreciación (por ejemplo, de 12 años y 1 día a 20 años), el Guardián ajustará la pena dentro de esos límites, según la gravedad del caso. Luego calculará las rebajas por grados en función de la pena que determine (por ejemplo, 15 años).

Cuando se deba rebajar un grado habrá que tener en cuenta que, en el **CP23**, el grado inferior a la pena de Muerte es la Cadena Perpetua, y el inferior a ésta es la Cadena Temporal por 30 años. Y, en el **CP28**, la pena inferior en grado a la Muerte es la Prisión por 30 años. En los demás casos, cuando se deba rebajar un grado o más se debe escoger la pena original (por ejemplo, 30 años de Reclusión) y restar 5 años por cada grado cuando la pena que se toma por referencia es igual o superior a 20 años. Cuando la pena es entre 19-10 años se restarán 2 años y 6 meses por cada grado. Por último, si la pena es inferior a 10 años se restará 1 año por cada grado. Obviamente, nunca se pueden dar condenas negativas, por lo que considera que la pena mínima es de un año. Solamente en el caso de que la pena original fuera de meses se restarán 2 meses a la condena por grado, siendo la pena mínima a cumplir de un mes.

El Guardián habrá de tener en cuenta que la rebaja de un grado (por ejemplo condena base: 24 años -1 grado (5 años)= 19 años) puede hacer que se cambie la valoración. Para el siguiente grado se aplicará el nuevo criterio correspondiente (es decir, para rebajar un grado más a 19 ya no se aplicará la rebaja de 5 años, sino la de 2 años y 6 meses. Así rebajar dos grados de 24 nos quedaría en 16 años y 6 meses. Cuando los grados se sumen (y no se resten) se aplicarán los mismos criterios que antes, pero a la inversa (es decir, sumando años en vez de restando). Y en caso de subir a penas distintas (por ejemplo Cadena Perpetua) habrá que tener en cuenta lo explicado de las penas superiores (así, grado superior: la Muerte).

1923 El Código penal 1928

Título I:
Delitos contra la Seguridad del Estado (Contra la Patria)

Inducción a la guerra o cooperación con en el enemigo

Bajo este nombre genérico se engloban una serie de conductas delictivas que pueden poner en peligro la seguridad exterior del reino. Tales conductas pueden ser:
— Inducir a una potencia extranjera a declararle la guerra a España.
— Facilitar al enemigo la entrada en el territorio español.
— Inducir a los soldados españoles a desertar y pasarse a las filas enemigas.
— El ciudadano español que toma las armas contra España o coopera con una potencia extranjera en guerra contra España.

Penas: A criterio del Guardián, según la gravedad de la acción, sus consecuencias y los límites fijados por los códigos:
CP23 (artículos 136 y siguientes.): De Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a Muerte.
CP28 (arts.215 y ss): De 10 años de Reclusión a Muerte.

Espionaje

Entrega o revelación de documentos secretos relativos a la defensa nacional, secretos políticos y/o militares.

Penas:
CP23 (art.138): De Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a Muerte.
CP28 (art.220): De 6 a 14 años de Reclusión.

Magnicidio

Matar o lesionar (o intentarlo, en ambos casos) a un Monarca, Jefe de Estado, o representante Diplomático de otro Estado.

Penas:
CP23 (art.153): Por la muerte (magnicidio en sentido estricto) : De Reclusión Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a Muerte. Por lesiones graves (ver definición en el título VII): Reclusión Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años). Por lesiones leves: Prisión Mayor (de 6 años y 1 día a 12 años).
CP28 (arts.238 y 253): Por la muerte (magnicidio en sentido estricto): De 18 años de Reclusión a Muerte. Por lesiones graves: De 10 a 18 años de Reclusión. Por lesiones leves: De 4 a 8 años de Reclusión.

Piratería[1]

Dirigir, mandar o tripular un barco que ejerza en la costa (o en otros barcos) robos y violencia, sin tener patente para ello.

Penas:
CP23 (arts.155 y 156): Piratería "simple": De Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a Cadena Perpetua. Piratería agravada con asesinato, lesiones y/o apresamiento de otros barcos: De Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a Muerte.
CP28 (arts.245 y 246): Piratería "simple": De 18 a 30 años de Reclusión. Piratería agravada con asesinato, lesiones y/o apresamiento de otros barcos: De 24 años de Reclusión a Muerte.

Título II:
Delitos contra la religión

Delitos contra la Religión del Estado

Como religión del Estado debe entenderse la Católica. Estos delitos son propios del Código de 1928, ya que en el Código del 23 la mayoría de ellos no existían, y se protegía a todas las religiones por igual, aunque, en la práctica, la más profesada y protegida era, también, la Católica. La mayoría de delitos que se detallan a continuación son del CP28, y las penas son también de este mismo código. Para adaptarlo al CP23 aconsejamos que el Guardián castigue únicamente los delitos que considere más graves y que lo haga aplicando las penas más leves, según su propio criterio.

Los actos penados en cuestión son:
— Realización de actos encaminados a abolir o variar la Religión Católica como Religión de Estado: De 6 meses a 3 años de Prisión.
— Interrumpir una ceremonia mediante violencia o amenaza: De 6 meses a 3 años de Prisión y Multa de 1000 a 5000 ptas.
— Profanación de las Sagradas Formas de la Eucaristía: De 3 a 6 años de Prisión.
— Profanación de otros Objetos Sagrados de Culto: De 6 meses a 6 años de Prisión.
— Escarnio (burla) de la Religión Católica, por palabra o mediante escrito: De 2 meses y un día a 2 años de Prisión.
— Práctica de otro culto, que no sea el católico, fuera de los templos y cementerios autorizados para ello: De 3 a 6 años de Confinamiento.
— Maltratar un ministro católico (cura, sacerdote, párroco...): De 6 meses a 3 años de Prisión. De 3 meses a 1 año de Prisión si solamente se trata de un insulto u ofensa verbal o escrita.

Violación de sepulcros y sepulturas, desenterrando y/o deshonrando a los muertos de alg n modo

Se entiende a todos los cementerios de todas la religiones. (Éste último delito está recogido en ambos códigos)

Penas:
CP23 (arts. 349 y 350): Arresto Mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) y Multa de 150 a 1500 ptas.
CP28 (art.280): De 2 meses y 1 día a 1 año de Reclusión, y multa de 1000 a 5000 ptas.

Título III:
Delitos contra el Orden Público

Rebelión

Alzarse públicamente y en abierta hostilidad contra el Gobierno u otros poderes del Estado con el fin de:
— Destronar al Rey o deponer al Regente.
— Promover la Guerra Civil.
— Impedir la celebración de elecciones para los Cortes o la reunión legítima de éstas.
— Despojar a los Ministros de la Corona de sus funciones o coartarles de algún modo.

Penas:
CP23 (art.243): Para los jefes de la rebelión: De Reclusión Temporal en grado máximo (de 17 años y 1 día a 20 años) a Muerte. Para los rebeldes: De Prisión Menor en grado medio (de 8 años y 1 día a 10 años) a Reclusión Temporal en Grado Mínimo (de 12 años y 1 día a 14 años y 8 meses).
CP28 (art.283): Para los jefes de la rebelión: De 15 años de Prisión a Muerte, y Multa (a determinar por el Guardián según la gravedad). Para los rebeldes: De 6 a 12 años de Prisión y Multa.

Sedición

Alzarse pública, colectiva y tumultuariamente para conseguir por la fuerza o fuera de las vías legales cualquiera de los objetivos siguientes:
— Impedir la promulgación o la ejecución de Leyes, Reales Decretos o elecciones públicas (que no sean a Cortes).
— Impedir a cualquier autoridad, tribunal, corporación oficial o funcionario público el libre ejercicio de sus funciones.
— Suspender o paralizar un servicio público.
— Ejercer algún acto de odio o venganza en la persona, familia o bienes de alguna Autoridad, Agente o funcionario.

[1] Las patentes de piratería (o de *corso*) en teoría se podían conceder, aunque ya era un hecho excepcional para la época. En verdad no hemos encontrado ninguna referencia histórica a que se hubiera concedido una de dichas patentes durante esos años en España. El efecto de la patente es, precisamente, dar permiso a los piratas (corsarios) para que ataquen a ciertos barcos o costas, normalmente de una potencia enemiga, garantizando que los piratas no serán castigados por ello, al menos en el Estado donde se hubiera concedido la patente en cuestión.

— Lo mismo que en el anterior, pero en la persona de un particular y con objeto político o social.
— Despojar a una persona, con objeto político o social, de todas o parte de sus propiedades, o destruirlas.
— Las coligaciones de patronos o las huelgas de obreros que paralicen el trabajo, cuando no sean paros o huelgas encaminadas a la obtención de ventajas puramente económicas. (Este último punto únicamente aparece en el CP28, art.290, y se considera también sedición).

Penas:
CP23 (art.250): A los jefes de la sedición: Reclusión Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años). A los participantes en la misma: De Prisión Correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a su grado máximo (de 4 años, 2 meses y 2 día a 6 años).
CP28 (art.289): A los jefes de la sedición: De 8 a 16 años de Prisión. A los participantes en la misma: De 4 a 6 años de Prisión.

Desórdenes p blicos (en la vía p blica)

Hacer estallar petardos o materias explosivas, o proferir amenazas para intimidar a los ciudadanos o suscitar tumultos o desórdenes públicos.

Penas:
El delito de desórdenes públicos así definido solo aparece en el CP28 (art.306): De 1 a 4 años de Prisión.

Desórdenes p blicos (ante los tribunales)

Causar tumultos o perturbar el orden en la audiencia de un tribunal.

Penas:
CP23 (art.271): De Arresto Mayor en grado medio (de 2 meses y 1 día a 4 meses) a Prisión Correccional en grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses), y Multa de 150 a 1500 ptas.
CP28 (art.307): De 2 meses y 1 día a 2 años de Prisión, y Multa de 1000 a 5000 ptas.

Desacato

Calumniar, injuriar, insultar o amenazar (bien de hecho o de palabra, en todos los casos) a una autoridad en el ejercicio de sus funciones (policía incluida). La amenaza incluye la provocación al duelo realizada a la autoridad en cuestión, es decir, retarlo.

Penas: Varían en función de la gravedad del desacato y el grado de importancia de la autoridad ofendida.
CP23 (arts.266 y ss). Desacato grave: De Prisión Correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a su grado medio (de 2 años, 4 meses y 2 día a 4 años y 2 meses), y Multa de 150 a 1500 ptas. Desacato leve (menos grave): De Arresto Mayor en su grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a Prisión Correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses), y Multa de 125 a 1250 ptas.
CP28 (art.324): Desacato grave: De 6 meses a 4 años de Prisión. Desacato leve: De 4 meses a 2 años de Prisión.

Título IV: Falsedades

Bajo este Título se engloban diversos delitos de falsificación y falsedad. El Guardián deberá considerar las penas señaladas para los autores del delito, y rebajarlas en uno o dos grados (según su criterio) para las personas que reparten o usan los objetos falsificados sabiendo que lo son.

Falsificación de firma o estampilla del Rey o de sus Ministrosi

Penas:
CP23 (art.280): Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).
CP28 (art.333): De 12 a 20 años de Reclusión.

Falsificación de un Sello Oficial del Estado

Penas:
CP23 (art.283): Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).
CP28 (art.336): De 6 a 15 años de Reclusión.

Falsificar/cercenar moneda (metálica)

Es delito de cercenamiento el limar la moneda o el extraer por cualquier medio parte del metal valioso del que está compuesto la moneda.

Penas: (se distingue según la moneda sea nacional o extranjera y según el metal que se falsifica/cercena)
CP23: Moneda Nacional: De oro o plata; por su Falsificación (art.294): De Cadena Temporal en grado medio (de 14 años, 8 meses y 1 día a 17 años y 4 meses) a Cadena Perpetua, y Multa de 2.500 a 25.000 ptas. Por su Cercenamiento (art.295): Presidio Mayor (de 6 años y 1 día a 12 años), y Multa de 250 a 2.500 ptas. De "vellón" (cualquier metal de inferior valor a los anteriores); por su Falsificación (art.294): Presidio Mayor (de 6 años y 1 día a 12 años), y Multa de 250 a 2.500 ptas. Por su Cercenamiento (art.295): De Prisión Correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses), y Multa de 125 a 1.250 ptas. Moneda Extranjera (independientemente del metal de la moneda): Por su Falsificación (art.297): Prisión Correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a su grado máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años), y multa de 125 a 1.250 ptas. Por su Cercenamiento (art.298): De Prisión Correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años), y Multa de 500 a 5.000 ptas.
CP28: Iguales penas tanto para Moneda Nacional como Extranjera: De oro o plata; por su Falsificación (art.344): De 10 a 20 años de Reclusión, y Multa de 10.000 a 100.000 ptas. Por su Cercenamiento (art.345): De 4 a 8 años de Reclusión, y Multa de 10.000 a 50.000 ptas. De cobre, níquel, u otro metal inferior al oro o plata; por su Falsificación (art.344): De 4 a 10 años de Reclusión, y Multa de 10.000 a 50.000 ptas. Por su Cercenamiento (art.345): De 4 meses a 2 años de Reclusión, y Multa de 5.000 a 25.000 ptas.

Falsificación de Billetes de Banco o Títulos de Deuda del Estado

Penas:
CP23 (art.303): De Cadena Temporal en grado medio (de 14 años, 8 meses y 1 día a 17 años y 4 meses) a Cadena Perpetua, y Multa de 2.500 a 25.000 ptas.
CP28 (art.346): De 10 a 20 años de Reclusión, y Multa de 10.000 a 100.000 ptas.



Falsificación de documentos p blicos, oficiales, de comercio (especialmente letras de cambio), y de despachos telegráficosú

Penas: (se distingue si el autor es un funcionario o un particular):
CP23: Por Funcionario (art.314): Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) y Multa de 500 a 5.000 ptas. Por Particular (art.315): Presidio Mayor (de 6 años y 1 día a 12 años) y Multa de 500 a 5.000 ptas.
CP28: Por Funcionario (art.361): De 6 a 15 años de Reclusión, e Inhabilitación de 4 a 20 años. Por Particular (art.362): De 3 a 12 años de reclusión y Multa de 1.000 a 25.000 ptas.

Falsificación de documentos privados (cartas, testamentos ológrafos, reconocimientos de deuda, etcúú)ú

Penas:
CP23 (art.318): Prisión Correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses), y Multa de 250 a 2.500 ptas.
CP28 (art.362): De 3 a 12 años de Reclusión y Multa de 1.000 a 25.000 ptas.

Falsificación de cédula de vecindad, pasaporte u otro documento de identidad[1]

Penas (también se distingue según la falsificación sea realizada por funcionario o particular):
CP23: Por Funcionario (art.320): De Prisión Correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses), e Inhabilitación de 2 a 6 años. Por Particular (art.321): De Arresto Mayor en su grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a Prisión Correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses), y Multa de 125 a 1.250 ptas.
CP28: Por Funcionario (art.374): De 1 a 4 años de Reclusión, e Inhabilitación Especial de 2 a 6 años. Por Particular (art.375): De 6 meses a 2 años de Reclusión, y Multa de 1.000 a 15.000 ptas.

Usurpación de funciones

Hacerse pasar por funcionario, juez, ministro, profesor universitario, o policía (disfrazándose, por ejemplo).

Penas:
CP23 (art.342): De Prisión correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses).
CP28 (art.407): De 6 meses a 4 años de Prisión (se incluía también el hacerse pasar por cura sin serlo).

Título V:
Delitos de los funcionarios públicos en el ejercicio de sus cargos (y otros delitos análogos)

Cohecho/ Soborno[2]

Sobornar a un funcionario para que ejecute un acto injusto o delictivo (jueces incluidos).

Penas (se distingue si el acto es injusto o, además, delictivo. Las penas son las mismas para el que soborna y para el que acepta el soborno):
CP23: Acto Delictivo (art.396): Prisión Correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) y multa del valor del soborno de x1 a x3 veces. Acto Injusto (art.397): De Arresto Mayor en grado medio a máximo y multa del valor del soborno de x1 a x3 veces.
CP28: Acto Delictivo (art.468): De 3 a 8 años de Prisión, Multa de 1.000 a 10.000 ptas. e Inhabilitación de 10 a 30 años. Acto Injusto (art.469): De 2 a 6 años de Prisión y Multa de 1.000 a 10.000 ptas.

Título VI:
Delitos contra la Administración de Justicia

Evasión o fuga de un preso

Se condena tanto al preso evadido (si se le coge, claro) como a los que le ayudaron a evadirse, sean presos o no.

Penas:
CP23: A sus cómplices (art.274): De Arresto mayor en grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a Prisión Correccional en grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses). Al preso (arts 129 y 130): Si es con violencia en las cosas o personas se "le destinará a trabajos más penosos y se le someterá a mayores privaciones durante 3 años o se le alargará la condena de 1 a 3 años". Si es sin violencia, se le añadirá una cuarta parte de la condena.
CP28: A los que le ayudan (art.513): De 6 meses a 3 años de Reclusión, y Multa de 2.000 a 10.000 ptas. Al preso (arts.499 y ss): Según los daños producidos por la evasión (con víctimas, desperfectos, o no) y la gravedad de la condena que estuviera cumpliendo, se le añaden desde 3 meses a un tercio de la condena que estuviera cumpliendo[3].

Falso Testimonio ante los Tribunales

Mentir u ocultar parcial o totalmente la verdad cuando se es testigo en un proceso judicial. Se incluye en este delito a los peritos que declaran falsamente en juicio. Se equipara al falso testimonio el presentar pruebas falsas en un juicio, sabiendo que lo son.

Penas (se distingue si el falso testimonio fue dado a favor o en contra del reo):
CP23: En contra del reo (art.332): La misma pena a la que fue condenado, menos un grado. Si no fue condenado, menos dos grados. A favor del reo (art.333): De Arresto Mayor en su grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a Prisión Correccional en su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses), y multa de 150 a 1.500 ptas.
CP28: En contra del reo (art.391): La misma pena a la que fue condenado, menos un grado. Si no fue condenado la pena es de 2 meses y 1 día a 4 años de Reclusión. A favor del reo (art.394): De 2 meses y 1 día a 2 años de Prisión y Multa de 1.000 a 2.000 ptas.

Acusación y/o denuncias falsas

El acusar (en un proceso, ante los tribunales) o denunciar (ante las autoridades competentes, normalmente jueces o policías) a una persona por un delito que no ha cometido, cuando el acusador o denunciante es consciente de que el hecho que le imputa es mentira (verdad subjetiva).

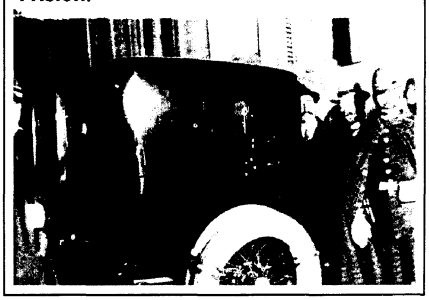
Penas:
CP23 (art.341): La misma pena a la que sería condenado de ser cierto el delito, menos cinco grados si no fue condenado, menos tres si lo fue (mínimo 2 años en todo caso), y Multa de 250 a 2.500 ptas.
CP28 (arts 404 y 405): La misma pena a la que sería condenado de ser cierto el delito, menos cinco grados si no fue condenado, menos tres si lo fue (mínimo 2 años en todo caso), y Multa de 1.000 a 25.000 ptas.

Título VII:
Delitos contra la vida, la salud física y la integridad de las personas

Homicidio

Matar a una persona, por cualquier medio, sin que concurran algunas de las circunstancias agravantes que convierten el homicidio en asesinato.

Penas:
CP23 (art.419): Reclusión Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).
CP28 (art.515): De 8 a 20 años de Prisión.



[1] Durante los años veinte en España no existía un Documento Nacional de Identidad tal como lo conocemos nosotros, para comprobar la identidad de las personas se usaban otros documentos que pudieran de alguna forma demostrarla. Tal es el caso de la cédula de vecindad, resguardo que acreditaba haber satisfecho los impuestos a la Diputación en la que se vivía. Ésta cédula era el documento más usado para demostrar la identidad de las personas en las elecciones. También podía servir el pasaporte, que no tenía todo el mundo, aunque solo éste último contenía una foto del titular. Así, el hacerse pasar por otro era relativamente fácil.

[2] Ambos códigos consideran funcionarios a estos efectos los peritos en un juicio. Además, el CP23 también considera funcionarios a los jurados.

[3] Obviamente esto no importa demasiado en el caso de estar condenado a Cadena Perpetua o Muerte.

Homicidio en riña tumultuaria

"Cuando riñendo varios y acometiéndose entre sí confusa y tumultuariamente hubiere resultado muerte, y no se pudo probar el autor, pero sí la participación y la producción de lesiones." (Es decir, cuando se pelean varios y "accidentalmente" muere alguno, y es que hay PnJ que no aguantan ni un sencilla pelea tabernaria...)

Penas (se distingue según se pruebe que las lesiones eran graves o leves):
CP23 (art.420): Lesiones graves: Prisión Mayor (de 6 años y 1 día a 12 años). Lesiones leves: Prisión Correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años).
CP28 (art.516): Lesiones graves: De 6 a 10 años de Prisión. Lesiones leves: De 2 a 6 años de Prisión.

Auxilio o inducción al suicidio de otra persona

Se distingue si el auxilio llegó al grado de ser el propio acusado el ejecutor (es decir, lo mató) o si solo le ayudó o le indujo. Nunca se castiga al suicida (y menos si lo consiguió con éxito).

Penas:
CP23 (art.421): Mero auxilio: Prisión Mayor (de 6 años y 1 día a 12 años). Ejecución: Reclusión Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).
CP28 (art.517): Mero auxilio: De 4 a 8 años de Prisión. Ejecución: De 6 a 15 años de Prisión.

Asesinato

Matar a otra persona cuando concurren una o más de las circunstancias siguientes:
— Alevosía: Usando medios que propician la indefensión de la víctima (por ejemplo, drogándola antes o atacándola por la espalda).
— Haciéndolo por precio o recompensa (asesino a sueldo).
— Por medio de inundación, incendio, veneno, explosivos u otros medios que pongan en peligro la vida de más personas (aparte de la víctima, claro).
— Con premeditación conocida: Es decir, siguiendo un plan previamente trazado. (Se ha de probar en juicio la existencia de dicho plan).
— Con ensañamiento, "aumentando deliberada e inhumanamente el dolor de la víctima".

Penas:
CP23 (art.418): De Cadena Temporal en grado máximo (de 17 años, 4 meses y 1 día a 20 años) a Muerte.
CP28 (arts.519 y 520): De 20 años de Reclusión a Muerte.

Parricidio

Matar a su propio padre, madre, hijos, cónyuges ascendientes o descendientes directos (abuelos, nietos...).

Penas:
CP23 (art.417): De Cadena Perpetua a Muerte.
CP28 (art.521): De 25 años de Reclusión a Muerte.

Aborto

Destruir por cualquier medio el fruto de la concepción de la mujer.

Penas (se distingue si el que lo causa es la mujer u otro, y si hay consentimiento o no):
CP23: Si lo causa otro (art.425): Con violencia: Reclusión Temporal (de 12 años y 2 día a 20 años). Con consentimiento de la mujer: Prisión Correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años). Sin violencia y sin consentimiento: Prisión Mayor (de 6 años y 1 día a 12 años). A la mujer que se causa aborto o consiente para que se lo causen (art.427): Prisión Correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años). Si lo hace para ocultar su deshonra: Prisión correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses)
CP28: Si lo causa otro (art.525): Con violencia: De 8 a 15 años de Prisión. Con consentimiento de la mujer: De 2 a 4 años de Prisión. Sin violencia y sin consentimiento: De 4 a 8 años de Prisión. A la mujer que se causa aborto o consiente para que se lo causen (art.527): De 2 a 4 años de Prisión. Si lo hace para ocultar su deshonra: De 3 meses a 1 año de Prisión.

Lesiones

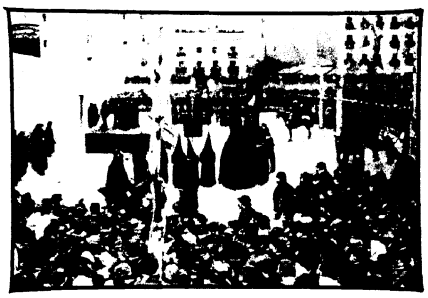
Castiga la producción a una persona de varios tipos de lesiones, con medios indeterminados.

Penas (las penas varían en función de la gravedad de las lesiones producidas):

Mutilaciones (desprendimiento de un miembro corporal como resultado de la agresión):
— Si es castración (mutilación de los genitales masculinos):
CP23 (art.429): De Reclusión Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a Cadena Perpetua.
CP28 (art.530): De 8 a 20 años de Prisión.
— Mutilación de cualquier otro órgano o miembro:
CP23 (art.430): Reclusión Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).
CP28 (art.531): De 6 a 15 años de Prisión.

Lesiones graves (si provoca una incapacitación o la posterior pérdida de un miembro):
— Si el agredido queda imbécil, impotente o ciego:
CP23 (art.431.1): Prisión Mayor (de 6 años y 1 día a 12 años).
CP28 (art.532.1): De 6 a 12 años de Prisión.
— Si provoca la pérdida de un ojo o de un miembro principal, o lo incapacita para su trabajo permanentemente:
CP23 (art.431.2): Prisión Correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años).
CP28 (art.532.2): De 3 a 6 años de Prisión.
— Si provoca la pérdida de un órgano no principal, o lo incapacita para su trabajo por 60 días o más:
CP23 (art.431.3): Prisión Correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses).
CP28 (art.532.3): Prisión de 6 meses a 4 años.
— Si lo incapacita para su trabajo por 30 días o más:
CP23 (art.431.4): De Arresto mayor en grado máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses) a Prisión Correccional en grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses).
CP28 (art.532.4): Prisión de 4 meses a 2 años.

Lesiones leves (cualquier otra lesión que incapacite para el trabajo por más de 15 días y/o necesite de una asistencia médica)[1]:
CP23 (art.433): Arresto Mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) o Destierro (de 6 meses y 1 día a 6 años), y Multa de 125 a 1.250 ptas.
CP28 (art.534): De 2 meses y 1 día a 1 año de Prisión y Multa de 1.000 a 2.000 ptas.



Ejecución pública con Garrote Vil

[1] Cualquier otra lesión menos grave que estas últimas (por ejemplo, un morado en un ojo, sin más consecuencias), se considera falta de lesiones, y no delito. Usar el juicio rápido que se explica al principio de la sección anterior.

[2] No se castigaba a las prostitutas (que sería delito o falta de escándalo público en todo caso, ver abajo) si no a las personas que viven de ellas y/o les obligan a prostituirse. Tampoco se castigaba a los clientes, a menos que hubiera delito de amancebamiento (ver más abajo).

[2b] Al igual que los anteriores, sólo son perseguibles a instancia de parte.

[3] Existe la llamada exceptio veritatis, es decir, si el acusado prueba que el delito que imputa es cierto (el asesinato, en el ejemplo) no existe entonces el delito de calumnia (porque el asesino es, efectivamente, un asesino).

[4] Aquí no se aplica la *exceptio veritatis*, es injuria llamar a alguien *hijo de p...*, independientemente de que lo sea o no).

[5] Si es chantaje (condicionar la realización de la amenaza a percibir una compensación de algún tipo) la pena sólo es inferior en un grado).

Título VIII:
Delitos contra la Salud y la Seguridad Pública

Tráfico ilícito de drogas tóxicas y estupefacientes

Como tal sólo se castigó a partir del CP28. En el CP23 se englobaba dentro del delito genérico de tráfico ilegal de sustancias químicas.

Penas:
CP23 (art.352): Arresto Mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) y Multa de 125 a 1.250 ptas.
CP28 (art.558): De 6 meses a 3 años de Reclusión y Multa de 2.000 a 20.000 ptas.



Estragos

Atentar contra las personas y/o las cosas usando sustancias explosivas o medios que produzcan grandes daños. Si la explosión provoca víctimas, se convierte en delito de asesinato cuando se buscaba matar a una víctima concreta.

Penas:
CP23 (art.572): Se imponen iguales penas que en el delito de incendios (ver abajo).
CP28 (art.559), la pena varía en función del daño producido: Produciendo la muerte de alguna persona, o en un edificio público con riesgo para las personas (independientemente que se produzca muerte): De 20 años de Reclusión a Muerte. En los demás casos: De 12 a 20 años de Reclusión.

Incendio

Provocar y/o alimentar un fuego con la finalidad de producir algún daño en las personas o en las cosas. Si resulta alguna víctima se convierte en delito de asesinato.

Penas (se distinguen según las circunstancias del incendio):
— Con riesgo para las personas:
CP23 (art.561): De Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años) a Cadena Perpetua.
CP28 (art.579): De 20 a 30 años de Reclusión.
— Sin riesgo para las personas:
CP23 (art.562): Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).
CP28 (art.580): De 10 a 15 años de Reclusión.
— En lugares despoblados (bosques incluidos, si no están habitados):
CP23 (art.563): Presidio Mayor (de 6 años y 1 día a 12 años).
CP28 (art.581): De 6 a 10 años de Reclusión.

Título IX:
Delitos contra la honestidad de las personas

Bajo este título se engloban los delitos que atacan contra la libertad sexual (honestidad) de las personas. Todos ellos (excepto el escándalo público) forman parte de la clase de delitos sólo perseguibles a instancia de parte, es decir, solo se castigará si hay denuncia de la víctima, o de sus familiares si ésta ha muerto. Por aquellos años se consideraba que no era delito si había habido algún tipo de provocación por parte de la víctima (a discreción del Guardián).

Violación

Mantener una relación sexual por la fuerza o aprovechando que la víctima se encuentra privada de razón o de sentido por cualquier motivo, o siempre que la víctima sea menor de 12 años:

Penas (si la violación es a una persona del mismo sexo, se aplica el máximo de la pena directamente. Si se trata de estupro es decir, mantener una relación sexual aprovechando una influencia que se tenga con la víctima (el profesor con su alumna, o el cura con su feligresa) se aplica la pena mínima posible, excepto si la víctima es menor de 12 años, por que el estupro será considerado violación):
CP23 (art.453): Reclusión Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).
CP28 (art.598): De 3 a 12 años de Prisión.

Abusos Deshonestos

Cualquier tipo de conducta sexualmente vejatoria (humillante) impuesta o perpetrada ante una persona, sin su consentimiento y que no llegue a ser violación (relación sexual).

Real Decreto sobre el uso de las armas

1. Nadie podrá usar armas de cualquiera clase que sean, ni dedicarse al ejercicio de la caza o de la pesca, sin haber obtenido la correspondiente licencia, expedida por la Autoridad competente, con sujeción a las condiciones que prescribe este decreto.
2. Corresponderá a los Gobernadores, bajo su responsabilidad, previos los informes que juzguen necesarios y atendiéndose a lo que sobre el particular disponen las leyes, conceder licencias para uso de armas para cazar y para pescar.
3. Habrá seis clases de licencias: 1ª Para uso de todo género de armas. 2ª Para uso de armas de fuego con destino a la defensa de la propiedad rural. 3ª Para uso de armas de fuego de bolsillo, pistola o revólver, con destino a la defensa personal fuera de poblado. 4ª Para uso de armas de igual clase y con el mismo destino dentro de poblado. 5ª Para uso de armas de caza y para cazar. 6ª Para pescar en los ríos, lagunas, estanques y charcas.
4. Podrán obtener las licencias de la clase 1ª todos los españoles mayores de veinticinco años, jefes de familia y contribuyentes al Estado por cualquier cuota directa, exceptuados, sin embargo, los procesados criminalmente y los que hayan sufrido condena.
5. Podrán obtener licencias de las clases 2ª, 3ª y 4ª todos los españoles mayores de veinte años, como no se hallen comprometidos en las excepciones del capítulo anterior.
6. Podrán obtener licencias de la clase 5ª (...) los jóvenes menores de veinte años y mayores de quince a quienes garanticen por escrito ante la Autoridad padres o tutores.

(...)

11. Los individuos del Cuerpo de Orden público, los guardias municipales y los de resguardos especiales podrán usar armas blancas y de guerra con el permiso de los Gobernadores civiles.
12. Cuando las provincias sean declaradas en estado de guerra, las Autoridades militares, si lo creen conveniente, visarán todas las licencias de uso de armas que hayan expedido o expidan los Gobernadores civiles.

(...)

14. Las licencias a las que se refiere este decreto serán personales e intransmisibles.
15. Incurrirán en responsabilidad, por infracción de las disposiciones contenidas en este decreto: Los que careciendo de licencia usen armas, cacen o pesquen. Los que hagan uso de licencia que no les pertenezca. Los que sin autorización de 4ª clase para usar armas, las tuviesen o empleasen blancas o reglamentarias de guerra. Los que sólo con licencia de 2ª clase usen armas fuera de las propiedades para cuya defensa les fueron concedidas. Los que teniendo licencia de armas de fuego de bolsillo para fuera de poblado la usen en el interior de las poblaciones. Los que cazen en tiempo de veda o en parajes expresamente prohibidos. Los que lo hicieren con hurón o lazo, o por cualquier otro método ilícito. Los que para pescar envenenaren o enturbiaren las aguas, o empleasen mechas o cartuchos de dinamita.
16. Los que incurran en cualquiera de los cinco primeros casos de responsabilidad señalados en el artículo anterior, perderán las armas o los aparatos de pesca y las licencias propias o ajenas que llevaren, y pagarán una multa equivalente al duplo del valor de la licencia que hubiesen necesitado para hallarse en condiciones legales. Los que incurran en cualquiera de los tres últimos casos de responsabilidad del artículo precedente, perderán asimismo las armas o los aparatos y las licencias que llevaran, y pagarán una multa discrecional no menor de 40 ptas ni mayor de 160. En todos los casos de insolvencia, procederá la prisión subsidiaria. Los que reincidan en las faltas que señala el art. 15, serán sometidos en los cinco primeros casos como defraudadores de la Hacienda pública, y en los tres últimos como infractores de las ordenanzas de caza y pesca, y sometidos, por consecuencia, a los Tribunales competentes.

Penas:
CP23 (art.454): Prisión Correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años).
CP28 (art.601): De 6 meses a 3 años de Prisión.

Prostitución[2]

Promover o favorecer el tráfico sexual por cualquier medio.

Penas:
CP23 (art.455): Prisión Correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses).
CP28 (art.608): De 4 meses a 4 años de Reclusión, y Multa de 2.000 a 10.000 ptas.

Escándalo P blico

"De cualquier modo ofender el pudor o las buenas costumbres con hechos de grave escándalo o transcendencia no comprendidos expresamente en otros artículos de este código".(A criterio del Guardián).

Penas:
CP23 (art.456): Arresto Mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses), y Multa de 500 a 5.000 ptas., y Reprensión Pública, e Inhabilitación Temporal para cargos públicos.
CP28 (art.616): Multa de 1.000 a 10.000 ptas e Inhabilitación temporal para cargo público.

Adulterio y Amancebamiento

La mujer casada que yace (mantiene relaciones sexuales) con varón que no sea su marido (adulterio) o el hombre casado que yace con mujer que no sea su esposa (amancebamiento).

Penas:
CP23 (arts. 448 y ss.): Prisión Correccional (de 6 meses y 1 día a 6 años).
CP28 (art.620): De 1 a 3 años de Prisión.



Título X:
Delitos contra el honor[2b]

Calumnia[3]

Falsa imputación de un delito a una persona (por ejemplo, llamar a alguien asesino sin que lo sea).

Penas (según la gravedad del delito "calumniosamente imputado"):
CP23 (arts.668 y ss.): De Arresto Mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses) a Prisión Correccional en grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses), y Multa de 250 a 5.000 ptas.
CP28 (art.624): De 2 meses y 1 día a 4 años de Prisión, y Multa de 1.500 a 50.000 ptas.

Injuria[4]

Expresión proferida (o acción ejecutada) en deshonra, descrédito o menosprecio de otra persona.

Penas (se distingue en función de la gravedad de la expresión o acción):
— Injurias Graves:
CP23 (art.472): Destierro en grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años), y Multa de 250 a 2.500 ptas.
CP28 (art.627): De 2 meses y 1 día a 6 meses de Prisión (o Destierro de 1 a 2 años), y Multa de 1.000 a 10.000 ptas. en ambos casos.
— Injurias Leves:
CP23 (art.474): Arresto Mayor en grado mínimo (de 1 a 2 meses), y Multa de 125 a 1.250 ptas.
CP28 (art.630): De 6 meses a 1 año de Destierro, y Multa de 1.000 a 5.000 ptas.

Título XI:
Delitos contra la Libertad y Seguridad individuales

Allanamiento de morada

Entrar o permanecer en domicilio ajeno sin el permiso del dueño.

Penas:
CP23 (art.504): Arresto mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses), y Multa de 125 a 1.250 ptas.
CP28 (art.668): De 2 meses y 1 día a 6 meses de Prisión, y Multa de 1.000 a 2.500 ptas.

Amenazas y coacciones[5]

Amenazar a otro con causarle a sí mismo o a su familia, otras personas, o a su honra, o a sus propiedades un mal que constituya delito.

Penas:
CP23 (art.507): Pena inferior en uno o dos grados al delito que se le amenaza con causar.
CP28 (art.671): Pena inferior en uno o dos grados al delito que se le amenaza con causar.

Título XII:
Delitos contra la propiedad

Robo

Apoderarse de *cosas muebles* ajenas con violencia o intimidación en las personas, o empleando fuerza en las cosas (rompiendo algo, una ventana o una caja de caudales, por ejemplo).

Penas (se distingue según ciertas circunstancias):

a) Con Violencia y/o Intimidación en las personas:
— Con homicidio:
CP23 (art.516.1): De Cadena Perpetua a Muerte.
CP28 (art.688.1): De 24 años de Reclusión a Muerte.
— Con violación o mutilación:
CP23 (art.516.2): De Cadena Temporal en grado medio (de 14 años, 8 meses y 1 día a 17 años y 4 meses) a Cadena Perpetua.
CP28 (art.688.2): De 14 a 30 años de Reclusión.
— Con lesión o pérdida del uso de un miembro:
CP23 (art.516.3): Cadena Temporal (de 12 años y 1 día a 20 años).
CP28 (art.688.3): De 12 a 20 años de Reclusión.
— Con amenazas graves o medios desproporcionados:
CP23 (art.516.4): De Presidio Mayor en grado medio (de 8 años y 1 día a 10 años) a Cadena Temporal en grado mínimo (de 12 años y 1 día a 14 años y 8 meses).
CP28 (art.688.4): De 6 a 14 años de Reclusión.
— En los demás casos:
CP23 (art.516.5): De Prisión Correccional en grado máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años) a Presidio Mayor en grado medio (de 8 años y 1 día a 10 años).
CP28 (art.688.5): De 6 a 12 años de Reclusión.

b) Con Fuerza en las cosas, entendiendo como tales:
— Escalamiento (escalar por una pared, por ejemplo).
— Rompimiento de paredes o techos, o fractura de puertas o ventanas.
— Usando llaves falsas o ganzúas (se entiende llave falsa también la que es hurtada o robada previamente a su legítimo propietario).
— Fracturando la puerta de armarios, cajas, arcas u otros muebles.
— Robando los anteriores (para fracturarlos después).

Penas:
CP23 (arts. 525 y ss), según el valor de lo robado: Más de 500 ptas: Presidio Correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años). Menos de 500 ptas: La pena inferior en un grado a la anterior. Menos de 25 ptas: Arresto mayor en grado medio (de 2 meses y 1 día a 4 meses) a máximo (de 4 meses y 1 día a 6 meses).
CP28 (arts.694 y ss), según el valor de lo robado: Más de 25.000 ptas: De 8 a 12 años de Reclusión. Más de 10.000 y menos de 25.000 ptas: De 6 a 8 años de Reclusión. Más de 1.000 y menos de 10.000 ptas: De 4 a 6 años de Reclusión. Menos de 1.000 ptas: De 2 a 4 años de Reclusión.

Hurto

Apoderarse, con ánimo de lucro, de cosas muebles ajenas (sin violencia ni intimidación en personas, ni fuerza en las cosas).

Penas (cada código distingue según el valor de lo robado):
CP23 (arts.531 y ss): Más de 2.500 ptas: Presidio Correccional de su grado medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses) a máximo (de 4 años, 2 meses y 1 día a 6 años). Menos de 2.500 y más de 500 ptas: Presidio Correccional de grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses) a medio (de 2 años, 4 meses y 1 día a 4 años y 2 meses). Menos de 500 y más de 100 ptas: De Arresto Mayor en su grado medio a Presidio Correccional en su grado mínimo (de 6 meses y 1 día a 2 años y 4 meses). Menos de 100 y más de 10 ptas: Arresto Mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses). Menos de 10 ptas (y el ladrón era reincidente): Arresto Mayor de grado mínimo (de 1 a 2 meses) a medio (de 2 meses y 1 día a 4 meses).
CP28 (art.703): Más de 25.000 ptas: De 4 a 6 años de Reclusión. Menos de 25.000 y más de 10.000 ptas: De 2 a 4 años de Reclusión. Menos de 10.000 y más de 1.000 ptas: De 6 meses a 2 años de Reclusión. Menos de 1.000 y más de 100 ptas: De 3 a 6 meses de Reclusión. Menos de 100 ptas (y el ladrón era reincidente): De 2 meses y 1 día a 4 meses de Reclusión.

Juegos Prohibidos

"Todos los juegos de azar en los que la ganancia o pérdida dependan total o parcialmente de la suerte, sin que intervenga la habilidad del jugador." (Ruleta, Póker, la Llamada de Chtulhu...).

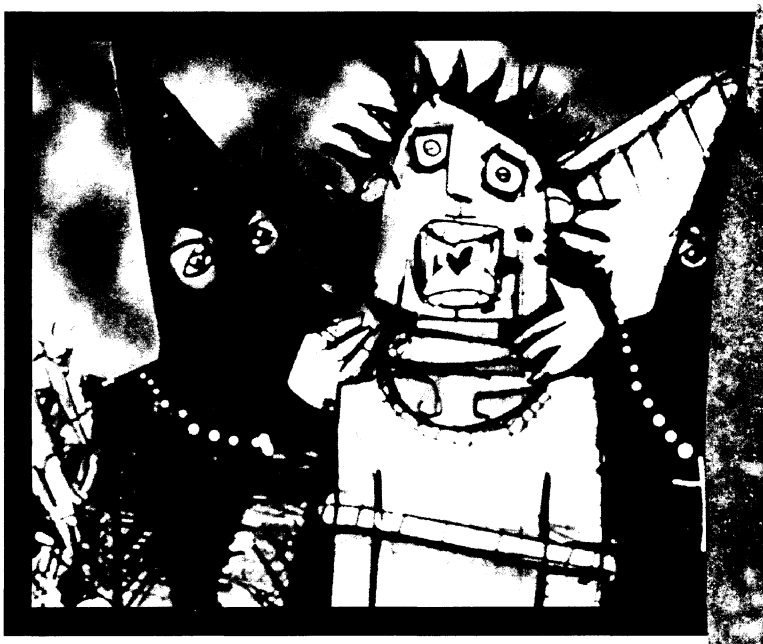
Penas (se distingue entre los dueños del garito y los que acuden con habitualidad):
— A los dueños de las casas:
CP23 (art.358.1): Arresto Mayor (de 1 mes y 1 día a 6 meses), y Multa de 250 a 2.500 ptas.
CP28 (art.744): De 6 meses a 1 año de Prisión, y Multa de 5.000 a 50.000 ptas.
— A los que concurren habitualmente:
CP23 (art.358.2): Arresto Mayor en grado mínimo (de 1 a 2 meses), y Multa de 125 a 1.250 ptas.
CP28 (art.747): De 2 meses y 1 día a 4 meses de Prisión, y Multa de 1.000 a 5.000 ptas.

La locura ante la ley

Tradicionalmente, los juristas españoles se niegan a admitir la existencia de locura o irresponsabilidad en los actos de los acusados, a no ser que las pruebas de que hay una alteración de la razón sean abrumadoras. Y a veces, ni siquiera esto salva a los acusados: Recordemos el tristemente famoso caso de El Sacamantecas, un vagabundo de nombre Garayo que, entre 1870 y 1879, aterrorizó a varias comarcas de Álava con sus ataques a mujeres indefensas. Se le acusó de no menos de seis muertes, aunque posiblemente el número de sus víctimas fuera mayor. Su secuencia de actuación era siempre la misma: Atacar a la víctima, estrangularla, violarla y seguidamente descuartizarla... Se probó sobradamente que estaba loco de atar, pero ello no le libró de la muerte por garrote.

No obstante, entre varios juristas y psiquiatras son muy populares las teorías degeneracionistas, según las cuales hay determinados individuos, monstruos de la Naturaleza, que se ven irremediablemente abocados a hacer el mal. Así, individuos con defectos físicos, alcohólicos o enfermos de sífilis, pueden conseguir una reducción de su pena por considerarse su estado mental y físico "un atenuante, una prueba de que no eran absolutamente responsables de sus actos". En manos de un abogado hábil, éste recurso se convierte en una panacea, pues llegan a presentarse, como atenuantes, "defectos" tales como tener mala dentadura, los brazos demasiado largos, la frente demasiado estrecha o los ojos excesivamente hundidos... A veces, no obstante, las cañas se vuelven lanzas, pues el juez puede determinar que el individuo no es recuperable socialmente, y dictamina su ingreso, no ya en la cárcel, sino en una institución mental... y muchas veces de por vida.

Y es que también están los juristas que piensan lo contrario: que no se trata tanto de calibrar si un individuo es parcial o totalmente responsable de sus actos, sino de su grado de peligrosidad sociedad. Estos juristas no se limitan muchas veces a promulgar la máxima pena, sino que abogan para que a determinados individuos, declarados inestables o peligrosos, sean apartados definitivamente de la sociedad, internándose a los delincuentes habituales en las cárceles, a los enajenados en manicomios y a los alcohólicos, toxicómanos y vagos en centros de trabajo.



Referencia rápida: Resolución Juicios Mediante el tercer sistema

1) Las pruebas

1.1 Lista de Pruebas
- 1.1.1 Testigos (5-20 PdJ, max. 40, 80 *in fraganti*).
- 1.1.2 Pruebas Materiales (10-30 PdJ, sin máximo).
- 1.1.3 Dictamen perito puede anular, x2,x3 PdJ por las pruebas materiales.

1.2 Recostrucción de los hechos
- 1.2.1 Porcentaje de Persuadir/ ***Diplomacia*** - Tirada % / ***Tirada d20****

El resultado de 1.1+1.2 = PdJ de las pruebas de Hecho. Si la acusación o Fiscal no consiguen un mínimo de 40 PdJ, este es sobreseído por falta de pruebas.

2) Alegaciones

2.1 Alegación de derecho
- 2.1.1 Discusión sobre Ley. Porcentaje de Derecho - Tirada % / ***Tirada d20****
- 2.1.2 Alegación de Jurisprudencia. Realizar 2 tiradas de Buscar Libros / ***Reunir Información*** si se superan se obtienen 20-40 PdJ.
- 2.1.3 Presentación de Doctrina. Opiniones de un Doctor en Derecho. Tiene que superar una tirada de Derecho ante el Juez. Si la supera. 5-10 PdJ.

Se realiza la suma de todos los apartados y el Juicio queda listo para ***Sentencia...***

** (Sistema D20, se multiplica el resultado x5 en PdJ).*

La Correspondencia MILITAR

Cinco ediciones diarias

1923

Barcelona, 13 de Septiembre

PRONUNCIAMIENTO DEL GENERAL PRIMO DE RIVERA

El capitán general de Cataluña, don Miguel Primo de Rivera, ha hecho público un manifiesto en Barcelona dirigido al País y al Ejército por el cual, vista la necesidad de salvación de la patria, propone constituir en Madrid un Directorio Militar con carácter provisional.

UN INVENTO ESPAÑOL, EN EL AIRE

Madrid, 9 de Enero

El inventor, aeronauta y aventurero Juan de la Cierva ha efectuado en el día de hoy el primer vuelo de la aeronave de su invención, bautizada como "autogiro" desde el aeródromo de Getafe, cerca de Madrid. En este primer vuelo el Autogiro C.4 consiguió alzarse 25 metros y recorrer 4 km. de circuito cerrado.



VUELVEN LOS CAUTIVOS DE AFRICA

1 de Febrero

Los prisioneros españoles en poder de Abd-el-Krim han vuelto a España. Los codiciosos rifeños han exigido un rescate de cuatro millones de duros de plata, que evidentemente el gobierno (y las familias de los rehenes) han pagado sin rechistar. No obstante, el pueblo español, muy dado al gracejo y a la chufla, ya ha acuñado una frase que corre de boca en boca: ¡Qué cara es la carne de gallina!

EINSTEIN EN ESPAÑA

Madrid, 8 de Marzo

En un solemne acto con la asistencia de las más altas autoridades de la nación, la Universidad Central de Madrid ha concedido el título de Doctor Honoris causa al profesor Albert Einstein.

†

10 de Agosto

JOAQUÍN SOROLLA Y BASTIDA

En el día de hoy ha muerto en su domicilio de Cercedilla (Madrid), víctima de una cruel enfermedad, el ilustre pintor valenciano Joaquín Sorolla y Bastida. Artista de fama internacional, entre sus casi 500 creaciones destacan: Niños en la playa, ¡Aún dicen que el pescado es caro!, Retrato de Elena y María, La barca del buey. Se proyecta hacer de su estudio en Madrid un museo que lleve su nombre.



POSTERIORMENTE, A LAS CINCO DE LA MAÑANA, PIQUETES DE CABALLERÍA SE DESPLAZARON POR LAS CALLES Y PLAZAS DE BARCELONA FIJANDO EN LAS PAREDES EL SIGUIENTE BANDO:

Don Míguel Prómo de Rórera y Orbaneja, marqués de Estella, capétán general de la cuarta regó n.

ORDENO Y MANDO

Queda declarado el estado de guerra en el territórió de esta regó n mátar y confiado el mando córd de las provéncias de Barcelona, Léróda, Gerona y Tarragona a los respectóros gobernadores mátares, los que dóctarán las r-denes precósas para el mantenómiento del orden públóco y la segúridad del régómen proclamado por mómanfiesto del 12 de Septóembre, dorógido "Al País y al Ejército". En los gobérnos y comandancóas mátares se ejercerá la prevón censura de la prensa y de toda clase de escrótos ómpresos. Las dó putacónes, ayuntamóentos y demás corporacónes córdes contónuarán su normal funcónamóento, pero las autorótades mátares dóctarán respecto a ellas las medódas que aconsejen las córcunstancóas.

Espero que todo buen cúdadano cooperará con su prudencóa y sensatez a la consolídacó n de un régómen que era anhelado unánómemente, aunque por el momento se orógónen molestóas y se suspendan algunos derechos. aDe la cordura de todos, pende la pronta vuelta a la normalódad. Este bando surtórá sus efectos a partór de su publócacó n.

El rey ha llamado al General Primo de Rivera a Madrid para formar gobierno, así que es de esperar que esta situación se repita en el resto del país.

Asesinato de otro sindicalista en Barcelona

Ciudad Condal, 10 de Marzo

Salvador Seguí, más conocido como "el Noi del Sucre", ha sido asesinado a las 7'15 h. de la tarde ante el número 19 de la calle San Rafael, cuando se dirigía al gremio de vidrieros. Ha sido detenido Luís Alcet Estrada, del Sindicato Libre, como presunto autor del atentado. Seguí, secretario general de la CNT, representaba la facción moderada del sindicato anarquista. Por los trabajos de investigación realizados por la policía para averiguar todos los detalles referentes al atentado, se ha averiguado que el sábado por la tarde la víctima estuvo en el café "El Tostadero", sito en la plaza Universidad. A última salió del mismo junto con otros dos conocidos sindicalistas, bajando por la Rambla, donde se separó de uno de ellos, prosiguiendo acompañado del otro, Francisco Comas, conocido en los medios policiales con el alias de Peronas. A la altura de la calle San Rafael empezaron a seguirles dos hombres, que dispararon contra ellos, sin darles oportunidad a defenderse, pese a que ambos sindicalistas también estaban armados. ¿Cuándo terminará la violencia en Barcelona?

PARTE OFICIAL DE LA GUERRA DE MARRUECOS

Melilla, 3 de Abril

Establecida emboscada noche última por la harka del Fondak, sorprendió convoy enemigo en las proximidades de Dar-Sedla, dejando en nuestro poder dos muertos con armamento y apoderándose del contenido del convoy y de cabezas de ganado. Resto del territorio, sin novedad.

NOTA DE OBLIGADA INSERCIÓN

Madrid, 1 de Diciembre

La Dirección General de Policía advierte que todo aquél sujeto que sea hallado en posesión de un arma sin el permiso correspondiente será severamente castigado con arreglo a las disposiciones vigentes, máxime si se sospecha que pertenece a alguna organización criminal.

Esta Dirección exhorta a la ciudadanía a informar, como es su deber, de cualquier sospecha que al respecto pueda albergar. El absoluto anonimato de los informantes será debidamente respetado.

¡OREJAS ESBELTAS!

¿Se ha fijado usted en su hijo, qué orejas grandes y qué caídas las tiene? Remedie esas orejas rápidamente. A medida que crezca se le harán más separadas. Las orejas pequeñas y reposando bien erguidas dan mayor aspecto de seriedad y de inteligencia al que las ostenta.

Pida el folleto del Dr. Merino Vargas, director del Instituto Ortopédico.

LA UNIÓN DE SINDICATOS LIBRES SE JUSTIFICA

Barcelona, 6 de Junio

En el día de ayer, la Organización Obrera Libre Profesional (también llamada Unión de Sindicatos Libres Profesionales) publicó un manifiesto dirigido a la opinión pública en general, en el que pretende salir al paso de los críticos que ven en dicha organización un conjunto de pistoleros a sueldo de la Patronal. Aunque admite estar en contra del Sindicato Único (formado por anarquistas) señala que son éstos, y no ellos, los verdaderos asesinos y perturbadores del orden, afirmando que los afiliados a su organización son gente honrada que llevan armas solamente para defenderse, y que la policía y los jueces de Barcelona protegen al Sindicato Libre... Sin comentarios.

UNA NUEVA PUBLICACIÓN CULTURAL

Madrid, 27 de Julio

Ha aparecido ya el primer número de la Revista de Occidente, dirigida por el intelectual José Ortega y Gasset y con Francisco Vela como secretario de redacción. Su periodicidad será mensual.

Balance de la delincuencia en la Ciudad Condal

Barcelona, 1 de Octubre

Durante los nueve primeros meses de este año de 1923 ha habido en Barcelona 728 atentados y 200 atracos a mano armada. Desde 1917 hasta 1923, ha habido en España 3.280 huelgas. En varios lugares de Barcelona aparecen letreros advirtiendo que el atracado que lleve menos de 500 ptas será apaleado además de robado.

Deportes

5 de Febrero

Con 36 participantes y 26 clasificados, se ha celebrado la prueba de regularidad en moto Barcelona-Zaragoza-Barcelona. Ignacio Macaya ha conseguido la medalla de oro, y Joaquín Barnela, Ricardo Escall y Ramón Revellat las de plata. La plata en categoría sidecar ha correspondido a Santiago Cosina.

22 de Septiembre

Empieza la carrera ciclista Madrid-Santander, en la que participan 43 corredores.

De referencia para el Guardián

Un poco de historia, un bestiario autóctono, algunos libros sobre el Mito y otros puntos de interés para el Guardián de los Arcanos...

España, 1918-1931

Rey nuevo, políticos viejos

Alfonso XIII sube al poder en 1902, al alcanzar la mayoría de edad, desplazando a su madre del poder que, cómo Regente, había ocupado tras la muerte de Alfonso XII.

Como rey, es inquieto e intenta participar de manera activa en el gobierno de su país. Para ello deberá librarse del dominio de sus ministros, (acostumbrados durante el período de la Regencia a hacer y deshacer sin interferencias), así como socavar la importancia del Parlamento.

Hereda un país poco desarrollado, sin estructura industrial moderna, y con un régimen político basado en la alternancia al frente del gobierno de los dos partidos principales: Liberal y Conservador, ambos muy desprestigiados y con fama de corruptos. En los primeros tiempos de la Regencia no se celebraban elecciones: simplemente se producía un cambio de gobierno cada vez que estallaba una crisis política. Más adelante se introdujo una farsa de elecciones con votos falseados o comprados, en gran parte gracias a la influencia de los caciques rurales. Sin embargo, la progresiva concienciación política de las clases trabajadoras iban haciendo cada vez más difícil controlar los resultados electorales.

Esta fórmula de alternancia en el poder entra en crisis recién iniciado el siglo XX, a consecuencia de la guerra con Estados Unidos, que supone la pérdida para España de Cuba, Puerto Rico y Filipinas. El país culpará del desastre a los políticos.





Crisis social...

En el aspecto social la España del joven Alfonso XIII es un país de todo menos tranquilo. Por una parte está el enfrentamiento entre los intereses agrarios, partidarios de una política más aperturista, y los intereses industriales (centrados básicamente en Cataluña y el País Vasco), que piden un proteccionismo a ultranza en defensa de sus productos. La burguesía catalana (y su capital industrial) están representados por la Lliga, partido que tiene en Francesc Cambó su líder más destacado. Por otro lado, la pugna por el control de las clases populares es otra fuente de crispación. Su bajo nivel de vida había facilitado la propagación de ideas socialistas y anarquistas, tanto en los ambientes rurales como los urbanos. Así, la C.N.T (nacida en 1911), cuenta con más de 15.000 afiliados en 1915 y con 600.000 en 1919.

Para contrarrestar el auge de socialistas y anarquistas la Iglesia y las clases altas utilizarán como arma la religión, intentando catolizar nuevamente a la sociedad española. Su programa, no obstante, se basa en la piedad y en la limosna, no en mejorar realmente las condiciones de vida de las clases humildes. Se llega incluso a crear sindicatos católicos (alguno hasta al margen de la Patronal), como un puente intermedio entre las nuevas ideas marxistas y las tradicionales de la Iglesia... Sindicatos que tendrán escaso éxito, debido en gran parte a la fuerte hostilidad hacia la religión y la Iglesia que se siente en muchos lugares de la península, sentimiento especialmente virulento en ciudades como Madrid, Valencia y Barcelona. Por su parte, los principales bastiones del catolicismo se encuentran en Navarra, el País Vasco y parte de las dos Castillas.

... Y crisis de posguerra

La Primera Guerra Mundial trae a España una época de bonanza económica. La neutralidad española permitirá vender sus productos a los dos bandos en conflicto. Dicha prosperidad lleva pareja un alza de precios que no siempre se ve acompañada del correspondiente aumento de salarios, lo que provoca el rápido crecimiento de las organizaciones obreras. Por otra parte, tampoco significa la mejora de la estructura industrial. Los beneficios no se reinvirtieran en el desarrollo de la industria, por lo que el aumento de producción se basará en un mayor número de horas de trabajo con las mismas máquinas (y con el lógico desgaste de las mismas al cabo de unos años...).

Otra consecuencia de la Gran Guerra es que, pese al convencimiento lógico de que no se debía intervenir en el conflicto, la idea de entrar en él es constantemente esgrimida por los políticos de la oposición como un arma más para desacreditar al gobierno. Ello provoca un clima de malestar político que estalla en 1917 con las peticiones de las Juntas de Defensa (los Junteros, ver *Abanico Social* en el capítulo **Los Investigadores y la Sdadû**. Sugieren que es necesario un cambio realizado por el Ejército en oposición a la cada vez más desprestigiada clase política. El nombramiento del conservador Eduardo Dato como jefe del gobierno (Junio de 1917) unirá a éste movimiento reformador los intereses industriales catalanes, la clase obrera y los reformadores radicales que piden unas nuevas Cortes Constituyentes. El complejo panorama político resultante de esta extraña alianza y el desgaste que los partidos sufren a raíz de esta crisis deja al régimen parlamentario español seriamente comprometido. El poder irá recayendo en gobiernos conservadores, ninguno de ellos con demasiada estabilidad. La enemistad entre sus dos principales líderes, Dato y Maura, tampoco ayudará en demasía a que el partido gobierne con eficacia.

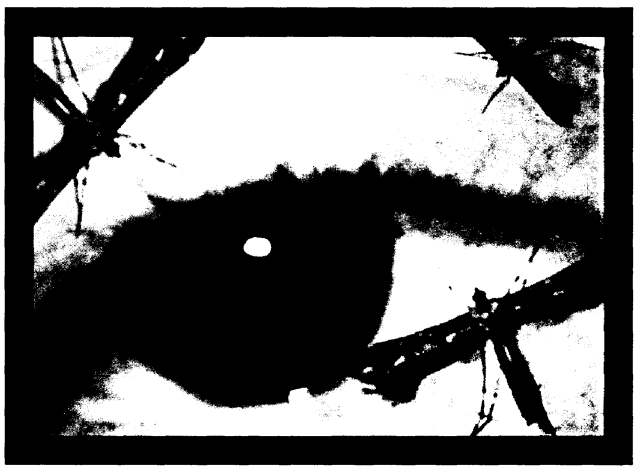
Los Sindicatos contra la Patronal

Para acabar de alegrar el panorama, con el final de la Guerra Mundial (1918) España deja de tener un papel preponderante como suministrador de Europa. Todo el sistema económico español se resiente. A partir de 1919 se produce una grave crisis. Muchas empresas cierran y aumenta el paro, los precios bajan y los beneficios disminuyen. Las diferencias entre la Patronal y los sindicatos, que habían permanecido semiocultas durante el período de prosperidad, surgen ahora con toda su fuerza. Se declara una guerra abierta entre los patronos y las asociaciones obreras. Unos por miedo a perder sus beneficios, otros, para conservar los salarios y empleos conseguidos durante la Gran Guerra. Las armas de la Patronal son el *lock-out* (cierre de fábricas), la no contratación de afiliados a sindicatos, y patrocinar fuerzas sindicales opuestas a la C.N.T, la principal asociación obrera. Por su parte, el sindicato anarquista tiene en las huelgas su principal fuerza de choque. Su fin último es alcanzar, cuando los obreros estén preparados, la destrucción total de la sociedad burguesa con una huelga general revolucionaria. Los intentos de mediación por parte del gobierno de turno suelen ser infructuosos y en vano, ya que ninguna de las dos partes, en el encarnizamiento de su confrontación, presta atención a las propuestas gubernamentales. La violencia se apoderará de las calles. A las represalias de los pistoleros contratados por la Patronal pronto se sumarán los atentados terroristas del sector obrero.

El pistolerismo

Este clima de violencia es especialmente destacado en Barcelona, urbe que es un caldo de cultivo excelente para la violencia, al haber en ella elementos delictivos de media Europa. Había sido dinero alemán el que había financiado durante el conflicto numerosas huelgas en las fábricas de municiones que abastecían a los aliados y, en casos extremos, incluso asesinatos de patronos poco receptivos a sus propuestas. Al terminar la guerra, espías y pistoleros se encontraban sin trabajo. Uno de ellos fue Bravo Portillo, que había sido jefe (hasta su detención por parte de la policía) de una banda de espías especializados en informar a los alemanes acerca de los mercantes españoles que salían de los diferentes puertos mediterráneos con suministros para los aliados. Evidentemente, dichos barcos eran luego torpedeados por los barcos y submarinos germanos. Al salir de la cárcel, será contratado nada menos que por el Capitán General de Cataluña, Milans del Bosch, ¡como agente especial de policía!

Bravo Portillo terminará siendo asesinado por los anarquistas, al parecer como represalia por el asesinato del jefe sindicalista Pablo Sabater (atentado que, efectivamente, preparó él, cómo tantos otros). Tras su muerte, el control ejecutivo de la guerra sucia recaerá directamente en el jefe de los pistoleros: el barón de Koening, otro espía de origen germano, contratado directamente por Maestre, el gobernador de la ciudad. Su misión no sólo consistirá en encargarse de los líderes sindicales, sino también crear un clima que permitiera la declaración de la ley marcial y la suspensión de las garantías constitucionales. El problema será que al tal barón le gusta llevar un tren de vida bastante elevado, y para financiarlo se dedicará a vender "protección" a los patronos (en el más puro estilo de los mafiosos americanos). Tras más de un año de tejemanejes, su banda será desarticulada y él tendrá que huir de España.



La Huelga Revolucionaria

Simultáneamente, en 1919 se declararon en huelga en Barcelona los obreros de la compañía hidroeléctrica Riegos y Fuerzas del Ebro. La respuesta fue el encarcelamiento de los sindicalistas y la declaración de la ley marcial. Entonces se desencadenó una huelga general en la ciudad. El número de detenciones aumentó. Milans del Bosch obligó al gobernador civil de Barcelona y a su jefe de policía a abandonar la ciudad, metiéndolos en un tren hacia Madrid. Este hecho provoca una nueva crisis gubernamental, y la entrada de un nuevo gobierno regentado por Maura, mucho más conservador que el anterior, en el mes de abril de ese año. Los sindicalistas fueron encarcelados, mientras que los chicos de Bravo Portillo podían actuar con total impunidad. El clima de violencia se extendió a Andalucía. Poco después se celebrarían elecciones, y a pesar de las artimañas del gobierno, la mayor parte de los candidatos oficiales son derrotados. Nueva crisis y cambio de gobierno, éste mucho más dialogante. Sin embargo, la negativa de la Patronal a aceptar ningún acuerdo reaviva la huelga, y provoca la caída del gobierno en Septiembre de 1919.

La Guerra de Barcelona

Hasta Marzo de 1920, en que Eduardo Dato forma gobierno, la violencia se enseñorea de la pobre ciudad. Los pistoleros de Koening campan a sus anchas. Es rara la semana en la que no se produce un asesinato.

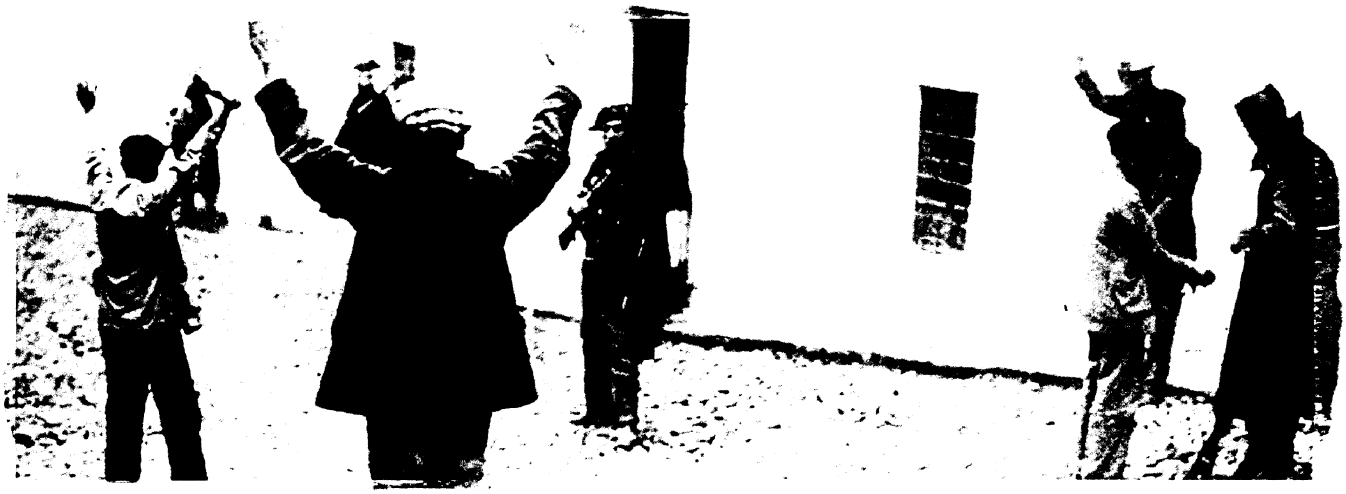
Dato nombra a Carlos Bas gobernador civil de Barcelona. De talante dialogador, tratará honestamente de llegar a acuerdos con los sindicalistas, tratará de desarticular la banda de Koening e intentará resolver las huelgas en curso. Sin embargo, la Patronal y el entonces gobernador militar de Barcelona, Martínez Anido, fuerzan su destitución por el Rey. Es nombrado nuevo gobernador el mismísimo Martínez Anido (noviembre 1920), que tratará el problema con métodos no demasiado legales... ni limpios: Para empezar, reorganizará a los pistoleros del Sindicato Libre (fundado por la Patronal), haciendo que su jefe de policía, el general Arlegui, les entregue una lista con los sindicalistas que deben *"desaparecer"*. En las siguientes 36 horas, 21 de ellos serán asesinados impunemente. También se usa el método de ***la ley de fugas***: Un sindicalista es detenido, para ser abatido a tiros durante su traslado al cuartel *"cuando intentaba escapar"*. Otra de las artimañas favoritas de la policía es detener a alguien, y ponerlo en libertad al poco... en alguna calle donde le estén esperando los pistoleros a sueldo que tienen que eliminarlo.

La respuesta sindicalista no se hará esperar. El parte de bajas total será de 230 asesinatos en 16 meses. La espiral alcanzó su punto más alto con el asesinato del presidente del consejo de ministros, Eduardo Dato, en mayo de 1921, como represalia por la actuación del gobernador civil de Barcelona. Su destitución, en 1922, no pone fin a la violencia, ya que los pistoleros de Martínez Anido siguen actuando. En marzo de 1923 cae asesinado en Barcelona uno de los principales líderes sindicales, Salvador Seguí. Como represalia, Durruti y Ascaso eliminarán al Cardenal Arzobispo de Zaragoza. El régimen de terror no terminará hasta la llegada al poder de Primo de Ribera (el cual, por cierto, nombrará como Ministro de Gobernación a Martínez Anido, y disolverá tanto partidos como sindicatos). El saldo total de "bajas de guerra" entre 1919 y 1923 es de más de 700 personas...



El desastre de África

Tras la derrota de 1898, el ejército español había ido languideciendo. ¡Atrás quedaban las épocas gloriosas del Imperio, o de los Conquistadores! Estaba mal pertrechado y la paga no era precisamente abundante. No eran de extrañar los casos de corrupción entre sus filas, así como la desgana en el servicio y la baja moral de las tropas (ver *Africanistas y Junteros* en **Los Investigadores y la Sociedad**). Tras un glorioso pasado colonial, las únicas plazas que le quedaban a España eran las posesiones en el norte de África, destacando Ceuta y Melilla. A principios de siglo la política respecto a ellas era puramente conservadora. El ejército se limitaba a defenderlas de los ataques de las kabilas moras *"incontroladas"* de las que no se hacía responsable el sultán de Marruecos.



Sin embargo, esta política cambia cuando Francia inicia una mayor penetración en el territorio magrebí. Se considera necesario controlar la franja de África situada frente a la península. Así nace el Protectorado Español en Marruecos, consolidado por el tratado franco-marroquí de 1912. Se trata de una franja artificial, árida e indefendible, de cuyo interior, montañoso e incomunicado, se carecen hasta de mapas exactos. Está habitado por tribus que nunca habían reconocido la autoridad del sultán. Se establece un pacto tácito entre políticos y militares. Estos últimos pueden dedicarse a sus sueños de conquista y a sus ejercicios militares... siempre que no cuesten la vida a demasiados reclutas (para no enfadar a la opinión pública). Es en este marco donde, en Septiembre de 1920, se funda la legión, con Millán Astray como máximo responsable y un joven comandante Francisco Franco de lugarteniente.

Durante la I Guerra Mundial la expansión africana funciona bien, ya que los agentes alemanes azuzaron las kabilas contra los franceses. El líder de los indígenas era El Raisuli, que mientras duró la guerra fue tratado con benevolencia por el comisario español, general Jordana, *"dejándole hacer"* contra los galos y sin perseguirle cuando se refugiaba en el Protectorado. Sin embargo, en 1920 es nombrado nuevo comisario el general Berenguer, que cambia la política y se decide a acabar con él y con Abd el Krim, el otro líder de la kabila, que con anterioridad había trabajado para el gobierno español.

El otro mando militar en la zona es el general Silvestre, con quien Berenguer no se lleva precisamente bien (se dice que en cierta ocasión intentó estrangularlo). Silvestre es un general agresivo y arrogante, con fama de enérgico y amigo personal del Rey, que deberá encargarse personalmente de las operaciones militares contra los marroquís. Alfonso XIII necesita un éxito espectacular que le permita librarse del Parlamento, y así anima a su temerario general, que planifica una marcha en Julio de 1921, desde Melilla hasta Alhucemas, atravesando el Rif por el territorio de Abd el Krim. Una marcha de 64 km, en la que se irían dejando blocaos (puestos fortificados) para controlar definitivamente la zona, terminando con el poder del kabileño. La fecha de su llegada debía coincidir con un discurso que el rey debía pronunciar con motivo del traslado de los restos del Cid, el día de la festividad de Santiago Matamoros, patrón de España. Sin embargo, dos días antes de llegar a su destino, la columna española es copada por las fuerzas magrebís en Annual. En la retirada siguiente hubo más de 10.000 muertos y 4.000 prisioneros, amén de perderse una importante cantidad de material y más de 5.000 km2 de territorio. El general Silvestre murió en ella (hay quien dice que se suicidó). Los blocaos fueron sitiados, cortadas sus comunicaciones y cayeron uno a uno. 7.000 hombres lograron hacerse fuertes en Monte Arruit, sólo para ser sitiados y obligados a rendirse, siendo exterminados todos ellos, a excepción de los oficiales, por los que se pidió rescate. Abd el Krim llegará hasta las puertas de Melilla, que no cae por poco.

Este desastre conmociona al país, provocando la creación de una comisión que debe estudiar responsabilidades y castigar a los auténticos culpables. Corre el rumor, cada vez más intenso, de que el escándalo puede salpicar incluso al Rey. El 13 de septiembre de 1923, cuando faltan apenas 12 días para que el informe Picasso (nombrado así por el general responsable de elaborarlo) sea discutido en las Cortes, el capitán general de Cataluña, Miguel Primo de Rivera, se pronuncia en Barcelona.

Primo de Rivera lleva poco en el cargo. Ha sido capitán general de Castilla la Nueva y senador hasta que realizó unas inoportunas declaraciones en favor de abandonar África. Tras el pronunciamiento, Alfonso XIII lo nombra presidente del Consejo de Ministros. Sus primeras medidas son suspender la Constitución y declarar la ley marcial en todo el país. Es el inicio de la Dictadura.





La Dictadura de Primo de Rivera

La subida al poder del militar llega envuelta en una oleada de optimismo. Presenta su mandato como algo transitorio: *Nuestro propósito es constituir un breve paréntesis en la marcha constitucional de España, para restablecerla tan pronto cómo, ofreciéndonos el país hombres no contagiados por los vicios que a las organizaciones políticas imputamos, podamos nosotros ofrecerlos a Vuestra Majestad para que restablezca pronto la normalidad.* No tiene preparado ningún programa político, pero sí tiene claro lo que quiere: resolver el tema de Marruecos, restablecer la *"paz social"* y realizar una purga entre los políticos. Veamos cómo se enfrentó a dichos retos personales:

Tras los desastres de Annual y Arruit, Abd el Krim se hace más fuerte cada día, mientras las posiciones españolas siguen sin recuperarse del caos vivido. Primo de Rivera ordena abandonar todos los puestos en el interior y retirarse a la costa, más defendible. Esta retirada, muy discutida y obedecidas en muchos casos a regañadientes, cuyo mando asumió él en persona, se realiza a finales de 1924, cuesta más de 16.000 bajas a los españoles y permite a Abd el Krim desplazar a Raisuki como jefe de las Kabilas magrebíes, disponiendo del control total del territorio. Parece que los españoles van a abandonar África, y al parecer ése era el deseo del general (pese a las protestas de los militares africanistas). Sin embargo, la situación cambia de manera radical al año siguiente: la expansión francesa fuerza a Abd el Krim a atacar las posiciones galas en mayo de 1925, infringiendo al ejército francés serias derrotas y colocándolo al borde de un colapso muy similar al sufrido por el ejército español. Ese verano, España y Francia prepararán una ofensiva conjunta. Mientras los franceses avanzan hacia Fez atrayendo al grueso de las kabilas, el ejército español desembarca en la bahía de Alhucemas, consiguiendo en pocas semanas capturar Agadir, la capital de Abd el Krim. Es el último capítulo de la guerra de África. No obstante, Abd el Krim aún resistirá un año más, antes de rendirse (en 1926) a los franceses.



Para restablecer la *"paz social"* Primo de Rivera declara la guerra abierta a lo que él denominaba genéricamente *rojos*. El estado de sitio, la abolición de los jurados, la censura de prensa y la revitalización del *somatén* (ahora una policía armada especial de reserva) acabarán con la CNT. El siempre eficaz Martínez Anido es promocionado a Ministro de la Gobernación (del Interior, para entendernos), con la orden no escrita de aplastar el anarquismo y cualquier movimiento proletario demasiado reivindicativo. Por supuesto, cuenta para ello con la siempre efectiva ayuda de sus viejos amigos los pistoleros a sueldo.

Todo hay que decirlo, simultáneamente Primo de Rivera también mejora las condiciones de los obreros, dándoles casas baratas, un servicio médico, y, sobre todo, los Comités Paritarios, organismos que debían mediar en los conflictos entre patronos y obreros, y cuyos dictámenes ambas partes deben acatar. Dichos comités se componen a partes iguales de obreros y patronos, aunque el gobierno se reserva el "voto de calidad" (es decir, el veto). Con todo, Primo de Rivera no se opone a las organizaciones obreras, siempre y cuando no usen su fuerza para fines políticos. Incluso se aliará voluntariamente con la U.G.T.

Largo Caballero, uno de sus principales dirigentes, llegará a ser en este período Consejero de Estado. (Para entendernos, una especie de Ministro sin cartera).

Por lo que respecta a la clase política, las primeras medidas de Primo de Rivera al subir al poder son abolir las garantías constitucionales... y prohibir los partidos políticos. Entre 1923 y 1925 se establece el llamado Directorio Militar, gobierno compuesto únicamente por generales designados según su antig edad. Las provincias son gobernadas por generales de brigada, y se nombra a capitanes como delegados en los ayuntamientos. La persecución a los políticos y la corrupción llegan más lejos: Por el Real Decreto de Incompatibilidades nadie que hubiera sido ministro o alto funcionario puede figurar en el consejo de administración de las compañías cuyos servicios contratara el Estado.

En 1924 Primo de Rivera funda la Unión Patriótica (U.P), concebida como un núcleo aglutinante de patriotas, desde republicanos a carlistas, a los que se pretendía, en un futuro, ceder el poder. Tras las victorias en Africa, en 1925 cambiará el Directorio Militar por un Directorio Civil, en el que entran tecnócratas supuestamente apolíticos y elementos de la U.P.





Las causas de los éxitos iniciales de la dictadura fueron principalmente la certeza general del país de que se encontraba ante una crisis que debía solucionarse de algún modo, y el período de boom económico mundial de mediados de los años veinte, con precios altos, dinero barato y mercados en expansión. Sin embargo, su dependencia a la Iglesia y al Ejército le granjearon algunos enemigos. No pudo realizar la Reforma Agraria que tanto necesitaba el país (la Iglesia era el principal terrateniente de España), y tuvo que eliminar las libertades catalanas en su lucha contra el separatismo (pese al apoyo que en sus inicios había tenido por parte de los políticos y la burguesía catalanes): Disolvió la Mancomunidad (forma limitada de gobierno regional en Cataluña constituida en 1912) y prohibió el uso del catalán en escuelas y reuniones públicas (incluida la misa). También prohibió la *sardana* (danza tradicional catalana) y la exhibición de la bandera catalana, la *senyera*. Estableció una fuerte censura que puso en su contra a los intelectuales, los cuales gozaban de un gran peso social.

Su campaña de construcción de grandes obras públicas (carreteras, embalses...) desangrará a la economía española, y se verá impotente a la hora de reformar el sistema de impuestos español. En 1927 nacionaliza la distribución del petróleo, poniéndola en manos de CAMPSA. Las compañías extranjeras y gran parte de los intereses financieros españoles literalmente se le echaron encima. Sólo los suministros rusos (es curioso, un país de *rojos*, como el mismo general decía, abasteciendo a una dictadura de carácter clerical...) salvarán la situación. El régimen de Primo de Rivera era fuertemente intervencionista en economía, e intentó crear en España una autarquía, sin importarle los costes de producción. Se realizaron las exposiciones de Barcelona y Sevilla (1929)... y la Deuda Pública creció de 15.000 millones a 20.000. El régimen estaba orgulloso de la solidez de la peseta frente a otras monedas, y la caída de ésta en 1929 provocó una crisis que arrastró consigo al dictador.

La caída del Dictador y el fin de la Monarquía

En 1929 el descontento contra Primo de Rivera alcanza su punto máximo. En Valencia el conservador Sánchez Guerra intenta un pronunciamiento, que fracasa cuando el general Castro Girona (que en un principio debía apoyarle) ¡lo arrestó! En Sevilla nadie se decidió a dar la cara y pronunciarse, así que todo quedó en una revuelta de anónimos oficiales de artillería (cuerpo al que el Dictador había privado de sus privilegios) en Ciudad Real. El juicio contra los conspiradores los convierte en héroes. Después, las conspiraciones se trasladan a las guarniciones andaluzas, hasta el punto que el Capitán General de la región, tío del rey, le aconseja prescindir de Primo de Rivera. El 26 de Enero de 1930 el dictador envía una circular a los capitanes generales solicitando su apoyo. Las evasivas respuestas de éstos y la velada petición de Alfonso XIII a que abandone el poder lo fuerzan a dimitir. Se autoexilará a París, donde morirá unos meses después.

El sucesor de Primo en el poder fue el general Berenguer, que creó lo que se ha denominado una ***dictablanda***, y que no era más que un intento de salvar el régimen monárquico, tocado de muerte debido a sus implicaciones con el régimen de Primo y por escándalos anteriores, como el desastre de Africa. Alfonso XIII no contaba con apoyos, ni entre la sociedad ni entre los políticos. A finales de 1930 se produce un pronunciamiento a favor de la República en Jaca, que fracasa. En el consiguiente juicio, los capitanes Galán y García Hernández son condenados a muerte. Mientras el gobierno duda sobre la aplicación de la sentencia, el Rey ordena su ejecución inmediata el 14 de diciembre de 1930. Será el canto del cisne de la monarquía.

Al año siguiente son convocadas elecciones municipales, mucho más fáciles de manipular que las elecciones a Cortes. Los resultados, que empiezan a conocerse al atardecer del 12 de abril, son demoledores: Todas las capitales de provincia excepto cuatro votarán al bloque republicano-socialista. Las elecciones se habían convertido en un referéndum contra la Monarquía, y a favor de la República. El Ejército y la Guardia Civil retiran su apoyo a Alfonso XIII, el cual el 14 de abril abandonará España rumbo a Marsella. Es el fin del régimen.





CRIATURAS DE LEYENDA

Siguiendo el espíritu del apartado ***Bestias y Monstruos*** de la primera edición española del manual (la segunda edición americana), los siguientes monstruos son ajenos a los *Mitos*, pero están muy presentes en las tradiciones y folclore de la península, y pueden servir para complementar una campaña ambientada por estos lares.



BASILISCO

Reside en el desierto; mejor dicho, crea el desierto. A sus pies caen muertos los pájaros y se pudren los frutos; el agua de los ríos en que abreva queda envenenada durante siglos. Que su mirada rompe las piedras y quema el pasto ha sido certificado por Plinio. El olor de la comadreja lo mata; en la Edad Media, se dijo que el canto del gallo. Los viajeros experimentados se proveían de gallos para atravesar comarcas desconocidas. Otra arma era un espejo: al Basilisco lo fulmina su propia imagen.

Jorge Luis Borges

Plinio el Viejo habló de él extensamente, y la traducción Vulgata de la Biblia (la única admitida por Roma hasta hace relativamente poco tiempo) lo cita. Según los bestiarios medievales, el basilisco es un ser fruto de una unión contra-natura: un huevo de gallina (algunos afirman que de gallo, aunque los machos nunca pongan huevos) que sea incubado por una serpiente o sapo provocará el nacimiento de un ser (según los bestiarios medievales) con forma como de gallo cuadrúpedo y coronado, de plumaje amarillo, con grandes alas espinosas y cola de serpiente que puede terminar en un garfio o en otra cabeza de gallo. Cuenta la tradición que estos seres pueden encontrarse en España, Portugal, Francia e Italia, siempre en grutas o en la vera de ríos o fuentes.

Características	Tiradas	Media
FUE	1D4+1	3
CON	2D6	7
TAM	2D4	5
POD	2D6	7
DES	2D6+10	17
Mov	1	
PdV	6	

Bonificación media al daño: N/A
Armas: Mordisco 60%, daño 1D4
Mirada 75% (especial)
Armadura: Ninguna
Poderes: El basilisco genera un veneno de 2D6 de Poder, que afecta a todo aquél que sufra al menos 1 punto de daño por un mordisco de la bestia. Además, su mirada es mortal. En cada turno de combate puede intentar fijar sus ojos en una víctima, que deberá tirar por sus Puntos de Magia contra los de Poder del Basilisco en la tabla de Resistencia. De fallar la tirada, la víctima morirá en el acto. Los cuerpos de aquellos que mueran por mordedura o la mirada de un basilisco se descomponen rápidamente.
Habilidades: Descubrir 75%, Ocultarse 80%
Pérdida de COR: Ver a un Basilisco cuesta 1/1D6 de COR.
Nota: No confundir éste basilisco legendario con su homónimo de las Tierras del Sueño, de mayor tamaño y mucho más virulento.

Sistema D20
Bestia mágica menuda (raza independiente menor)
Dados de Golpe 1D10
Puntos de Golpe 6
Iniciativa +1
Velocidad 4
Clase de armadura: 12
Ataques:
Mordisco 6 (1D2+1)
Ataque especial: Mirada mortal 7 (ver nota en característica sistema clásico)
Sobre el veneno del Basilisco: Si la víctima de un mordisco o de la mirada de este ser no pasa una tirada de salvación por Fortaleza, caerá muerto en el acto.
Frente/Alcance: 3´ x 2´ / 10'
Tirada de salvación: For +0 Ref +2 Vol +2
FUE 3, DES 17, CON 7, SAB 7
Habilidades: Avistar 7, Esconderse 8
Pérdida de COR: 1/1D6

DUENDES

Los duendes están presentes en todas las tradiciones de la Vieja Europa, tanto en el norte (Elfos, Brownies, Bwciod, Kobolds, Leprecham), como en el sur: (Farfarelli, Lauru, Orculli, Vouivre, Lutin...) Incluso al otro lado del Mediterráneo los pueblos del Magreb tienen a sus Bajaris, o espíritus burlones. En la península reciben los nombres de Xas, Maniñeiros, Tardos (Galicia); Etxajaun, Arantzilak (Euskadi); Follet, Barruguet (Cataluña); o simplemente Duendes, en Castilla y Andalucía.

Características	Tiradas	Media
FUE	1D6	4
CON	2D6	7
TAM	1D6	4
INT	3D6+1	11-12
POD	2D6+6	13
DES	4D6	14
Mov	3	
PdV	6	

Bonificación media al daño: N/A
Armas: Cuchillo de duende 45%, daño 1
Armadura: Ninguna
Poderes: Invisibilidad, Lanzar pequeñas maldiciones, provocar pesadillas leves.
Habilidades: Discreción (moverse en silencio) 75%, Gastar bromas pesadas 95%, Hacer Tareas Casi Imposibles (arreglar montones de zapatos, arar grandes extensiones de campos cultivados, ordeñar un rebaño de vacas en una noche) 65%
Pérdida de COR: Ver un duende cuesta 0/1D3 de COR, más que nada por la incredulidad.

En todo caso, se trata de seres diminutos, aunque parece que muchos de ellos pueden crecer a voluntad, normalmente de aspecto grotesco, aunque humanoide: grandes orejas, a menudo puntiagudas, muchas veces nariz grande y colorada, en muchas ocasiones pequeños cuernos en la frente. Les gusta vivir en las casas de los humanos, posiblemente porque en ellas se está más cómodo, y se divierten gastando bromas más o menos inofensivas a la familia que involuntariamente los acoge: desordenar o hacer perder las cosas, quitar la manta a los durmientes, hacerles cosquillas, taparles la nariz para impedirles respirar, etc. Por otro lado, un duende puede llegar a sentirse uno más de la familia, siguiéndola si ésta tiene que emigrar a otras tierras o protegiéndola en caso de peligro.

La experiencia enseña que hay demonios que, sin espantar ni fatigar a los hombres (porque Dios no se lo permite ni les da mano para ello), son caseros, familiares y tratables, ocupándose en jugar con las personas y hacerles burlas ridículas. A éstos llamamos comúnmente duendes...

...de un manual para exorcistas del año 1668

Sistema D20
Humanoide diminuto (raza independiente menor)
Dados de Golpe 1D10, Puntos de Golpe 6
Iniciativa +2
Velocidad 12
Clase de armadura: 16
Ataques: Cuchillo de duende 4 (1)
Frente/Alcance: 2' x 2'
Tirada de salvación: For 0 Ref +2 Vol +2
FUE 4, DES 14, CON 7, INT 12, SAB 13
Habilidades: Gastar bromas pesadas 9, Hacer Tareas Casi Imposibles (arreglar montones de zapatos, arar grandes extensiones de campos cultivados, ordeñar un rebaño de vacas en una noche) 7. Moverse sigilosamente 8
Poderes: Invisibilidad, Lanzar pequeñas maldiciones, provocar pesadillas leves
Pérdida de COR: Ver un duende cuesta 0/1D3 de COR, más que nada por la incredulidad.

ESPECTROS

Se trata de los espíritus o almas de los muertos, que vagan por la Tierra, a veces para hacer el bien, pero muchas para hacer el mal. En la península reciben varios nombres: *Animas* en Galicia, *Cucala* o *Esperit* en Cataluña, *Bubota* en las islas Baleares y *Manga* en las dos Castillas. Tropezarse con ellos puede ser señal de muy buena o muy mala fortuna, ya que si a veces los Espectros intentan favorecer a los humanos para terminar con su maldición o entrar en el Paraíso, la mayor parte de las veces son retorcidos y crueles, y solamente buscan la perdición de quien se tropieza con ellos. Salvo en el caso de la Santa Compaña de Galicia, suelen ser solitarios.

Al tratarse de un ser incorpóreo, sus únicas características son las de Inteligencia y Poder. Cuando atacan a sus víctimas lo hacen con esta segunda característica haciendo un enfrentamiento contra el POD de su víctima en la tabla de resistencia. El que pierda tiene que restarse 1D3 a sus puntos de Magia. Si se llega a 0 puntos de magia la víctima cae al suelo inconsciente.

Algunos espectros especialmente poderosos y malignos tienen la capacidad de drenar la energía vital de sus víctimas. En ese caso tirará su POD contra la CON en la tabla de resistencia, y si gana hará perder a su víctima tantos puntos de FUE, INT o CON como puntos de magia posea el espectro en ese momento. Este ataque solamente puede realizarlo una vez por víctima, pero si la característica llega a 0... la víctima muere. En caso de sobrevivir, el espectro puede seguir atacándola, pero tirando contra su POD al coste de 1D6 puntos de Magia. En caso de que su víctima gane el ataque, le restará 1D3 puntos de magia al espectro, como en el caso anterior. Aunque este ataque es mental, la ilusión es altamente realista: el espectro puede materializarse y aparentar atacar con garras, cuchillos, o lo que corresponda.

Caso de que un espectro pierda en un enfrentamiento todos sus puntos de magia se disuelve, no pudiendo volver a materializarse en una semana como mínimo. Todos los Espectros son vulnerables a la magia.

Mal envueltos en los jirones de sus hábitos, caladas las capuchas, bajo los pliegues de las cuales contrastaban con sus descarnadas mandíbulas y los blancos dientes las oscuras cavidades de los ojos de sus calaveras, vio los esqueletos de los monjes (...) salir del fondo de las aguas...

Gustavo Adolfo Bécquer

Características	Tiradas	Media
INT	3D6	12
POD	2D6+1	9

Pérdida de COR: 0/1D8

Sistema D20
Muerto viviente mediano (raza independiente menor)
Dados de Golpe: 3D12 , Puntos de Golpe: 21
Iniciativa +0, Velocidad: 30
Clase de armadura: -
Ataques especiales: Aparición horripilante, Dominar persona, Garra de Cthulhu, Lamento espeluznante, Malevolencia, Manifestación, Mirada Corruptora, Pesadilla, Telekinesia, Toque corruptor.
Cualidades especiales: Incorporeidad, Muerto viviente.
Frente/Alcance: 5' x 5' /5'
Tirada de salvación: Inmune a tiradas por For Ref Vol
Características: Las mismas que tuviera en vida, salvo que tiene CON 0 y suma +4 a su CAR
Habilidades: Movimiento silencioso (automático). +8 a Avistar, Buscar. Esconderse y escuchar
Pérdida de COR: 0/1D8



HADA

Las hadas son bellas y juguetonas y puede apreciárselas clarividentemente casi por todas partes, en todos los lugares en donde haya plantas con flores, árboles frutales y hierbas aromáticas. Hállanse muy particularmente activas durante la estación primaveral en la que la naturaleza cubre de verdor y de flores los prados, los valles, los bosques y los jardines.

Vicente Beltrán Anglada.

Se trata de criaturas de aspecto femenino y tamaño variable, ya que si en ocasiones se aparecen con la altura de un ser humano, otras muchas se presentan como criaturas diminutas, de apenas unos cm. de altura. Moran en la Naturaleza, en el interior de los bosques más espesos, y suelen ser invisibles al ojo humano, aunque durante el solsticio de Verano (día y noche de San Juan) parece ser que pierden ese poder, siendo por tanto la fecha más favorable para encontrarlas. Son dueñas de fabulosos tesoros y poseen poderes mágicos, tales como ver el futuro o provocar la suerte o la desgracia de quien deseen. Con todo, son más bromistas que malvadas, y el que tenga la mala suerte de tropezarse con ellas a menudo vivirá para contarlo. Reciben los nombres de *Donas* (Galicia), *Xanas* (Asturias), *Anjanas* (Cantabria) o *Damas*

Características	Tiradas	Media
FUE	2D6+2	9
CON	2D6	7
TAM	3D6	10-11
INT	3D6+2	12-13
POD	3D6+10	20-21
DES	3D6+10	20-21
Mov	12	

Bonificación media al daño: 0
Armas: Un hada nunca usará la violencia
Armadura: Ninguna, pero las armas normales solamente le hacen 1 punto de daño por herida.
Poderes: Cambiar de tamaño, Invisibilidad, Clarividencia (ver el futuro), Bendición y Maldición (provocar en la víctima buena o mala suerte: en términos de juego, aumentar o disminuir en 25 puntos la Suerte de un personaje durante un período de tiempo variable).
Habilidades: Peinarse lánguidamente la cabellera 80%, Cantar por lo bajito 75%, Encapricharse de un humano 40%.
Pérdida de COR: Ver un Hada cuesta 0/1D4 puntos de COR.

Sistema D20
Humanoide diminuto / mediana (raza independiente menor)
Dados de Golpe 2D10
Puntos de Golpe 9
Iniciativa +5
Velocidad 50
Clase de armadura: 19
Ataques: -
Frente/Alcance: 2' x 2' / 5
Tirada de salvación: For +0 Ref +3 Vol +3
FUE 9, DES 21, CON 7, INT 13, SAB 20
Habilidades Peinarse lánguidamente la cabellera 8, Cantar por lo bajito 7, Encapricharse de un humano 4
Poderes: Cambiar de tamaño, Invisibilidad, Clarividencia (ver el futuro), Bendición y Maldición
Pérdida de COR: Ver un Hada cuesta 0/1D4 puntos de COR.



LAMIAS

Las lamias están presentes en casi toda la península: Extremadura, las dos Castillas, Cantabria, Cataluña, Galicia (donde se las llama *Lumias*) y en Euskadi (dónde se las llama *Lamiñak*). Suelen habitar en los bosques, siempre al acecho de los viajeros solitarios, a los que atraen gracias a su gran belleza para atacarlos a traición y devorarlos. En ocasiones, rondan los pueblos y las granjas solitarias, para devorar a los niños indefensos. Y a veces, sólo a veces, enamoran a los hombres no para alimentarse, sino para renunciar a su existencia solitaria y vivir la vida de los humanos. Pueden tener hijos, pero éstos no deben ser bautizados, ni su esposo humano debe ver nunca la deformidad animal de la lamia. Si alguno de estos dos tabús se rompe, la lamia debe huir inmediatamente de su esposo, que no la volverá a ver jamás.

Características	Tiradas	Media
FUE	3D6+6	16-17
CON	3D6x2	20-22
TAM	3D6	10-11
INT	3D6+2	12-13
POD	2D6+12	19
DES	3d6+2	12-13
Mov	16	
PdV	15	

Bonificación media al daño: +1D4
Armas: Garras 65%, daño 1D8
Armadura: Ninguna
Poderes: Seducción mágica (la víctima debe pasar una tirada de Poder contra Poder para no quedar hechizado por la misteriosa desconocida y permitírselo absolutamente todo... incluso que lo devore vivo).
Habilidades: Descubrir 40%, Esconder su deformidad 75%, Ocultarse 60%.
Pérdida de COR: Descubrir la verdadera naturaleza de una lamia cuesta 0/1D6 de COR.

Sistema D20
Humanoide mediano (raza independiente menor)
Dados de Golpe 3D8
Puntos de Golpe 15
Iniciativa: +1
Velocidad 65
Clase de armadura: 11
Ataques: Garras (2) 7 (1D4 + 3)
Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'
Tirada de salvación: For +3 Ref +1 Vol +1
FUE 16, DES 13, CON 20, INT 12, SAB 19
Habilidades: Avistar 4, Esconder su deformidad 8, Esconderse 6%,
Poderes: Seducción mágica
Pérdida de COR: Descubrir la verdadera naturaleza de una lamia cuesta 0/1D6 de COR.

...suelen ser muy hermosas, pero al no poder manifestarse en toda su belleza, suelen presentar alguna característica animal, como patas de oca, gallina o cabra (...). Su pelo, largo, sedoso y brillante es normalmente rubio, pero al llegar la noche sufren una transformación y se vuelve blanco, sus ojos rojos y su piel se arruga como la de las viejas...

Jesús Callejo

LOS MARIÑOS

Según una leyenda medieval, en cierta ocasión un joven de noble sorprendió a una "mujer marina" (¿una sirena?) dormida en una pequeña playa cercana a su feudo. Logró capturarla antes de que volviera al agua, y viéndola hermosa se la llevó consigo, la hizo bautizar y se casó con ella, teniendo un hijo al que puso de nombre Mariño, pues a su misteriosa mujer la bautizaron como Mariña. Sea como fuere, la familia de los Mariño fue muy poderosa durante los tiempos medievales: Ruy Gonzalez Mariño fue ayo del rey Enrique II, Martín Eans Mariño y su hermano Pedro Eans Mariño fueron caballeros y trovadores de gran renombre, Vasco Pérez Mariño llegó a ser Obispo de Orense. El feudo de los Mariño comprendía la isla de Sálvora y, sobre todo, la comarca costera de Lobeira. Su escudo heráldico está formado por tres ondas azules, en campo de plata y surgiendo de ellas una sirena con un trozo de su cola en cada mano. El linaje de los Mariño parece extinguirse hacia finales del siglo XV. Hay quien lo explica hablando de la decadencia de la pequeña nobleza, al llegar el fin del medioevo. Otros no dejan de señalar el caso curioso de que por esas fechas empiece a funcionar de manera activa la Inquisición de Torquemada... Sea como fuere, algunos autores afirman que los Mariño no están extinguidos ni mucho menos: simplemente han cambiado su nombre, pero siguen conocedores orgullosos de su pasado. Uno de los máximos defensores de esta teoría fue el poeta gallego Teodosio Vesteiro Torres (que se suicidó en 1876, tras destruir casi todos sus manuscritos).

¿Tengo que decir que hay una sospechosa coincidencia entre la leyenda de los Mariño y los Profundos de Lovecraft?.

Características	Tiradas	Media
FUE	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAM	4D6	14
INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	3D6	10-11
Mov	10	
PdV	12	

Bonificación media al daño: 1D4
Armas: Cualquiera que pueda ser empuñada por humanos
Armadura: Ninguna
Hechizos: Los escasos Mariños con POD 15 o más pueden conocer como máximo 1D3 hechizos.
Habilidades: Nadar 100%, Respirar bajo el agua 100%, al menos dos habilidades cualquiera al 75%
Pérdida de COR: En un principio, un Mariño se asemeja en todo a un ser humano, aunque quizá de tez algo más pálida y de piel algo más fría. Verlo evolucionar bajo el agua, por el contrario, supondrá la pérdida de 0/1D4 puntos de COR.

Sistema D20
Humanoide mediano (raza ¿servidora? menor)
Dados de Golpe 3D6,
Puntos de Golpe 12
Iniciativa: -, Velocidad 40
Clase de armadura: 10
Ataques: Cuerpo a cuerpo +5 / Distancia +3
Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'
Tirada de salvación: For +3 Ref +1 Vol +1
FUE 14, DES 10, CON 14, INT 13, SAB 13
Habilidades: Nadar 10, Respirar bajo el agua 10, al menos dos habilidades cualquiera a rango 8
Hechizos: Unos pocos Mariños pueden aprender 1D3 hechizos cualquiera.
Pérdida de COR: En un principio, un Mariño se asemeja en todo a un ser humano, aunque quizá de tez algo más pálida y de piel algo más fría. Verlo evolucionar bajo el agua, por el contrario, supondrá la pérdida de 0/1D4 puntos de COR.

No quiero que pasemos adelante sin que sepáis una común opinión que se tiene en el Reino de Galicia, y es que allí hay un linaje de hombres que se llaman los Mariños, lo cuales se dice y afirma por cosa muy cierta, y ellos no lo niegan, que descienden de uno de esos tritones o pescados que decimos, antes se precian de ello...

Antonio de Torquemada
siglo XVI



MANDRAGORA

... Han hablado modernamente de este ser, entre otros, Papus y Eliphas Levi (...) la (raíz de la) mandrágora, una vez arrancada del suelo según técnicas especiales, debe ser trasplantada en "tierra roja", expuesta a los rayos del sol y cotidianamente regada con la sangre de un animal (...) (el mago verá como la mandrágora) poco a poco suspirará y respirará débilmente, aumentando de tamaño y desarrollando su cuerpo (...) hasta alcanzar forma humana, (...) hasta arrancarse por si misma de la tierra, dotada de fuerza, palabra y razón

Juan Perucho

Este ser es conocido desde la antig edad. Pitágoras la llamó *antropomorfa*, Lucio Columela *semi homo*, Alberto Magno *Panax quinquefolium*, los cabalistas judíos preferían el hermético nombre de *Jabora*. Hasta un individuo tan poco amigo de bromas y fantasías como Maquiavelo se permitió escribir un libro entero sobre sus virtudes (en especial como veneno).

Se trata de una planta cuya raíz es antropomorfa. Se encuentra en España, Italia, Asia Menor y Siria, pero las de mejor calidad (y aspecto más inquietantemente humano) se encuentran, según las leyendas, en la lejana isla de Candía, donde sus raíces se guardan como amuletos.

Según parece nace de la simiente de los ahorcados, por lo que hay que buscarlas al pie de los patíbulos. La Mandrágora macho es blanca, la hembra es negra. En tiempos antiguos eran muy apreciadas por curanderos y alquimistas, pues tiene propiedades mágicas, narcóticas y afrodisíacas. Según el demonista Collin de Plancy, al arrancarla emite un único y prolongado lamento que mata a quien lo escucha.

Caso de que se la deje crecer y desarrollarse, la Mandrágora termina por convertirse en un ser humanoide, de piel como de corteza de árbol y cabellos verdes como la hojarasca, que se esconde en los bosques profundos al acecho de víctimas a las que cazar y devorar... Y no desdeña en absoluto la carne y sangre humanas...

En la península tenemos varias referencias a árboles antropófagos capaces de caminar y aún de hablar. Los más conocidos son el Maiet catalán y el Roblón cántabro.

Características	Tiradas	Media
FUE	4D6+25	40
CON	3D6+20	30
TAM	4D6+25	40
INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	2D6	7
Mov	6	
PdV	35	

Bonificación media al daño: 4D6
Armas: Golpear con las ramas 35%, daño 1D8 (+bonus)
Ataques: Una mandrágora puede hacer tantos ataques como ramas gruesas tenga (normalmente, unas 5 o 7, aunque se pueden lanzar 2D6 para determinarlas)
Armadura: Una Mandrágora tiene una armadura de 10 puntos frente a todo tipo de ataque físico. Esta protección se reduce a 3 puntos en caso de ser atacada con fuego.
Habilidades: Discreción 75%, Esconderse en el bosque (sin atacar) 99%
Pérdida de COR: Ver una mandrágora adulta en acción cuesta 1/1D8 puntos de COR.

Sistema D20
Elemental Enorme (raza independiente mayor)
Dados de Golpe 6D10
Puntos de Golpe 35
Iniciativa -2
Velocidad 1
Clase de armadura: 18 (12 en caso de ataque de fuego)
Ataques: Golpear con las ramas 8 (2D6 + 10)
Frente/Alcance: 6' x 6' / 15
Tirada de salvación: For +5 Ref +2 Vol +2
FUE 40, DES 7, CON 30, INT 13, SAB 13
Habilidades: Esconderse en el bosque (sin atacar) 9, Moverse sigilosamente 7,
Pérdida de COR

MUJERES DEL AGUA

Los griegos las llamaron Nayades, las Ninfas de los ríos y las fuentes. Los sesudos autores medievales prefirieron el nombre de Ondinas, clasificándolas como demonios elementales de las aguas. En la península reciben varios nombres: Mozuelas de Agua (Cantabria), Goges, Encantadas, Alojas y Dones d'Aigua (en Cataluña), Ninfas (en León), Xacias (en Galicia).

En cualquier caso, se trata de seres con aspecto de mujeres bellísimas, que viven en el fondo de ríos, estanques o fuentes de agua dulce.

Características	Tiradas	Media
FUE	4D6+6	20
CON	2D6+6	13
TAM	3D6	10-11
INT	4D6	14
POD	3D6+6	16-17
DES	4D6+6	20
Mov	8/12 nadando	
PdV	12	

Bonificación media al daño: 0
Armas: Lucha (para inmovilizar a su víctima y retenerla bajo el agua) 80%
Armadura: Ninguna, pero las armas normales no le hacen daño.
Poderes: Seducción. Al igual que las lamias, pueden volver loco de amor a cualquier hombre.
Habilidades: Persuadir 95%
Pérdida de COR: Ver una Mujer de Agua en acción supone la pérdida de 0/1D4 puntos de COR.

Sus ojos son verdes, sus cabellos largos y negros (a veces, rubios) y suelen vestir largas vestiduras blancas (cuando no van completamente desnudas). Gustan de seducir a los incautos para atraerlos hasta el agua y ahogarlos. No obstante, en ocasiones se ha dado el caso de que un hombre ha conseguido enamorarlas, consiguiendo de ellas grandes dones, o incluso desposarlas y tener hijos de ellas. La noche en la que es más fácil encontrarlas es, por supuesto, la noche mágica de San Juan.

Sistema D20
Elemental mediano (raza independiente menor)
Dados de Golpe 3D6
Puntos de Golpe 12
Iniciativa +5
Velocidad 30 (50 nadando)
Clase de armadura: +15
Ataques: Cuerpo a cuerpo 8
Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'
Tirada de salvación: For +3 Ref +1 Vol +1
FUE 20, DES 20, CON 13, INT 14, SAB 17
Habilidades: Engañar 9
Poderes: Seducción. Al igual que las lamias, pueden volver loco de amor a cualquier hombre. Inmune al daño físico (aunque no al mágico).
Pérdida de COR: Ver una Mujer de Agua en acción supone la pérdida de 0/1D4 puntos de COR.

Ella era hermosa, hermosa y pálida como una estatua de alabastro. Uno de sus rizos caía sobre sus hombros, deslizándose entre los pliegues del velo como un rayo de sol que atraviesa las nubes, y en el cerco de sus pestañas rubias brillaban sus pupilas como dos esmeraldas sujetas en una joya de oro.

Gustavo Adolfo Bécquer

OGROS

Un Ogro es por definición peligroso, grande y terrible. Es el ser que se cuela por las noches a devorar a los niños (a veces, a los adultos indefensos) en sus camas. Es el monstruo que espera en el rincón oscuro, dentro del armario, debajo de la cama. Es la Pesadilla, hecha realidad. Es el Hombre del Saco, que se lleva a los niños que se separan de sus madres. Es el individuo furtivo, vagabundo, al que la chiquillería arroja piedras y que se retira cojeando, rumiando venganzas, rencores y miserias. Según Joan Amades, el folclorista catalán, ogros son los encargados de raptar niños para untar con su grasa las vías de los trenes, y que así viajen a mayor velocidad.

El Ogro es una criatura universal. Antropólogos como Loeffer-Delachaus han afirmado que su origen se remonta al mito de Saturno, el que devora a sus hijos (y del que Goya hizo un excelente cuadro). Otros, como Gaston Paris, aseguran que se trata de un mito de reminiscencias freudianas, que representa al padre represivo, severo, violento y *"terrible"*. Sea como fuere, el devorador sigue allí, en las sombras, acechante, junto a todos nuestros terrores de infancia... siempre dispuesto a destruirnos.

Características	Tiradas	Media
FUE	3D6+10	20-21
CON	4D6	14
TAM	4D6+6	20
INT	1D6	3- 4
POD	3D6+6	16-17
DES	2D6+6	13
Mov	10	
PdV	17	

Bonificación media al daño: +2D6
Armas: Un Ogro puede llevar cualquier tipo de arma humana.
Armadura: Ninguna
Poderes: Despertar el terror oculto. Cualquiera que se enfrente a un ogro debe pasar una tirada de Poder contra Poder. De fallarla, no verá el aspecto habitual del ogro (un robusto mendigo más o menos mugriento, y de mirada huidiza) sino que lo verá bajo la forma de su peor pesadilla... con la consiguiente pérdida de puntos de COR.
Habilidades: Descubrir 45%, Discreción 60%, Ocultarse 75%
Pérdida de COR: Encontrarse con un Ogro no supone pérdida de COR... salvo si se falla la tirada de Poder. En ese caso supone la pérdida de 1D20/1D100 puntos de COR.

Sistema D20
Cambiaformas mediano (raza independiente menor)
Dados de Golpe 4D6
Puntos de Golpe 17
Iniciativa +1
Velocidad 40
Clase de armadura: 11
Ataques: Cuerpo a cuerpo 8 / Distancia 4
Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'
Tirada de salvación: For +1 Ref +1 Vol +4
FUE 21, DES 13, CON 14, INT 3, SAB 16
Habilidades: Avistar 5, Esconderse 7, Moverse sigilosamente 6,
Poderes: Despertar el terror oculto. La víctima deberá hacer una tirada de Sabiduría para no verlo como su peor pesadilla.
Pérdida de COR: Encontrarse con un Ogro no supone pérdida de COR... salvo si se falla la tirada de Sabiduría. En ese caso supone la pérdida de 1D20/1D100 puntos de COR.

Primero unas y luego las otras más cercanas, todas las puertas que daban paso a su habitación iban sonando por su orden; éstas con un ruido sordo y suave, aquéllas con un lamento largo y crispador. Después, silencio; un silencio lleno de rumores extraños, el silencio de la medianoche, con un murmullo monótono de agua distante, lejanos ladridos de perros, voces confusas, palabras ininteligibles, ecos de pasos que van y vienen, crujir de ropas que se arrastran, suspiros que se ahogan, respiraciones fatigosas que casi no se sienten, estremecimientos involuntarios que anuncian la presencia de algo que no se ve y cuya aproximación se nota, no obstante, en la oscuridad...

Gustavo Adolfo Bécquer



SALAMANDRA

La Salamandra fría, que desmiente
noticia docta, a defender me atrevo
cuando en incendios, que sediento bebo
mi corazón habita y no los siente...

Francisco de Quevedo

Según los bestiarios medievales, se trata de un pequeño ser, con el tamaño del lagarto y el aspecto del dragón, que vive en el fuego, del que no puede salir porque el aire lo mataría, al igual que las criaturas normales son abrasadas por las llamas. San Agustín y otros teólogos de la antig edad se esforzaron en demostrar su existencia para probar que se podía vivir entre las llamas (justificando así la agonía eterna del Infierno). Plinio y Marco Polo hablan de tejidos incombustibles, supuestamente tejidos con sedas o pieles de Salamandra. Hoy en día se supone que se referían a tejidos de admianto. No obstante, Leonardo da Vinci creía firmemente en su existencia, y el artista renacentista Benvenuto Cellini afirmaba haber visto una vez una. Claro que, como todo el mundo sabe, Cellini era un bocazas.

Características	Tiradas	Media
FUE	1D6+1	5
CON	1D6+2	6
TAM	1D2	2
INT	2D6+2	13
POD	3D6	11
DES	4D6+3	17
Mov	12	
PdV	4	

Bonificación media al daño: N/A
Armas: Escupir flema de fuego 70%, 1D6 de daño
Ataques: Tres por turno. De todos modos, una Salamandra solamente atacará si se siente amenazada... o si ha sido adiestrada para ello.
Armadura: Una Salamandra tiene 10 puntos de armadura debido al intenso calor que siempre la rodea. Una espada u otra arma de mano sufrirá esos 10 puntos de daño al atacar a la Salamandra.
Habilidades: Ocultarse (entre el fuego) 45%
Pérdida de COR: Ver una salamandra dentro del fuego supone una pérdida de 0/1D4 puntos de COR

Sistema D20
Bestia mágica menuda (raza independiente menor)
Dados de Golpe 1D6
Puntos de Golpe 4
Iniciativa +3
Velocidad 50
Clase de armadura: 18
Ataque especial: Escupir flema de fuego 7 (1D6)
Poder: Aura de calor aquel que intente atacar a una salamandra cuerpo a cuerpo sufrirá 1D10 puntos de daño extra por el calor que desprende.
Frente/Alcance: 2' x 3' / 5
Tirada de salvación: For 0 Ref +2 Vol +2
FUE 5, DES 17, CON 6, INT 13, SAB 10
Habilidades: Esconderse (entre el fuego) 5
Pérdida de COR: Ver una salamandra dentro del fuego supone una pérdida de 0/1D4 puntos de COR



SER DE LOS BOSQUES

Con este nombre genérico nos referimos a varios seres legendarios de características comunes pese a estar situados en diferentes puntos de la península: el Basajarau del alto Aragón, el Simiot catalán, el Baxajaún vasco, el Busgosu asturiano y el Musgoso cántabro. Se trata de seres humanoides y gigantescos, muy peludos y tan cubiertos de hojarasca que se duda sobre si es pelo o hierba lo que le crece en la piel. Son muy tímidos, y no salen de los bosques, a diferencia de los Ogros, pero pueden ser muy agresivos si alguien entra en su territorio. No cazan especialmente a los humanos, pero tampoco desdeñan su carne, siempre que ya sea carroña, pues no pueden comer carne recién muerta. También se dice que ayuda a quien le rinde culto, por lo que los ignorantes campesinos de las aldeas remotas dejan los despojos de la matanza en el linde de sus tierras, sabiendo que así las cogerá esta bestia, y que a cambio considerará al campesino y a su familia como de los suyos, y los protegerá contra bestias e intrusos.

Características	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 10	20
CON	3D6	10
TAM	4D6	14
INT	1D6	4
POD	2D6	7
DES	2D6+6	13
Mov	10	
PdV	12	

Bonificación media al daño: +2D6
Armas: Garrote 60% (1D8 + bonificador).
Armadura: Ninguna
Habilidades: Descubrir 60%, Discreción 80%, Ocultarse (en bosque) 90%, Seguir rastros (en bosque) 75%
Pérdida de COR: Encontrarse con un Ser de los bosques supone la pérdida de 1/1D8 puntos de COR

Sistema D20
Elemental Grande (raza independiente menor)
Dados de Golpe 2D10
Puntos de Golpe 12
Iniciativa +1
Velocidad 40
Clase de armadura: 10
Ataques: Cuerpo a Cuerpo 6 (1D6+1D8+5)
Frente/Alcance: 6' x 6' / 5'
Tirada de salvación: For +3 Ref +3 Vol +0
FUE 20, DES 13, CON 10, INT 4, SAB 7
Habilidades: Avistar 6, Esconderse (en bosque) 9, Moverse sigilosamente 8, Supervivencia (en bosque) 8.
Pérdida de COR: Encontrarse con un Ser de los bosques supone la pérdida de 1/1D8 puntos de COR

En las altas brañas
anda el musgoso
Era alto y delgado
y de piel de lobo
calzaba escarpines.
De hojas y rozo
sombrero gastaba
y negros y hondos
en la cara blanca
los pequeños ojos

Carmen Stella

TRASGOS

Hay cierta semejanza entre los Trasgos y los Duendes, tanta que a menudo se confunden. No obstante, los Trasgos no son domésticos, como los Duendes, sino que gustan de vivir en páramos, bosques y lugares solitarios, aunque de vez en cuando acechen los caminos transitados por los hombres para burlarse de ellos. La mayor parte de las veces, la cosa queda en una broma más o menos pesada. No obstante, el sentido del humor de la Gente Menuda es a veces demasiado retorcido, y "la broma" puede tener consecuencias crueles, trágicas y hasta mortales. Al igual que otros seres del mundo faérico, los trasgos tienen diversos nombres según la región de España en la que habiten: En Galicia los llaman Trasnos, en Asturias Trasgus, en Cantabria Trastolillos, en Castilla y León Martinillos o Trasgos.

Características	Tiradas	Media
FUE	2D4	5
CON	3D6	10-11
TAM	1D6	4
INT	3D6	10-11
POD	2D6+6	13
DES	4D6	14
Mov	3	
PdV	7	

Bonificación media al daño: N/A
Armas: Lanza de duende 45%, daño 1D2
Honda 30%, daño 1D4
Armadura: Ninguna
Poderes: Invisibilidad, Lanzar maldiciones leves (como desorientar a los caminantes).
Habilidades: Discreción (moverse en silencio) 85%, Gastar bromas pesadas 80%
Pérdida de COR: Ver un Trasgo cuesta 0/1D3 de COR

Sistema D20
Humanoide diminuto
(raza independiente menor)
Dados de Golpe 2D4
Puntos de Golpe 7
Iniciativa +2
Velocidad 12
Clase de armadura: 16
Ataques: Lanza duende 4 (1D4-2) / Honda 3 (1D4)
Frente/Alcance: 2' x 2' / 3'
Tirada de salvación: For +0 Ref +3 Vol +3
FUE 5, DES 14, CON 11, INT 10, SAB 13
Poderes: Invisibilidad, Lanzar maldiciones leves (como desorientar a los caminantes).
Habilidades: Movimiento sigilosamente 8, Gastar bromas pesadas 8
Pérdida de COR: Ver un Trasgo cuesta 0/1D3 de COR

...Hace que la gente o bien pierda el camino (...) o se lleve algún tipo de chasco cuando transita por él: se encuentra un caballo o una montura que cree que va a facilitar su viaje, lo monta y se ve arrojado al río, o se encuentra un animal (generalmente un cordero o carnero) que quiere llevarse y que lo fastidia de alguna manera (le orina por la espalda, se hace pesadísimo, no es capaz de matarlo...)

María del Mar Llinares



SIRENAS

La noche que siguió, por lo tenebrosa y rapidez de las corrientes, desconcertó a los nautas, aún a los más serenos. Entre todos esos peligros escuchamos los horribles alaridos de las sirenas, que primero eran como gritos de dolor y luego de risa y carcajadas, tal y como si desde sus castillos nos insultasen... Testimonio del cruzado Osborne.

Año 1147, traducción de Jesús Evaristo Casareigo

Según cuentos y leyendas hay sirenas en todos los mares que rodean la península ibérica. Son mujeres de gran belleza, aunque de piel pálida, a veces casi azulada, lánguida e inexpresiva. Habitan en grandes palacios y ciudades bajo el mar, la mayor parte de los cuales se encuentran más allá de nuestras aguas, en las islas Azores, aunque se cree en Galicia que cercana a la "Costa de la Muerte" (llamada así por los numerosos barcos que han naufragado en sus arrecifes) hay una ciudad sumergida maravillosa, llamada Duyo.

Las sirenas gustan de raptar a los hombres, especialmente a los marineros valientes y apuestos, a los que sumergen y preservan la vida con sus hechizos para encerrarlos en sus moradas bajo el agua y convertirlos en sus esclavos. Por el contrario, un humano puede retener junto a sí a una sirena si consigue coger el espejo o el peine de oro con el que se acicalan al amanecer y a la hora del crepúsculo. Solamente con que roce uno de los dos objetos, la sirena quedará atada a él durante toda su vida, perdiendo su cola de pez.

Características	**Tiradas**	**Media**
FUE	3D6	10-11
CON	2D6+6	13
TAM	3D6	10-11
INT	4D6	14
POD	4D6+6	20
DES	3D6+6	16-17
Mov	15 (nadando)	
PdV	12	

Bonificación media al daño: 0
Armas: Lucha (para inmovilizar a su víctima y retenerla bajo el agua) 65%
Armadura: Mientras esté empapada en agua de mar ningún arma de fuego puede hacerle el más mínimo daño.
Poderes: Pueden conceder el don de respirar bajo el agua a sus víctimas. Estas deberán primero haber muerto ahogadas, volviendo a la vida si la sirena les besa en los labios al emitir el último espasmo. En su nueva vida deberán servir a la sirena, ya que si ésta lo desea puede retirar su don tan fácilmente cómo lo ha dado. Caso de que algún esclavo de las Sirenas logre llegar a la superficie, se ahogará irremediablemente... como les sucede a los peces fuera del agua.
Habilidades: Nadar 100%, Ocultarse (bajo el agua) 75%
Pérdida de COR: Ver una Sirena supone la pérdida de 1/1D6 puntos de COR.

Sistema D20
Bestia mágica mediana (raza independiente menor)
Dados de Golpe 3D6
Puntos de Golpe 12
Iniciativa +3
Velocidad 60 (nadando)
Clase de armadura: 13
Ataques: Cuerpo a cuerpo 6
Frente/Alcance: 5' x 5' / 5'
Tirada de salvación: For +1 Ref +3 Vol +3
FUE 11, DES 16, CON 13, INT 14, SAB 20
Habilidades: Esconderse (bajo el agua) 8, Nadar 10,
Poderes: Pueden conceder el don de respirar bajo el agua a sus víctimas. Estas deberán primero haber muerto ahogadas, volviendo a la vida si la sirena les besa en los labios al emitir el último espasmo. En su nueva vida deberán servir a la sirena, ya que si ésta lo desea puede retirar su don tan fácilmente cómo lo ha dado. Caso de que algún esclavo de las Sirenas logre llegar a la superficie, se ahogará irremediablemente... como les sucede a los peces fuera del agua. Inmune a las armas de fuego mientras esté empapada de agua.
Pérdida de COR: Ver una Sirena supone la pérdida de 1/1D6 puntos de COR.

Libros españoles

La siguiente lista (casi en su totalidad imaginaria) puede añadirse a la que aparece en las págsú86 a 89 de la 6ª edición del manual, si el Guardián de los Arcanos se decide a dar una nota de color local a las aventuras que transcurran en la península&Del mismo modo puede añadirse a la lista que, en la edición con sistema D20, aparece en la página 121 y siguientes1

Libros de los Mitos de Cthulhu

Alacife (Al Azif, más conocido cómo el Necronomicón). Traducción en castellano medieval de autor desconocido (León ¿1300?) In folio 32 x 51 cm. Se conoce un único ejemplar, en la biblioteca de Simancas. Pérdida de COR 1D10/2D10 puntos, Mitos de Cthulhu +16; 66 semanas. Hechizos, los mismos que en el Al Azif que figura en la pág. 88 del manual. ***Sistema D20: 2D10 semanas (CD 24), 3D6 conjuros. Pérdida de Cor: 1D10 inicial y 2D10 tras su lectura. Mitos de Cthulhu: +2 rangos.***

De Umbrarun Regni Novem Portis (Las Nueve Puertas del Reino de las Sombras). En latín. Editado por Aristide Torchia en 1666. 25 x 38 cm. In folio 160 págs. incl. portada. 9 viñetas de madera fuera de texto. De excepcional rareza, pues la Inquisición declaró la obra blasfema, quemando casi todos los ejemplares juntamente con su editor. Que se sepa, solamente han sobrevivido tres libros: Uno en la Biblioteca Fargas, en Sintra (Portugal), otro en la Biblioteca Morel, en París (Francia) y el tercero en la Biblioteca Coy, en Madrid (España). Pérdida de COR 1D4/1D8, Mitos de Cthulhu +8, 28 semanas. Hechizos: Creación de Portal, Invocar a Nyarlathothep, Signo de Conjuración. ***Sistema D20: 1D12+1 semanas (CD 22), 1D6 conjuros. Perdida de COR: 1D4 inicial y 1D8 al acabar la lectura. Mitos de Cthulhu +1 rango.***

Historia de las cosas de Nueva España. En castellano. Escrito en 1575 por fray Bernardino Sahagún, misionero franciscano en México. Publicado en 1830 por el vizconde de Kinsborough en el sexto volumen de su obra Antiquities of México. Posteriormente se han realizado numerosas ediciones, más o menos fieles al manuscrito original. En él, el buen monje habla de las costumbres ascentrales de los pueblos del valle del Anahuac antes de la llegada de Hernán Cortés. Aztecas, por supuesto, pero también Olmecas, Toltecas, Tarascos, haciendo especial incapié en sus tenebrosos ritos. Pérdida de COR, 1D3/1D6;20 semanas Mitos de Cthulhu +5, Invocar a Yig, Convocar / atar a un hijo de Yig, Consunción. ***Sistema D20: 3D10 semanas (CD 20), 1D6 conjuros. Pérdida de COR: 1D3/1D6. Mitos de Cthulhu +1 rango.***

Llibre dels lligats físics (Libro de las ligaduras físicas). En catalán. Autor, Arnoldo de Villanueva (hacia 1298). En vida, Arnoldo fue considerado por sus contemporáneos médico, astrólogo, hereje, alquimista y brujo, salvándose de las iras de la Inquisición gracias a la protección de los poderosos que se beneficiaban de sus artes. Entre otros, fue médico personal de Jaime II y Pedro II de Aragón, de Federico II de Sicilia y de los Papas Bonifacio VIII y Clemente V. Todas las obras del autor fueron quemadas en 1317, tres años después de su muerte, pero han llegado hasta nuestros días varias copias manuscritas en latín, francés, catalán y castellano. Pérdida de COR 1D10/2D10; 48 semanas, Mitos de Cthulhu +12; Hechizos: Absorción de poder, Alimento de la vida, Bendecir hoja, Canto de sirena, Desviar daño, Provocar la enfermedad, Valentía del corazón. ***Sistema D20: 2D10 semanas (CD 22), 2D6 conjuros. Pérdida de COR: 1D10/1D20. Mitos de Cthulhu +2 rangos.***

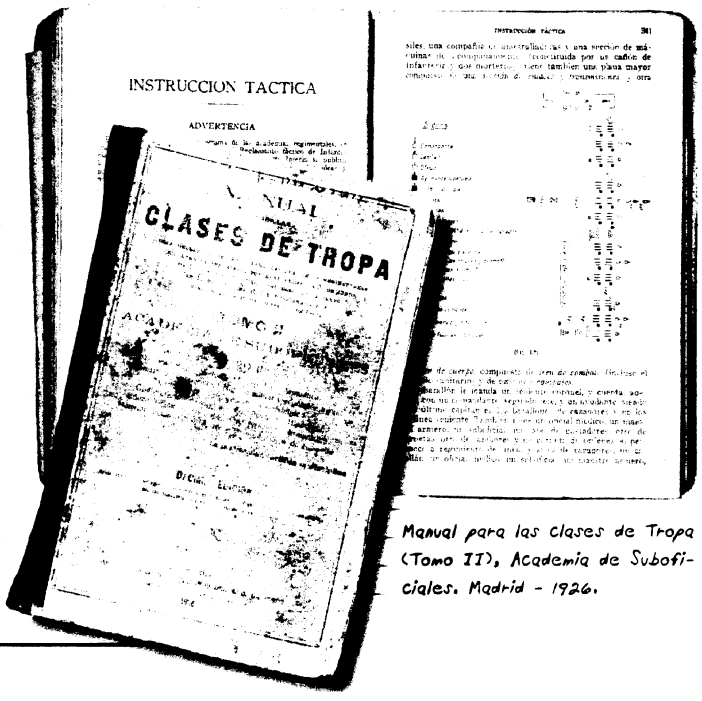
Los Petroglifos del Julán. En castellano, autor desconocido. Libro en octavo, de 13 x 19 cm, impreso en 1799 en Cádiz. Al parecer, se trata de una traducción de las misteriosas inscripciones guanches que se encuentran en las laderas del Julán, en la isla de Hierro. (Archipiélago de Canarias). Pérdida de COR, 1D4/1D8; 32 semanas, Mitos de Cthulhu +10, Hechizos: Apariencia mundana, Atar a un enemigo, Cuchilla espectral, Dominar, Encantar lanza, Obligar a la vida. ***Sistema D20:1D10 semanas (CD20), 1D10 conjuros. Pérdida de COR: 1D4/1D8. Mitos de Cthulhu +1 rango.***

Supersticiones de Galicia. En castellano. Escrito por J. Rodríguez López en 1910. Hace numerosas referencias al manual de magia conocido como "El Ciprianillo" atribuido a San Cipriano, hoy en día desaparecido. En dicho grimorio se hablaba de la naturaleza de los mouros, meriños, lumias y negrumantes, así como de cómo invocarlos y retenerlos. COR 1D3/1D6; 21 semanas, Mitos de Cthulhu +5, Arruinar/Bendecir cultivo, Círculo de náusea, Dominar. ***Sistema D20: 1D12+2 semanas,(CD 22), 1D6 conjuros, Pérdida de COR: 1D3/1D6. Mitos de Cthulhu +1 rango.***

Libros de Ocultismo

Las brujas y su mundo. En castellano, por el antropólogo Julio Caro Baroja. Primera edición en 1961. Numerosas ediciones posteriores. Sin pérdida de COR, 12 semanas, +1 a Ciencias Ocultas. ***Sistema D20: 1D6 semanas, (CD 22) +1 rango en Saber Ciencias Ocultas.***

Rerum Demoni (Cosa del Demonio). En castellano. Traducido por Jaume de Fabregat en 1447, sobre un supuesto original en latín vulgar de Ramón Llull, hoy desaparecido. In folio 111 págs, 21 x 30. Tratado sobre magia y brujería populares. Sin pérdida de COR, +4 a Ciencias Ocultas. ***Sistema D20: 1D6 semanas (CD 22) +1 rango en Saber Ciencias Ocultas.***



Manual para las clases de Tropa (Tomo II), Academia de Suboficiales. Madrid - 1926.

Crónica Negra

Un historiador español, Evaristo San Miguel, dijo en cierta ocasión que la realidad siempre supera la ficción. La siguiente enumeración de sucesos reales parece darle la razón, aunque aparentemente poco o nada tengan que ver con los Mitos de Cthulhu...

Atraco a la Caja de Ahorros

El 20 de Septiembre de 1923, apenas siete días después del pronunciamiento de Primo de Ribera, seis individuos enmascarados con pañuelos atracan a punta de pistola la sucursal de la Caja de Ahorros de Terrassa de Barcelona. El botín asciende a más de 3.000 ptas. En la calle les espera un coche, con el que huyen dirección Sabadell. Perseguidos por la policía, son detenidos por un carro que les cierra el paso. En el tiroteo murió uno de los policías. Los seis ladrones lograron ser detenidos. Cuarenta y ocho horas después, dos de ellos eran ejecutados.

El crimen del expreso de Andalucía

A las seis de la mañana del día 12 de Abril de 1924 llega a la estación de Córdoba el expreso de Andalucía, que había salido de Madrid a las 20:20 h. La puerta del vagón correo está cerrada por dentro, y nadie responde a las llamadas. La policía fuerza la puerta, encontrando los cadáveres de los dos ambulantes de Correos, en medio de un charco de sangre. Se especula en que se han robado más de 170.000 ptas en dinero y valores (posteriormente se sabrá que la cantidad es mucho más modesta: solamente 25.000). Los ladrones han huido por una ventanilla, tras trabar la puerta. Según el forense, las muertes solamente han podido producirse entre las estaciones de Aranjuez y Alcázar de San Juan. No obstante, la policía realiza espectaculares redadas en todos los pueblos (desde Madrid hasta Córdoba) en los que paró el tren.

El 17 de Abril un taxista declara haber llevado desde Atocha hasta Alcázar de San Juan a un joven, que dijo que tenía que recoger en la estación a unos amigos. Así lo hicieron. La carrera costó 210 ptas, extrañándose el taxista cuando le dieron tres billetes de cien, "diciéndole que se guardase el cambio..." La policía cree reconocer a uno de los individuos que describe: se trata de Antonio Teruel, un ex-croupier y jugador profesional, delincuente habitual (detenido diecisiete veces). La policía se presenta en su casa el día 22. Teruel, para no caer en manos de la ley, se suicida. Se descubren en su piso dinero y valores identificados como desaparecidos en el expreso de Andalucía. Su mujer, Carmen Atienza, da a la policía varios nombres de amigos de su esposo: Honorio Sánchez Molina, que no está en su domicilio, pero al que sus mismos parientes ayudan a encontrar; José Sánchez Navarrete, joven de buena familia, funcionario de correos y el cerebro de la operación; Francisco Piqueras y José Donday, el joven que alquiló el taxi, que ha huido a Francia...

La ley marcial de Primo de Ribera aún estaba en vigor: el 8 de Mayo fueron juzgados en Consejo de Guerra, al día siguiente se leyó sentencia: Pena de muerte para todos menos para José Donday, que no llegó a subir al tren. Éste sufrirá una condena de veinte años.

El forastero

En abril de 1926 desapareció en la localidad catalana de Capellades el niño de nueve años Josep Collado i Alberti. El cadáver fue encontrado, degollado, al día siguiente. Había perdido casi toda la sangre. La policía cerró el caso afirmando que se trataba de una venganza contra el padre del chico, Rafael Collado, que se hallaba en prisión por asesinato. Pero los del lugar afirmaron que el asesino bien pudo ser un forastero, de rostro pálido y enfermizo, al que se había visto rondar por el pueblo aquél día. Decían que quizá había degollado al niño para beber su sangre...

Catástrofe ferroviaria

El 1 de Septiembre de 1926 el tren-correo de Valencia-Barcelona descarriló a su paso por Tarragona, concretamente entre las estaciones de Ampolla y Ametlla produciéndose 28 muertos y 138 heridos de variado pronóstico, al empotrarse uno con otro varios vagones de pasajeros. Inmediatamente de conocerse la catástrofe acudieron al lugar del siniestro fuerzas de la Guardia Civil y elementos de la Cruz Roja de Tarragona, que procedieron al traslado de los heridos y cadáveres. No obstante, los primeros trabajos de rescate hubieron de realizarse a la luz de las antorchas, en plena noche, lo que dificultó enormemente la labor de los obreros de la compañía que trabajaron hasta muy avanzado el día en el rescate de las víctimas. Aunque al principio se temió un atentado terrorista, al parecer la causa del desastre fue un desprendimiento de tierras ocasionado por un temporal.

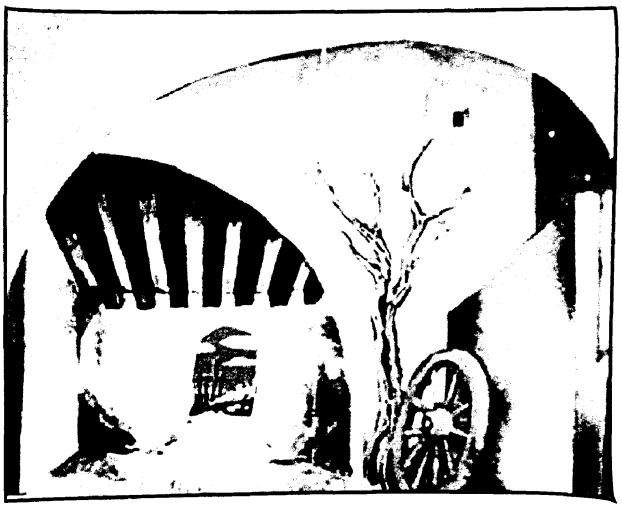


El crimen de Cuenca

En 1926, un pastor apellidado Grimaldos y residente en Mira (Cuenca) decide casarse, y para ello solicita al párroco de Osa de la Vega su partida de nacimiento. ¡Júzguese la sorpresa del sacerdote, ya que al tal Grimaldos se le suponía muerto, y a sus amigos, León Sánchez y Gregorio Valero, habían sido detenidos, obligados a confesar mediante tortura y condenados a veinte años de cárcel por su *asesinato*!

Bodas de Sangre

En Verano de 1928 tuvo lugar un hecho que los periódicos denominaron "el crimen de Níjar". García Lorca se inspiró en él al realizar su drama "Bodas de Sangre". En la localidad andaluza de Níjar Francisca Cañada Morales, que tenía que casarse al día siguiente con Casimiro Pérez Pino, huyó la noche antes de la ceremonia con su primo Francisco Montes. Sorprendida la pareja por José Pérez Pino, hermano del novio, hubo una fuerte discusión, a la que siguió una breve lucha, de resultas de la cual Casimiro Pérez murió alcanzado por varios disparos.



Decorados de Bodas de sangre por José Caballero y dirección de Cipriano Rivas Cherif. Noviembre de 1935.

El Maestro de Olaeta

Julio de 1928. Un vecino de la localidad vasca de Olaeta encuentra en una fosa el cuerpo decapitado de la mujer del maestro. Todas las pruebas acusan al marido, Ildefonso Uriarte, que según sus convecinos en más de una ocasión ya había dado pruebas de cierta anormalidad, propia de un perturbado. El acusado en un principio lo negó todo, pero al ser encontrada la cabeza de la víctima, cerca del cuerpo, terminó confesando que le había cortado la cabeza porque el cuerpo no cabía entero en la fosa que había cavado para él. Nunca dijo, sin embargo, por qué la mató.

Incendio del Teatro Novedades

El 25 de Septiembre de 1928 se declaró un incendio en uno de los teatros más populares de Madrid: el Coliseo Novedades. El fuego (del que nunca se supo si fue accidental o provocado) comenzó poco antes de las 21 h. en los telares. Cuando finalizaba el entreacto del segundo acto del sainete lírico La mejor del puerto una voz gritó ¡Fuego!, el telón de boca se estremeció violentamente u una súbita llamarada se proyectó sobre el patio de butacas.

A los muertos por las llamas y la asfixia hay que sumar aquellos desgraciados que cayeron durante la confusión, siendo pisoteados por los hombres y mujeres que luchaban por alcanzar la salida y salvar la vida. Hubo más de cien muertos y más de ciento cincuenta heridos.

El cadáver decapitado

Enero de 1929. Se abre en la estación de Atocha un paquete enviado a portes debidos a nombre de un tal José Gómez. Al no reclamarlo nadie, la compañía tiene derecho a subastar su contenido para pagar los gastos de transporte... ¡en su interior los funcionarios encuentran un cadáver mutilado y sin cabeza, ya con cierto grado de descomposición! La policía termina identificando los restos como los de don Pablo Casado, conocido homosexual muy conocido entre la alta sociedad barcelonesa. Se acusa del hecho a uno de sus amantes, pero finalmente se descubre que su asesino no es otro que Ricardo Fernández, su criado y también amante, que lo asesinó aplastándole la cabeza en un ataque de celos. Descuartizó el cuerpo, haciendo dos paquetes: uno (en el que estaba la cabeza) lo tiró al mar; el otro lo envió a Madrid, a portes debidos...

"Señorito mata a su novia de un navajazo"...

(Nuevo Mundo, 5 de Octubre de 1928)

La noche del lunes último se desarrolló en Madrid, y en el portal de una casa de la calle de san Agustín un sangriento suceso que, a pesar de la clase social a la que pertenecen los protagonistas, tiene todas las características de ese mal llamado "crimen pasional", típico exponente de un estado de incultura y de bajeza que parecía únicamente propio de gentes de ínfima contextura moral. Los celos, el bárbaro y romancesco "mía o de nadie", el despecho del hombre que no se resigna a perder el amor que tal vez no supo ganar, han engendrado este nuevo drama.

Después de una breve discusión, el joven Alfonso Serna Díaz -de familia muy conocida en Madrid- mató a su novia, la señorita Dolores Polo Salvatierra, de un tremendo navajazo en el pecho.

El agresor, de quien se dice que tiene antecedentes que podrían justificar su anormalidad mental, se entregó sin resistencia a las autoridades.


HABER PERDIDO
PERDIDO

VOLVERSE LOCO EN ESPAÑA

Locura y Sociedad

En nuestra sociedad presente conviven (...) con nosotros, en la familia, en la calle, en la universidad, en la oficina, en la fábrica, en el cuartel, (...) un incontable número de vagos, mendigos, charlatanes, soñadores, mitómanos, calumniadores, perversos morales, chantajistas, estafadores, explotadores del amor espúreo y matrimonial, pervertidos sexuales, morfinómanos y alcohólicos, prostitutas, impulsivos y pendencieros, ladrones, criminales y asesinos, y que antes que por vicio o lucro personal lo son por perturbación mental congénita o adquirida... (Camino Galicia)

Pocas cosas hay tan mal vistas en la España de los años 20 como una enfermedad mental. Para la sociedad, el loco es un individuo descontrolado, dañino, más próximo al delincuente que al enfermo. Un ser al que hay que expulsar de la comunidad, mantenerlo recluido en algún lugar donde no haga daño, ni a los demás ni a sí mismo.

Todo hay que decirlo, en esta categoría no entran ni los retrasados mentales (que son simplemente *"tontos"*), los depresivos (*"melancólicos"*), esquizofrénicos o paranoicos leves, (considerados *"maniáticos"* o *"excéntricos"*... pero no locos). Eso no quiere decir que tengan asignado su lugar en la sociedad española de los años 20, pero por lo menos despiertan tanta compasión como rechazo.

Para su familia, un loco es una desgracia, una verg enza... y en ocasiones, una maldición. Pues es creencia extendida, sobre todo en los ambientes rurales más pobres, que la subnormalidad y la locura están provocadas por el Diablo y las Brujas, y en no pocos lugares se denomina a los deficientes mentales simplemente endemoniados. La Iglesia fomenta esta creencia, y permite que en las procesiones y romerías acudan (o sean llevados) los supuestos poseídos. Suele ser un espectáculo grotesco y aterrador, en el que es nota dominante la histeria colectiva: Los romeros y enfermos (...) llegaban andando, en carros e incluso encerrados en jaulas de madera. Los familiares los conducían a la plaza del pueblo, y allí contrataban a fornidos jóvenes locales para que los ayudaran a introducir a los "posesos" en la iglesia, lo que no era fácil, pues "los demonios" no siempre les dejaban entrar. *(...) corrían por la iglesia dando gritos y saltos. A veces blasfemaban ostentosamente y, en medio de convulsiones, se desvanecían. (...) En estado de agitación entre sacudidas y estremecimientos, vomitaban, zaherían y pegaban a sus familiares y guardianes, dando un terrible espectáculo..."* (A. Fernández).



Sea como fuere, una familia de en la que se sepa que uno de sus miembros está loco será vista con desconfianza por parte de todos, aunque el grado de parentesco con el enfermo sea muy leve. Por ello es muy corriente que los individuos declarados oficialmente locos sean encerrados en manicomios y olvidados por los suyos, en un intento de ocultar su verg enza. Aquellas familias que se resisten a enclaustrar a "su loco" en un manicomio suelen confinarlo en algún sótano o habitación cerrada, donde (salvo honrosas excepciones) el enfermo lleva un existencia mucho más próxima a la de una fiera enjaulada que a la de un ser humano. Por supuesto, nadie hablará de buen grado de sus familiares enfermos mentales, y las reacciones a una pregunta directa de este tipo suelen abarcar desde la agresión directa hasta el silencio más amargo, doliente y ofendido.

Psiquiatría y Sociedad

El psiquiatra ocupa el último lugar en la escala médica (un poco más abajo incluso que los médicos forenses). En contacto constante con el loco, se le considera, como a él, imprevisible, incomprensible y hasta peligroso. Vinculado al manicomio, se le identifica poco menos que como un carcelero, un sádico que retiene a sus enfermos sometiéndolos con impunidad a todo tipo de vejaciones y torturas. ***"Es loco el enfermo y entonces se recela de la moralidad de los conocimientos médicos. Un cualquiera, de alta o baja jerarquía, vale más y sabe más que el perito, que es el único que ha estudiado tan difícil materia".*** (Rodríguez Méndez). Por ello, aquellos que sientan cariño por un pariente enajenado tienden a preferir cuidarlo por sí mismos, o contratar a particulares que lo vigilen, antes que encerrarlo de por vida en un Manicomio.

...Y es que la psiquiatría tradicional considera que el enfermo mental, (como individuo potencialmente peligroso que es) debe estar encerrado e imposibilitado de hacer daño, allí donde los médicos puedan estudiar con tranquilidad su mal, tratarlo y quizá hasta atemperarlo a niveles razonables. Esta corriente de pensamiento psiquiátrico recibe el nombre de ***Alienista*** (de *Alienar*, es decir, recluir, apartar, encerrar). Es la más extendida en España y en buena parte de Europa, y sus postulados básicos son tres: el único lugar donde puede vivir un enfermo mental grave es el Manicomio; solamente los psiquiatras pueden encargarse de dirigir su cuidado y las enfermedades mentales no suelen tener cura. Por ello, un psiquiatra alienista no se preocupará tanto de restablecer la cordura de sus pacientes como de *"calmarlos"* para hacerlos más manejables, aunque sea a costa de convertirlos en vegetales o en autómatas idiotizados. Por ello es bastante difícil que un alienista declare curado a alguno de sus pacientes, dejándole abandonar el manicomio sin más. (Tanta reticencia a conceder altas motivó en 1909 la promulgación de una Real Orden sobre la necesidad de recluir a los declarados judicialmente dementes siempre con carácter provisional, teniendo el enfermo el derecho de que periódicamente una junta médica revisara su caso. Evidentemente, si la junta está formada por psiquiatras tradicionales, siempre emitirá un fallo negativo).

Enfrentados a los Alienistas hay un sector mucho más reducido de psiquiatras que afirma que, en determinados

casos, la enfermedad mental puede tener cura. Se autodenominan ***Reformistas***, pues precisamente buscan *"reformar"* al individuo, insertarlo nuevamente en la Sociedad. Al contrario que sus colegas, no se niegan a tratar a los enfermos en sus domicilios particulares, (aunque siguen opinando que el mejor lugar para un enfermo grave es el Manicomio) y dan gran importancia al trabajo manual como terapia.

Por último, podemos diferenciar un subgrupo dentro de los reformistas: los ***Neuropsiquiatras***. Muy influenciados por la psiquiatría alemana (Kraepelin, Alzheimer, más tarde Freud) y por el profesor Ramón y Cajal, creen que determinadas enfermedades mentales tienen su origen en desarreglos físicos, que pueden ser estudiados, tratados e incluso curados. No suelen trabajar en manicomios, ya que prefieren dedicarse a la investigación de la enfermedad mental. No obstante, pueden ser contratados en privado.

Aunque hay excelentes profesionales en ésta reducida minoría de psiquiatras, también se encuentran entre ellos elementos excesivamente "imaginativos", demasiado dispuestos a practicar cualquier tipo de tratamiento u operación quirúrgica en los pacientes, convencidos de la raíz física de su mal.

Del Hospital Psiquiátrico al Asilo de Alienados

Según datos de 1910, hay en España treinta y cinco centros psiquiátricos, que albergan 19.536 enfermos mentales. Estas cifras no incluyen las Residencias y Sanatorios particulares, los Departamentos de Psiquiatría de los diferentes Hospitales Provinciales y los Asilos Municipales. Generalizando mucho, (y siguiendo las reglas que aparecen en el capítulo *Cordura y Locura* del manual) estos centros pueden agruparse en cinco tipos, según su potencial de curación:

Establecimiento Psicoterapéutico (Curación 75/51%)

Centro privado, atendido por médicos Neuropsiquiatras, que aplican a sus pacientes las técnicas más modernas. El establecimiento se mantiene exclusivamente de lo que cobra a sus pacientes, por lo que sus servicios no están al alcance de todos los bolsillos.

En el interior del recinto, rodeados de jardines y amplias arboledas, hay varios edificios independientes. Uno de ellos, algo apartado de los demás, está reservado a los pacientes-pensionistas "de primera clase", los que pueden pagar las tarifas más caras. Más parecido a un balneario u hotel de lujo que a un sanatorio mental, consta de habitaciones individuales, cuidadores personales y posibilidad de comer a la carta.

Otros pabellones están destinados al "pensionado corriente" (los que pagan las tarifas normales del centro, ya de por sí bastante caras). Dichos enfermos son alojados en amplias y aireadas naves colectivas, divididos según sus síntomas en enfermos tranquilos, enfermos agitados, enfermos agudos (agresivos) y enfermos en observación. Además, el centro admite a cierto número de enfermos de beneficencia, que los médicos suelen usar para experimentar nuevas técnicas curativas.

El personal del centro está formado por médicos, enfermeras y cuidadores, todos ellos con una buena preparación sanitaria. Aunque el nivel asistencial varía un poco dependiendo de la capacidad económica del paciente, en general se le da a todos los pacientes un trato respetuoso y correcto.



Hospital Psiquiátrico (Curación 50/31%)

Centro privado (al igual que el anterior) pero subvencionado por organismos públicos (normalmente la Diputación Provincial), que pagan un tanto por cada enfermo ingresado. Por ello las cuotas de los pacientes son sensiblemente más bajas que en el caso de los Establecimientos Psicoterapéuticos.

Las instalaciones son buenas, aunque en ocasiones presentan deficiencias (obras incompletas, reformas o reparaciones pendientes) debido a los recortes gubernamentales de presupuesto sanitario. Suelen trabajar en él médicos Reformistas y algún Neuropsiquiatra.

El hospital cuenta con servicios de Vigilancia Intensiva, Balneoterapia y Electroterapia, así como una Unidad de Vigilancia Intensiva para enfermos agudos. Suele rechazarse por anticuada la terapia de Suspensión mecánica, y los accidentes y suicidios se intentan evitar gracias a una mayor vigilancia y a tratamientos de Hidroterapia. Se anima al personal subalterno a que adquiera unos conocimientos médicos mínimos, por lo que de cuando en cuando se le dan cursillos dentro del mismo centro.

No es raro que un hospital de estas características cuente también con "servicios abiertos" (dispensario, servicio social, muy ocasionalmente servicio de visitas a domicilio), así como uno o varios laboratorios. Siguiendo el modelo reformista de la terapéutica del trabajo, además de las tareas de limpieza de los pabellones y cocina, los internos trabajan en talleres de carpintería, herrería, zapatería, alpargatería, bodega, panadería y lavadero, a cambio de lo cual se les concede un plus alimenticio, tabaco y diversas gratificaciones. Así muchos centros de este tipo consiguen volverse más o menos autosuficientes... y altamente rentables para sus propietarios, pues los cobros por estancias de la Diputación Provincial y las cuotas de sus clientes se transforman prácticamente en beneficios netos.

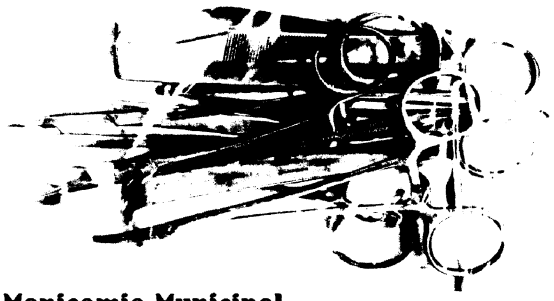
Residencia de Salud Mental (Curación 30/11%)

Se trata de un centro privado, gestionado por la Iglesia. Se acoge a pacientes de cualquier tipo de extracción social, que pagan según sus posibilidades. Se supone que el Obispado de la zona o la Orden religiosa propietaria mantiene el centro, pero en la práctica la falta de fondos es un problema constante.

Las instalaciones suelen ser viejos edificios (casas de campo, conventos), a veces de uno o dos siglos de antig edad. El personal suele estar formado por una veintena de religiosos, (más a menudo, monjas) con más buena voluntad que preparación médica. Un Médico-Director (normalmente de tendencias alienistas) debe encargarse de todos los enfermos, que muchas veces suelen sumar varios centenares. A menudo hay demasiados internos, y parte de los pacientes han de dormir en el suelo.

Con todo, se procura separar a los enfermos agresivos de los "crónicos". Los enfermos más capaces se encargan de las faenas domésticas del centro (limpieza, cocinar), así como cultivar los jardines, vides y olivares circundantes, pertenecientes a los religiosos. Todos los enfermos (independientente de que sean conscientes de lo que sucede a su alrededor) han de asistir diariamente a misa, y se les dan largas charlas de carácter catequético. Una curación es tenida más como un milagro de Dios que cómo resultado de una terapia acertada.





Manicomio Municipal (Curación 10/01%)

Institución pública, destinada a encerrar (más que a curar) a los enfermos mentales. Su capacidad puede variar desde varios cientos de enfermos hasta más del millar. Los edificios destinados a su uso suelen ser viejos y ruinosos, y muy pocas veces han sido construidos con la idea de ser usados como hospital. Por ello, se carece de los servicios más elementales, cómo el de agua corriente, por lo que en muchos manicomios de provincias en frecuente ver una "cuerda de locos" (enfermos mentales atados entre sí como si de penados se tratara) que salen del manicomio cargados con cubos, para llenarlos en la fuente del pueblo. Muchos de los enfermos recluidos pasan hambre y carecen de las más mínimas condiciones de higiene, lo que provoca un alto índice de mortandad. El personal del centro es mínimo: a veces uno o dos cuidadores (ineducados, sucios y desgarbados) por cada cincuenta enfermos, y un médico-director de tendencias alienistas (en ocasiones, reformistas) que se preocupa poco o nada por sus pacientes. La única terapia que se aplica es la de la suspensión mecánica y la del trabajo: los enfermos han de realizar todos los trabajos de mantenimiento y limpieza del manicomio, y en ocasiones son empleados por el municipio o por particulares como si se tratara de condenados a trabajos forzados. Si algún personaje consigue curarse en un centro de estas características el Guardián deberá hacerle tirar por Suerte una vez cada 1D6 meses, no siéndole concedida el alta hasta que no pase la tirada.

"Todos los manicomios andaluces (...) eran establecimientos anticuados y más o menos hacinados. Estaban encomendados a médicos de las respectivas beneficencias, que actuaban enteramente a su gusto, hacían alguna visita esporádica o más o menos regular a los enfermos..." (Linares Maza)

Asilo de Alienados (Curación 00/-25%)

Centro público, a veces simplemente un departamento del Hospital provincial, donde se arroja a los "indeseables" que la policía recoge de las calles. En ellos se hacinan sin ningún criterio médico tuberculosos terminales, sifilíticos, mendigos, prostitutas, psicópatas, retrasados mentales... Los locales carecen de las más mínimas condiciones de higiene, y más parecen un calabozo medieval que una dependencia sanitaria. Demasiadas veces los enfermos han de dormir en el suelo, todo lo más sobre un sucio montón de paja. La única terapia que se aplica a los pacientes es en confinamiento, la suspensión mecánica y los malos tratos. El personal se limita a varios cuidadores, brutales y saturados de trabajo, en ocasiones más locos que los propios enfermos, auxiliados a veces por algunas monjas enviadas como castigo por sus superioras. Dirige el establecimiento un médico, que la mayor parte de las veces no es ni siquiera psiquiatra, y que no suele preocuparse en absoluto de sus pacientes.

Tratamientos de "curación mental"

En los manicomios de los años 20 no se practica solamente el electroshock. Médicos y cuidadores tienen a su disposición un buen número de terapias, algunas más "agresivas" que otras, que usarán según el tipo de psiquiatría que practiquen.

Asueroterapia

Terapia desarrollada por el doctor Asuero, médico otorrinonaringólogo de San Sebastián, que afirma poder realizar la cura de cualquier tipo de enfermedad simplemente pinchando con un estilete el nervio trigémino de la mucosa nasal. Ha despertado gran polémica, y a él acuden cientos de pacientes de toda España.

Balneoterapia

Tratamiento consistente en suministrar al paciente baños de aguas fría o caliente, para calmar su ansiedad. Muchas veces el enfermo es arrojado al agua por sorpresa, para potenciar los efectos curativos del tratamiento. Unas malas instalaciones, o dejadez por parte de los cuidadores, pueden hacer que este tratamiento provoque casos de pulmonía entre los pacientes.

Caza de complejos

Terapia de choque, bastante usada por determinados neuropsiquiatras y psicoanalistas españoles. Básicamente consiste en aplicar técnicas del psicoanálisis (la prueba de las asociaciones determinadas de Jung, el test de Rorchach) pero empleando barbitúricos y el plestimógrafo (rudimentario detector de mentiras). Este tratamiento solamente se emplea en pacientes que se sospecha puedan ser mentirosos patológicos o fabuladores. Evidentemente, un enfermo que diga desvarios (como la existencia de criaturas de los mitos) y las pruebas demuestran que dice la verdad... demostrará de forma total y absoluta su locura.

Electroterapia

El tan tristemente conocido electroshock, y también algunas de sus variantes más leves (por ejemplo, un relajante baño de agua caliente a la que se le apliquen de repente unas descargas de baja intensidad). Como su nombre indica, se basa en la teoría, muy extendida durante el siglo XIX, de que la electricidad es muy beneficiosa, hasta curativa, para el cuerpo humano.

Eugenesia

Más que tratamiento, se trata de una medida preventiva muy popular en Inglaterra, Alemania y Estados Unidos. Consiste en regenerar la raza dificultando la reproducción de *elementos socialmente nocivos:* ineptos, tarados, enfermos mentales, deficientes, epilépticos, delincuentes reincidentes... Eso se realiza sea aislando al sujeto en cuestión, evitando que tenga contactos sexuales, sea operándole para eliminarle los órganos reproductores. Muchos neuropsiquiatras están a favor de esta medida, mientras que los alienistas (en especial los religiosos) la consideran aberrante.

Hidroterapia

Muy parecido a la balneoterapia, este tratamiento se basa en las propiedades del agua fría, arrojada a presión con una manguera, para calmar a los enfermos agitados.

Interrogatorio a presión

Técnica psicoanalítica, usada ante determinadas psicosis y fobias, consiste en una rápida serie de preguntas hechas por el médico al paciente, basadas en su problema y su personalidad, y orientadas hacia lo que se cree que es la raíz del problema. Se trata de hacer reflexionar al paciente, pero según quien la utiliza, puede parecer más un interrogatorio policial que un tratamiento médico.

Lobotomía

Tratamiento usado tanto por los médicos alienistas (con el fin de "tranquilizar" a los agresivos crónicos) como por los neuropsiquiatras (convencidos de la raíz física de la locura). Consiste en practicar una operación en la corteza cerebral, que convierte al paciente en poco menos que un vegetal para el resto de su vida.

Malarioterapia

Moderno tratamiento aplicado con regularidad desde 1924 por casi todos los neuropsiquiatras. Consiste en inyectar a los enfermos de parálisis general progresiva sangre de enfermos de fiebres tercianas, lo que les provocaba violentos accesos febriles y convulsiones.

Psicoanálisis

Las ideas de Freud ya eran conocidas en España en 1910, gracias a los artículos de Ortega y Gasset sobre su obra. La primera traducción de sus obras data de 1923, y casi todos los neuropsiquiatras conocen y usan las técnicas psicoanalíticas.

Teoterapia

Tratamiento consistente en fomentar la práctica de la religión entre los enfermos: Acudir a misa a diario, largas sesiones de rezos, charlas catequéticas, acudir a procesiones, lectura y comentario de pasajes bíblicos... Muy utilizado en Residencias dirigidas por religiosos. Se basa en el precepto de que la religión cristiana se basa en una serie de preceptos éticos y morales, (ayudar al prójimo, no robar, no matar, etc) cuya comprensión puede reinsertar al individuo en la sociedad. Por ello varios reformistas la usan como Psicoterapia.

Terapia de contención mecánica

Aunque desechada en casi toda Europa, sigue siendo práctica común en muchos manicomios españoles. Consiste en inmovilizar al paciente parcial o totalmente, para hacerlo sentir vulnerable y que pierda la confianza en sí mismo. Para ello se le puede poner la *camisa de fuerza* (una especie de saco con amplias bocamangas que se atan a la espalda, inmovilizándole los brazos); la *cadena de los pies* (una cadena de gruesos anillos que enlaza las piernas permitiéndole solamente desplazarse a saltitos); o el *cinturón* (una ancha faja metálica o de cuero de la que salen dos correas o cadenas con las que se atan las muñecas).

Terapia de fragmentación voluntaria

Tratamiento ideado por el psicoanalista Emilio Mira y López para curar los ataques histéricos y determinadas fobias. Consiste en estudiar los tics y comportamientos del paciente durante su fase más aguda, reproduciéndolos luego ante él (con la mayor seriedad posible) una vez el paciente está calmado. Sea porque el enfermo se da cuenta de lo ridículo que son sus ataques, o sea porque aprende a disimularlos, lo cierto es que es una técnica que no deja de tener buenos resultados.

Terapia ocupacional

Muy usada por los reformistas, se basa en la premisa de que *el trabajo es indispensable para evitar el proceso de desintegración mental evitando la vida exclusivamente imaginativa* (Proyecto Xercavins-Torras). Por ello, se anima a los enfermos a que realicen trabajos útiles, como la horticultura, la jardinería, el hilado, el telar mecánico, las labores tipográficas o el servicio doméstico. Según los centros los enfermos que realizan estas tareas disponen de ciertos privilegios o no. Se han dado casos de centros que, previo acuerdo con algún terrateniente o industrial, han utilizado a los enfermos como mano de obra barata en latifundios o fábricas, con la excusa de practicar esta terapia.

Terapia de reposo (Narcosis)

Muy recomendada por los más eminentes psiquiatras europeos (Kleaesi, Müller y Schöpffen), esta terapia consiste en administrar a los enfermos agitados una dosis masiva de drogas, dejándolos en un estado casi letárgico durante diez días. Muy usada ante pacientes problemáticos, se corre el peligro de convertir al enfermo en un drogadicto.

Algunos Psiquiatras en activo

Los profesionales a los que pertenecen estas siglas existieron realmente. Demasiadas veces, la realidad supera la ficción. El Guardián de los Arcanos puede inspirarse en ellos a la hora de crear sus propios PnJ.

DrúAt Psiquiatra reformista, responsable del departamento de dementes del Hospital Provincial de Zaragoza y (a partir de 1910) del nuevo Manicomio Municipal. Convencido de la terapéutica del trabajo manual, anima a los enfermos a que cuidaran de los jardines y terrenos anexos al Manicomio, cultivando olivares y viñas que ayudan a mejorar las finanzas del centro. También ha suprimido la tradicional participación de los enfermos en las procesiones de la ciudad y ha prohibido las visitas que los ociosos solían hacer al departamento de los locos, solamente para divertirse viéndolos. Está enemistado con las autoridades eclesiásticas (que lo consideran un sin Dios) por negarse a permitir que se obligue a comulgar a los enajenados.

JúCúGúPsiquiatra militar, alienista convencido, partidario de recluir no sólo a los oficialmente locos, sino a todos los que sufrieran cualquier tipo de patología mental potencialmente peligrosa, ya fuera para el propio enfermo, sus familiares o la sociedad.



AúGúGúInvestigador y teórico de la Psiquiatría, presidente de la Sociedad Catalana de Neurología y Psiquiatría. Aunque neuropsiquiatra, comparte con los alienistas la creencia de que los enfermos mentales solamente pueden ser tratados correctamente en un Hospital Psiquiátrico. No obstante, critica la organización interna tradicional de dichos centros, y propone su propia ordenación: Departamentos separados para epilépticos y psiconeuróticos; un asilo-escuela para subnormales; el manicomio propiamente dicho (con una sección aparte para los locos clasificados de incurables), y el reformatorio para los inadaptados sociales, que debe incluir una sección para los locos-delincuentes.

EúMúLúPsicólogo de fama internacional, trabaja desde 1918 hasta 1923 en el desvencijado dispensario de enfermedades mentales del Asilo del Parque, en Barcelona. En 1924 obtiene una plaza en el Dispensario de Enfermos Mentales de la ciudad. También trabaja en el Instituto de Orientación Profesional (luego Instituto Psicotécnico) destinado a la orientación y selección profesional de los trabajadores.

DrúLúAt Neuropsiquiatra formado en Alemania. Desde 1925 es director médico del Hospital Psiquiátrico de Z... (Vizcaya), y en 1928 es designado director de la Casa de Salud V..., un moderno Hospital General que se está construyendo en Santander. Entre otras cosas, ha diseñado un avanzado departamento neuropsiquiátrico, dirigido por él mismo, concebido como una unidad para enfermos agudos. La casa de Salud incluye dispensario y área de hospitalización.

Padre Mt Responsable del Sanatorio de C..., administrado por una orden de frailes. Este religioso, alienista convencido, tiene fama de tratar con extrema dureza a sus enfermos-reclusos. A principios de siglo sufrió varias denuncias por malos tratos, y el escándalo llegó hasta los periódicos. No obstante, fue absuelto de todos los cargos. Sea como fuere, del centro a su cargo se dice que *"muchos son los que entran, pero muy pocos los que salen... vivos"*.

MúPt Neuropsiquiatra formado en Munich, jefe del servicio de Psiquiatría del Hospital Civil de Málaga. Muy preocupado por el trato asistencial que reciben los pacientes, ha tenido recientemente (1925) problemas con la diputación provincial, al publicar varios trabajos suyos acerca de las graves deficiencias de la alimentación en los hospitales andaluces.

Rú Rú Mt Catedrático de la Universidad de Barcelona, Reformista. Es fácil encontrarlo trabajando en el departamento de Psiquiatría del Hospital Clínico de Barcelona, a donde acudirá si ingresa algún caso que salga de lo corriente.

DúRúRt Se autodefine cómo "médico, filósofo y escritor". Practica la psiquiatría tradicional (Alienista), pero gusta de experimentar con los enfermos nuevas técnicas bastante poco ortodoxas. De 1906 hasta 1909 fue director del Manicomio de S... (Gerona), pero sus pésimas cualidades como administrador, su mal temperamento y sus bruscos cambios de humor, así como sus continuas ausencias y su despreocupación por la buena marcha del centro motivaron su destitución. Desde entonces va de aquí para allá, y los personajes pueden encontrarlo prácticamente en cualquier lugar de España.

SúRúPsiquiatra reformista. Dotado de una profunda espiritualidad, fomenta entre los enfermos las "prácticas religiosas", que camuflan (según él) una psicoterapia indirecta. En los centros a su cargo acostumbra a dividir a los enfermos por secciones de *tranquilos, semitranquilos, agitados, epilépticos, sucios, deficientes mentales* y *psicópatas*.

LúSúReformista y neuropsiquiatra, este prestigioso científico, considerado uno de los médicos psiquiatras más brillantes de España, se define a sí mismo como *"ateo, masón y socialista"*. Todos lo consideran un excelente profesional.

HERALDO DE MADRID 1924

NUEVO LÍMITE DE VELOCIDAD

Madrid, 9 de Febrero

El gobernador civil ha establecido la velocidad máxima de los automóviles en 24 km/h. para el tránsito dentro de la población. Dicha medida será imitada en breve por las otras urbes de nuestro país.

EL INTELECTUAL UNAMUNO, DESTERRADO

Salamanca, 21 de Febrero

El escritor Don Miguel de Unamuno ha sido desposeído de su cátedra en la Universidad de Salamanca, debido a la propaganda que ha estado llevando a cabo contra el gobierno del general Primo de Rivera (legalmente constituido) y contra la figura de nuestro soberano Alfonso XIII. El intelectual será confinado en las islas Canarias, a ver si el aire del mar le calma sus ardores.

CENSURA CINEMATOGRÁFICA

13 de Marzo

El gobierno ha acordado la creación de una comisión especial de censura de los gobiernos civiles de Madrid y Barcelona para seleccionar las películas que se exhiban en ambas poblaciones.

APEDREAN A UN TRANVÍA por haber atropellado a un niño

Barcelona, 4 de Septiembre

Un joven de 15 años, llamado José García, que tenía por costumbre subir y bajar de los tranvías a toda carrera, tuvo la mala suerte en una de estas veces de ser arrollado por uno de ellos. La circunstancia de haberse desmayado hizo creer a los que se lo llevaron al dispensario que había muerto... y aquello fue Troya. La concurrencia, que era muy numerosa, la emprendió a pedradas con el coche, del que tuvieron que salir en precipitada fuga los pasajeros, el conductor y el cobrador. Posteriormente la multitud, enardecida, prendió fuego al tranvía. El tumulto fue finalmente disuelto por la policía.

Nota de obligada inserción
Madrid, 31 de Diciembre

Por Real Decreto se prohibe que a partir del 1 de Enero del año entrante aparezcan en diarios y otras publicaciones trozos en blanco de los artículos con fragmentos censurados. Los espacios en blanco deberán ser rellenados con otros artículos (a su vez vistos por la censura) de tamaño similar a los no autorizados.

PARTE DE LA GUERRA DE MARRUECOS

29 de Septiembre

Se han producido duros combates en Larache, que han causado un gran numero de bajas a ambos bandos. La operación ha resultado muy difícil, ya que el terreno protegía al enemigo. No obstante, las fuerzas defensivas han atravesado las posiciones enemigas volviendo a sus guarniciones con abundante material de guerra. Tras haber dirigido la evacuación de las posiciones en Larache, el general Riquelme, el comandante San Félix y el capitán Pajarero han vuelto a la ciudad. Todos coinciden, sin embargo, en que Marruecos no parece tener solución.

DEPORTES

5 de Agosto

Juan Bautista Llorens ha sido el ganador del campeonato de España de ciclismo.

PROSIGUEN LAS DETENCIONES POR TRATA DE BLANCAS

Barcelona, 24 de Octubre

La policía de la ciudad condal continua deteniendo personas relacionadas con la organización criminal que, según ya informamos a nuestros lectores, se dedicaba al repugnante comercio de la trata de blancas. La banda se dedicaba a raptar o a engañar a señoritas, a veces menores de edad, que eran conducidas a la fuerza al extranjero para ser vendidas como auténticas esclavas a centros de prostitución. No obstante, la incógnita sobre el destino de varias de esas muchachas, que al parecer eran separadas del resto, sigue siendo una incógnita...

GOYA, CENSURADO

Cuenca, 4 de Noviembre

La obra del artista sevillano don Francisco de Goya ha sido objeto de la sibilina censura. El volumen de título Goya, de la colección "Arte de España" se ha distribuido en Cuenca con las págs. 22 y 23 pegadas con cola. En ellas aparecía una reproducción a todo color del cuadro La Maja desnuda.

EMPLASTOS DE FIELTRO ROJO DEL DR. WINTER

No hay mejor abrigo que éste. Un emplasto del **Dr. Winter** aplicado oportunamente, hallándose en estado catarroso, permite salir a la calle indemne a los efectos del frío. Los emplastos del **Dr. Winter** curan catarro, bronquitis, reuma, neuralgia, dolor de riñones, lumbago, ciática, dolores peculiares de las señoras, etc, etc. ¡Jamás dejan de aliviar! Elegid un verdadero emplasto de fieltro rojo del **Dr. Winter**. Éste es el único medicinal.

El tiempo

Barcelona, 27 de Febrero

Una gran nevada ha ocasionado enormes trastornos en la vida de la ciudad condal. Ha tenido que suspenderse el servicio de tranvías, han habido de ser interrumpidas las comunicaciones telefónicas y telegráficas interurbanas y ha habido que lamentar algunas pérdidas humanas

Granada, 3 de Abril

Fuertes movimientos sísmicos han provocado grandes catástrofes y pérdidas materiales y humanas.

Espectáculos

Cinema Olaso: Hoy estreno de la emocionante película americana en cinco partes Cabalgando desenfrenadamente, por el simpático actor Hoot Gibson, y la chistosísima cinta cómica en dos partes Quédate agarrado.

Ideal Cinema: Hoy, en popular y vermut, La hija indómita, emocionante relato, versión cinematográfica de la famosa novela de Jules Mary La fille sauvage. El interés de La hija indómita aumenta considerablemente en los episodios que hoy se proyectan. En estos episodios (El ángel del hogar, Un grito en las tinieblas y En el engranaje) se suceden las escenas trágicas que se desarrollan en un ambiente de lujo y elegancia y sobre maravillosos fondos decorados.

18 de Julio

Ángel Guimerá

En el día de hoy ha muerto en su domicilio barcelonés el poeta y dramaturgo Ángel Guimerá (nacido en Santa Cruz de Tenerife en 1845). Autor entre otras de Mar i cel, Terra baixa y Jesús torna, Guimerá publicó casi todas sus obras en catalán, aunque la mayoría fueron traducidas al castellano.

EN BUSCA DE LA ATLÁNTIDA

Paul Schliemann heredero de los documentos que afirman la existencia de la isla perdida.



Cádiz, 12 de Abril

Es posible que algunos de nuestros lectores recuerden la polémica que estalló hace ya años, en 1912, a raíz de unas declaraciones de Paul Schliemann, nieto del famoso arqueólogo Heinrich Schliemann. Como ya saben nuestros lectores, Heinrich Schliemann descubrió Troya y Micenas basándose en los datos de la Iliada, obra despreciada por sus colegas, que la consideraban una ficción. Paul Schliemann anunció que había heredado de su abuelo un legajo con documentos secretos sobre la Atlántida, la mítica isla perdida, situada *"más allá de las columnas de Hércules..."* (Es decir, más allá de Gibraltar).

Según parece, era condición testamentaria del legendario arqueólogo que el miembro de su familia que heredase el legado se comprometiese previamente a consagrar su vida al descubrimiento y exploración de la Atlántida, como él la había dedicado a Troya. Abierto el informe apareció un nuevo pliego de instrucciones. En él se decía que había que romper cierta estatuilla, con forma de cabeza de lechuza, que se encontraba junto con otros objetos oculta en la casa de los Schliemann. La estatuilla estaba hueca, y en su interior aparecieron varias monedas de platino, aluminio y plata, y una placa de metal cuya inscripción en fenicio decía "Acuñada en el Templo de los Muertos Transparentes". Pese a que Paul Schliemann presentaba las monedas y la placa como pruebas irrefutables de que decía la verdad, y que los expertos no supieron datar las monedas ni explicar de qué tipo de metal estaba hecha la placa, la comunidad científica desechó las afirmaciones del nieto de Schliemann acusándolo de farsante. Posteriormente, la Gran Guerra hizo que el mundo de olvidara de él.

Recientemente, sin embargo, ha vuelto a ser noticia. Una universidad norteamericana y un filántropo anónimo han financiado una expedición con objeto de comprobar las tesis de Schliemann. A ella se le han unido varios científicos españoles, invitados por los expedicionarios para dar fe de lo que se descubra. El barco en el que partirán a esta fascinante aventura se encuentra actualmente en el puerto de Cádiz, del que zarparán en breve. Por filtraciones a este periódico, sabemos que los expedicionarios planean primero ir a nuestras islas Canarias, para posteriormente dirigirse a las Azores y al Mar de los Sargazos.

Cuatro ciudades españolas

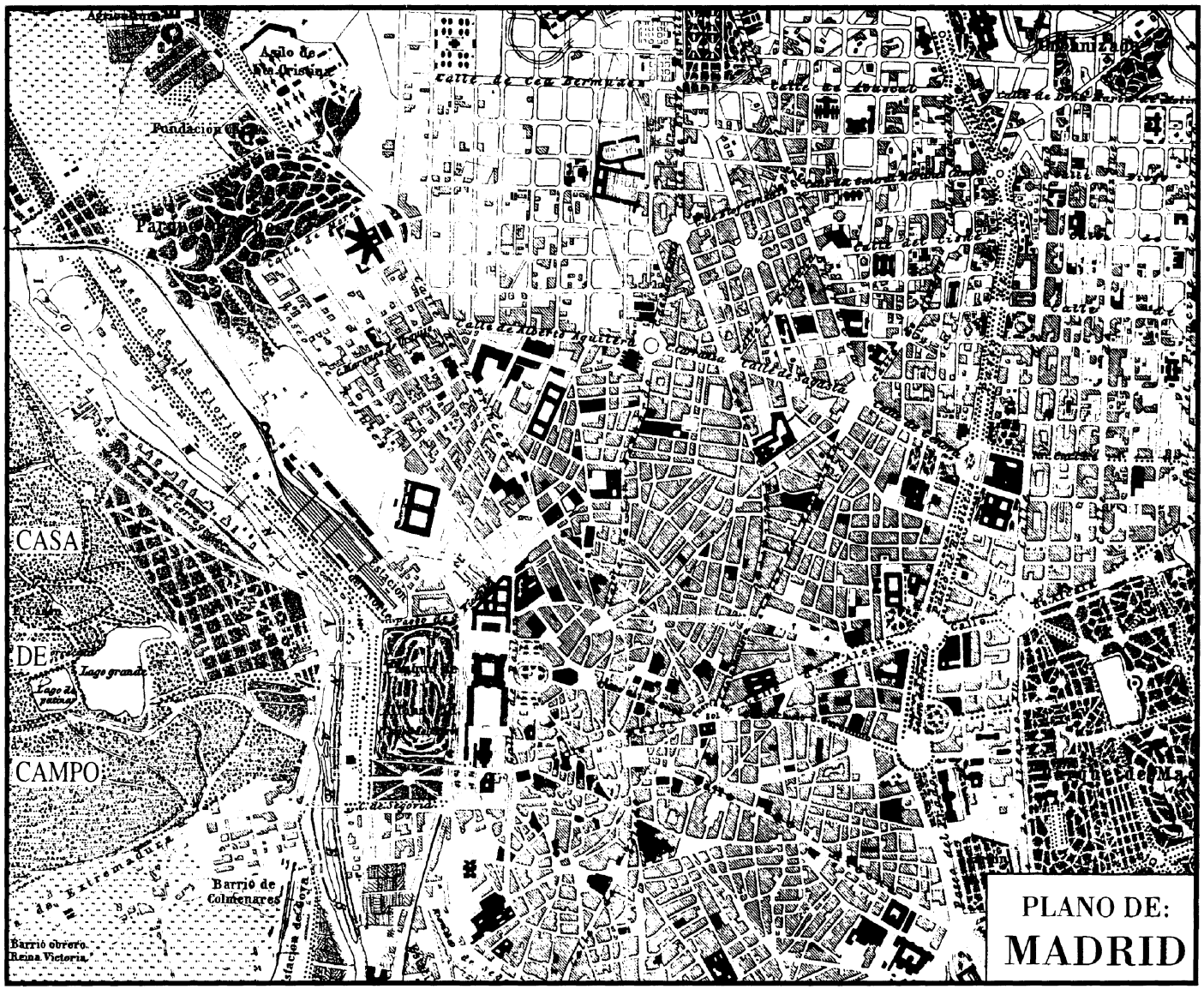
Guía de Madrid



... La mañana era muy calurosa; Madrid languidecía bajo un sol de justicia. En las tertulias, todas las conversaciones giraban en torno al calor y la política: se hablaba de la elevada temperatura a modo de introducción y se entraba en materia enumerando una tras otra las conspiraciones en curso, buena parte de las cuales solía ser del dominio público. Todo el mundo conspiraba... (Arturo Pérez Reverte).

Villa y Corte desde tiempos de los Austrias, cabeza del inmenso imperio español de aquellos tiempos... Madrid, la capital de España, se encuentra aproximadamente en el centro de la península Ibérica, sobre un terreno desigual, aunque no montuoso, cercada por el Norte y el Oeste por las casi siempre nevadas cumbres de las sierras de Guadarrama y Gredos. Sus cielos son puros y serenos casi todo el año, y el aire seco y penetrante, especialmente en invierno. Las calles están en su mayoría empedradas, y bien alumbradas por la noche. Asimismo, hay abundancia de aguas potables, pero con una deficiente canalización, por lo que muchas de las casas de la parte vieja carecen de agua corriente, teniendo sus moradores que utilizar, como antaño hicieran nuestros abuelos, las fuentes públicas para cocinar y lavarse.

Aunque quizá ya no merezca llevar con justicia el título de *calle del mundo* con que se la bautizó en tiempos pasados, la capital sigue siendo foco de atracción de muchos, que acuden de todos los rincones de España para probar fortuna en la urbe. Por ello cuenta actualmente con más de 720.000 habitantes correctamente censados, lo que la convertirían ya en la urbe más poblada de España. No obstante, fuentes oficiales señalan que el número real de habitantes de la capital debe superar con creces los 750.000, y se espera que al finalizar la década se superen con creces los 810.000 residentes.





Sellos conmemorativos del 11° Congresointernacional de ferrocarriles. Madrid 1930.

Servicios públicos

Embajadas

Como capital de España, en Madrid tienen su embajada todos los países civilizados.

Transportes y Comunicaciones

La villa está excelentemente comunicada. El diseño de las carreteras y líneas de ferrocarril es tal, que se puede decir que, como si se tratara de una nueva Roma *"todos los caminos conducen a ella"*. En efecto, de las estaciones de Norte, Atocha, Delicias, Arganda, Villa del Pardo y Colmenar Viejo, salen trenes hacia todos los puntos de la península y más allá. Junto a ellos, correos y telégrafos, carreteras y caminos, ponen en contacto la villa con España entera y sus fronteras.

Además, unen la población con su extrarradio varias líneas de tranvía a vapor, así como líneas privadas de coches y de diligencias.

La urbe en sí está servida por una red de 48 líneas de tranvía eléctrico y por dos líneas de ferrocarril metropolitano subterráneo (castizamente bautizado como *Metro*): Puerta del Sol-Cuatro caminos y Puerta del Sol-Ventas.

Menú
de restaurante de lujo
(Palace Hotel)

Entremeses
Sopa capuchina
Salmón frío
Ternera a la périgord
Coliflor en salsa blanca
Solomillo de cerdo al horno
Helado de vainilla
Brazo de gitano
Quesos y frutas
Vinos, cafés y licores

Alojamiento

Los mejores hoteles son sin duda el *Ritz* y el *Palace Hotel* (cuyo gran salón es uno de los centros de reunión de hombres de negocios y periodistas más importantes de la Villa), pero hay en Madrid hospedajes de todos los precios, siendo muy numerosas las pensiones y sobre todo las casas de huéspedes (en las que una familia o viuda respetable alquila una o más habitaciones a funcionarios, estudiantes, opositores y demás gente honrada).

Restaurantes

Destaca entre los de lujo el *Zalacaín*, cuyos platos rivalizan incluso los de la cocina del *Ritz* o del *Palace Hotel*, (donde, por supuesto, también se puede ir solamente a comer). Menús más ajustados pueden consumirse en el *Roma* o el *Florida*. Además, en el viejo Madrid hay numerosos mesones en los que se puede comer bien a un precio asequible para cualquier bolsillo.

Cafés

Ninguna guía de Madrid es completa si no se hace referencia a sus célebres Cafés. Sus locales son algo más que las viejas tabernas o las modernas cervecerías. Son lugares públicos de reunión, al estilo del foro de los antiguos romanos, donde se reúnen amigos y conocidos, se charla, se discute, en ocasiones se conspira, se escucha música popular o la radio, se tiene acceso a revistas ilustradas y se disfruta de fresco en verano y calor en invierno. Estudiantes, empleados, viudas, pensionistas, jubilados, militares retirados, artistas bohemios, periodistas sin empleo fijo... todos los que no tienen en su casa demasiadas comodidades se convierten al poco tiempo en clientes fijos de uno u otro Café. En ellos es costumbre acompañar los cafés con "medias tostadas" (rebanada de pan tostado partida por la mitad) o, si se es goloso, por un suizo (bollo dulce muy esponjoso). El café que se sirve ha de ser fuerte, amargo, espeso, por lo que suele acompañarse con un vaso de agua fresca. Estos establecimientos florecieron en el último tercio del siglo pasado, y hoy en día están un poco en desuso, arrinconados por las ya mencionadas cervecerías o los *tupís*[1]. No obstante, siguen existiendo en la capital varios de estos Cafés, de camareros vestidos de blanco, mesas de mármol y paredes forradas de madera: el *Café de Pombo*, el *Café Puerto Rico*, el *Café de Fornos*...

Hospitales

La enumeración de los principales y su ubicación es la siguiente: *Anatómico-Patológico de San Juan de Dios*, en calle Máiquez, 11; *Casa de Caridad de María Inmaculada*, en pza. de Martínez Campos, 12; *Clínico de San Carlos*, en calle Atocha 104; *Hospital de Jesús Nazareno* (para mujeres clasificadas como incurables) en calle Amaniel, 11; *Hospital de niños escrufulosos de los Hermanos de San Juan de Dios*, en paseo de las Acacias, 6; *Hospital del Apóstol San Pedro* (únicamente para clérigos) en calle san Bernardo, 103; *Hospital Homeopático de San José*, en calle Eloy Gonzálo 3; *Hospital Clínico y Provincial de Madrid*, en Atocha 108; *Instituto Microbiológico de Sueroterápia y antirrábico*, en calle Ferraz 98. Como sus nombres indican, en su mayoría pertenecen a una u otra orden religiosa, siendo gran parte de su personal religiosos y hermanas, que en demasiadas ocasiones ponen en su labor más fe que conocimientos médicos.

[1] cafés económicos, al estilo de nuestros bares de hoy en día.

Manicomios

Salvo algunas clínicas privadas, los únicos centros a los que ingresar a aquellos clasificados como dementes (o simplemente, *locos*) son el *Manicomio de Cienpozuelos* (en el extrarradio de la villa) y el *Departamento de Alienados* del Hospital Clínico y provincial de Madrid. Éste departamento permanece en el mismo estado que en la época de la construcción del Hospital (siglo XVIII). No hay baños para los enfermos, que son sujetados mediante camisas de fuerza. Cuando se empiezan a acumular los pacientes, la monja encargada del departamento ordena traslados en masa a un manicomio, (normalmente al de Cienpozuelos o al de Valladolid), donde los enfermos llegan con el único diagnóstico de enajenación mental, sin ningún dato que sirva para diagnosticarlos científicamente.

Hay épocas en las que los enfermos se hacinan escandalosamente, simplemente porque las deudas de la Diputación de Madrid con los frailes de Cienpozuelos son de tal volumen que éstos se niegan a aceptar más ingresos. El departamento de Alienados cuenta con un subdepartamento de *Observación de Dementes* situado en la parte baja posterior del edificio: Lo constituyen dos salas lóbregas y oscuras, con las consiguientes celdas de aislamiento para enfermos agitados. Este subdepartamento está a cargo del doctor H., que carece de preparación en la especialidad, por lo que apenas se ocupa del mismo.

Cementerios

Los dos camposantos más importantes la villa son el *Cementerio de San Isidro*, de carácter señorial, notable por el lujo de sus panteones, y la más popular *Gran Necrópolis* situada al este de la capital. Además, los madrileños cuentan con varios cementerios sacramentales, así como uno dedicado expresamente a protestantes.



El Sol

SE HA CUMPLIDO, PLENAMENTE, LA VOLUNTAD NACIONAL

Ayer, con un orden absoluto y un entusiasmo frenético, quedó instaurada la República en España

A las nueve menos veinte de la noche salió D. Alfonso hacia Cartagena, donde embarcará hoy para Inglaterra en el crucero "Príncipe Alfonso"

UN GRAN CICLO HISTÓRICO

1521-1931

POR LA RADIO

El jefe del nuevo Gobierno pide un crédito de confianza al país

Orden republicano

El Gobierno provisional en funciones

DIA Y NOCHE DE MADRID

GRANDES ANALES DE TRES DIAS

IMPORTANTE NOTA

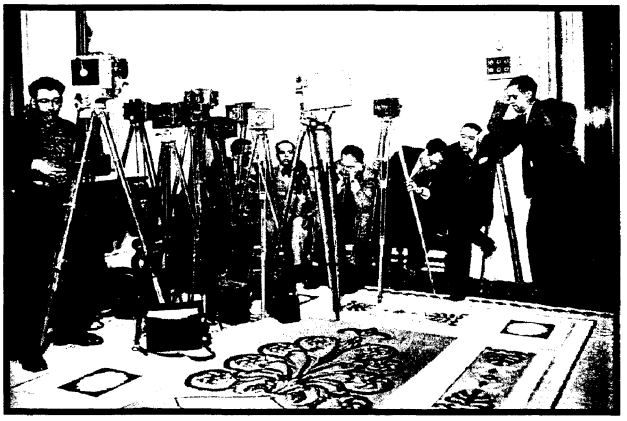
El partido socialista y la U. G. T. se constituyen en salvaguardia del régimen naciente

Anoche salió el Rey con dirección a Cartagena

HOY FIESTA NACIONAL

Prensa Diaria

Los diarios más leídos en Madrid son: *El Heraldo de Madrid, ABC, El Sol* y *El Debate* (el de mayor tirada). Los semanarios más importantes son: *Blanco y Negro, Siglo Futuro* y *Universo*. Además, hay una multitud de pequeños periódicos, de tiraje muy limitado y de existencia efímera (a veces, apenas una docena de números) que suelen sobrevivir gracias al apoyo económico de éste o aquél político, empresario o Partido político en general... por lo que sus opiniones son mucho más partidistas y radicales. Este tipo de periódicos, por principio, no suelen retractarse nunca de lo que escriben, por muy grande que sea la falsedad que hallan publicado.



Bibliotecas

Biblioteca Nacional

Fundada a principios del siglo XVIII por Felipe V, (con el nombre de *Real Librería*) se ha ido engrosando con diferentes obras procedentes de donaciones particulares, secuestros de propiedades y desamortizaciones de bienes clericales. Así pasaron al fondo bibliotecario las valiosas colecciones del Marqués de Villena, la de Böhl de Fáber, la de don Agustín Durán, la de don Pascual de Gayangos y del Marqués de la Romana, entre otros. En la actualidad cuenta con más de 1.000.000 de obras, entre libros impresos, incunables, folletos y manuscritos, la más completa de España. Es especialmente interesante la colección dedicada a Teología, Derecho e Historia.

Biblioteca del Congreso

Constituida por libros religiosos y varias donaciones particulares, tiene interés por poseer la colección más completa que existe de periódicos españoles. Por desgracia, solamente tienen acceso a ella los diputados españoles. Al frente de la misma se halla el bibliotecario don Bartolomé José Gallardo, famoso por no hacer excepciones.

Biblioteca de la Real Academia de la Lengua

Consta de unos 40.000 volúmenes, en su mayoría obras literarias, filosóficas y teológicas. También una interesante colección de códices de los siglos XIII, XIV y XV.

Biblioteca de la Real Academia de Historia

Su colección consta de unos 40.000 libros impresos, así como más de 10.000 manuscritos y legajos. Para poder consultarlos es necesario obtener un permiso escrito de la Real Academia, que suele concederlo a no ser que por tratarse de asuntos o colecciones *en objeto de estudio* no sea posible...

Biblioteca de la Facultad de Derecho

Situada en la Universidad central, tiene una interesante colección de códices e incunables escritos en griego, latín y castellano antiguo.

Archivos

Existen los siguientes: *Central y Biblioteca del Ministerio de Hacienda* (Alcalá, 11), *Central del Ministerio de Marina* (Pza. Ministerios, 7), *de la Academia de Bellas Artes* (Alcalá, 11), *de la Real Casa* (Pza. Palacio), *General del Ministerio de Gracia y Justicia* (San Bernardo, 47), *General de Protocolos* (Alberto Bosch, 4), *Histórico Nacional* (Recoletos 20), *Municipal de la Villa de Madrid* (Pza. Constitución, 27, pral.), *Parroquial de las Iglesias de Santos Justo y Pastor* (Pza. Dos de Mayo, 1), *Parroquial de Santa Teresa y Santa Isabel* (Glorieta de la Iglesia, 3), *de la Real Sociedad Geográfica* (León, 12).

Museos

Museo del Prado

Se trata del principal museo de Madrid, y alberga una de las colecciones de cuadros más completas del mundo. Además, posee valiosas obras arqueológicas griegas, moriscas, así como joyas y otros objetos por los que mantiene litigio el Museo Arqueológico (que, a su vez, tiene determinadas pinturas que el museo pictórico desea).

Museo de Reproducciones Artísticas

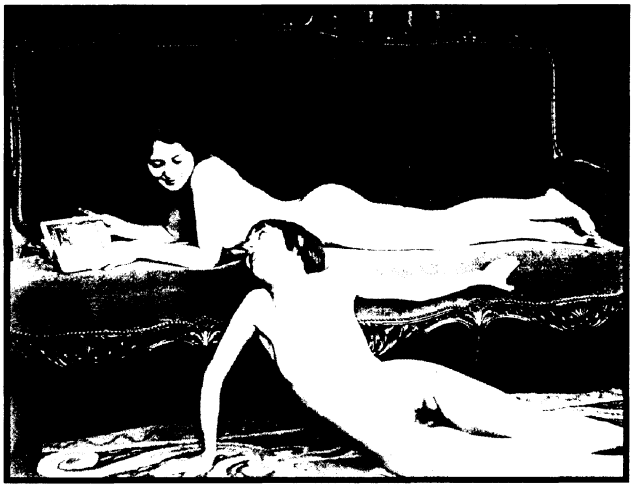
Instalado en el antiguo casón de Felipe IV, este curioso museo alberga copias de las más bellas producciones artísticas de todos los tiempos, desde esculturas egipcias, asirias ibéricas y griegas (como la Venus de Milo o la Victoria de Samocracia) hasta obras Renacentistas como el Moisés de Miguel Ángel, pasando por vaciados en yeso de la célebre piedra Rossetta, estelas y relieves de palacios asirios y babilonios, así como numerosas copias de cuadros famosos.

Museo Arqueológico Nacional

Ocupa una extensión de 7.297 m2, con planta baja y principal, la que da cabida a 30 salones y dos grandes patios cubiertos, biblioteca y dependencias. Está dividido en las secciones Prehistórica, Egipcia, Ibérica, Grecorromana, Árabe, Medieval, Cerámica, Trajes Bordados, Prehistórica Española, Americana, Asiática, Dactiloglífica y Numismática.

Museo de Artillería (antes, Militar)

Está situado en los restos del antiguo palacio del Buen Retiro. Consta de dos pisos, en los que se alinean una interesantísima colección de armas, tanto antiguas como modernas, desde el arcabuz de mecha hasta el más moderno fusil.



Diversiones y espectáculos

Teatros

Teatro Real

Construido en el mismo lugar donde se alzaba el antiguo teatro de *los Caños del Peral*. Por sus grandes dimensiones, la riqueza de su decorado y cómoda disposición de sus localidades, está considerado como uno de los mejores de Europa. La temporada en este teatro empieza en Noviembre, y termina en Marzo. En Primavera se suelen dar conciertos por la tarde.

Teatro Español

Propiedad del Ayuntamiento, lo suele ceder gratis a las empresas que se someten a determinadas condiciones. La temporada en él empieza en Octubre y termina al llegar la Semana Santa.

Teatro Apolo

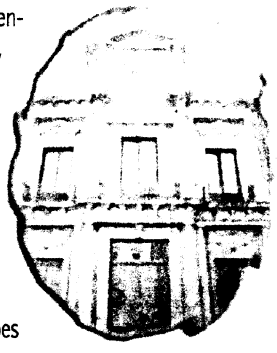
Popularmente llamado *la catedral del género chico*, ya que suelen representarse en él zarzuelas y comedias.

Otros teatros de la villa son:

Gran Teatro, Teatro de la Comedia, Teatro Lara, Teatro Novedades (género chico), *Teatro Cómico, Teatro Eslava* (muy frecuentado por gentes *"de vida alegre"*), *Teatro Circo Price* (dónde en Verano y Otoño actúan compañías ecuestres y acrobáticas) y el *Teatro Romea* (variedades).

Palacio Real

Construido durante el siglo XVIII (tras dos incendios que destruyeron completamente el viejo Palacio de los Austrias) la residencia de los Reyes de España tiene un cuerpo cuadrangular con dos alas colocadas al Este y Oeste de la fachada principal. El espacio que queda en medio, denominado Plaza de las Armas, se cerró con una verja en tiempos de la Regencia de María Cristina, madre de nuestro Rey. Su disposición interna tiene por base un gran patio central, al que se llega desde la fachada sur por una triple portada y un vestíbulo. A la derecha del mismo se encuentran el vestíbulo y la escalera privados de las dependencias de la familia real, a la izquierda, un corredor conduce a los pasillos reales. El citado patio central es cuadrado, de 39 m. de lado y tiene un doble piso de pórticos con arcadas. Destacan en el edificio la *Escalera del honor* (escalinata ceremonial para recepciones) de tipo imperial, con balaustradas de mármol, así como pinturas representando alegóricamente los triunfos de España y de la Iglesia. También hay que citar el *Salón del Trono*, rectangular, de sobria grandeza, con paredes y dosel tapizados en terciopelos rojos bordados en oro; el *Comedor de Gala* (moderno, aunque se han respetado las bellísimas pinturas de su bóveda); y la *Capilla Real*, de planta cruciforme, con columnas de mármol y capiteles dorados. Todo el palacio está plagado de obras de arte valiosísimas, entre las que destacan los tapices, cuadros, muebles y cuadros que adornan sus diversas dependencias.



Ministerio de Estado

Fue construido como *Sala de Alcaldes de Casa y Corte* en tiempos de Felipe IV. Anexa a ella había una cárcel para personas de cierta importancia social. Posteriormente el edificio fue usado como Audiencia y como Ministerio de Ultramar. Posiblemente, es el más bello ejemplar que queda en Madrid de la arquitectura de los Felipes de Austria.

Cines

Entretenimiento de moda en la capital, los locales de *cinematógrafo* se multiplican día a día. Los principales son *Trianón Palace, Príncipe Alfonso, Infanta Isabel, Cinema Doré, Cinema X*. Además de películas cinematográficas, también se realizan en ellos espectáculos de *varietés*.

Deportes

Frontón

De los muchos que se construyeron hace unos años, cuando era deporte de moda, solamente funciona en la actualidad uno, el Frontón Central de la calle Tetuán, en cuyos partidos se cruzan importantes apuestas. El local también se utiliza para determinados bailes de sociedad.

Carreras de Caballos

La villa cuenta con un Hipódromo, que nada tiene que envidiar a los más selectos de Europa. Está situado al final del Paseo de la Castellana, y funciona de Primavera a Otoño.

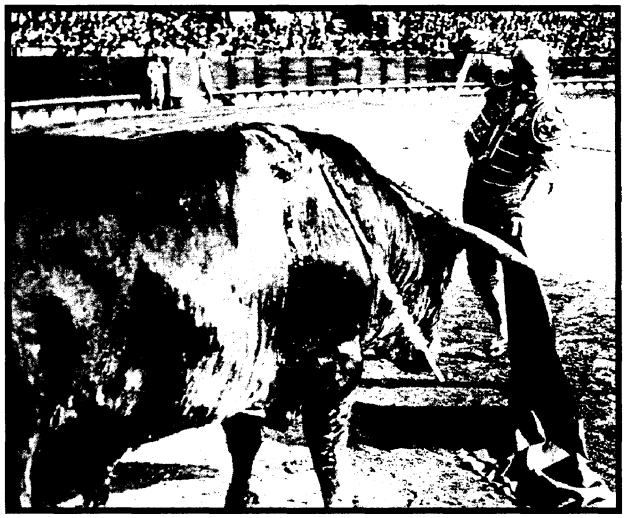
F tbol

Existen en la capital cinco entidades federadas de 1ª clase, diez de 2ª y ¡cuarenta y una! de 3ª, prueba inequívoca de hasta qué punto ha calado hondo este deporte extranjero entre los madrileños.



Toros

La tauromaquia o arte de torear es un espectáculo de gran tradición en Madrid, y data de tiempos de los Austrias. La pza. de toros de la Villa tiene una capacidad para 16.000 espectadores, y se inauguró en 1874. Consta de 10 tendidos numerados con 17 filas de asientos cada uno. La enfermería tienen una capacidad de 6 camas, y consta de servicio completo de botiquín, material de operaciones y depósito de camillas.



Clubs y círculos sociales

A imagen de los exclusivos clubs ingleses, nuestra capital también cuenta con cierto número de centros (o círculos) en cuyos locales la entrada está severamente restringida. Todos ellos cuentan con un esmerado servicio de restaurante y carruajes, magníficos salones de lectura y tertulia, y en algunos casos (por ejemplo, en el Centro del Ejército) de una bien servida sala de armas para practicar el viril *sport* de la esgrima.

El centro más aristocrático es sin duda alguna el *Nuevo Club*, situado en la calle de Alcalá. Le siguen el *Casino de Madrid* (del que solamente son socios personas de elevada posición o jerarquía), la *Gran Peña* (cuyos socios son militares de graduación y altos funcionarios del Estado), *Círculo de Bellas Artes*, Centro del Ejército y la Armada (militares en general).

Casa Consistorial (Ayuntamiento)

Construido igualmente en tiempos de Felipe IV, tiene dos fachadas principales, que dan respectivamente a la Plaza y a la Calle Mayor. Solamente la primera conserva su fisonomía original de portadas barrocas y balcones rectangulares, pues la otra presenta una columnata dórica abierta más recientemente. El interior del edificio tiene como base un patio cuadrangular, al que flanquean dos vestíbulos, con una gran escalera en el testero. Dicho interior fue reformado durante la primera década del siglo, cubriéndose el patio, donde se han habilitado varias oficinas. En la planta principal puede contemplarse todavía el salón de recepciones original, el salón de sesiones y el oratorio, donde actualmente tiene instalado su despacho el alcalde de Madrid.

Segunda Casa Consistorial

Popularmente llamada *La Panadería*, ocupa casi todo un lateral de la Pza. Mayor. Su nombre proviene de un local que, en tiempos de Felipe III, vendía pan por cuenta del municipio. Hoy en día, como en el pasado, es un anexo del Ayuntamiento, y tiene varios salones para juntas (casi todos reformados en el siglo XIX), el Archivo y Museo Municipales, así como otras dependencias municipales.

Zonas y lugares de interés

Viejo Madrid

El casco antiguo de la ciudad corresponde a la urbe del siglo de oro, cuando era capital imperial. Delimitada por la Puerta del Sol, la Plaza Mayor y las calles de Alcalá y Sevilla, es zona de calles irregularmente distribuidas, umbrosas y (por desgracia) a menudo malolientes. Pero, al igual que la Rambla de Barcelona o el Coso de Zaragoza, es lugar de paso inevitable y atrayente. De día o de noche, haga frío y calor, está siempre transitada por propios y extraños. Evidentemente, en sus casas, (demasiadas veces casonas señoriales de varios siglos de antig edad que se caen a pedazos) viven gentes de condición social humilde, cuando no pobres de solemnidad, varias familias (o gentes que dicen serlo) compartiendo un mismo espacio...

"Era la corrala un mundo pequeño, agitado y febril, que bullía como una gusanera. Allí se trabajaba y se holgaba, se bebía, se ayunaba, se moría de hambre; allí se construían muebles, se fabricaban antigüedades, se zurcían bordados antiguos, se fabricaban buñuelos, se componían porcelanas rotas, se concertaban robos, se prostituían mujeres." (Pío Baroja).

Y es que claro, también frecuentan el barrio chulapones de gorra calada y cigarrillo colgando de los labios, botines de charol y barba de varios días, siempre dispuestos a dar un susto (y aliviar del peso de su cartera) al que consideren una presa fácil. Y junto con la delincuencia, la prostitución, su triste compañera. Mujeres entradas en años y en carnes que se ofrecen como una triste mercancía a los que tengan estómago (o suficiente alcohol en el cuerpo) para desearlas.

El viajero que opte por distracciones menos peligrosas puede pasar momentos agradables en la *Puerta del Sol*, que no es puerta sino plaza (y un tanto irregular, además). Verdadero centro de Madrid, siempre está atestada de muchedumbre, que van, vienen o simplemente charlan en ella. Pasar el rato, o conversar más cómodamente, también puede hacerse en las terrazas de los bares y cafés que hay bajo los pórticos de la *Plaza Mayor*. Si lo que desea es probar los diferentes vinos locales, nada mejor que recorrer la calle Toledo: ¡Nada menos que 88 tabernas se encontrará el paseante entre la Puerta de Toledo y la Pza. de la Cebada! Las reconocerá sin duda alguna, independientemente de su estado de intoxicación etílica, porque todas ellas tienen la fachada pintada de rojo. Bajando por dicha calle, el forastero puede recorrer las plazas del Progreso y de la Cebada, las calles de los Embajadores, de la Magdalena, de Segovia y de Santa Isabel. En todos ellos tropezará con vestigios del glorioso Madrid de tiempos pasados. ¡Pero que no prolongue en demasía su ocioso deambular! Pues más allá de la Ribera de Curtidores (donde se halla el famoso mercadillo denominado *Rastro*, en el cual se compra y vende de todo, desde joyas falsas hasta antig edades auténticas, pasando por ropa usada, pan viejo, libros de segunda mano y periódicos extranjeros), más allá, digo, se encuentran los barrios de las *Injurias* y de las *Peñuelas*, con seguridad los más tristes, míseros y peligrosos lugares de Madrid.

Barrios Modernos

Más allá del Madrid viejo se encuentran los barrios de Salamanca, Pozas, Arg elles y Chamberí, edificados durante el siglo XIX. A diferencia de la zona anterior, en este sector de la ciudad las calles están distribuidas racionalmente, y son regulares, anchas, bien iluminadas, y evidentemente están todas ellas adoquinadas o asfaltadas. Abundan en esta zona los monumentos públicos.

El barrio más señorial de Madrid es, con mucha diferencia, el *barrio de Salamanca*. En él tienen sus lujosas residencias la aristocracia palaciega y la alta burguesía. En Pozas y Arg elles (donde se encuentran los mejores hoteles de la villa) viven aquellos que, sin poder pagar los altos precios del barrio señorial, pueden permitirse vivir con cierto desahogo. Por último, el extenso barrio de Chamberí, situado en la parte alta de la población, está habitado en su mayoría por gentes de clase media-baja. Recomendamos al forastero que no deje de visitar la calle denominada *Carretera de San Jerónimo*, con sus magníficas joyerías y otros establecimientos de lujo. Es costumbre en Madrid pasear por ella al caer la tarde, y a veces llegan a juntarse millares de personas pisándose y estorbándose. Menos concurrida (y por consiguiente, de recorrido más agradable) es la *calle de Alcalá*. Si en lugar de realizar el paseo a pie desea realizarlo sobre ruedas, deberá dirigirse a los *Paseos de la Castellana*, del *Prado* o de *Recoletos*, más anchos. No obstante, hace unos

Hospicio de San Fernando

Situado en la calle Fuencarral, su fundación data del siglo XVIII, y aún permanece en activo, aunque se habla ya de su clausura para dedicarlo a otros menesteres. Es un enorme caserón de numerosísimas aunque vetustas y frías dependencias, totalmente inadecuado ya para acoger a los niños sin hogar, pues carece de la más mínima instalación higiénica. Su fachada, muy del gusto de la época, es impresionante.

Tribunal Supremo y Audiencia Real

Parcialmente destruido debido a un incendio en 1915, este organismo ocupa el edificio del monasterio de las Salesas Reales, del que se incautó el Estado en 1870. Construido en el siglo XVIII, muestra tendencias tanto barrocas como neoclásicas. Destacan la fachada que da al atrio de la iglesia (que fue la fachada principal del monasterio), el salón principal y el antiguo coro de las monjas. No obstante, debido al citado incendio ha sufrido importantes reformas.

Palacio del Congreso

Situado en la Carretera de San Jerónimo, es de planta cuadrangular, con dos pisos más ático. Su fachada principal tiene un pórtico de orden corintio, con una escalinata y dos leones flanqueándola, fundidos en Sevilla con el bronce de los cañones requisados durante la campaña de Africa de 1860. El salón de sesiones, donde se reúne el gobierno, es semicircular. En el testero está la presidencia, en el perímetro, sobre el anfiteatro de los escaños, las tribunas. El salón de conferencias, situado entre el pórtico y el de sesiones, es rectangular, con decoración de estucos y mármoles. En el palacio hay también, entre otras dependencias, una biblioteca.

años aún era frecuente en dichos lugares el triste espectáculo de los carruajes, que se congregaban en tal número que a veces tenían que detenerse ante la imposibilidad de avanzar. Gracias a Dios, la invención del automóvil está poniendo fin a estos inconvenientes, ya que su mayor rapidez permite una circulación más fluida.

Barriadas de Arrabal

Formando un auténtico cinturón entorno a la urbe se encuentran una serie de barrios (Pozas, Fuencarral, Ventas) construidos un poco a toda prisa, habitados principalmente por gente humilde o por emigrantes que han venido a buscar fortuna a la capital. El viajero, en especial si viene de los barrios señoriales, se llevará una sorpresa, ya que se sentirá de repente en mitad del campo: calles polvorientas, sin asfaltar, edificios que muchas veces no son más que barracas levantadas a toda prisa, que parecen a punto de derrumbarse en cualquier momento, corrales con ganado, huertas, pequeños campos cultivados, vaquerías donde comprar leche fresca... Salvo determinadas excepciones, en todos ellos reina la pobreza. Sus habitantes subsisten como mano de obra barata para lo que sea de menester... y no siempre son absorbidos por la industria local... ***Todo aquél rincón, por su suciedad y quietud, más que arrabal parecía un pueblo...*** (Zamacois).

Conviene destacar, sin embargo, dos barrios que se saltan esta norma: Una es la colonia del Madrid Moderno, construida a principios de siglo y situada entre la Plaza de Toros y Las Ventas. Se trata de una serie de casitas unifamiliares, adosadas unas a otras, con jardincito que las más de las veces se usa de corral para cabras y gallinas. En Madrid a éste tipo de casas se las llama ***hotelitos***, y pese a su aparente fragilidad estuvieron de moda hace unos treinta años, presentándose como una original manera de huir del desasosiego de la ciudad. Iniciativa parecida es la de la *Ciudad Lineal*, situada al noreste de Madrid, entre las carreteras de Aragón y Francia. La colonia consta de todos los servicios (suministro de luz, de agua, etc) y de todo tipo de comodidades y entretenimientos: teatro, frontón, bar, billares, parque de diversiones, baños, velódromo, servicios de tranvías que enlazan con el centro, talleres de reparación de material móvil, imprenta, Caja de Ahorros, iglesia, tiendas de comestibles, escuela...

En resumen, muchas comodidades, en casas bien construidas, rodeadas de huertas y campos cultivados. El responsable de esta inciativa (que está teniendo gran éxito en la población) es el señor don Arturo Soria y Mata.





La Campana de Gracia

DONARA ALMENYS UNA BATALLADA CADA SETMANA

1925

Cartas de nuestros lectores

Barcelona, 12 de Enero

En España sigue en auge la llamada Fiesta de la Flor, cuestación en favor de la lucha contra la tuberculosis. El panorama que presentan las ciudades en día tan señalado es recogido por cámaras fotográficas y cinematográficas. Los estudiantes recorren las vías y plazas haciendo sonar alegres organillos; las muchachas, ataviadas con mantilla blanca, postulan con sus mejores sonrisas; los caballeros se dejan "asaltar", muy complacidamente; las calles aparecen engalanadas y hasta los tranvías son adornados... Si los españoles de nuestros días se tiran los trastos a la cabeza en materia política, si los problemas sociales ponen al rojo vivo la calle, si el país hierve de protestas, huelgas, atentados y alteraciones del orden, hay algo capaz de hermanar todas las conciencias y todas las voluntades: La caridad. Frente al infortunio, de cara a la desgracia ajena, España se une como en tiempos de invasión. Se hace fuerte y solidaria, generosa y desprendida, vibrante y amorosa frente a la enfermedad. ¿Por qué no se comporta así para combatir esa gran enfermedad que es su propia desunión?.

UN CRIMEN SIN SENTIDO

Zaragoza, 1 de abril

En el pequeño pueblo de Trasmoz, cerca de Zaragoza, han sido encontrados dos cadáveres terriblemente mutilados, junto a una vieja ermita abandonada años ha. Las autoridades afirman que se trata de un ajuste de cuentas, posiblemente obra del anarquismo local. Sin embargo, fuentes bien informadas han señalado a éste humilde redactor que todo sugiere la práctica de algún extraño rito insólito...

UN CONOCIDO ACTOR, AGREDIDO POR SU SUEGRA

Madrid, 28 de Mayo

El actor joven Alfonso Tudela ha sido objeto de una brutal agresión por parte de su suegra, cuando se encontraba dormido. Entre el actor y la familia de su esposa había habido últimamente algunos roces, pero nada hacía suponer que la madre política de Tudela actuara con una violencia tan inusitada, porque la buena (?) señora llevó su rencor a atacarlo mientras dormía, nada más ni nada menos que con una reluciente navaja de afeitar, tirándole un tajo al cuello que a poco lo transporta a mejor vida. La agresora, que fue inmediatamente detenida, se llama Blasa Aranguren. Tudela fue llevado a un centro médico donde se le practicó una intervención quirúrgica que salvó milagrosamente su vida.

NECROLÓGICAS

†

Pablo Iglesias

9 de Diciembre

En el día de hoy ha muerto Pablo Iglesias, venerable, paciente e incorruptible padre de los socialistas españoles. Nacido en 1850, fue el fundador del Partido Socialista Obrero Español. Ha sido designado su sucesor en el partido y en la UGT su principal lugarteniente, Francisco Largo Caballero.

†

Antonio Maura i Muntaner

13 de Diciembre

Es de lamentar la muerte en su domicilio de Torrelodones del ilustre estadista Antonio Maura i Muntaner, nacido en Palma de Mallorca en 1853. Fue ministro de Ultramar y de la Gobernación, tres veces presidente del Consejo de ministros como jefe del Partido Conservador, y presidente de la Academia Española de la Lengua.

POR BAJA DE PRIMERAS MATERIAS, rebajo el 10 por ciento en el precio de mis tarifas. Recauchutados J.V.D.

ACUERDO MILITAR HISPANO-FRANCÉS

Tetuán, 28 de Julio

El mariscal francés Petain y el general Primo de Ribera se han reunido en Tetuán para acordar los detalles sobre la cooperación militar entre los dos gobiernos. El día 21 se firmó un acuerdo sobre la neutralidad y seguridad de la zona del Tánger. Ahora se ha de esperar que la colaboración hispano-francesa logre terminar finalmente con el problema de Marruecos. El general Primo de Rivera ha manifestado su optimismo tras esta alianza con Francia.

ATENTADO FRUSTRADO CONTRA SSMM EN BARCELONA

Barcelona, 4 de Agosto

El gobernador civil de Barcelona ha dado a conocer en el día de hoy un complot contra Sus Majestades los Reyes durante su estancia en Barcelona, el pasado mes de Mayo. Un grupo de anarquistas había colocado una bomba, en el túnel de las costas del Garraf por donde había de pasar el tren que transportaba a Don Alfonso XIII y su comitiva. Afortunadamente, la policía pudo desarticular el complot y arrestar a los terroristas. El gobernador ha aprovechado el comunicado para felicitar públicamente a la policía. Al publicarse estas líneas, ya han sido detenidos los principales autores del cobarde atentado: Francisco Ferrer Torrens, Ramón Fabregá Arrufat, Jaime Compte Calella, Miguel Badía Capell y varios más. Se supone que los verdaderos instigadores son los representantes del extremismo separatista catalán, es decir, Maciá, Gassot y los otros conspiradores del llamado Estat Català. Desde estas líneas deseamos que su castigo sea ejemplar.



Glorioso desembarco en Alhucemas

Tetuán, 30 de Septiembre

La respuesta española a los altibajos sufridos en Africa puede darse ya por victoriosa. No solamente se ha sorprendido totalmente a los rifeños sino que hasta Francia se ha asombrado ante el empuje del ejército derrotado en Annual. Alhucemas puede darse por tomada.

PRIMO DE RIVERA REGRESA A LA PENÍNSULA

Madrid, 15 de Noviembre

A su regreso a la península tras haber supervisado la gloriosa actuación de nuestras tropas en Africa, el general ha sido agasajado en Jerez, su ciudad natal, por el Círculo Agrario. En Madrid, en el teatro Eslava, la Unión Patriótica organizó un mitin en honor del dictador, con asistencia de los generales Sanjurjo y Saro. En su discurso, Primo de Rivera hizo alusión a los que le critican por haber cerrado el Parlamento: "Se creen que es de ellos", dijo con su provervial buen humor. Y aludiendo a que le achacan a él y a su partido la Unión Patriótica los defectos de la vieja política, recordó una famosa quintilla de Manuel Palacio que dice: "Igualdad, oigo gritar / al jorobado Torralba, / y se me ocurre pensar: / ¿quieren verse sin joroba / o nos quieren jorobar?"

SI ESTÁN SUS PIES: hinchados, ardientes, cansados, sudorosos, sensibles, doloridos... Si padecen callos, durezas, grietas, ampollas, sabañones, contusiones... Nada encontrará mejor que un baño con **SAL-BAN**. Paquete para un baño, treinta y cinco céntimos.

Farmacias y droguerías.

El tiempo

Oviedo, 20 de Abril

Una fuerte tormenta azotó ayer en nuestra ciudad. Numerosas calles quedaron inundadas. Además de daños materiales, hay que lamentar el deceso de una pobre anciana, que fue sepultada viva al derrubársele encima una pared.

MIRA ESPOSO MÍO, como en pocos días han desaparecido mis canas con el acreditado e inofensivo **RHUM Belleza**. ¿Por qué no lo usas tú también y recobrarán tu cabello y bigote el color que antes tenían?

Enérgica protesta de Acción Católica

Barcelona, 28 de Noviembre

La Liga de Acción Católica de la Mujer ha protestado por la colocación de la primera estatua del nuevo conjunto monumental de la plaza Cataluña. La entidad teme que el resto de las esculturas sean tan indecorosas como la primera, que representa un desnudo femenino.

Espectáculos

Teatro Goya: Hoy estreno de la obra Los Intereses creados, protagonizada por la bella actriz Diana Farandola y Minueto. Puesta en escena de la Compañía Emilio Thullier.

Teatro Regio: Hoy, selecto programa doble: Al margen de la vida/ El alma de la aldea, con Ricardo Simó Roso. Compañía Oficial del Teatro Lara de Madrid.

Teatro Comedia: La Gatita Blanca con Manolo Pradas. Compañía Cómico Lírica

Deportes

Viena, 27 de Septiembre

España derrota a Austria

En el partido internacional de fútbol jugado en Viena, España ha derrotado a Austria por 0-1. El trío seleccionador hizo jugar a los siguientes hombres: Zamora, Vallana y Pasarín, Samitier, Gamborrena, Peña, Piera, Cubells, Errazquin, Carmelo y Aguirrezabala. Cubells marcó el único gol del encuentro, aunque los méritos fueron compartidos por el genial portero Zamora (que lo paró todo) y por las geniales intervenciones de Samitier.

Guía de Barcelona

Ya se había levantado la mañana y la ciudad se hizo visible a los ojos del oculto. Frente a sí veía los muelles del puerto, a su derecha se extendía el industrioso Hospitalet, cegado por el humo de las chimeneas; a su izquierda, las Ramblas, el Barrio Chino, el casco antiguo, y más arriba, casi a sus espaldas, el Ensanche burgués y señorial... (Eduardo Mendoza)

La antigua y muy noble ciudad de Barcelona está situada en la costa del Mediterráneo, a los pies de la montaña de Montjuich y de la cordillera de Collserola. Ha sido desde siempre de carácter cosmopolita y abierto, recibiendo con merecida razón el título de "puerta de Europa". Los barceloneses tienen fama de ser amables, emprendedores y trabajadores. Por ello la burguesía de la ciudad (y en general la de toda Cataluña) es próspera, y ha sabido crear una infraestructura industrial que atrae numerosos inmigrantes de todas partes de la península. Por desgracia, los roces entre obreros y patronos provocan a menudo un clima de tensión, que a veces llega hasta a teñirse de sangre, para horror de toda España y vergüenza de la ciudad.

Según el censo de 1909, Barcelona tiene una población de 546.271 habitantes. No obstante, dichos datos no son correctos. Muchos de los ciudadanos de Barcelona se resisten al empadronamiento, sea porque son inmigrantes más o menos ilegales de otras regiones de España o del extranjero, sea porque se dedican a actividades poco lícitas, como puede ser el caso de estar afiliados a algún sindicato anarquista. Sea como fuere, en medios oficiales se calcula que la población real de la ciudad rondará la cifra de 700.000 habitantes.

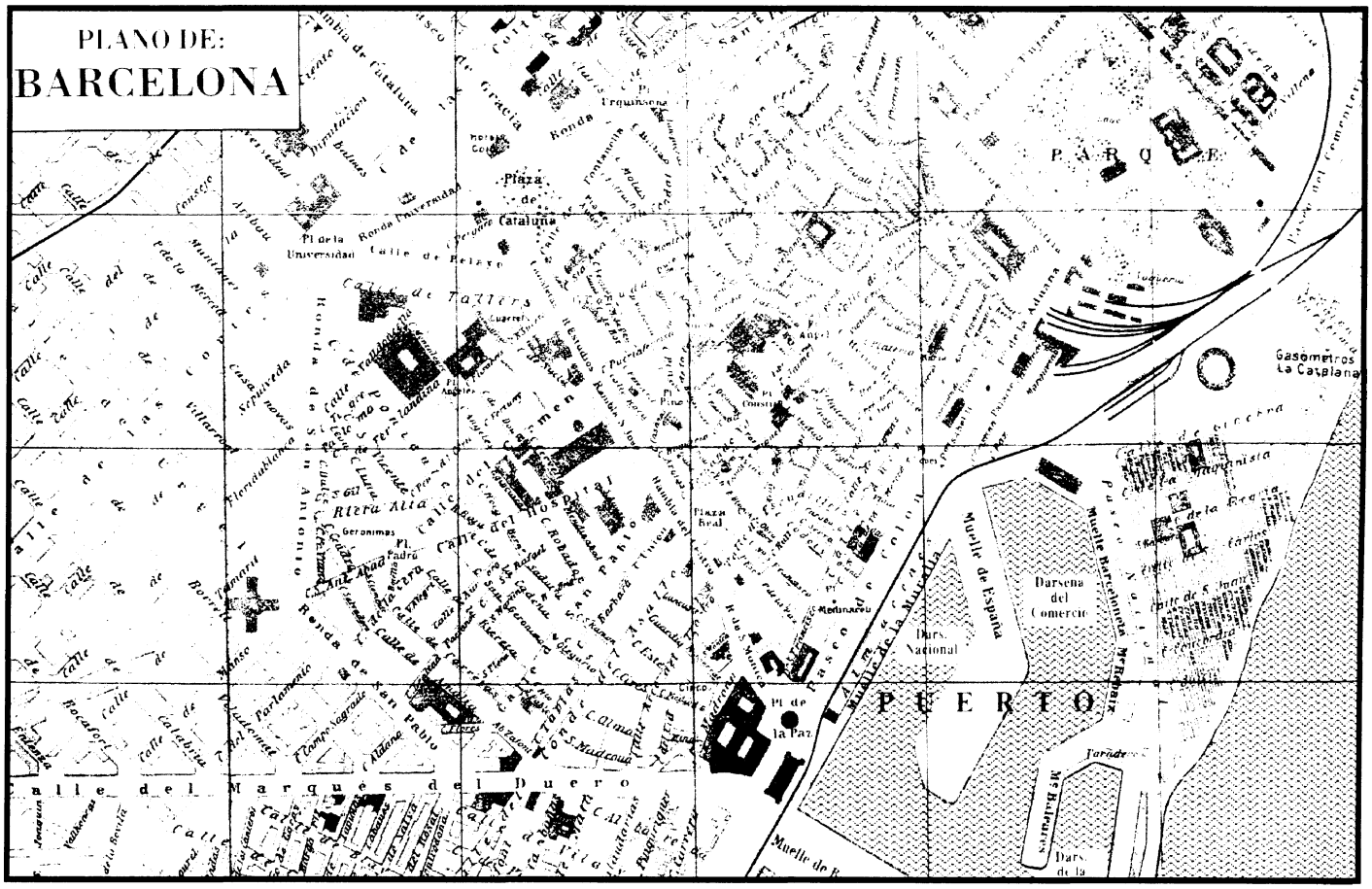
Servicios públicos

Consulados

Barcelona tiene consulados de los siguientes países: Alemania, Austria, Bélgica, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Dinamarca, Ecuador, Estados Unidos, Francia, Nicaragua, Gran Bretaña, Grecia, Guatemala, Haití, Holanda, Honduras, Italia, Liberia, México, Mónaco, Noruega, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, República Argentina, República Dominicana, República de San Salvador, Rumania, Rusia, San Marino, Suecia, Suiza, Turquía, Uruguay y Venezuela.

Transportes y Comunicaciones

En el interior de la ciudad hay 42 líneas de tranvías eléctricos pertenecientes a varias compañías, así como dos líneas de ferrocarril subterráneo, llamado *metropolitano* o simplemente *metro* (Lesseps-Cataluña y La Bordeta-Cataluña). Salen diariamente de las diferentes estaciones de ferrocarriles trenes a Lérida, Zaragoza, Madrid,


PLANO DE:
BARCELONA
Plaza de Cataluña
Ronda Universidad
Pl de la Universidad
Calle de Balmes
Calle de Tallers
Rambla de Cataluña
Rambla de Canaletas
Rambla de Estudios
Rambla de Flores
Rambla del Centro
Rambla de Capuchinos
Rambla de Santa Mónica
Rambla de Atarazanas
Rambla de Mercaderes
Rambla de Santa Ana
Rambla de Arenas
Rambla de Poblenou
Rambla de Prim
Rambla de Guipúzcoa
Rambla de Badal
Rambla de Sans
Rambla de Fabra y Puig
Rambla de Ribera Alta
Rambla de Ribera Baja
Rambla de Hospital
Rambla de Raval
Rambla de Icaria

Tarragona, Castellón, Valencia y Francia. Hay, además, líneas fijas de navegación con Valencia, Sevilla, Cádiz, la Coruña, Vigo, Santander, Gijón, Avilés, Bilbao, Baleares, Canarias, Tánger, Melilla, Fernando Poo, Nápoles, Marsella, Génova, Alejandría, Pireo, Constantinopla, Batum, Filipinas, Cuba, Argentina, Brasil, Puerto Rico, Nueva York, Veracruz, Liverpool y otros puertos de Francia, Bélgica y Alemania.

Alojamiento

El mejor hotel de la ciudad es el *Hotel Ritz*, situado en la Gran Vía de las Cortes Catalanas. Una cena en su soberbio salón restaurante y una noche en una de sus lujosas *suites* son un placer, desgraciadamente solo al alcance de bolsillos sin complejos. Otros hoteles y alojamientos de la ciudad (de mayor a menor importancia) son: *El Gran Hotel Colón* (pza. de Cataluña), *Gran Hotel* (Ramblas), *Hotel Continental* (pza. de Cataluña), Hotel *Oriente* (Ramblas), Hotel *España* (calle de San Pablo), Hotel *Razini* (P. Colón), *Fonda de la Marina* (Barceloneta) y *Fonda Universo* (pza. de Palacio).



Restaurantes

Los más importantes son: *Maisón-Dorée* y *Gran Continental* (en la pza. de Cataluña), *Café Suizo, Martín y Gambrinus* (en las Ramblas), *Pince* (en la calle Fernando), *Mundial Palace* (Puerta de la Paz), *Moritz* (pza. de la Sepúlveda) y *Miramar* (montaña de Montjuich). En todos ellos se sirve cocina francesa e italiana, que es la que está de moda en la ciudad. Los visitantes de paladar grosero o bolsillo escaso pueden probar los restaurantes de las clases medias-bajas, (*Can Culleretes, Les 7 Portes, Casa Leopoldo*) donde se sirven platos catalanes tradicionales (bacallà a la llauna, cap i pota, la escudella...)

Hospitales

Los más importantes son los siguientes:

Hospital del Sagrado Corazón

Situado en la calle Conde Borrell. Está constituido por una crujía central a la que afluyen perpendicularmente seis cuerpos de edificio, de tres pisos, destinados a enfermerías. Hay además otras dependencias adosadas y una iglesia de estilo bizantino. Tiene camas para 120 enfermos.

Hospital Clínico y Facultad de Medicina

Ocupa dos manzanas enteras del Ensanche, entre las calles de Villarroel, Casanova, Provenza y Córcega. Su plano tiene una disposición lineal doble, con pabellones paralelos a la fachada principal. En total consta de doce pabellones con dos altos, semisótano y altillo. Los dos posteriores, aislados, están destinados a enfermedades infecciosas, y los diez restantes, cinco para hombres y cinco para mujeres, a enfermedades de cirugía en su planta baja y medicina general en su primer piso. Posee camas para 500 enfermos. En el centro de la gran "U" que forma el edificio está la *Facultad de Medicina de la ciudad*. Consta de tres grandes museos, una biblioteca, dos cátedras en forma de anfiteatro para 300 alumnos, dos salas de disección, siete gabinetes, once laboratorios, una cámara frigorífica, un depósito de cadáveres y una morgue para realizar las autopsias.

Hospital de San Pablo

Situado al norte de la ciudad, consta de 48 pabellones aislados, comunicados no obstante por galerías subterráneas. Tiene una capacidad de casi 1.000 enfermos.

Hospital de San Lázaro

Situado en un terreno elevado, cerca del manicomio de Santa Cruz, en Horta. Consta de 12 camas exclusivamente para enfermos leprosos.

Asilo Municipal

Situado cerca del Parque de la Ciudadela, en él pueden cobijarse (durante un máximo de tres días) los mendigos que la policía encuentra en la calle o que acudan voluntariamente al centro. También se usa para recluir momentáneamente a los locos abandonados, antes de ser trasladados a un manicomio. Se sirve cena y desayuno de beneficencia.

Manicomios

Manicomio de la Santa Cruz

Situado en una meseta entre San Andrés y Horta. Se compone de tres cuerpos, uno central de servicios y administración (iglesia, oficinas, despachos, etc) y dos laterales que se destinan para enfermos de uno u otro sexo. El interior del edificio está distribuido como si se tratara de un auténtico laberinto, para favorecer el aislamiento de los enfermos. Se considera uno de los centros más seguros de la península.

Manicomio de Belén

Situado en la falda del Tibidabo, a varios km. de la ciudad. Es propiedad del manicomio de la Santa Cruz, pero en él solamente se encierra a los locos considerados irrecuperables.

Instituto Frenopático

Sanatorio privado, instalado en el pueblecito de las Corts-Sarrià. Se trata de un excelente centro, dirigido por los doctores Llorach y Dolsa, que han logrado resultados francamente sorprendentes con sus innovadores métodos y terapias curativas.

Cementerios

En el término municipal de Barcelona existen ocho cementerios. Los dos más importantes son el *Cementerio del Este* (Cementerio Antiguo), construido a principios del siglo XIX, y el *Cementerio del Sudoeste* (Cementerio Nuevo), el más importante de la ciudad, situado en la vertiente occidental de la montaña de Montjuich. Se divide en cuatro recintos: católico, libre, protestante y de abortos.

Prensa Diaria

Los periódicos de mayor tirada son los vespertinos *Diario de Barcelona* y *La Vanguardia*. Entre los periódicos de la tarde destaca *El Noticiero Universal*. Entre las publicaciones escritas en catalán destacan el semanario infantil *El Barrufet* y *Cu-Cut*, de marcado carácter nacionalista.

Bibliotecas

Biblioteca Universitaria

Instalada en el primer piso del edificio de la Universidad, ocupa siete salas grandes y diez menores. Destaca el Salón de Lectura, con mesas para 120 lectores. Hay otra sala de lectura, reservada para catedráticos y para los que tienen acceso a la colección reservada. En total, dispone de unos 150.000 volúmenes.

Biblioteca del Seminario Conciliar

Fundada en 1767, con los libros incautados a la Compañía de Jesús tras su expulsión de España.

Posteriormente ha crecido gracias a donaciones de otras colecciones particulares. Actualmente consta de unos 30.000 volúmenes.

Biblioteca del Ateneo barcelonés

Consta de 30.000 volúmenes, predominantemente de Historia y Literatura.

Biblioteca de la Real Academia de Buenas Letras

Posee una interesante colección de obras manuscritas, antiguas y modernas, en especial sobre puntos de historia y literatura catalanas.

Archivos

Archivo Municipal

Instalado en el segundo piso del Ayuntamiento. Contiene gran número de documentos relacionados con el gobierno y organización de la ciudad, los más antiguos del siglo XIII.

Archivo de la Catedral

Ocupa una parte del triforio de la nave lateral izquierda del templo. Se accede a él por la capilla del Baptisterio. Contiene, entre diferentes documentos históricos, códices, cartas reales y libros de oro, numerosa documentación original relativa a la familia Luna (cuyo más famoso representante fue Benedicto XIII, el Papa apóstata).

Museos

Museo Arqueológico provincial

Ocupa la antigua capilla real de Santa Agueda, en la plaza del rey. En tiempos medievales era la capilla de los condes de Barcelona, y formaba parte del recinto de palacio. Pese a que según los expertos no es el mejor de los locales para albergar un museo, contiene algunas obras de interés: Un retablo medieval (el del Condestable), un mosaico romano, varios sarcófagos cristianos, lápidas y cerámicas romanas, capiteles románicos y góticos, fragmentos escultóricos, un arca del siglo XIII que contuvo en su día las reliquias de San Plácido...

Museo Municipal de Bellas Artes, Arte decorativo y arqueológico

Ubicado en el que fuera palacio y residencia del gobernador de la Ciudadela, el recinto fortificado donde hoy se alza el parque del mismo nombre. Ocupa todo un lado de lo que antaño fuera el patio de armas. La colección de obras de arte comprende unos cuatrocientos lienzos y un centenar de esculturas. Entre los objetos arqueológicos que completan la exposición figuran: colecciones de cerámica romana, tejidos orientales, hispano-árabes, italianos y alemanes, armas antiguas y una colección con toda clase de objetos y documentos gráficos sobre la historia de la ciudad.

Museo de Ciencias Naturales

También situado en el Parque de la Ciudadela. En él se encuentran secciones dedicadas a la Mineralogía, Panteología, Zoología y Botánica. Destaca la colección de más de 12.000 especies paleontológicas, que perteneció a M. Barón de París.

Museo Zoológico

Instalado en la nave central de la sección marítima del Parque de la Ciudadela. Amén de diferentes secciones consagradas a las diferentes especies del reino animal, consta también de una Biblioteca y Gabinete de lectura, un Museo de Caza y Pesca, así como un Gabinete de Anatomía comparada.

Laboratorio Ictiogénico

También instalado en el Parque, tiene por objeto la reproducción de diversas especies de peces, con las que repoblar los ríos, lagos y estanques de nuestra geografía.



Cuerpos de Seguridad

Guardia Municipal

Encargada de la vigilancia en la vía pública. Se compone de dos secciones: infantería y caballería; la primera consta de un comandante, 11 jefes de zona, 12 cabos, 181 subcabos y 709 guardias; la sección montada está formada por un jefe y 50 guardias.

Guardia urbana

Su misión es la de hacer cumplir y respetar las ordenanzas municipales, en especial en lo relativo a los servicios públicos. El cuerpo se compone de un jefe, dos oficiales y 196 guardias, y prestan servicio en las grandes vías, puerto y estaciones de ferrocarril.

Serenos

Institución creada en el siglo XVIII con el nombre de centinelas nocturnos. Se dedican a patrullar por los barrios, armados con un chuzo (especie de lanza) ahuyentando así a los malhechores. Tienen las llaves de todos los portales de su zona. Su número es de 213, y viven de lo que voluntariamente les entregan los vecinos de su demarcación.

Vigilantes particulares

Su número es indeterminado. Jurídicamente son considerados agentes de la autoridad, y deben subordinarse al jefe de la Guardia Municipal. Los nombra el Ayuntamiento a propuesta de los vecinos de la ciudad que lo requieran, que serán los encargados de pagarles. Muchos de ellos están al servicio de industriales importantes, y los Sindicatos Obreros los llaman despreciativamente *pistoleros*.

Cuerpo de Vigilancia

(Policía) Depende del Gobierno Civil de la provincia, y lo constituyen un inspector general, un secretario, 11 inspectores jefes, 10 secretarios jefes, 13 inspectores de segunda y 27 de tercera, 239 agentes, 50 aspirantes, 24 escribientes y otros tantos ordenanzas. Este personal se halla distribuido en 10 secciones.

Cuerpo de Seguridad

Depende igualmente del Gobierno Civil. Está formado por 700 guardias de Infantería y 100 de caballería.

Además prestan servicio especial en la ciudad los Mozos de Escuadra (dependientes de la Diputación) y la Guardia Civil.

Cuarteles del Ejército regular

Distribuidos en la ciudad del siguiente modo: Castillo de Montjuich (Infantería y Artillería), Cuartel de Atarazanas (Artillería e Ingenieros), Hospital Militar (en la calle Tallers, capacidad para unos 200 enfermos), Cuarteles de la Barceloneta (Caballería e Infantería), Cuartel de San Agustín Viejo (Artillería de montaña), Cuarteles de Jaime I y de Roger de Lauria (Infantería, Administración militar, parque de Ingenieros y oficinas); Cuartel de los Docks (Caballería y prisiones militares), Cuartel de Alfonso XIII (Caballería), Cuartel del Buensuceso (Infantería). El cuerpo de la Guardia Civil se halla instalado en el cuartel de su nombre en la calle de Ausias March.



Diversiones y espectáculos

Teatros

Teatro Principal

Con capacidad para 2.200 espectadores. Es el más antiguo de la ciudad, ya que debe su existencia a un legado concedido en 1560 en favor del Hospital de la Santa Cruz. Fue el primero de España donde se cantó opera italiana (1790) y durante más de un siglo fue el único teatro de Barcelona.

Gran Teatro del Liceo

Situado en las Ramblas, es el más importante de la ciudad. Su sala de espectáculos, en forma de herradura, goza de una capacidad para 3.600 espectadores. El escenario tiene una superficie de 1.042 m. Se fundó en 1838, sufrió un incendio y volvió a edificarse en 1862. Solamente se dan en él funciones de ópera y algún concierto.

Teatro Romea

También llamado "Teatro catalán", pues desde sus comienzos ha actuado en él una compañía catalana. Está ubicado en la calle Hospital.

Cines

Alternan sesiones de cinematógrafo con obritas de teatro, y en ocasiones algún espectáculo de *varietés*, multitud de teatros, en su mayoría de construcción provisional: *Circo Barcelonés, Novedades, Tívoli, Eldorado, Gran Vía, Moderno, Bosque, Apolo, Cómico, Condal, Nuevo, Marina, Triunfo...*

Conciertos

La sala de conciertos más importante de Barcelona es el *Palacio de la Música Catalana*, situado en la calle Alta de San Pedro, en el lugar que ocupaba el antiguo claustro de San Francisco de Paula. En él tiene su domicilio social la sociedad Coral "Orfeó Català". La sala de conciertos tiene una capacidad para 2.500 oyentes, y ofrece recitales de música coral o instrumental.



Deportes

Barcelona cuenta con un Club de regatas, dos Frontones para el juego de pelota, un Hipódromo, varios campos de Tenis y Fútbol y un Círculo Ecuestre, que organiza concursos hípicos. (Por cierto, el círculo es el lugar habitual de reunión de los elementos anticatalanistas y castellanófilos de la ciudad).

Toros

La ciudad cuenta con una plaza de toros, llamada *Arenas de Barcelona*. Está situada cerca de la Pza. España, y tiene una capacidad de 15.600 espectadores. En Verano se ofrecen en ella representaciones de ópera italiana.

Cafés-Teatro y de Variedades

Locales (muchos de ellos de ínfima categoría) donde se ofrecen espectáculos de carácter frívolo, picante y procaz: El Molino, Eden Concert, Chicago, Sevilla, Rosales, Pompeya... En ellos, vedettes ligeras de ropa cantan canciones picantes, de carácter equívoco, mientras rondan por las mesas prostitutas a la caza de clientes.

"... por una peseta, uno podía permanecer en el Molino desde las diez de la noche hasta las cuatro de la madrugada. Durante este tiempo le eran permitidas las siguientes cosas: presenciar el desfile de cuarenta artistas, bailar en el foyer con las demás de falda corta, escote largo, piernas gordas y abanico (...) protestar de las cupletistas con pretensiones intelectuales y tirar al escenario cáscaras de cacahuetes..."
(Sebastià Gasch)

Prostíbulos

Los más populares se encuentran en el llamado *Barrio Chino*, concretamente en los aledaños del *carrer Nou* (Conde del Asalto). El burdel más barato de la ciudad se llama ***La Flecha***, y está situado en la calle de las Tapias. El más famoso se llama ***De la Emilia***, y cuenta con una clientela de medio-burgueses, intelectuales, periodistas y bohemios, que hasta organizan tertulias literarias (políticas no, que la dueña no quiere).

Un local más discreto (y más caro) es el llamado ***Chalet Árabe***, cerca de la calle Escudellers, cuya fachada recuerda (con mucha imaginación) ciertas arquitecturas granadinas y orientales.

Zonas y lugares de interés

Casco antiguo de la ciudad

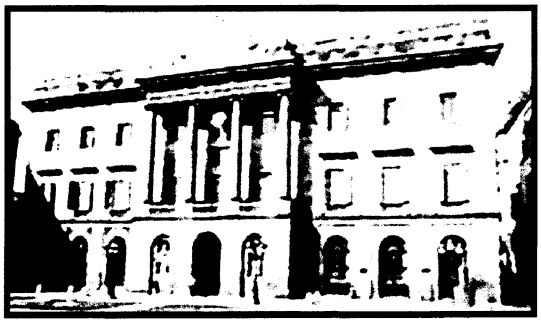
Está formado por un auténtico laberinto de callejones y calles, muchas de ellas estrechas y tortuosas. Su origen se remonta a la época medieval, aunque varias de sus calles se trazaron en tiempos de los romanos. Las exigencias de la vida moderna exigieron durante el siglo pasado la apertura de vías de comunicación directa, trazándose así, a golpe de piqueta entre los vetustos edificios, las calles de *Fernando, Jaime I, Princesa, Conde de Asalto, Unión y Poniente*, entre otras.

Un rincón interesante a descubrir en esta zona de la ciudad es la *plaza del Rey*, pequeña plaza situada en el centro de Barcelona, donde se alza el palacio y dependencias anexas de los medievales condes de Barcelona y reyes de la Corona de Aragón. Relativamente cerca está la *plaza Urquinaona*, donde acostumbran a reunirse al amanecer los desharrapados y los obreros que carecen de trabajo, pues es costumbre que alrededor de las siete de la mañana se presenten allí todos aquellos que busquen mano de obra barata para un trabajo a menudo duro y agotador, que puede ser desde trabajar de paleta en una obra hasta descargar un barco en el puerto o varios camiones en el Mercado central de la ciudad. Otra plaza que conviene citar es la plaza Real, porticada al estilo de la madrileña Plaza Mayor, y como aquella buen lugar para tomar el café de la tarde, leer el periódico o simplemente hacer tertulia. En sus cercanías hay algunos cafés que se prestan a ello, y aquellos que se atrevan a adentrarse en las laberínticas callejuelas de sus alrededores puede que descubran algunas de las centenarias tascas y bodegas de las que tan bien surtida está esta parte de la ciudad. Un consejo al forastero: entre siempre que pueda en aquellos locales en los que esté marcada, cerca de la entrada, una "G" mayúscula, ya sea escrita con tiza o pintura, o simplemente marcada en la pared. Pues ello significa que en dicho local se vende el ***Gurpegui***, un vino de Rioja considerado de los mejorcitos, según aseguran los entendidos.

Es fácil que el deambular por las callejuelas del casco antiguo termine conduciendo al visitante al Puerto, el más importante de la península y uno de los más importantes del Mediterráneo. Los que quieran embarcar o desembarcar en uno de los muchos barcos que diariamente llegan a él habrán de hacerlo por la *Plaza de la Paz*, al final de las Ramblas, donde se encuentran las dependencias de Aduanas y el *Mundial Palace*, edificio destinado al servicio de pasajeros y a exposición comercial permanente. Recibe su nombre del lujoso restaurante situado en su planta baja. En el Mundial hay estafeta de correos, telégrafo y teléfono públicos y despacho de equipajes.

A uno y otro lado de las Ramblas se encuentra el llamado *Barrio Chino*, no porque vivan chinos en él, sino porque la acumulación de rótulos que adornan sus fachadas recuerda vagamente a los auténticos barrios chinos de San Francisco y Nueva York. Es el territorio de lo más bajo de la mendicidad y la delincuencia de la ciudad: ***"Allí se mezclaban putas y familias obreras, profesionales de la mariconería y locales sindicales ácratas o de nacientes formaciones socialistas y comunistas, cárceles de mujeres y frontones vascos, tiendas de preservativos y meublés olorosos de zotal e ingles, chiringuitos de "finos" y "generosos" con chiringuitos de cazalla o de "barrecha" (cazalla y moscatel)."*** (Vázquez Montalbán). Está de moda entre los señoritos y jóvenes burgueses catalanes realizar expediciones nocturnas al barrio, "en busca de emociones fuertes". (Se dice que en cierta ocasión hasta el Dictador Primo de Rivera participó en una de estas juergas, cosa bastante pausible teniendo en cuenta el carácter mujeriego del viejo general). Por suerte o por desgracia, de cuando en cuando alguno de estos señoritos se mete donde no debe y recibe algún que otro susto (del estilo de navajazo en la barriga o similar...) .





La casa de la Ciudad (Ayuntamiento)

Situada en la plaza Sant Jaume, en el corazón del casco antiguo de la ciudad. Aunque el edificio es de origen medieval, la fachada del ayuntamiento es de estilo neoclásico, de apenas cincuenta años de antigüedad, con cuatro grandes columnas y las esculturas de Jaume I en Conquistador y del *conseller* Fivaller, famoso por haberle cobrado impuestos nada menos que al mismísimo rey Fernando el católico. La fachada medieval del ayuntamiento se encuentra en la angosta *calle de la Ciudad.*



Plaza de Toros Arenas de Barcelona

Ensanche

Se denomina así a la parte de la ciudad construida más allá de la zona limitada por las viejas murallas de Barcelona, cuyo circuito lo marcan hoy las calles de Ronda (San Pedro, Universidad, San Pablo, San Antonio). Tres grandes vías cortan oblicuamente sus calles: son las del Paralelo, la del Meridiano y la Diagonal. Las dos primeras recibieron su nombre por ser respectivamente un paralelo y un meridiano geográficos. El eje principal del Ensanche es el *Paseo de Gracia*, calle que conviene visitar con calma, pues contiene los mejores ejemplos del ***Modern Style*** (o Modernismo) de la ciudad. Muchos de los comercios del paseo están adornados con carteles de Ramón Casas y sus seguidores, y en la misma vía se encuentran dos de las obras más célebres del arquitecto Gaudí: *la Casa Batlló* y *la Pedrera* ***"...semeja un monstruo fósil, poético y bellísimo; en la Pedrera, hasta las chimeneas y los tubos ventiladores son piezas de arte al servicio de un conjunto artístico y en movimiento, y el ritmo horizontal del edificio parece como navegar en una nube dúctil y cambiante..."*** (Camilo José Cela).

Aquél que pasee por el barrio es fácil que se tropiece con alguno de los ***Encantes***, mercado típico, similar al *Rastro madrileño* o al *Marché des Puces* parisién, donde se venden toda clase de objetos de segunda mano. En catalán, encant quiere decir encanto, que puede traducirse por almoneda, por subasta. En catalán significa también ***conjunto de cosas sin orden ni concierto, y baratillo o paraje público en el que las cosas son puestas a la venta.*** Estos mercadillos florecen un poco por todas partes, en especial los días festivos o por fiestas de barrio, pero los más importantes son dos: los del barrio de San Antonio (en la plaza del mismo nombre y las calles de Viladomat y Urgell) especializado en libros y antig edades; y los de las Glorias, en el Clot, donde los traperos venden los más varipintos artículos, que han encontrado en la basura o comprado por pocas monedas.

También conviene citar en esta zona el *Parque de la Ciudadela*, que merece su nombre por estar situado en el solar donde Felipe V mandó construir una fortaleza (o ciudadela militar) para mejor poder controlar la ciudad que tan mal había demostrado quererle. En el siglo XIX, al derruirse la fortificación, se decidió devolver al pueblo lo que era suyo. El parque es hoy uno de los lugares de paseo favoritos de los barceloneses, cuenta con lagos artificiales, arboledas umbrosas y numerosos monumentos y estatuas a catalanes y españoles célebres. Dentro del recinto se encuentra el ***Zoo*** (el primero de España, inaugurado en 1892, formado por una serie de departamentos regulares con gruesos barrotes de hierro, donde están tristemente encerradas las fieras) y el *Asilo de beneficencia* (**ver Hospitales**).

Suburbios

Los barrios periféricos de la ciudad son:

Barceloneta, barrio marítimo situado en una lengua de tierra, de forma casi triangular, al Este del puerto. Construido en el siglo XVIII, cuando se demolió la mayor parte del antiguo barrio marinero de la Ribera, viven en él, principalmente, marinos y pescadores... y aquí se divierten cuando vuelven a casa. No obstante, los marineros extranjeros no son bien vistos en el barrio: para correrse juergas e ir con malas mujeres, ya tienen el barrio chino. Ante todo, la Barceloneta es barrio de gente honrada y trabajadora.

La Barceloneta cuenta además con una iglesia, mercado, cuarteles, y un buen número de establecimientos de ***baños públicos***, (piscinas de agua de mar, situadas al lado de la playa, donde es posible refrescarse dejando la ropa en el guardarropía, a salvo de descuideros y aprovechados). Alternan los establecimientos de baños barracones instalados en la misma playa, donde es posible comer, por poco dinero, copiosas paellas y parrilladas de pescado y marisco fresco.

Pueblo Seco y Huertas de San Beltránú El monte de Montjuich tenía en tiempos medievales una ladera húmeda y pantanosa, donde proliferaron los huertos de los frailes: *l´horta de sant Beltràn*, y otra ladera más seca, que recibió (y recibe) el nombre de *Poble Sec*. Ambas forman una extensa barriada que se extiende por la falda del monte Montjuich a lo largo de la Avenida del Paralelo. Dado que en dicha avenida proliferan los locales nocturnos visitados por los amantes de la vida alegre (*el Arnau, el Cómico, el Victoria, el Condal, el Talía, el Español, el Apolo...*) buena parte del golferío de la ciudad se ha concentrado en dicha zona. El *Paralelo*, llamado también el ***Broadway barcelonés*** o ***Vía del Pecado***, es también la calle de los vendedores ambulantes, ***"... verdadero escaparate de charlatanes y vendedores de toda clase de residuos, desde hojas de afeitar Iberia oxidadas hasta picadura de colilla de segunda boca..."*** (Vázquez Montalbán).

Palacio de la Generalitat

Frente al Ayuntamiento se alza este otro edificio, hoy sede de la Diputación Provincial. Su fachada principal es renacentista, presidida por una hornacina en la que un San Jorge da muerte al Dragón (San Jorge, o *Sant Jordi*, es el patrón de Catalunya, y desde tiempos medievales es muy frecuente representarlo de esta guisa). También este palacio tiene su fachada medieval, gótica y primorosa, que da a la calle Obispo.

En uno de los principales salones del palacio, (el Salón Sant Jordi) se encuentra una gran pintura al fresco, encargada por Prat de la Riba en 1917. Dicha obra no fue del agrado de sus sucesores, que decidieron ocultarla bajo plafones de tela que representan escenas de la historia de Cataluña. No se sabe exactamente qué secreto esconden las pinturas malditas, ni qué falta cometieron para ser condenadas de tal modo...



Proclamación del Estado Catalán

Montjuich, la montaña cuya silueta domina toda la barriada (y el puerto) tiene su parte ajardinada (*la Font del Gat*, un buen lugar para pasear con la novia y el novio), sus barracas de desheredados y su cementerio modernista, por cuyas extravagantes tumbas y panteones gustan de pasear por la noche aquellos que tienen carácter sensible y morboso. (**Ver en Cementerios el Cementerio nuevo**).

En la barriada de Pueblo Seco viven muchos cómicos y artistas de varietés. Algunos lo han llaman el *Monmartre barcelonés*, con los organillos de los músicos ambulantes tocando día y noches. También es el lugar de trabajo de *las pelonas*, nombre que reciben las prostitutas callejeras que trabajan de pie, satisfaciendo al cliente pegadas contra cualquier pared.

Barrio de la Casa Antúnez (aunque debería llamarse *Casa Túnez*, traducción literal de su nombre en catalán, *Can Tunis*). En este paraje, en los siglos XVI y XVII solían desembarcar los piratas tunecinos, a veces para saquear, pero muchas otras simplemente para comerciar o contrabandear con los del lugar. Esta barriada está situada junto al cementerio del SO, y es famosa por su *Hipódromo* (dominado por los castellanófilos del *Círculo Ecuestre*) y, cuando cae la noche, por ser lugar de reunión de lo más tirado de la prostitución callejera de la ciudad. Al pie del Montjuich, en el paraje conocido como el Morrot, las *"chicas"* (muchas veces, matronas) de *"la tierra negra"* (nombre con el que también se conoce a la zona) tienen la costumbre de satisfacer al cliente en la misma playa, si el tiempo acompaña.



Hostafranchs. Barrio de obreros, en su mayor parte inmigrantes, que se extiende a ambos lados de la carretera a Madrid. En todos estos barrios es frecuente encontrar descampados con hileras de barracas, chabolas construidas a la buena de Dios, pobladas por gitanos e inmigrantes, venidos a la ciudad desde otras partes de la península. Los que pueden, malviven trabajando para las fábricas de la periferia. Otros coquetean con la delincuencia (contrabando, pequeños hurtos, prostitución..). Son gentes que han llegado a Barcelona atraídas por el sueño de un trabajo bien pagado y una vida más fácil, y se han encontrado con una realidad de hambre y miseria. De cuando en cuando, la policía despliega un buen número de efectivos para acordonar uno de estos núcleos de chabolas y registrarlos, a la búsqueda de delincuentes. Por lo demás, suelen dejarlos en paz.

Extrarradios residenciales

Más allá de la ciudad, en los pueblos de Sarrià, Vallvidrera y Horta, se alzan las llamadas *torres*. Se trata de viviendas unifamiliares, de una o dos plantas, rodeadas de jardín, situadas estratégicamente en zonas residenciales. Aquí vive la burguesía acomodada: empresarios, banqueros, altos financieros... Evidentemente la vigilancia en estas zonas es constante, por temor a los atentados de los anarquistas. (Puesto que dicha vigilancia se compone en su mayor parte de guardaespaldas privados, más o menos al margen de la ley, eso significa que todo aquél que se pasee por la zona con un aspecto mínimamente obrero se expone a recibir, por lo menos, una paliza). Por la zona de Vallcarca se encuentra la finca de *Can Montaner*, llamada popularmente la *Muntanya Pelada*. Es propiedad de Eusebio Guell, que ha encargado al prestigioso arquitecto Antonio Gaudí el diseño de una ciudad jardín para la alta burguesía. Sin embargo, entre los patricios de la ciudad las atrevidas formas del arquitecto no son excesivamente populares, y solamente se han construido dos edificaciones.

La Universidad

El edificio data de 1872, y alberga a cuatro facultades: Filosofía y Letras, Ciencias, Farmacia y Derecho (con su sección de Notariado). En edificio aparte (el Hospital Clínico) se encuentra la facultad de Medicina.

El Born

Mercado central de la ciudad, situado al lado de la iglesia gótica de Santa María del Mar, junto al casco antiguo. Está formado por una estructura metálica techada, que alberga a los mayoristas de los diferentes productos de primera necesidad. Es un lugar siempre bullicioso, "*lleno de voces rituales de compra y venta y del cartelismo enunciativo del comercio mayorista*" (Vázquez Montalbán)

Casino del Tibidabo

Situado en las afueras de la ciudad, en el término de Vallvidrera, es un lugar de cita obligada para lo más selecto de la sociedad catalana: se puede jugar en él a todo tipo de juegos de azar, incluidos el póker, la ruleta y el baccará, actualmente de moda. El casino dispone también de una sala comedor cuyos platos no tienen nada que envidiar a los mejores restaurantes de Barcelona, y de un gran salón para fiestas y convenciones.

Asilo Naval

Anclada en el puerto se encuentra permanentemente la vieja corbeta Tornado, que alberga a un centenar de huérfanos de marineros que piensan dedicarse a la misma profesión que sus padres. En el buque-asilo se les enseña educación primaria, así como nociones de geografía y música.

EL IMPARCIAL

ESTE NUMERO HA SIDO REVISADO POR LA CENSURA MILITAR

1926

FALLIDO LEVANTAMIENTO CONTRA PRIMO DE RIVERA

Madrid, 25 de Junio.- En el día de ayer, y en la ciudad de Valencia, fue leído un manifiesto que pretendía provocar un levantamiento contra el general Primo de Rivera y su régimen político.

Participaban en dicha conspiración un variopinto grupo de descontentos, desde militares de alta graduación hasta políticos, intelectuales e incluso líderes obreros. La conspiración ha fracasado por falta de apoyo de los militares, que a la hora de la verdad han vacilado en dar un paso tan grave como es la insubordinación. El gobierno ha publicado una nota oficial que dice así:

Un corto número de personas, cegadas sin duda por pasiones, ambición o despecho, venían intentando desde hace unas semanas la organización de un complot fundándolo en que va transcurrido mucho tiempo sin gozar de las libertades ni del régimen constitucional puro. Añoran, por lo que se ve, los tiempos anteriores al 13 de septiembre, en que disfrutaba de eso y, además, del terrorismo, del separatismo, de la impiedad, del descrédito monetario, del desdén mundial, del desbarajuste en Marruecos y de la ruina y el abandono de la producción agrícola e industrial. Allá ellos con su parecer. La inmensa mayoría española demuestra a diario querer la perseverancia del Régimen y del Gobierno actual. Y quiere más: que se deje de consideraciones y debilidades y sea severo con los inconscientes y desalmados que pretenden perturbar la Patria en la hora augusta en que se reconstituye de tantos males como sufrió resignada...

A esta conspiración fallida, por lo oportuno de la fecha en la que intentó ser llevada a cabo, empieza a llamársela La Sanjuanada.

Cierre de Music Halls en la Ciudad Condal

Barcelona, 13 de Marzo

Ante las continuas protestas y denuncias de determinado sector de la población, las autoridades de la ciudad de Barcelona han clausurado cuatro cafés-concierto del Paralelo, concretamente los music-halls llamados Pompeya, Bataclán, Concert Apolo Y Royal Concert, debido a las inmoralidades que allí se cometían. Esperemos que tan enérgica medida sea imitada prontamente en otras capitales españolas.

Rendición de Abd El-Krim

Tetuán, 30 de Mayo

La rendición del caudillo rebelde rifeño Abd El-Krim ya es un hecho. Tras el desastre sufrido por las tropas marroquíes en Alhucemas el Septiembre del año pasado, el caudillo se encontraba prácticamente acorralado. La entrada de nuestras tropas en Targuist, el día 23 de Mayo, decidió a Abd El-Krim a abandonar la lucha y entregarse a los franceses el día 25 del mismo mes.

Distinción a don Francisco Verdugo Landi

Málaga, 12 de Junio

El ilustre periodista don Francisco Verdugo Landi, director de Nuevo Mundo y de La Esfera fue objeto del nombramiento de Hijo Predilecto de su ciudad natal, Málaga. La Corporación Municipal, en pleno, le ha hecho entrega de un artístico pergamino con el acuerdo de la concesión del entrañable título. El maestro de periodistas ha recibido en la capital andaluza numerosos agasajos de las autoridades, compañeros y amigos.

DEPORTES

Madrid, 28 de Junio

Se ha celebrado en la capital de España la gran prueba motorista nacional de 12 horas, en el circuito Navacerrada-Guadarrama. Oscar Leblanc ha sido proclamado vencedor absoluto.

FRUSTRADO INTENTO DE SECUESTRO DEL REY

París, 19 de Julio En el día de ayer la policía francesa detuvo a los conocidos terroristas anarquistas Francisco Ascaso y Buenaventura Durruti. Enterados del viaje que en la actualidad SS.MM los reyes de España están realizando por varias capitales europeas, llegaron a Francia con el propósito (según sus propias declaraciones) de secuestrar al rey para hacer caer la Dictadura). El plan se vino abajo porque sobre los anarquistas españoles pendía una orden de extradición, a causa de sus múltiples crímenes. Identificados por la policía, ésta pudo detenerlos, obligándoles a confesar su sucio complot. Fuentes no oficiales aseguran que el verdadero objetivo de los asesinos no era secuestrar al rey, sino asesinarlo, algo bastante más lógico teniendo en cuenta su habitual comportamiento.

ATENTADO A PRIMO DE RIVERA EN BARCELONA

Barcelona, 3 de Agosto

Al salir ayer de Barcelona, y ya muy próximo a la estación de Francia, el auto que conducía al presidente del Consejo, acompañado del capitán general y del señor Alvarez de la Campa, un hombre alto, delgado, como de treinta años, atravesó muy rápido la plaza de palacio empuñando, la mano en alto, una navaja puñal completamente nueva, y la arrojó fuertemente sobre el tablero lateral derecho, donde quedó clavada por un momento. El general Primo de Rivera mandó detener el coche, examinó unos instantes el arma, que entregó a un agente de Policía, y prosiguió su camino. En el acto el coche fue rodeado de un grupo popular que vitoreó al general. Al llegar a la estación, minutos después, supo que el agresor había sido detenido ofreciendo alguna resistencia. Por el momento, el general carece de detalles respecto a la condición del frustrado agresor; pero supone, por la forma poco preparada de la agresión, que se trata de algún exaltado que ha obrado por su cuenta. Considerando que Cánovas, el autor de la Constitución del 76; Dato, el iniciador de la Legislación Social, y Canalejas, el verbo de la democracia, murieron asesinados, no puede el general Primo de Rivera atribuir este loco intento a la política que representa, sino a la pasión que los gobernantes engendran siempre a los extraviados, por lo cual no tiene que pensar en modificar aquella en un sentido ni en otro. Este peligro es inherente a las funciones de gobierno, y lo han corrido siempre los que las han desempeñado, por lo cual no hay que dar al caso más importancia de la que tiene; pero requería esta nota informativa del suceso para evitar versiones exageradas o inexactas.

[redacted]

FRUSTRADA UNA INVASIÓN SEPARATISTA EN CATALUÑA

Barcelona, 4 de Noviembre

La policía francesa ha anunciado la detención de unas 93 personas acusadas de intentar cruzar la frontera española como avanzadilla de una invasión. Al parecer, el número de implicados ronda los 400. La figura central del complot es el ex-diputado y ex-coronel del ejército Francesc Macià, dirigente de Estat Català, partido de carácter abiertamente separatista.

Nota de obligada inserción

Madrid, 22 de Diciembre

Según un decreto publicado hoy por el Boletín Oficial del Estado los soldados españoles llamados a filas no podrán casarse mientras cumplan el período de servicio. Tal medida, según fuentes oficiosas, se debe a que el Estado quiere reducir en lo posible las pensiones vitalicias que se conceden a las viudas de guerra.

CRÓNICA DE SOCIEDAD

Madrid, 28 de Octubre

La capital de España ha registrado una actividad muy dinámica en todos los campos durante este mes. El día 1 se celebró la solemne apertura del curso en la Universidad Central. Poco después tuvo lugar la Fiesta del Libro, y el 12, la conmemoración del Descubrimiento de América, con el Día de la Raza. Dos fallecimientos de personalidades del teatro registra la primera quincena del mes. El día 8 desaparece el actor Mariano de Larra Ossorio, nieto de "Fígaro", y el 12 Eugenio Sellés, el insigne autor teatral, académico de la Lengua. También se han registrado celebraciones importantes como la colocación de la primera piedra del nuevo hospicio provincial de Madrid; la sesión inaugural de la V Asamblea Nacional de Practicantes, y las inauguraciones del Congreso de Obreras Católicas y de Aeronautica, coincidente, éste último, con la gran Exposición Universal de esta especialidad. Una novedad: Juan Belmonte rejonea en una corrida benéfica. Un homenaje: el que se tributa al ciclista Telmo García. Y un gesto de solidaridad hispánica: nuestro país va a iniciar una suscripción en pro de los damnificados por un ciclón que acaba de azotar a Cuba. El Gobierno encabeza la lista de donantes con 250.000 ptas.

†

23 de Febrero

Juan Ramón Francisco Llimona

En el día de hoy ha muerto el pintor catalán Juan Ramón Francisco Llimona, hermano del escultor José Llimona. Cultivó sobre todo la pintura de cuadros de género y costumbres piadosas. Entre sus obras destacan Esposa y madre, El párroco, La hija pródiga. También practicó la decoración mural, destacando, como más importante, las pinturas realizadas en la cúpula del camarín del monasterio de Montserrat.

†

1 de Junio

Antonio Gaudí

Tras una dolorosa convalecencia ha fallecido hoy en un lecho del hospital de la Santa Cruz de Barcelona el insigne arquitecto de fama mundial Antonio Gaudí. De entre sus numerosas obras, solamente dos bastarían para enaltecer su nombre como genio creador de un nuevo estilo arquitectónico: el Parque Güell y el inacabado templo de la Sagrada Familia. Nacido en Reus en 1860, sufrió a finales de mayo un desafortunado accidente en una céntrica calle barcelonesa del que ya no se repondría jamás.

Guía de Sevilla

"Tiene la ciudad de la Giralda, todo el prestigio de la belleza y de la gracia; en sus callejas, llenas de luz, y en sus plazas, inundadas de sol, como en sus jardines eternamente floridos, se refleja todo el encanto de la tierra y la alegría del carácter; parece especialmente formada para el placer y la fiesta..." (León Roch).

La ciudad de Sevilla está situada en una gran llanura, en la margen izquierda del Guadalquivir, extendiéndose a su derecha el *Arrabal de Triana*. Por las demás partes está cercada de bellísimos jardines, ampliados por el *Parque de María Luisa*. Su clima es muy benigno en cualquier estación, pues el termómetro suele oscilar entre 20 y 25 grados, aunque en Verano se han llegado a registrar 48° de temperatura, y en Invierno la temperatura ha llegado a los 5 grados centígrados.

Según el censo de 1920, hay en la ciudad 205.700 habitantes, población que se mantiene estable, ya que datos posteriores (1925) la cifran en 207.256 habitantes. Ciudad próspera, residencia habitual de muchos *señoritos* que quieren disfrutar del ambiente urbano sin tener que abandonar Andalucía, Sevilla ha sabido mantener cierto *provincianismo* encantador sin renunciar por ello al europeismo: no en vano, la ciudad ha sido designada como sede de la *Exposición Iberoamericana* de 1929.

Servicios Públicos

Transportes y Comunicaciones

Hay siete líneas de tranvía eléctrico en Sevilla, y todas ellas tienen su origen en la *Pza. de San Fernando*. La ciudad también cuenta con un buen servicio de automóviles y carruajes a las poblaciones vecinas, aunque está aún mejor surtida en lo referente a ferrocarriles, ya que es el auténtico eje de comunicación ferroviaria de Andalucía. En efecto, por Sevilla pasa el rápido Madrid-Cádiz, así como otras numerosas líneas: Sevilla-Mérida, Sevilla-Huelva, Sevilla-Carmona y Sevilla-Granada son las más importantes. En lo referente a carreteras, se puede llegar hasta ella por la carretera general de Madrid, o bien por la de Extremadura, que pasa por Triana. Evidentemente, hay una más que suficiente red de carreteras municipales y vecinales.

La ciudad también cuenta con puerto, pues el río Guadalquivir es navegable hasta Sevilla. Varias compañías navieras la enlazan con otros puertos de la península (Bilbao, Barcelona, Santander, Cartagena, Vigo entre otras), así como con otros puntos de Europa (Marsella) de Africa (Ceuta y Melilla) o de ultramar (Nueva York)

En las afueras de la ciudad hay un Aeropuerto, el de *la Tablada*, desde el cual la Compañía Española de Tráfico Aéreo realiza vuelos regulares a Larache.

Alojamiento

El hotel más lujoso de Sevilla es sin duda el *Gran Hotel de Madrid*, instalado en el palacio y casa solariega de los condes de Gelves. En sus salones y habitaciones posee suficientes cuadros, esculturas y otras obras de arte como para ser considerado museo por méritos propios. Otros hoteles de la ciudad son (de mejor a peor): *Hotel Alfonso XIII, Hotel Betis, Cecil Hotel, Hotel Continental, Hotel Cortés, Hotel Cuatro Naciones, Hotel España, Hotel Esper, Hotel Europa, Hotel Francia, Gran Hotel de Oriente, Hotel Lyon d'Or, Hotel Royal y Hotel Suizo.* También abundan las fondas y las casas de huéspedes, y los bolsillos poco llenos pueden recurrir a los castizos (y baratos) *corrales de vecindad (ver descripción en Barrios de intramuros).*



Hospitales

En lo que se refiere a la sanidad, la localidad cuenta con la *Policlínica de la Facultad provincial*, la *Clínica Dental Municipal*, las clínicas *de Santa Isabel* y *Nuestra Señora del Carmen, Instituto de Higiene Murga, Dispensario Médico de la Cruz Roja* y *Real Dispensario Antituberculoso.*

Beneficencia

Existen los *Asilos Nocturnos*, de ancianos desvalidos (atendidos por las hermanitas de los pobres), de la Asociación Sevillana de Caridad, de San Cayetano, del Hospicio provincial, de San Fernando y de la Santísima Trinidad, entre otros.

Cementerios

El más importante es el de *San Fernando*, situado al Noreste de la ciudad. Carece de nichos, por lo que todas las inhumaciones se practican en tierra firme. Otros cementerios son el de *San José*, al oeste del barrio de Triana; el de *Capuchinos*, en el antiguo convento del mismo nombre, reservado a los no católicos; y el de los *Canónigos*, en el prado de San Sebastián, donde solamente son enterrados, en lujosos mausoleos, clérigos pertenecientes al Cabildo Catedral.

Prensa Diaria

Los principales periódicos y revistas sevillanos son: *El Liberal, El Noticiero Sevillano, El Correo de Andalucía,*

Casas Consistoriales (Ayuntamiento)

Su fachada y parte de sus estancias corresponden al antiguo convento de San Francisco (siglo XVI). En su interior hay que destacar las salas *Capitular* (donde antiguamente se reunía el capítulo o asamblea de los monjes) y la del *Archivo Municipal*. En este edificio se encuentra también el *Museo Arqueológico Nacional* de la ciudad.

Universidad

Edificio del siglo XVI, ha sido muy reformado, en especial durante el siglo XIX. Merecen especial atención su *Templo*, construido por la Compañía de Jesús, en el que hay numerosas obras de arte de Alonso Cano, Francisco Pacheco y Pedro Afán de Ribera, entre otros; la *Sala de Actos*, adornada con cuadros de Zurbarán, Carduccio, Pacheco y otros; el *Despacho del Rector*, también decorado con pinturas y bustos de artistas famosos; y la *Galería de Retratos* de hijos ilustres de la Universidad, donde están inmortalizados por pintores de reconocida fama aquellos antiguos alumnos que han destacado en la vida tras su paso por las aulas de la institución. Desde 1842 se halla establecida en sus galerías altas la *Biblioteca Provincial y Universitaria*, con más de 80.000 volúmenes. También está instalado en el recinto universitario el Museo de Historia Natural.

Revista Bética, The Heraldic, Revista Comercial e Industrial, Revista Médica de Sevilla, Revista de los Tribunales, The Unión, Vida y Ciencia, Los Sucesos Semanales, La Unión, Boletín Eclesiástico del Arzobispado y *El Adalid Seráfico.*

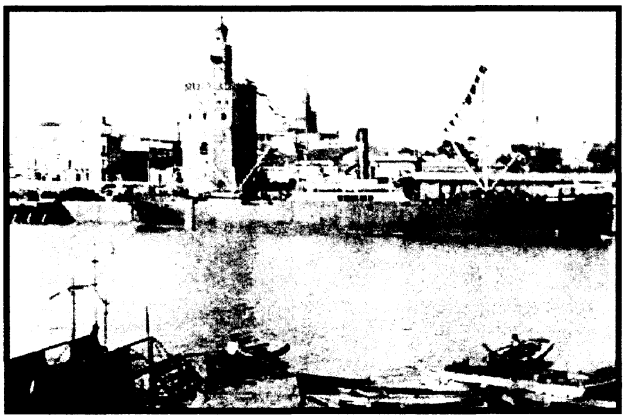
Bibliotecas

Las más importantes de la ciudad son: la de *La Academia de Medicina y Cirugía*, del *Archivo de Indias*, del *Casino Militar*, de *las facultades de Derecho*, la de *Filosofía y Letras*, del Palacio Arzobispal y la *Popular* de Triana.

Archivos

En Sevilla hay varios archivos dignos de mención: *el del Arzobispado* (de documentación eclesiástica y religiosa); *el Municipal* (de documentación básicamente administrativa) y *el Archivo de Indias*, situado en la que fuera la antigua *Casa de Contratación*. Durante años, desde este edificio se gestionó toda la administración y burocracia de las extensas posesiones españolas de ultramar, y los innumerables legajos de documentación que allí se esconden guardan mil y un tesoros para el erudito que se atreva a bucear en sus misterios...

Información sobre ciudades legendarias, galeones hundidos, tesoros escondidos, informes inquisitoriales sobre cultos y herejías extrañas, declaraciones de conquistadores y narraciones indígenas esperan, mientras son roídos por las ratas y por los años, a que alguien las encuentre. El Archivo se divide en once departamentos o colecciones: Real Patronato, Consejo de Indias y Ministerios, Casa de Contratación, Consejo de Indias, Papeles de Justicia de Indias, Escribanía de Cámara, Secretaría de Arribadas, Papeles de Correos y Papeles de Estado.



Museos

Principalmente tres: *Municipal* (también llamado *Museo Arqueológico Nacional*); el de *Historia Natural* (en la universidad, que cuenta con interesantes especímenes botánicos, zoológicos y minerales, entre los que destaca el meteorito caído en la localidad asturiana de Cangas de Onís) y de *Bellas Artes y Arqueología*.

Cuerpos de Seguridad

Sevilla cuenta con Capitanía general, Comandancia de Marina, Comandancia general de Artillería y de Carabineros, Subinspección de la Guardia Civil, Comandancias de la Guardia Civil de Caballería e Infantería y Comandancia de Ingenieros. También con fábrica de Artillería, pirotécnia y maestranza de Artillería y Aviación Militar, Cuarteles de Artillería, Carabineros y Guardia Civil; el del regimiento de Infantería de Granada; el de la jefatura de transportes y propiedades militares; el del regimiento de Caballería de Alfonso XII, el del regimiento de Infantería de Soria y el de Zapadores y Minadores.

Diversiones y espectáculos

Teatros y Cinematógrafos

Sevilla cuenta con los teatros de *El Duque, Portela, Llorens, Salón Imperial* y de *San Fernando*. En ellos se hacen representaciones escénicas y también sirven, fuera de temporada, como salas de cine.

Deportes

Funcionan en la ciudad varias sociedades deportivas, entre ellas la *Real Sociedad Automovilística* (con más de 1.400 socios), la *Federación regional de Fútbol* y la de *Tenis*.

Toros

Evidentemente, en la ciudad no podía faltar la Plaza de toros, llamada *La Maestranza*, donde en temporada realizan su faena los mejores diestros del país.

Prostitución

Burdeles (o casas de huéspedas, como se les conoce en la ciudad) hay pocos en Sevilla, pues las autoridades, presionadas por los sectores más mojigatos de la sociedad, les ponen todo tipo de trabas e impedimentos legales, amén de un fuerte número de tasas. En cambio, abunda la

Cárcel Pública

Se halla instalada en el ex convento de Santa María del Pópulo, (por lo que se la conoce como *cárcel del Pópulo)* en el barrio del Baratillo. Es un edificio ruinoso, donde las instalaciones higiénicas y sanitarias brillan por su ausencia y en el que las condiciones de vida son simplemente infrahumanas, indignas de un país civilizado.

Casa de la Moneda

La antigua fábrica de la moneda ocupa parte del antiguo Alcázar medieval. En tiempos de Carlos III (siglo XVIII) sufrió importantes reformas, instalándose nuevas forjas, hornos, etc. De esa época mantiene aún una horrorosa fachada de mármol con columnas de estilo jónico. El estado cerró la Fábrica en 1869, y desde entonces el edificio ha sido propiedad de varios particulares. La imaginación popular ha tejido la leyenda de que en algún rincón de los subterráneos del edificio hay un fabuloso tesoro de monedas de oro y plata, escondido en 1808 para que no cayera en manos de los franceses.

Fábrica de tabacos

Se trata de un gran edificio de planta cuadrangular, con una fachada en la que se alza un frontón rematado por una estatua de la Fama. En su interior hay tres salas: de puros, de pitillos y de picadura. Cigarros y cigarrillos se lían a mano Trabajan en el establecimiento unas 800 mujeres, en su mayoría muy jóvenes.

En los meses de verano el calor llega a ser asfixiante, por lo que suelen trabajar muy frescas, con poca ropa encima. Por ello los porteros y conserjes se ganan un buen sobresueldo dejando pasar a algún que otro mirón curioso para ver a su antojo algún que otro escote o parte de la espalda desnuda. Las trabajadoras cobran según su rendimiento, y las más habilidosas pueden llegar a sacarse 3 ptas. diarias. Dicen las gentes, aunque no es verdad, que los puros más caros, hechos con el mejor tabaco, y que desprenden el aroma más sensual, los lían solamente gitanas guapas frotándolos contra la parte interna de sus muslos...

prostitución clandestina, desde la zorra callejera (*pajillera*, la llaman) que aborda a sus clientes en las estaciones de tren, en los muelles o en la puerta de los cafés o teatros, hasta la prostituta de lujo (llamada en el argot hispalense *comprometida*), que suele frecuentar los lujosos cafés y restaurantes de estilo parisino de la Alameda, siendo abordada discretamente por los posibles clientes. Entre una y otra se encuentran las "actrices" que cantan y bailan (muchas veces, francamente mal) en los cafés teatro y en ciertos tablaos, que se dejan invitar por los clientes y que a menudo terminan la jornada en la cama de alguno de ellos. Un ejemplo típico de este tipo de locales es el café cantante llamado *El Burrero*.

Otros centros de prostitución son las ventas situadas en las afueras de la ciudad, teóricamente bares y restaurantes, que disponen de reservados carísimos (unas cinco ptas) con mesa mantel, sillas, jofaina y cama, en los que los señoritos acostumbran a llevar a sus amantes (o a sus comprometidas). Las ventas más populares en éste sentido son las de *Eritaña, Antequera y Pinichi*.

Zonas y lugares de interés

Puerto

Abarca el tramo del río Guadalquivir que va desde el puente de Triana hasta la Punta de los Remedios, y su muelle tiene más de 1.400 m. de longitud. A él llegan habitualmente barcos de vela, que han de realizar buena parte del trayecto por el río a sirga (cable) ya que no es fácil usar el aparejo en las revueltas del Guadalquivir. No obstante, también se ven de cuando en cuando vapores de poco calado, pues el fondo del puerto, en bajamar, apenas tiene 4 m. de profundidad. Actualmente se están realizando obras para ensanchar el canal, con el fin de que puedan acceder a él barcos mayores.

Pese a que buen número de pasajeros van y vienen por su muelle (ver **transportes y comunicaciones**) el puerto de Sevilla es principalmente comercial: los barcos se llevan del puerto aceite de oliva, aceitunas, corcho, minerales, frutas, cereales, vino, sal... y abastecen la ciudad y la comarca con cal, cemento, carbón, combustibles líquidos, madera, hierro, acero... Por ello siempre hay trabajo para un par de brazos fuertes a la hora de cargar y descargar mercancías... ¡Pero cuidado! Que no piense el visitante que le será fácil ganar un dinero extra el puerto de Sevilla. Pues los estibadores están organizados en cofradías religiosas, y el que no pertenezca a una de ellas, mal lo tiene para conseguir trabajo y cobrar el jornal... sin tener un accidente. La *Capitanía del puerto*, desde donde se controla toda esta frenética actividad, está situada en la histórica *Torre del Oro*, que data de tiempos de los árabes, según unos, y de los romanos, según otros.

Barrios de Intramuros

La parte más antigua de Sevilla es la que antiguamente se encontraba dentro de las murallas (ya derribadas). Un recinto de aproximadamente unos 19 km, que en su mayoría es un entramado de callejuelas estrechas y torcidas, con plazas pequeñas e irregulares, herencia del largo dominio musulmán durante la época medieval. Con todo, se han abierto calles más anchas aquí y allá, y se han derribado edificios para construir plazas (como la de la Constitución) que proporcionen cierto desahogo urbanístico.

Los modernos edificios de vecinos son en estos barrios bastante raros. La casa típica de Sevilla suele ser de tres cuerpos, encalada de un blanco reluciente, y a menudo con galerías, azoteas y miradores adornados con flores. Quizá la principal característica de esta construcción sea su patio interior, encalado de blanco, con azulejos en los zócalos y con una fuente o un pozo en el centro.

Al contrario que otras ciudades, muchas familias acomodadas siguen viviendo en la parte vieja de Sevilla. Los Condes de Santa Coloma y de Lebrija, los señores de Medina Garvey y otros miembros de la más rancia aristocracia andaluza siguen viviendo (todo el año, o al menos parte de él) en los palacios y casas solariegas de sus antepasados, evidentemente más o menos restauradas y rehabilitadas. También ha imitado su ejemplo algún que otro burgués enriquecido, con ganas de ser admitido en el Gran Mundo. Con todo, la mayor parte de las viejas casonas del barrio viejo se han convertido ahora en *corrales de vecinos*, donde viven los más humildes. Se trata igualmente de casas solariegas de varios siglos de antigüedad, evidentemente poco o nada restauradas, en las que viven varias familias, una en cada sala. No hay agua corriente, pero los vecinos tienen derecho a sacar toda el agua que quieran del pozo del patio. Tampoco hay aseos: para hacer sus necesidades, han de usar orinales, y vaciarlos en un rincón del huerto donde también se deposita la basura. Un pequeño lavadero comunitario completa el conjunto. Por supuesto, también carecen de luz eléctrica. El alquiler de una sala suele fluctuar entre 5 y 15 ptas al mes, según el tamaño y las condiciones de la vivienda. Se encarga de cobrar los alquileres y de mantener el orden los caseros, personas de confianza del dueño de la casona, que por cumplir estos deberes tienen alojamiento gratis. Los habitantes de un corral de vecinos también están obligados a blanquear las paredes del edificio y a mantenerlo razonablemente limpio.

Barrios de extramuros

Se trata de barrios que se construyeron más allá del cordón de las murallas, que conservan sus nombres especiales y esa cierta individualidad que tienen todos los arrabales. Las calles son más anchas, y los modernos edificios de pisos más numerosas. Hasta las blancas casas típicas sevillanas son diferentes que en la parte vieja: más modernas y algo más bajas y pequeñas. Dichos barrios son: *Los Humeros*, antiguo barrio de pescadores, donde aún viven varias familias dedicadas a ese oficio. En este barrio se encuentra la estación de ferrocarril; *El Baratillo*, donde hay sobre todo almacenes de maderas, hierro, efectos marítimos, etc, además de una numerosa población de jornaleros y trabajadores; *La Macarena*, uno de los barrios más humildes de Sevilla; *La Cestería*, otro barrio pobre; *San Roque*, que al contrario que los anteriores es barrio de clase media, más o menos bien situada; *San Bernardo*, prácticamente una colonia militar, pues la mayor parte de sus habitantes son soldados de cierta graduación, familiares de éstos o trabajan más o menos directamente para el ejército. En éste barrio se encuentran la fundición de artillería y la fábrica de Pirotecnia militar. Para terminar, el *barrio de Triana* es el más populoso (y popular) de toda Sevilla. Situado en la ribera derecha del Guadalquivir, está unido a la ciudad por un hermoso puente de hierro. Buena parte de sus habitantes son gitanos, y según dicen no todos sus vecinos son tan honrados como debieran.



EL NOTICIERO BILBAINO

DIARIO IMPARCIAL, DEFENSOR DE LA UNION VASCONGADA

1927

SUCESO DRAMÁTICO EN MADRID

Madrid, 5 de Enero

En la glorieta de Bilbao ha tenido lugar en el día de ayer un suceso entre cómico y trágico: Un tranvía se llevó por delante a un coche fúnebre que, imprudentemente, se cruzó en su camino. El coche volcó, cayendo al suelo el féretro que transportaba. Este se rompió, dejando a la vista de todos el cadáver que transportaba. Los presentes, horrorizados por la escena, querían apalear al imprudente cochero, el cual se plantó diciendo que a él, "no le pegaba ni su padre". Evidentemente, los nervios se excitaron, y acorralado por la muchedumbre (que amenazaba con lincharle) el empleado de pompas fúnebres echó mano de una pistola que llevaba y la emprendió a tiros con los atacantes. La muchedumbre, ante la posibilidad de ir a hacerle compañía al difunto (que seguía tirado en el suelo) decidieron poner los pies en polvorosa, quedando pronto la calle desierta...

RECOMENDAMOS A NUESTRO MUNDO ELEGANTE EL DELICIOSO CHOCOLATE *Bourneville de Cadbury*

MISTERIOSO SUCESO EN EL CEMENTERIO MUNICIPAL

Segovia, 18 de Diciembre

Empezó ayer a circular por esta ciudad una noticia, que tuvo el privilegio de servir de pábulo a la conversación general.

Referíase, con detalles que horrorizan, que el sábado fue conducido al Cementerio un niño de cinco años cuyo cadáver no fue sepultado debido al mal tiempo reinante. Añadíase que al ir a enterrarlo al día siguiente los sepultureros oyeron llorar y gemir al que se suponía cadáver, y que descubierto el ataúd se encontró la infeliz criatura tiritando de frío y bañada en lágrimas. Se llamó rápidamente a un médico, que poco pudo hacer para librar al niño de la muerte, que sobrevino al poco por pulmonía. Y sin embargo, la defunción del niño había sido inscrita en el registro Civil mediante todas las formalidades previstas por la ley, incluida la certificación de un facultativo, que añadió que *el cadáver que examinó presentaba ya señales de descomposición.*

PARTE OFICIAL DE LA GUERRA DE MARRUECOS

Melilla, 23 de Febrero

Continúa el avance por la kabila de Beni-Aros. La columna de Ketama cruzó el río Anses, ocupando Maka-Chied. La columna Capaz se encuentra en el Zoco el Yebel de Tamarrout. Todas las columnas han enlazado entre sí, y con estos movimientos puede considerarse terminada la campaña de Senhaya y Ketama y se comenzará en el territorio de Melilla la intensa labor de organización política y militar que precisa.

ADJUDICADO EL MONOPOLIO DE PETROLEOS

Madrid, 15 de Octubre. El Gobierno, a raíz de una iniciativa del ministro José calvo Sotelo, ha concedido el monopolio del petróleo en España a la Compañía Arrendataria del Monopolio del Petróleo S.A. (CAMPSA), compuesta por capital de un consorcio de grandes bancos nacionales y capital del Estado. La medida, que reportará grandes beneficios a la Hacienda Pública y evitará la especulación con el producto, ha sido duramente criticada por las grandes compañías internacionales, que ven como se cierra un mercado potencial en expansión y desarrollo constantes.

¡REYES! ¡PADRINOS!

No olvidéis dejar a vuestros pequeños, junto con los juguetes, una póliza de seguros de ***El Porvenir de los Hijos***, cuyo regalo os agradeceréis el día en que se casen o formen estado religioso.

TRASPASO TIENDA. Barrio de Gracia. Dos puertas, ocho mostradores, alquiler 17 duros, vendo por 12.000 ptas.

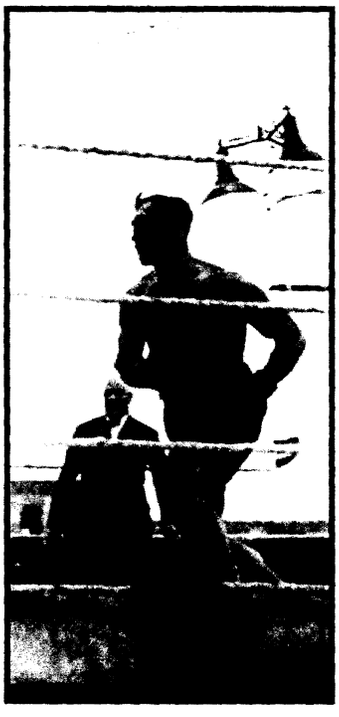
Deportes

14 de Febrero

El día de ayer se disputó en Bilbao una carrera *cross-country* que ganó Palma, ex-campeón de España, que hizo los 9 km. en 28 km. y 16 segundos.

26 de Febrero

El boxeador vasco Paulino Uzcudun ha ganado por puntos al danés Hansen en Nueva York



Nuevos cambios monetarios internacionales

Madrid, 3 de Abril

El Banco de España ha hecho publica la nueva lista de cambios de moneda, una vez realizados los pertinentes ajustes ocasionados por las diferentes economías internacionales:

1 Dólar americano:	7'41 ptas.
1 Libra esterlina inglesa:	36'23 ptas.
100 Francos franceses:	29'35 ptas.
100 Liras italianas:	38'95 ptas.

Cartas de los lectores

Oviedo, 31 de Octubre

No puedo por menos que, llevado de mi acentuado sentir patriótico, deplorar la triste situación en que se halla éste nuestro amado país.

Mientras el resto de las naciones europeas, pese a la sangrienta guerra que las ha asolado, están empeñadas en el camino de la modernización (que trae el bienestar a toda la población), aquí seguimos inmersos en el pasado. Apenas algunos núcleos industriales (Barcelona y Bilbao) y mineros (Asturias y parte de Andalucía) rompen el paisaje de una agricultura atrasada y un analfabetismo e incultura generalizados.

Creo yo que los que en éste país tienen suficiente dinero o poder para ello, deberían hacer un esfuerzo y fomentar nuevas técnicas y nuevas industrias que sacarían a España de su atraso. No seré yo quien critique las fiestas de alta sociedad, ni las vacaciones en famosas playas, ni los coches y mansiones lujosas u otros dispendios en que los miembros afortunados de la clase alta gastan sus fortunas, pero desearía que miraran por el bien común para aupar a éste país al lugar que le corresponde entre las más avanzadas y poderosas naciones.

Con la esperanza de que estas pobres líneas puedan contribuir a inducir un favorable cambio en nuestra sociedad y agradeciéndole el espacio que gentilmente me brinda en su publicación (de tan digna dirección) me despido cordialmente de usted.

¿DESCUBIERTA LA MÍTICA TARTESSOS?

Sevilla, 12 de Agosto

En Cabezo Negro de Mazarr n se ha encontrado un nuevo tesoro, formado principalmente por vasijas de terracota y joyas, que los expertos ya no dudan en identificar con la mítica ciudad perdida de Tartessos, de la que hablaron los clásicos griegos y que aparece citada en la Biblia. El prestigioso arque logo alemán Adolf Schulten, que piensa dedicar su vida al descubrimiento, de ser preciso, afirma que la legendaria poblaci n debe estar enterrada en algún punto del pintoresco Coto de Doñana. óuentes oficiosas afirman que el gobierno español le ha prometido la Gran Cruz de Alfonso XIII si efectivamente sus prospecciones tienen éxito.

BORDADOS DE LUJO

Nos hemos enterado con gran satisfacción de que en los talleres de bordados a mano y lencería de lujo de Madison Bordoy están trabajando manos maestras en el bordado y confección de regios juegos interiores y ropa de casa que, para S. M. la reina Doña Victoria, está confeccionando la acreditada casa.

¡Nuestra sincera enhorabuena!

Concesión del monopolio del tabaco

Madrid, 5 de Agosto

El Gobierno ha adjudicado el monopolio del tabaco para Ceuta y Melilla al financiero mallorquín Juan March. La decisión ha provocado duras críticas en diferentes sectores, sobre todo porque el beneficiario es propietario de la compañía naval Transmediterránea, que enlaza la península con ambas ciudades.

INYECCIÓN SALVAT

El mejor específico para la curación de flujos, así en el hombre como en la mujer. Reuma, Herpes, Venéreo... si se sospecha que existe en la sangre alguno de estos humores, causa de la mayor parte de enfermedades, depúrela con las Grajeas Universales, según ***la fórmula del Dr. Salvat***. Éste precioso depurativo obra sin irritar ni debilitar las fuerzas, y no hay mal sostenido por algún virus que se resista a tan poderosa medicación.

Guía de San Sebastián

El nombre del Gran Casino de San Sebastián va íntimamente unido a la ciudad para quienes la consideran como población de recreo y diversiones (...) Por la noche (...) se ven deslizarse por sus salones a damas, políticos, aristócratas y elegantes de vida desconocida o sospechosa que de todo el mundo vienen (...) Casino de San Sebastián, aspiración culminante para muchos, sueño que no se ha de realizar para muchos más (Serapio Mújica)

Situada a orillas del mar Cantábrico, esta ciudad de 63.317 habitantes (según censo de 1926) ha sabido desde siempre labrar su fortuna gracias al mar: durante el siglo pasado fue puerto comercial de primer orden, eslabón imprescindible de nuestro comercio con Ultramar. La desgraciada pérdida de nuestras posesiones americanas podría haber supuesto la ruina de ***Donosti*** (nombre euskera de la ciudad, aún empleado entre los pescadores y demás clases populares), pero la ciudad se salvó gracias a la cada vez más extendida costumbre de pasar los meses de mayor calor lejos de la capital. Ya la reina Isabel II, desde mediados del siglo pasado, gustaba de pasar el estiaje en San Sebastián, gozando del frescor de sus aires y de sus aguas. Evidentemente, junto con la realeza llegó la aristocracia, y tras ella la burguesía, siempre imitadora de las modas de sus mayores. Por todo ello, San Sebastián es hoy una ciudad rica, abierta y acogedora, un lugar selecto de veraneo, donde cada año acude la aristocracia de toda Europa sabedora de que encontrará el lujo y el confort que se merece. Durante el resto del año, la ciudad descansa en un suave letargo, reponiéndose del bullicio de las fiestas de los privilegiados, ofreciendo para los esporádicos visitantes un remanso de calma y tranquilidad...

Servicios Públicos

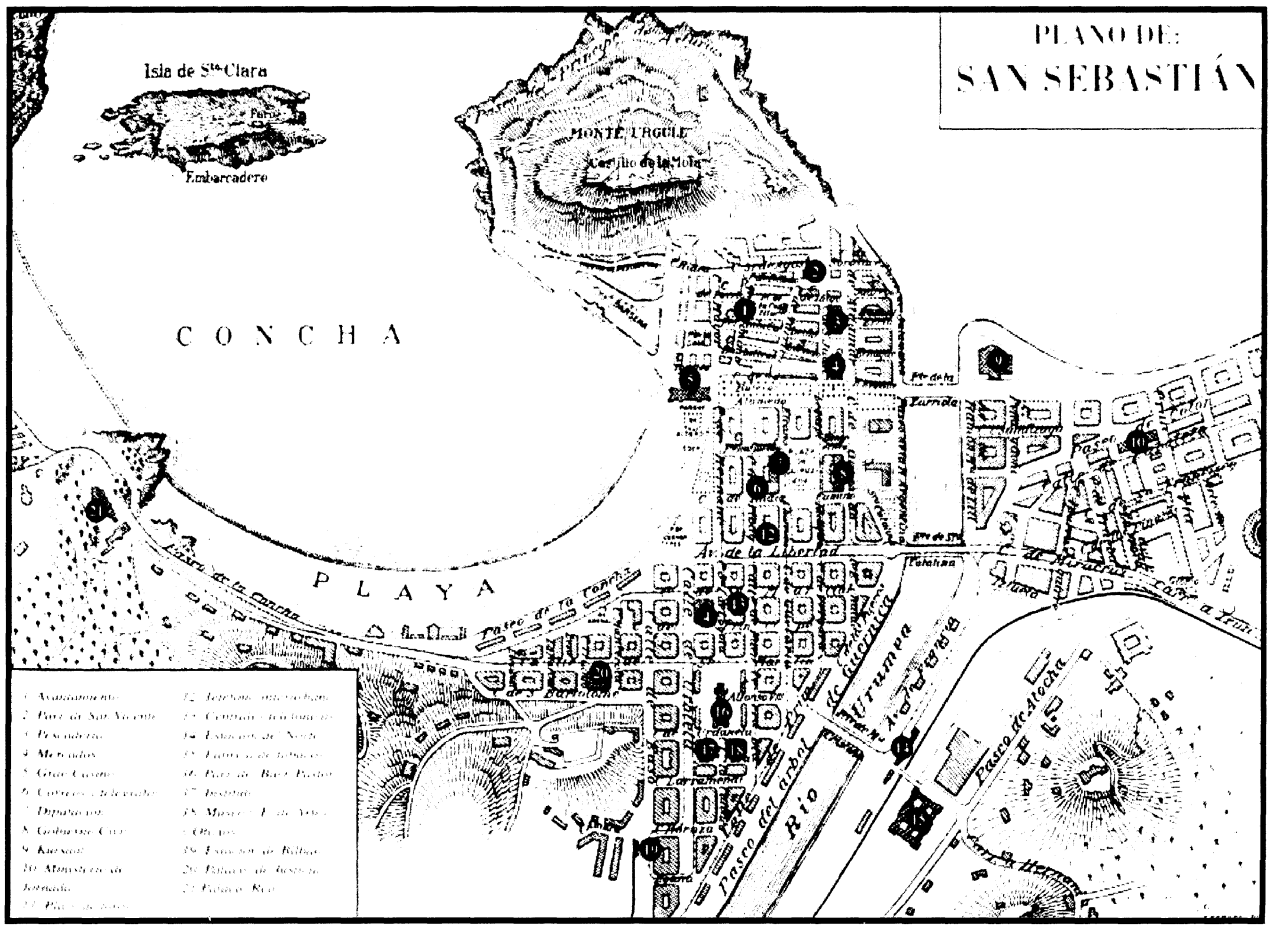
Transportes y Comunicaciones

La mejor y más cómoda manera de llegar hasta la ciudad es mediante los trenes de la compañía de Ferrocarriles del Norte. Hay tres servicios de ***rápidos*** que realizan el recorrido Madrid-San Sebastián, Barcelona-San Sebastián y París-San Sebastián, sin apenas paradas y con el máximo confort que puede ofrecer un billete de primera clase. Otros servicios más modestos, usados sobre todo para transporte de mercancías y correos, cubren las líneas Bilbao-San Sebastián y Hendaya-Irún-San Sebastián.

Evidentemente, también se puede llegar a la ciudad por carretera (la excelente carretera de Madrid a Irún está en funcionamiento desde 1847), pero es totalmente desaconsejable hacerlo por mar: el puerto, de escaso calado, raramente se utiliza para algo más que fines comerciales.

La ciudad cuenta con dos líneas de tranvías urbanos: ambas salen de la Pza. de la Alameda, pero mientras que una se dirige hacia la Estación de tren de Amara la otra tiene su final en el barrio de Gros.

Conviene destacar también que en San Sebastián está situada la administración principal de Correos de Guipúzcua, (donde se concentran todas las cartas de la provincia, para su posterior clasificación y distribución). Ello garantiza que las cartas enviadas a nuestra ciudad (o desde ella) llegarán a su destino con varios días de antelación respecto a las expedidas en los pueblos de las cercanías. Para terminar, San Sebastián cuenta con una red telefónica de funcionamiento automático (sin centralita ni operadora) desde el 13 de Junio de 1926.



Alojamiento

El mejor y más lujoso hotel de la ciudad es sin duda alguna el *Hotel Mª Cristina*, construido en 1912 por el arquitecto Francisco Urcola. La creme de la creme de la sociedad se aloja siempre allí, por lo que no es fácil tener el privilegio de pasar una noche en una de sus carísimas suites. Con todo, no hay nada más chic que ser invitado a tomar el té en uno de sus salones. Otros hoteles de excelente calidad son *Hotel Continental, Hotel de Londres, Hotel Ezcurra, Hotel Central, Hotel Arana, Hotel Aramendi, Hotel Majestic.* Para los bolsillos que no pueden permitirse lujos excesivos hay fondas y pensiones a precios razonables repartidos un poco por todo San Sebastián, y si lo que uno quiere es simplemente un techo sin demasiadas goteras y una cama más o menos cómoda (que no limpia) siempre puede encontrar por pocas monedas alguna fuenducha en la ciudad vieja, más allá de la Alameda, donde podrá pasar la noche sin que le hagan preguntas.

Hospitales

Consultorios y clínicas particulares (es decir, de pago): Gozan de merecida fama el Concultorio de San Ignacio, la Clínica de Nuestra Señora de las Mercedes, y especialmente la Clínica del doctor Leremboure, de fama internacional.

Hospitales de beneficencia (sanidad pública): *Hospital de San Antonio Abad*, al pie del Monte Ulía; *Sanatorio antituberculoso de Nuestra Señora de las Mercedes*, situado lejos de la ciudad, en el valle de Loyola.

Prensa diaria

La constituyen los periódicos matutinos *La Voz de Guipúzcoa*, el más antiguo, de ideas republicanas; *La Constancia*, nacionalista; *El Pueblo Vasco*, independiente; y *El País Vasco*, de carácter más conservador. Los periódicos de la tarde son *La Noticia* y *La Prensa*. Todos los domingos sale el semanario *Argia*, redactado exclusivamente en lengua vasca y muy difundido entre las clases populares. Salen regularmente otras dos revistas dedicadas a asuntos históricos y literarios propios del país: *Revista Internacional de Estudios Vascos* (trimestral) y *Euskalerriaren Alde* (mensual, escrita en castellano y vascuence).

Bibliotecas

La biblioteca más importante de San Sebastián es, con diferencia, la *Biblioteca Pública Municipal*. Situada en el mismo edificio que la Escuela de Artes y Oficios. Inaugurada en 1874, se ha visto, enriquecida con diversas donaciones particulares, entre las que ha destacado recientemente la donación del duque de Mandas, que legó todos sus libros a la biblioteca, donde han sido instalados en un salón independiente. Otras bibliotecas que merecen ser citadas son: *La Biblioteca de la Sociedad de Estudios Vascos*, la del *Círculo Easonense*, la del *Ateneo* y la del *Instituto*.

Museos

Museo Municipal de San Sebastián

Museo de carácter Histórico, Artístico y Arqueológico. Inaugurado en 1911 por el rey Alfonso XIII, consta de dos salas de Arte Antiguo, otras dos de Arte Moderno, y otras secciones de Arqueología, Prehistoria, Numismática, Prehistoria y de Historia de San Sebastián. Anexo a este museo está el *Museo Etnográfico Vasco*, que contiene 28 secciones con más de 3.000 objetos de la cultura popular Euskera.

También es digno de mención el Museo Naval. Situado en la calle de Soraluce, pueden observarse en él reproducciones de barcos célebres, modelos de embarcaciones, retratos de navegantes guipuzcuanos, trajes de los marinos, objetos y recuerdos procedentes del Consulado naval de San Sebastián y de la célebre Compañía Guipuzcuana de Caracas. Hay además colecciones de aparatos de pesca, harpones, redes, etc...

Palacio de la Diputación

Situado en la plaza Guipúzcua (ciudad nueva). Se trata de un edificio de "serenas y grandiosas proporciones". Tiene una arcada general en toda su longitud. Sobre la arcada se apoya una gran imposta, que en el cuerpo central sirve de base a una serie de columnas de orden corintio, exentas unas y adosadas otras. Dichas columnas alcanzan la altura de los pisos principal y segundo, y sostienen un entablamiento en cuyo friso se registran los nombres de *Oquendo, Legazpi, Urdaneta, Luzo* y *Elcano;* el entablamiento está coronado por un ático adornado por pequeñas pilastras que separan los bustos de los guipuzcuanos ilustres a que corresponden los apellidos del friso. En el hueco central del pabellón se encuentra un gran escudo de Guipúzcua.

El edificio tiene en su fachada siete puertas. Cinco son de hierro fundido, las tres centrales conducen al vestíbulo de honor y dos laterales que conducen a las *oficinas de la Diputación* y de la *Caja de Ahorros Provincial.* Entre esas cinco puertas hay intercaladas otras dos, de roble tallado: una da a la entrada del *locutorio público del teléfono provincial* y la otra al despacho de la *Administración de Arbitrios.*

Como ya se ha dicho, las puertas centrales conducen a un vestíbulo, del que arranca una gran escalera de mármol de Carrara, con balaustrada de piedra de Angulema y bronce, estilo Renacimiento. La bóveda de la escalera es una cúpula adornada con pinturas alegóricas. Dando luz a la escalinata hay un notable ventanal de 45 m2, en cuya vidriera se ha reproducido el momento en que Alfonso VIII de Castilla juró los fueros de Guipúzcua. La escalera desemboca en el *vestíbulo de honor* propiamente dicho, al que se abre la puerta del *Salón Principal de la Diputación,* destinado a actos solemnes de carácter público. El techo es artesonado, las paredes está tapizadas y con zócalos de madera, hasta el suelo es de maderas finas. En los días de gran solemnidad escalera y vestíbulo se adornan con flores, los *miqueletes* (especie de policía autonómica) forman guardia de honor en descansillos y vestíbulos, y se toca el *Agur Jaunak* (himno de la Diputación) mientras los invitados suben por la escalera hasta el Salón.

En este mismo piso se hallan el *Salón de Sesiones,* los despachos del presidente y del vicepresidente de la Diputación, varios salones para comisiones, la biblioteca de la Diputación y el *Salón Elcano,* creado con motivo de los actos realizados en 1922 para celebrar el IV centenario de la Primera Vuelta al Mundo. En este salón, entre otros, hay un retrato de Elcano pintado por Ignacio Zuloaga, episodios de la vida del navegante pintados por artistas menores y una curiosa colección de diferentes objetos y adornos que ilustran tan memorable hecho. Sería injusto no citar también el *Patio de Honor,* con doce ventanales en los que se pueden ver vidrieras artísticas con escudos e inscripciones de guipuzcuanos ilustres. Otros pisos del edificio están destinados a las oficinas de la Diputación, los archivos y residencia del conserje, y las oficinas, biblioteca y salón de lectura de la *Sociedad de Estudios Vascos.* En los pasillos de la sociedad, por cierto, hay un gran y curioso cuadro al óleo, que reproduce los tocados antiguos de muchos lugares del País Vasco.

Diversiones y Espectáculos

Teatros

Los teatros más importantes de la ciudad son el *Teatro Principal*, el más antiguo de San Sebastián, situado en la calle Mayor y propiedad del municipio; y el *Teatro Victoria Eugenia*, en el paseo de la República Argentina, a orillas del mar. El primero suele representar obras clásicas y dramáticas, mientras que el segundo se especializa en piezas teatrales cómicas, zarzuela y ocasionalmente ópera. Otros teatros de segundo orden son el *Teatro Trueba* y el *Teatro Colón*, éste último dedicado exclusivamente a los siempre picantes espectáculos de varietés.

Cines

El novedoso invento del cinematógrafo, que algunos llaman ***cinema*** al estilo de los franceses, y otros simplemente ***cine***, cuenta con muchos adeptos en nuestra ciudad. En San Sebastián pueden verse sesiones del mismo en el *Palacio de Bellas Artes*, en el *Salón Miramar*, en el *Salón Novedades* y en el elegante *Teatro del Príncipe*, que alterna las sesiones cinematográficas con funciones de ópera. Este teatro funciona desde Julio de 1922.

Deportes

En San Sebastián se cultivan, en mayor o menor escala, gran número de deportes: ***Yachting*** (Regatas con balandros, cada año se realiza en Junio una competición a nivel europeo, llamada *"la Gran Semana"*); ***Frontón*** (hay cinco frontones en la ciudad, siendo los más modernos y famosos el *Jai-Lai* y el *Frontón Moderno*); ***Tenis*** (todos los años se juega del 1 al 15 de Septiembre un campeonato internacional de aficionados, en el que participan gran número de jugadores nacionales y extranjeros); ***Golf*** (cuyo campo está situado en el vecino pueblo de Lasarte, a 9 km. de San Sebastián); ***Fútbol*** (el equipo local, el Real Sociedad, está considerado uno de los mejores de España); ***Carreras de Caballos*** (organizadas por el *Jockey Club* y el *Casino primero* y, desde 1925, por el *Ayuntamiento*. Estas carreras gozan de gran popularidad, y el *Hipódromo de Lasarte*, donde se celebran, está siempre muy concurrido); ***Carreras de coches*** (organizadas por el *Real Automóvil Club de Guipúzcua* desde 1923, en un circuito de 17'315 km dispuesto en las carreteras provinciales de los alrededores de la ciudad. La más importante de estas carreras es el *Gran Premio de Europa* (45 vueltas).

Toros

La nueva Plaza de Toros es una de las mejores y más amplias de España. Situada en el barrio de Gros, tiene una capacidad de 14.000 localidades. Evidentemente, ha sido visitada por las mejores espadas de la lidia nacional y extranjera, y es surtida por las reses de las más acreditadas ganaderías.

Zonas y lugares de interés

Ciudad Vieja

Entre el Monte Urgull y la pza. de la Alameda se halla el primitivo asentamiento de la ciudad, llamado popularmente ***ciudad vieja***. Las callejuelas son estrechas, retorcidas y laberínticas, y no están todo lo limpias que deberían. No es buen lugar para recorrer de noche, pese a que tiene varias de las mejores tascas de la ciudad, según los lugareños. Pues en esta zona de la ciudad solamente viven marinos, pescadores, estibadores del puerto... y los que no se pueden permitir residir en otro lugar: pobres, mendigos, bohemios y gente de mal vivir y peor quehacer. ¡Más de un señorito y más de un aristócrata extranjero han entrado en este barrio en busca de "emociones fuertes" y han amanecido cadáveres, flotando boca abajo en la playa de la Concha!

Pegado a los muelles se encuentra el ***barrio de la Jarana***. En él viven las pocas familias que aún se dedican a la pes-



Ayuntamiento (Casa Consistorial)

Situado en la Plaza de la Constitución, es un edificio construido en 1828, con piedras de sillería y siguiendo un orden dórico. Forman la decoración de su fachada seis columnas dóricas, que sostienen un cornisamento coronado por un antepecho sobre el que descansan un reloj y el escudo de armas de la ciudad.

Los visitantes que acceden a su interior no pueden por menos que admirar la impresionante *escalera imperial* de mármol que da acceso a los pisos superiores. La adornan monumentales lienzos del pintor Antonio Brugada, en los que se representan los violentos combates navales que el almirante donostiarra Antonio de Oquendo sostuvo contra la armada holandesa. En el primer piso destaca por su suntuosidad la *Sala Capitular*, adornada con columnas y lujosamente decorada con numerosas obras de arte, entre las que destacan dos jarrones regalados por el emperador francés Napoleón III.

ca. Se dice que estas familias están muy unidas entre sí, y que muy borrachos tienen que estar los maleantes para atreverse a asomar su sucia ralea por esas calles. Los lugareños afirman, y no les falta razón, que es posiblemente el barrio más seguro de toda Donosti... siempre que uno hable vascuence y se gane la amistad de los vecinos.

Con todo, el corazón de la ciudad vieja es la ***Plaza de la Constitución***. Se trata de la típica y tópica plaza cuadrada, rodeada de soportales, al estilo de las pzas. mayores de Madrid o Salamanca, o de la pza. Real de Barcelona. Un buen sitio para tomar café en sus muchas terrazas, pasear o simplemente citarse con alguien. También es escenario de diferentes festejos populares. En ella se encuentra la ***Casa Consistorial*** o ***Ayuntamiento de San Sebastián***.

Puerto

En el siglo XVIII el puerto de San Sebastián era uno de los más importantes de la península, pues hasta él llegaban los navíos mercantes de Cuba y de las Antillas, cargados de productos de Ultramar (principalmente café, azúcar y cacao). Perdidas las colonias, desaparecida la marina a vela, las únicas mercaderías que se trajinan hoy en el puerto son carbón y cemento. Tan triste comercio da al otrora espléndido puerto un aspecto sucio y lamentable, como de ruina y abandono. Y algo de eso hay, pues los barcos de hoy en día, al pesar más debido a las máquinas que los impulsan, requieren mayor calado, y el puerto de San Sebastián solamente admite buques de hasta 300 toneladas, que además pueden entrar solamente durante la pleamar, ya que luego la marea baja tanto que deja seco la mayor parte del puerto. Buques más grandes han de entrar remolcados por lanchas, o anclar en el ***Embarcadero de la Isla de Sta. Clara*** (donde se encuentra el faro) y desembarcar sus mercancías en los barcos de los estibadores.

Cercana al puerto está la ***Playa de la Ondarreta*** a la que ha de acudir la gente humilde, los que tienen vedado el acceso a la famosa y selecta ***Playa de la Concha***, si quieren tomar un baño de mar. Se trata de un arenal pequeño, de aguas algo turbias por la cercanía de los muelles, donde siempre hay chiquillos jugando y algún que otro desocupado holgazaneando al sol.

Monte Urgull

Se alza al norte de la ciudad, dominándola con su imponente mole. En su cima se encuentran las fortificaciones del *Castillo de la Mola*, en servicio hasta hace relativamente poco tiempo, y hoy en día monumento arquitectónico-artístico por Real Orden de agosto de 1925. Los orígenes del castillo se remontan a la época medieval, aunque sufrió importantes reformas en 1542 y en 1694. Durante las últimas (y desgraciadas) guerras carlistas jugó un papel destacado en el control y defensa de la ciudad.

Dentro del recinto del castillo, y en la cúspide del monte, se encuentra el *torreón de Macho*, que fue prisión para presos políticos durante el siglo XIX.

Ciudad Nueva

Al sur de la plaza de la Alameda se encuentra la llamada ***ciudad nueva*** o ensanche, construida durante el siglo pasado. El trazado y racionalidad de sus calles y plazas es lo que da a San Sebastián justa fama de ciudad moderna, saludable y confortable, que poco tiene que envidiar a otras ciudades de Europa. Sus largas avenidas, sus umbrosos paseos, incluso el ancho río Urumea, que sabiamente canalizado va a desembocar plácidamente en el Cantábrico solamente pueden despertar elogios y admiración.

En este incomparable marco brilla con luz propia el ***barrio de Loyola***, un proyecto de ciudad-jardín construido por iniciativa de la reina-madre María Cristina. Evidentemente, en sus magníficas residencias solamente vive la élite de la aristocracia nacional y europea.

Playa de la Concha

Se trata de uno de los símbolos más emblemáticos de la ciudad, y el que posiblemente le de más justa fama. Imagínese, lector, una faja de arena clara y fina, tan grande que se pierde en la lejanía, y donde rompe el suave oleaje del mar. Una bahía cuyas zonas más profundas raramente superan la franja de 5 a 9 m., cerrada al mar abierto por la isla de Santa Clara... Esa es la famosa playa de la Concha. Toda la línea de la playa es seguida por *el paseo de la Concha*, paseo marítimo ornamentado con tamarindos, uno de los lugares más románticos del mundo para pasear, en especial a la hora de la puesta de sol.



Palacio de Justicia

Esta ubicado en la calle de San Martín. Es un edificio suntuoso y moderno, pues se construyó en 1912. En él se encuentran los locales destinados a Juzgados de primera instancia, de Instrucción y Municipal; la Audiencia, el Colegio de Abogados, el Colegio de Procuradores, los Archivos, etc.

Real Casa de Campo de Miramar

Palacio Real, residencia de Sus Majestades los Reyes de España en sus estancias en la ciudad. Se encuentra ubicado en las afueras de San Sebastián, y dicen que desde sus terrazas se puede disfrutar de una de las mejores vistas de toda la bahía. Su aspecto exterior recuerda el de los *cottages* de la aristocracia inglesa, con fuertes influencias neogóticas. El edificio consta de planta baja y principal, así como de un segundo piso más sobrio y sencillo. En la planta baja se encuentran las salas de recepción, la antesala, *hall*, sala de espera, salón de billar, gabinete de lectura y comedor; mientras que el piso principal está destinado a las habitaciones de la familia real y de las damas de la corte. En el segundo piso, evidentemente, se encuentran las habitaciones de la servidumbre. Adosados al Palacio hay otros edificios, como son la *Casa de los Oficios*, construcción de dos pisos donde se encuentran las habitaciones de los jefes de Palacio y del conserje, así como dependencias auxiliares como son las cocinas. También hay que citar las *cocheras* y las *cuadras* (con capacidad para 50 caballos), la *finca-portería* y el cuartel de la guardia de *miqueletes*, la casa del jardinero y la vaquería. Desde 1886 es tradición que la familia real se instale en Miramar durante los meses de Verano.

Hasta el Verano de 1926 era un detalle típico de la playa de la Concha ver *casetas de madera*, con capacidad para que pudieran cambiarse en ellas una o dos personas, y que podían alquilarse a sus dueños, los cuales, con la ayuda de unos bueyes, las llevaban allí donde el cliente les indicaba. Estas viejas casetas databan en su mayoría del último tercio del siglo pasado, cuando las rígidas convenciones morales exigían el mayor de los recatos a las señoras que se preciaban de serlo. Una mujer decente y virtuosa debía alquilar una de estas casetas, meterse dentro, hacerla conducir hasta el borde del agua y sólo entonces abrir la puerta y zambullirse en el mar.

Gracias a Dios, hoy en día las convenciones sociales se han distendido mucho, y muchos son los que contemplan con secreto alborozo y admiración los brazos y piernas desnudos de nuestras jóvenes modernas, que con sus atrevidos trajes de baño pegados al cuerpo se lanzan alegremente a las olas del mar. Como decíamos, en el Verano de 1926 se suprimieron las casetas de madera, ya que el municipio construyó bajo el voladizo del paseo unos departamentos sanitarios, decorados con azulejos y con todas las comodidades imaginables: lavabos, lavapies, espejos biselados, perchas y banquetas para la ropa. Aproximadamente en el centro de la bahía nos encontramos con *La Perla del Océano*, balneario obra del arquitecto Ramón Cortazar. Se trata de un edificio de 128 m. de largo por 27 de ancho, y de una altura de dos pisos. Su distribución consta básicamente de un gran salón central y dos espaciosas galerías abiertas al mar. En este establecimiento se llevan a cabo en Verano los más modernos tratamientos de Talasoterapia: baños en agua de mar fríos y calientes, masajes, dietas específicas, etc. El balneario cuenta con un servicio médico de primer orden, y muchos son los clientes de cierta edad que acuden para aliviarse de dolores artríticos o molestias asmáticas.

En Invierno los servicios del balneario se interrumpen, pero el salón central permanece abierto para bailes y fiestas de la alta sociedad.



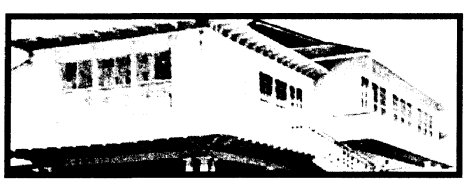
El Gran Casino

Se encuentra a la orilla del mar, en el parque Alderdi-Eder, junto al bulevar de la Alameda. El edificio, sus terrazas y jardines, ocupan en total unos 3.000 m2 de superficie. Consta de dos pisos, que se alzan sobre un basamento de 170 m. de altura. A ambos lados del cuerpo central, coronado por la gran cúpula que cobija la escalera de honor, se alzan dos torres de 25 m. de altura. La terraza tiene una longitud de 101 m. a lo largo de toda la fachada. •

La planta baja del Casino comprende el vestíbulo, oficinas, salas de billar y los grandes salones de café y restaurante; el guardarropa, el tocador de señoras, salas de lectura y correspondencia y otras, así como otras dependencias destinadas a usos diversos. El piso superior está ocupado casi íntegramente por los salones de juego. La escalera principal, que arranca del vestíbulo, conduce a la gran sala de fiestas y a dos rotondas acristaladas, una de las cuales da sobre el paseo de la Alameda, y la otra sobre el puerto.

El casino no ofrece solamente juegos de azar a su selecta clientela: durante todo el año (cada martes y viernes) la orquesta ejecuta conciertos en los salones, y en las tardes de los meses de Verano tocan cada tarde en el quiosco de los jardines del Casino, con lo que los paseantes pueden deleitarse con la música sin tener que entrar en el edificio. Con cierta regularidad se celebran fiestas, bailes y cotillones, y no es infrecuente que, para entretenimiento de invitados y curiosos, se realicen durante la noche soberbios espectáculos de fuegos artificiales.

A partir del verano de 1923, con el advenimiento de la dictadura del General Primo de Rivera, y la supresión del juego en España, el Casino cerró sus puertas, aunque ha sido usado de manera intermitente como *Hospital de Sangre*, para recoger a los soldados heridos (y mutilados) en la Guerra de Africa.



El Kursaal

Se trata de otro espléndido centro de fiestas para la clase alta, del que apenas citaremos su magnífico hall y su elegante teatro de tres pisos. El centro cuenta además con diversos restaurantes, salas de recreo, de lectura y de aseo, y es un excelente lugar de reunión y distracción.

RELATO

Guinea

Un relato inquietante, con suficiente información para ilustrar cualquier aventura en la colonia más olvidada de la España de los años 20...

1 El timbre de la puerta sonó a las cinco de la mañana de un domingo. Las llamadas siguieron repitiéndose hasta conseguir que abriera la puerta.

—¡Ya va! ¡Ya va! (dije mientras me abrochaba el batín, todavía medio dormido). ¿Qué demonios pasa?

—¡Doctor Linares! ¡El vecino del primero! ¡El comandante! ¡Creo que está muerto!

Era doña Evencia, la portera del edificio, una anciana que, fiel a la tradición, reunía en su persona todos los tópicos de la profesión.

—Ahora mismo voy (comenté mientras entraba un momento en el piso para coger mi maletín, por si acaso Doña Evencia se equivocaba en su "diagnóstico").

La portera estaba muy excitada, en ningún momento dudé que aquello iba a proporcionarle tema de chismorreos durante las próximas semanas. Mientras bajábamos la escalera me fue contando lo sucedido:

—Mi marido volvía de su trabajo cuando olió a quemado al entrar en el portal de casa —el marido de doña Evencia era el sereno del barrio—. Cosme llamó a la puerta del comandante Enrique y, al ver que no le contestaba, abrió con su llave maestra descubriendo el cuerpo. Mi marido ha ido a avisar a los Guardias de Asalto, diciéndome que le avisase a usted, por si podía hacer algo por el pobre don Enrique, aunque Cosme cree que está muerto.

Traté de recordar lo que sabía de mi vecino, por si podía serme de ayuda... pero era bien poco. Don Enrique era un hombre de unos treinta y tantos años, de profesión militar y bastante reservado. Se había mudado a mi escalera hacía pocas semanas. Nunca había tratado con él, aparte de intercambiar saludos cuando habíamos coincidido en el portal.

Poco después penetraba en el piso de Don Enrique, seguido de cerca por doña Evencia. En el aire flotaba un leve olor a tela quemada que aumentó a medida que penetraba en la vivienda. Aparte del recibidor y el pasillo sólo había luz en una de las habitaciones, y a ella me dirigí directamente.

Era un estudio parcamente amueblado. Unas estanterías, un escritorio y un sillón de cuero constituían todo el mobiliario. De detrás del escritorio sobresalían unos pies calzados con unas pantuflas. Era el comandante Enrique. Me agaché rápidamente sobre el cuerpo pero enseguida tuve que reconocer que el marido de doña Evencia no se había equivocado: aquel hombre llevaba muerto entre seis y diez horas.

Un examen superficial del cuerpo no me reveló la causa de la muerte de aquel hombre. El comandante era de mediana edad y en apariencia gozaba de buena salud, no apreciándose ninguna herida. Su cuerpo estaba caído en una postura extraña, como si la causa de su muerte hubiese estado acompañada de un tremendo dolor que le hubiera hecho retorcerse hasta morir.

—Está muerto —dije mientras me incorporaba.

—¡Jesús, María y José! —exclamó santiguándose doña Evencia, que durante todo el tiempo había estado observando atentamente mis movimientos desde el umbral de la habitación.

Andé unos pasos por el cuarto examinándolo todo sin tocar nada, por si hallaba alguna pista que me aclarase aquel misterio. El origen del olor a quemado era bastante evidente: Había un cigarrillo caído sobre la alfombra, la cual se había ido chamuscando lentamente. Recordé de mis ocasionales encuentros con el fallecido que éste siempre estaba fumando. Sobre el escritorio había un cenicero con algunas colillas apagadas así como diversos accesorios de fumador. Era evidente que la muerte había sorprendido tan repentinamente al comandante que ni siquiera había tenido tiempo de apagar su último cigarrillo.

Mandé a la portera a por algo de agua para apagar la alfombra y aproveché su ausencia para examinar más detenidamente el lugar.

Al parecer el muerto se hallaba escribiendo cuando le sorprendió la muerte, por lo que cogí los papeles que había encima del escritorio, por si me daban alguna pista.

Un fugaz movimiento que capté por el rabillo del ojo atrajo mi atención: algo se había movido a ras de suelo en un rincón de la habitación. Me acerqué lentamente al lugar. De repente, de debajo de las estanterías surgió una serpiente muy delgada y tan larga como mi brazo que se dirigió hacia mí en línea recta. Nunca me han gustado las serpientes, como a la mayoría de la gente, por lo que no es de extrañar que le tirase lo primero que encontré. La portera acudió, atraída por el ruido.

—¿Qué pasa don Gregorio?

—Había una serpiente debajo de ese mueble. Le he lanzado el pisapapeles, creo que le he dado.

Efectivamente, así había sido. El animal se retorció durante algunos instantes hasta quedar inmóvil.

Una idea surgió en mi mente. Me acerqué al cuerpo del difunto y examiné detenidamente sus piernas. En su pierna izquierda, a la altura del tobillo y por encima de los calcetines, descubrí dos pequeñas incisiones . Comprendí que probablemente la serpiente que yo había matado era venenosa, y que había sido su mordedura la que había provocado la muerte del militar.

Me alegré de haber reaccionado de una forma tan primaria ante el bicho, ya que de no haber actuado así podría haber corrido la misma suerte que el comandante Enrique. De todas formas, eso no hacía más que aumentar el misterio: ¿Qué hacía una serpiente venenosa allí?

Unos pasos resonaron en la escalera del edificio; el marido de la portera, seguido por dos guardias de asalto, hicieron su entrada en la vivienda.

Informé a los agentes de lo que había descubierto acerca de la muerte de mi vecino, así como del incidente de la serpiente. La aparente complejidad del caso no les hizo ninguna gracia; era evidente que deberían interrumpir el día libre de algún superior, con lo que probablemente se ganarían una injusta e inmerecida bronca. Me pidieron que fuese el lunes por la mañana a declarar a la comisaría, sugiriéndome cortésmente que regresase a mi casa y disfrutase del resto de mi día libre.

Volví a casa y me tumbé en la cama intentando conciliar el sueño. Al poco rato me quedé dormido, despertándome a media mañana sin haber descansado realmente. Me afeité, me vestí y me fui paseando hasta el casino al que iba habitualmente. Al pasar frente al piso del fallecido pude ver que la puerta estaba cerrada, como si nada hubiese sucedido.; seguramente las autoridades ya habrían llevado a cabo las diligencias necesarias. Nada más entrar en el local mis compañeros de tertulia me hicieron gestos para que me acercara, la noticia de la muerte de don Enrique era el tema de conversación por excelencia. Tuve que explicar varias veces mi aventura con la serpiente y ello me convirtió casi en un héroe.

Pronto fue evidente la falta de información que rodeaba la personalidad del finado. Aparte de confirmar su carácter reservado y que hacía tan sólo seis semanas que se había mudado a nuestra ciudad sólo averigüé que se encontraba destinado en las oficinas del gobierno militar.

Ninguno de mis compañeros de tertulia pudo aportar más información sobre el difunto. Pronto nuestra charla orbitó acerca de las extrañas circunstancias que rodeaban su muerte, haciendo que sobre el tema circulasen todo tipo de especulaciones.

Regresé a casa a última hora de la tarde. La portería estaba desierta, por lo que deduje que doña Evencia debía estar disfrutando de su recién adquirida popularidad en casa de alguna de sus amigas.

Una vez en mi piso me dirigí directamente a mi habitación, con la intención de acostarme pronto. Y fue al coger mi batín que descubrí unos papeles en el bolsillo del mismo. ¡Eran lo que había estado escribiendo don Enrique poco antes de morir! Cuando tuvo lugar mi encuentro con la serpiente me los había metido inconscientemente en el bolsillo, olvidándome de ellos hasta ese momento.

Era muy tarde, por lo que decidí llevarlos a la comisaría a la mañana siguiente, aprovechando que tenía que ir de todas formas. Me acosté y apagué la luz, pero no logré conciliar el sueño. Mi mente no paraba de darle vueltas a aquellos papeles. Me levanté, abrí el cajón donde los había metido y me senté en el sillón con los papeles en la mano. Sabía que lo que hacía podía traerme problemas, pero mi curiosidad era demasiado fuerte. Era media docena de folios, escritos por ambas caras con una letra clara y apretada. Cogí la primera hoja y empecé a leer.

* * *

2

Nunca he sentido la necesidad de reflejar mis experiencias en un diario. Mi propósito al escribir estas páginas es dejar constancia de un hecho inusual del que fui testigo hace años. Tal vez de este modo pueda conjurar los demonios que cada noche pueblan mis sueños.

Todavía hoy me pregunto si hice bien presentándome voluntario a las tropas coloniales de Guinea Ecuatorial. Yo era un joven oficial de infantería recién salido de la academia. Mi familia carecía de tradición militar: mi padre era un modesto funcionario de Correos y mi hermano Javier, algunos años menor que yo, era un eterno estudiante de Derecho, fichado por la policía por su vinculación a grupos anarquistas.

Las razones que me impulsaron a alistarme en el servicio colonial eran bastante simples: un año de servicio en Guinea equivale a varios años de servicio en la Península, la paga es muy superior y, además, estaba el aliciente de vivir una experiencia nueva y diferente, todo ello sin los inconvenientes que comporta el servicio en el norte de África.

Recuerdo que tomé aquella decisión saliendo de una tertulia a la que Javier me llevó en uno de sus últimos vanos intentos de despertar mi dormida conciencia social. La mayoría de los contertulios se limitaban a intentar arreglar el mundo con palabras mientras, bajo la irritada mirada del dueño, consumían sus cafés con una lentitud que, en la mayoría de los casos, era directamente proporcional a la pasión que ponían en sus discursos. Hacía días que la decisión bailaba en mi mente, y fueron las palabras de uno de aquellos hombres las que acabaron de decidirme:

>>*—El oficial español corriente, cuando llega a la mitad de su vida, es un hombre insatisfecho, irritable y de derechas. En España, como en todas partes, el oficial joven, cuando todavía vive con la ayuda del dinero de su familia, es generalmente feliz. Es feliz mientras su uniforme y esbelta figura producen impacto entre las chicas casaderas de familias conocidas. Luego viene un corto noviazgo, el ascenso a capitán y la boda. Aumentan los gastos, hay que mantener las apariencias, pero la paga sigue siendo la misma. Se desvanecen los ideales militares de la juventud. El gallardo león de los salones de baile se convierte en un amargado funcionario del Estado: en realidad, poco más que un policía en una ciudad de provincias. Su mujer se harta de tener que estar siempre haciendo economías. Mira envidiosa a los compañeros civiles de su marido, de los que antes se reía. Estas experiencias probablemente son comunes a los oficiales de todos los países. Pero en España parece haber una salida. El oficial puede soñar con un pronunciamiento que lo colocará en una posición superior a la de sus inteligentes amigos dedicados a profesiones liberales o al comercio.*

Su discurso resultó ser profético ya que, pocas semanas después, Primo de Rivera se pronunciaba en Barcelona. Por aquel entonces yo ya había solicitado el traslado a Guinea, con la esperanza de que ello supusiese un empuje decisivo en mi carrera. No estaba dispuesto a convertirme en un amargado funcionario del Estado, insatisfecho e irritable. Guinea me ofrecía la oportunidad de vivir la aventura de mi vida, de salirme de lo habitual y de progresar mas allá de lo que harían mis compañeros de promoción. Por otro lado era consciente de los inconvenientes a los que me iba a enfrentar en la colonia: un clima insano; unos nativos cuando menos indiferentes; una comunidad de colonos pequeña y encerrada en sí misma; unos militares agobiados por el ambiente y unas tropas entre las que imperaría la desidia... pero nada de ello me hizo echarme atrás, estaba resuelto a ir e iría.

Cuando se lo dije a mis padres, estos intentaron por todos los medios quitarme la idea de la cabeza. Bueno, de hecho eso intentó mi padre, puesto que mi madre consideraba Guinea como un mal menor, teniendo en cuenta que algunas de sus amigas habían perdido a sus hijos en Marruecos. De todas formas no la alivió nada el saber que los nativos habían practicado el canibalismo hasta fechas muy recientes, y que más de un misionero español había acabado sus días en la panza de algún indígena.

Recuerdo con nostalgia las semanas que precedieron a mi partida. Un sastre especializado en trajes militares se llevó buena parte de mis ahorros al confeccionarme un flamante uniforme del servicio colonial. Con él desperté la curiosidad y admiración en los bailes y recepciones a los que acudí durante aquellos días, y no puedo negar que tuve gran éxito entre el personal femenino que acudía a dichos eventos. Las señoritas ponían unos ojos como platos al hablarles yo de la exuberante fauna y flora de Guinea, así como de las curiosas costumbres de los nativos, todo ello leído apresuradamente en los pocos libros que había encontrado sobre la colonia.

Por fin llegó el día de mi partida. Acudí a la estación de tren para marchar hacia Cádiz. Allí me embarcaría hacia las Canarias, lugar de donde partía mensualmente el vapor de la Cía. Transatlántica que llevaba mercancías, correo y pasaje a la colonia.

Mis padres se despidieron de mí emocionados. Javier también acudió. Hacía tiempo que papá lo había echado de casa, tras una fuerte discusión por motivos políticos. La gravedad del momento y la llorosa presencia de mamá hizo que ambos se contuvieran, aunque apenas se dirigieron la palabra.

* * *

3 El viaje hasta Cádiz transcurrió sin incidentes. Apenas dispuse de tiempo para visitar la ciudad, puesto que casi inmediatamente me embarcaba rumbo a Las Palmas. Durante el trayecto hice amistad con un joven, Julio Albor, el cual también se dirigía a Guinea para trabajar de contable en una empresa maderera de Fernando Poo. Fue él quien me explicó que, para poder entrar en la colonia, los civiles tenían que presentar numerosa documentación: un permiso de entrada en Guinea, expedido por la Dirección General de Marruecos y Colonias, partida de nacimiento, certificado de penales, contrato de trabajo por el que la empresa se responsabilizaba de su comportamiento en la colonia y de su repatriación, si hubiera lugar a ello, certificado de buena conducta, expedido por el Gobierno Civil, la Guardia Civil o el párroco si se habitaba en una aldea, certificado de vacuna antivarólica, certificado de fiebre amarilla, certificado de no padecer enfermedad infecciosa, etc. Julio apenas sabía de la colonia más que yo, de todas formas fue él quien me habló acerca del Artículo 5°.

El Artículo 5° del Reglamento de Funcionarios permitía al Gobernador General de la colonia la expulsión de las personas consideradas por él "non gratas". Esta atribución se aplicaba, por extensión, a todo habitante europeo de la colonia, si se consideraba que era merecedor de esta sanción. El Artículo 5° tenía múltiples aplicaciones: por incumplimiento de contrato, por alcoholismo, por escándalo, por malos tratos a indígenas, y por cualquier manifestación que pudiera dañar la buena imagen de los españoles ante los nativos.

Durante el viaje a Las Palmas Julio y yo no pudimos evitar el fijarnos en una joven y bonita pasajera que viajaba sola a las islas. La muchacha rehuía el trato con el resto de pasajeros y sólo cuando estábamos llegando a Las Palmas nos enteramos por el sobrecargo de que la joven también se dirigía a Guinea.

Julio me comentó que las mujeres blancas solteras no podían entrar en la colonia a menos que justificasen su residencia en el domicilio de alguna familia que se responsabilizara de su comportamiento; de saberse que la joven había mantenido una actitud impropia durante el viaje ésta podía verse repatriada sin haber bajado del barco.

—En la colonia —comentó Julio— mandan Dios, el Rey y el Gobernador General, y no necesariamente por ese orden.

Una vez en Las Palmas me despedí de Julio, sabiendo ambos que nos volveríamos a encontrar en el vapor que nos llevaría a la colonia. Julio debía presentar sus credenciales en la sucursal que su empresa tenía en la ciudad, y yo debía realizar una gestión parecida ante las autoridades militares de Las Palmas.

Siguiendo el consejo de mis camaradas de armas, aproveché mi estancia en las islas para disfrutar de aquellos pequeños placeres de los cuales iba a verme privado durante los meses siguientes. Una noche, saliendo de cierto local poco recomendable pero muy conocido, me tropecé con Julio. Éste tampoco había perdido el tiempo: paseaba cogido del brazo con una joven, a la que inmediatamente reconocí como nuestra silenciosa compañera de viaje.

Al principio la muchacha no pareció muy contenta de que les hubiera sorprendido en aquella situación. Pero pronto se tranquilizó cuando Julio le aseguró que yo era un amigo y que no tenía nada que temer. Mientras, en un gesto invisible para ella, me señalaba el local del cual yo acababa de salir y añadía "¿verdad?" a su afirmación.

—¡Por supuesto! —afirmé, un poco molesto por la falta de confianza que Julio me demostraba con aquella insinuación.

En la breve conversación que siguió a nuestro encuentro me enteré de que la joven, de nombre Soledad Velázquez, se dirigía a Fernando Poo para reunirse con su esposo. Soledad era huérfana, y había conocido a su marido, un plantador de la isla, a través de una agencia matrimonial. Tras una breve relación epistolar, ambos se habían prometido y habían contraído matrimonio por poderes.

Al cabo de poco me despedí de ellos. De regreso a la residencia de oficiales no pude dejar de pensar en que los progresos conseguidos por las mujeres americanas e inglesas desde el fin de la Gran Guerra apenas tenían su contrapartida en España., El matrimonio seguía siendo la única opción válida para la inmensa mayoría de españolas. Soledad además era huérfana. No era extraño pues que hubiera aceptado la proposición de matrimonio de un desconocido la cual le proporcionaría la estabilidad y seguridad que la sociedad le negaba; eso sí, al precio de renunciar a su independencia.

* * *

4

Pocos días después zarpaba el vapor que debería llevarme a Santa Isabel. A lo largo de las dos semanas que duró el viaje tuve tiempo de sobras para relacionarme con el resto de pasajeros. Estos componían una variopinta muestra de la población que iba a encontrarme en la colonia: funcionarios con sus familias, agricultores de Fernando Poo, comerciantes del continente, madereros y militares.

La mayoría de ellos regresaban a la colonia después de haber visitado la madre patria por motivos diversos: negocios, vacaciones, permisos. Aunque también había bastantes pasajeros que acudían por primera vez a Guinea Ecuatorial. Durante el viaje los colonos veteranos aprovecharon para contarnos a los "nuevos" sus experiencias. Había de todo, por supuesto, desde el plantador veterano que daba consejos útiles a la hora de relacionarse con los nativos, hasta un viejo cazador que me explicó cinco veces la misma historia de caza, eso sí, de cinco formas diferentes, a cada cual más aburrida.

Durante el viaje coincidí en numerosas ocasiones con Julio y Soledad. Ambos se comportaban como perfectos desconocidos, por lo que llegué a pensar que mi encuentro nocturno con la pareja había sido puramente anecdótico. De todas formas, una noche Julio vino a verme a mi camarote, sacándome de mi error.

—¡No puedo más Enrique! ¡He de hablar con alguien! —exclamó mientras se sentaba al borde de mi litera.

—¿Que te pasa? —le pregunté.

—¡Es Soledad! ¡La quiero! ¡No puedo vivir sin ella! ¡No puedo soportar por más tiempo ésta situación! ¡No sé que hacer!

Julio se sinceró conmigo, contándomelo todo. Un encuentro fortuito en Las Palmas había dado inicio a una relación que había ido cada vez a más. Ahora ambos se hallaban locamente enamorados el uno del otro y lo único que les separaba de la felicidad era un papel que ella había firmado en un juzgado de la península que decía que ella pertenecía a un hombre que nunca había visto y que residía a medio mundo de distancia.

Entonces, como ahora, no había divorcio en España. Cuando uno se casaba lo hacía para toda la vida.

—¿Y la anulación?— le comenté a Julio.

—¿Cómo? No te entiendo —respondió confuso.

—A ver, ella nunca le ha visto ¿no? —dije.

—Cierto. Sólo tiene una foto suya.

—¡Pues entonces! El matrimonio no se ha consumado. Eso es motivo de anulación ante cualquier tribunal eclesiástico. Lo peor que puede pasar es que, cuando iniciéis las gestiones para la anulación en la colonia, el Gobernador os expulse porque no le parezca bien que deje "plantado" al plantador —y perdona el chiste— pero, de hecho, no estaréis haciendo nada malo.

—¡Tienes razón! ¡Gracias! ¡No sabes el peso que me has quitado de encima! —dijo Julio mientras se levantaba de un salto y me daba un abrazo.

—¡Bueno, vale ya hombre! —dije riendo—. Sólo te pido un favor.

—¡Lo que sea! ¡Hecho!

—Simplemente no menciones para nada que fui yo quien te dio la idea. Tal vez el gobernador no viese con buenos ojos mi papel de celestina.

—¡Tranquilo! ¡Ni siquiera se lo diré a Soledad!

Julio salió de mi camarote convencido de que sus problemas se habían solucionado, pero estos no habían hecho otra cosa que empezar.

* * *

5

Por fin, el barco fondeó en la bahía de Santa Isabel. El paisaje era de una gran belleza. La ciudad había sido construida en el borde de lo que en tiempos remotos fuera el cráter de un volcán. Dos salientes avanzaban en semicírculo adentrándose en el mar ambos extremos, Punta Fernanda y Punta Cristina.

Desde el barco podía ver como las palmeras y los cocoteros llegaban hasta la misma orilla, doblándose para proporcionar sombra a infinidad de plantas desconocidas para mí.

La llegada del barco procedente de la península era uno de los sucesos más esperados en la colonia. A primera hora de la mañana la banda de música de la guardia colonial se instaló a la sombra del almacén de aduanas, amenizando la maniobra de atraque con marchas militares y pasodobles. Desde la cubierta del barco los pasajeros saludaban a los familiares y amigos que habían acudido a recibirles, el ambiente no podía ser más festivo.

El capitán ordenó colocar la pasarela para que pudiese subir el personal de los servicios de policía y sanidad. En el comedor del barco se habían instalado unas mesas donde los funcionarios fueron despachando las documentaciones exigidas.

Pronto empezaron a desembarcar pasajeros, produciéndose los primeros saludos de bienvenida y abrazos. La gente comentaba las novedades ocurridas durante los últimos meses, intercambiándose periódicos y revistas.

Dos oficiales de la guardia colonial vinieron a recibirme, uno de ellos era el que yo había venido a relevar. Bajamos los tres por la pasarela mientras los ***boys*** se hacían cargo de mi equipaje. Ascendimos la Cuesta de las Fiebres y contemplé la Plaza de España, con sus palmeras reales y sus bancos de azulejos. Frente a la iglesia se congregaban blancos y negros a la espera de que se celebrase la misa. Yo lo observaba todo con gran curiosidad y no paraba de hacer preguntas a mis compañeros de armas.

Estos no dejaron de advertirme acerca de los estrictos criterios morales que sostenía el Gobernador General. En ningún momento me ocultaron que casi todos los españoles solteros (y algunos de casados) mantenían relaciones extramatrimoniales con las nativas ("casi todos tenemos ¡ejem!, tienen una o dos miningas," según me dijeron), aunque me advirtieron que había que ser muy discreto al respecto, pues el gobernador había expulsado a más de un colono por ese

motivo. En cuanto a mantener relaciones con mujeres blancas solteras, debían ceñirse a la más estricta formalidad. El gobernador estaba obsesionado en que los colonos debían ser un ejemplo para los indígenas en todo momento. Pronto empecé a comprender que debería adaptarme a las costumbres locales si no quería problemas, puesto que la decisión del gobernador era inapelable.

En aquel momento me acordé de Julio y de Soledad. Mi atención se había visto reclamada por mis obligaciones y me había olvidado de ellos. Ahora ya era tarde para despedirme. Además, pronto descubrí que contrariamente a lo que había supuesto, en la guardia colonial no imperaba la desidia y siempre había algo que hacer.

* * *

Llegados a este punto procedo a describir un poco la administración de la colonia, ya que ello ayudará a comprender mejor los hechos que se describen más adelante.

El Gobernador General, que residía en Santa Isabel, estaba representado en San Carlos por un Delegado y en las poblaciones más importantes por un Jefe de Puesto. La fuerza militar estaba mandada por un Coronel. A las órdenes del cual había un capitán, tres tenientes, siete alféreces (yo era uno de estos), un maestro armero, un maestro de cornetas, catorce sargentos y cuarenta y dos cabos, todos ellos europeos. Doce cornetas, seis guardias primeros y trescientos veinte guardias segundos, todos ellos indígenas, completaban el Cuerpo Colonial formando tres compañías. La primera prestaba servicio en la isla y las otras dos en el continente. En la capital, Santa Isabel, había una banda de música compuesta por un europeo, músico mayor, y cinco músicos de primera, doce de segunda y seis aprendices, todos ellos nativos. En total cuatrocientos treinta y ocho hombres, con los que se atendían todos los servicios de una colonia de tamaño comparable al de Galicia.

No había ferrocarriles. Sólo unas pocas carreteras estaban asfaltadas, el resto eran de tierra y las lluvias frecuentes las volvían impracticables, por lo que había que estar reparándolas constantemente. Los teléfonos eran inexistentes, salvo algunas líneas telefónicas construidas por los finqueros más acaudalados de la isla de Fernando Poo para estar en contacto con la capital. En la capital había una estación radiotelegráfica que, a través de Douala, en el Camerún, podía ponerse en contacto con Europa.

En Santa Isabel había dos hospitales, pero eran pequeños y apenas tenían personal. La oferta periodística constaba de tres publicaciones: La Guinea Española , editada por la misión católica y que informaba principalmente acerca de las actividades de ésta, el Boletín Oficial de la Colonia. y el Boletín de la Cámara Agrícola,, todos ellos quincenales. El idioma más hablado era el inglés kruman, una mezcla de inglés con palabras africanas, seguido del castellano y el portugués.

Había cerca de mil colonos, la mitad de ellos españoles, el resto eran una mezcla de ingleses, alemanes y portugueses. Como dato curioso diré que había una misión presbiteriana americana en el sur de Fernando Poo.

Todo esto me lo fue explicando el oficial al que había venido a relevar, el cual también me puso al corriente de las tareas que debería realizar. Las primeras semanas permanecería en Santa Isabel, pasando luego a formar parte activa de la guardia colonial. Esto último comprendía un amplio espectro de tareas: desde hacer guardias en la residencia del Gobernador hasta visitar los poblados del interior donde no habían jefes de puesto, pasando por tareas como supervisar la llegada del vapor correo, etc. Por suerte para mí, tenía a mi servicio al guardia primero Manuel Eyom. Aunque nacido en Santa Isabel, Manuel pertenecía a la etnia fang y llevaba muchos años de servicio en la guardia colonial.

Las sabias "sugerencias" de Manuel evitaron que cometiera más de una catástrofe. Gracias a él aprendí a desenvolverme con naturalidad en aquella tierra tan distinta a la mía, aunque comprendí que nunca llegaría a saberlo todo acerca de aquel espléndido y salvaje país.

Para un recién llegado como yo, el impacto de aquella tierra era enorme. La fauna y la flora eran exuberantes y cuando empecé a viajar por el interior de la isla descubrí paisajes grandiosos y lugares de una gran belleza.

Pronto aprendí que, al igual que la mayoría de fronteras coloniales en África, las de Guinea Ecuatorial no se correspondían con la realidad cultural del lugar. Así, en las islas, la mayoría de la población indígena pertenecía a la tribu de los bubis, mientras que en el continente la mayoría eran de la etnia fang.

Los bubis eran buenos agricultores, se dedicaban a cultivar sus propias tierras y, en general, gozaban de un nivel de vida bastante aceptable. Debido a ello pocos eran los que trabajaban de jornaleros en las plantaciones de los colonos españoles. Estos, para procurarse mano de obra, contrataban indígenas de Nigeria y Camerún, calabares y pamúes en su mayoría.

Los fang no eran agricultores. En su cultura el trabajo agrícola estaba a cargo de la mujer. El varón fang se dedicaba a otras tareas más rudas, la tala de bosques, la construcción de poblados, la caza y la guerra. Los fang eran habilidosos, independientes y buenos capataces.

Los bubis eran originarios del continente y en tiempos remotos se habían refugiado en las islas presionados por los belicosos fang; no es de extrañar pues un sentimiento de recelo por parte de aquellos hacia estos, correspondido por un velado menosprecio de estos hacia aquellos.

Pese a que las reivindicaciones coloniales españolas sobre la zona se remontaban a finales del siglo XVIII, la presencia efectiva no se materializó hasta mediados del siglo XIX. En los años veinte la solidez de la presencia española en el Golfo de Guinea iba menguando a medida que uno se alejaba de la costa, llegando a desaparecer prácticamente a los pocos kilómetros en el caso del continente.

* * *

7

En las semanas que siguieron a mi llegada apenas dispuse de tiempo libre; aún así, no me había olvidado de Julio y Soledad y aprovechaba cualquier oportunidad para interesarme discretamente por su situación. Lo poco que averigüé me dejó perplejo: Julio se encontraba en el continente trabajando para la empresa maderera que le había contratado. Soledad se había reunido con su marido nada más bajar del barco y ambos vivían ahora en la plantación que él tenía en el interior de la isla. Al parecer la feliz pareja esperaba ya su primer hijo.

Al principio no podía entenderlo, por fin llegué a la conclusión de que las circunstancias en que Julio y Soledad se conocieron propiciaron un romance que finalizó cuando ambos se tuvieron que enfrentar a la dura realidad. Con éste pensamiento me olvidé del asunto, reafirmándome en mi creencia en la veleidad de los sentimientos humanos. Pronto mis pensamientos se vieron ocupados por un problema más apremiante. Una tarde especialmente calurosa mi oficial superior me llamó urgentemente a su despacho en Santa Isabel. Aunque de todos era conocida su afición por el anís, el capitán Fernández se tomaba muy en serio su trabajo, y no era cuestión hacerle esperar. Una vez en el interior de su despacho prescindimos de formalidades y pasó a comentarme directamente el asunto que me había llevado hasta allí.

—Acabo de recibir un informe del Jefe de Puesto de Bariobe —dijo blandiendo un papel que tenía en la mano. (Bariobe era una pequeña población situada al nordeste de Fernando Poo)—. En él me informa del hallazgo del cadáver de un indígena decapitado y con las falanges cortadas. ¿Sabe lo que eso significa?

—No.

—*Mboeti* —dijo el capitán Fernández como si con ello quedase todo aclarado.

—¿Cómo?

—¿No lo sabe? Mboeti quiere decir que algunos indígenas han practicado una ceremonia ritual antropofágica.

—¡Canibales! —dije sorprendido.

—Han pasado ya algunos años desde el último caso. Bueno, la cuestión es que le he mandado llamar para que se encargue del caso. Llévese a Manuel y a un par de guardias segundos. Buena suerte.

Salí de allí algo nervioso y con el convencimiento de que todavía me quedaba mucho por aprender de aquella tierra.

Fui a ver a Manuel y le expliqué lo que me había contado el capitán. Para mi sorpresa el fang no pareció inquietarse lo más mínimo.

—Nos llevaremos a Isidro y José, son primos míos.

Partimos a la mañana siguiente. Bariobe se encontraba a unos veinte kilómetros en línea recta de Santa Isabel, en una zona en la que abundaban las plantaciones regentadas por españoles. Debido a esto pudimos realizar el trayecto hasta allí en un destartalado camión Ford, propiedad de Carlos, uno de los plantadores locales.

Durante el viaje entablé una animada conversación con el plantador, que insistió en conducir personalmente. Era un gaditano que llevaba muchos años en la colonia. Vivía en Bariobe, acompañado por la mininga de turno a la que trataba como si fuera su esposa, aunque no estaba casado. En un determinado momento, introduje la palabra mboeti en la conversación, esperando ver la reacción de mi acompañante.

—¿Así que va a Bariobe por lo de los caníbales, eh?

—¿Cómo lo sabe?

—Todo el mundo lo sabe en Bariobe. De hecho, el último en enterarse fue el Jefe de Puesto —contestó sin inmutarse, mientras con un golpe de volante esquivaba un bache del tamaño de una trampa para elefantes.

—Y dígame Carlos ¿qué se suele hacer en estos casos?

—De Santa Isabel envían a alguien como usted que habla con los plantadores locales y les pide permiso para interrogar a sus jornaleros. Con un poco de suerte alguien se va de la lengua y consigue atrapar a los culpables. Entonces se los lleva arrestados a Santa Isabel. Allí les hacen un juicio justo y luego les dan garrote o los fusilan.

—¿Y si nadie se va de la lengua?

—Regresa a Santa Isabel, hace un informe y aquí no ha pasado nada. Los indígenas no son idiotas y no suelen volver a las andadas en mucho tiempo.

Así funcionaban las cosas en la colonia. Un poco más tranquilo sobre el futuro de mi misión, decidí cambiar de tema y preguntar a Carlos acerca de Soledad y su marido, los cuales yo sabía tenían su propiedad en la zona de Bariobe.

—Conozco a Pepe Cortés —dijo el gaditano—. Llegó a la isla con veinte años, de esto hace ya quince. Vino como empleado de una empresa comercial, hizo dos campañas seguidas y con sus ahorros se lanzó a la aventura del finquero. Por aquella época el Estado ofreció en subasta cinco concesiones y él fue el beneficiario de una de ésta.

—¿Que clase de persona es?

—¿A usted que le parece?

Sabía a lo que se refería Carlos. Eran necesarios muchos esfuerzos y muchos reda ños para poder poner en marcha una explotación agrícola. Conocía la historia por haberla oído montones de veces en el casino de Santa Isabel: se empezaba en un claro del bosque construyendo la típica casa de madera sobre pilares que los finqueros llamaban su palomar, luego, con un grupo de braceros se empezaba la lucha contra el bosque y contra las enfermedades tropicales. Aproximadamente seis años después (años de privaciones, soledad, esfuerzos sobrehumanos y tenacidad), se recogían los primeros frutos de la plantación y, con un poco de suerte, se aseguraba uno un porvenir.

A todo esto estábamos llegando a Bariobe cuando vimos a un blanco al borde de la carretera que nos hacía señales para que nos detuviéramos.

—¿Podrían llevarme a Bariobe?

Tenía la ropa sucia y arrugada, no llevaba salacot y lucía una barba de varios días. Estaba muy delgado y sudaba copiosamente. Aún así, lo reconocí inmediatamente.

—¡Julio! ¿Que c... haces aquí? ¿No estabas en el continente?

—¡Enrique! ¡Gracias a Dios! —dijo mientras se sentaba sobre una piedra y se echaba a llorar.

Carlos y los indígenas nos dejaron solos un momento, y así Julio me explicó su historia.

* * *

8 Después de que yo informase a Julio de la posibilidad de anular un matrimonio no consumado él y Soledad decidieron que lo mejor que podían hacer era ir con la verdad por delante: nada más bajar del barco la joven se sinceraría ante su marido contándole las circunstancias que habían motivado su deseo de pedir la anulación. Indudablemente ello sería un fuerte golpe para el finquero, pero Soledad estaba convencida de que acabaría por entenderlo. Lo peor que podía suceder es que estallara el escándalo y que ambos fueran expulsados de la colonia, pero esa posibilidad no les asustaba.

Nada más desembarcar en Santa Isabel Julio se vio abordado inmediatamente por un enviado de su empresa maderera, aunque pudo ver a lo lejos cómo un "boy" ayudaba a Soledad a subir a un carro. Al parecer algún contratiempo había impedido a Pepe Cortés ir a recibir a su esposa a la llegada del barco. Ello venía a complicarlo todo, pues ambos habían decidido que Soledad explicaría la situación a su marido nada más desembarcar.

De todas formas Julio no se inquietó. Soledad sabía que él debería permanecer una semana en Santa Isabel antes de partir hacia el continente, y Julio estaba convencido de que para entonces todo se habría solucionado.

Pero toda la semana pasó sin que Julio recibiera noticias de Soledad. La tarde del día anterior a su partida hacia Bata un boy de la plantación de Cortés trajo una carta para Julio.

En ella Soledad le informaba de que había reflexionado seriamente sobre su relación, llegando a la conclusión de que ésta había sido fruto de las circunstancias. Pepe Cortés había resultado ser un hombre bueno y comprensivo que había decidido olvidar el asunto, perdonando a Soledad su desliz. Eso sí, ella debía prometer que no vería nunca más a Julio y escribirle una carta, aquélla, en la que le informase de su ruptura.

A Julio se le cayó el alma a los pies. Amaba sinceramente a la joven y no podía entender aquello. Cogió el camión de su empresa y se lanzó por los caminos en mal estado hasta la plantación de Cortés. Julio detuvo el vehículo frente a la casa de Cortés poco antes de que se pusiera el sol y fue el mismo Pepe Cortés quien salió a recibirle.

—¡Quiero hablar con Soledad!

La agitación del recién llegado así como sus palabras, debieron bastar al plantador para adivinar la identidad de su visitante, pues contestó cómo si lo estuviese esperando:

—Ella no quiere verle.

—¡Quiero que sea ella misma quien me lo diga!

Cortés no hizo el menor esfuerzo por disimular su aversión hacia Julio y volviéndose hacia la casa gritó:

—¡Ya le has oído Soledad!

—¡Vete Julio, y no vuelvas nunca más!

Procedente del interior de la casa, la voz de Soledad sonó quebrada por la emoción. pero amargamente inconfundible para los oídos de Julio.

Mientras, algunos braceros se habían ido colocando silenciosamente tras Pepe Cortés. Algunos de ellos sostenían machetes y miraban amenazadoramente a Julio.

Éste permaneció inmóvil algunos instantes, incapaz de creer lo que acababa de oír. Por fin reaccionó, subió lentamente al camión y, sin saber cómo, llegó a Santa Isabel sin sufrir ningún accidente.

A la mañana siguiente se embarcaba hacia el continente. Una vez allí se sumergió en su trabajo, intentando olvidar lo sucedido sin conseguirlo.

—¿Y qué haces aquí? —le dije.

—Hace una semana recibí una carta de Soledad. Toma —me dijo mientras me alargaba un sobre sucio y arrugado de tanto manosearlo— Me la hizo llegar el agente de mi compañía que hay en Santa Isabel. A él se la dio un "boy" que servía en la casa de Cortés.

Del interior del sobre extraje un trozo de papel en el que alguien había escrito apresuradamente:

>>—Querido Julio:

Mi amor por ti nunca ha dejado de existir. Desde que llegué a la plantación que no soy yo misma, es muy difícil de explicar y ni yo misma acabo de entenderlo. Sácame de aquí, por lo que más quieras.

Soledad.

—¿Y?

—Lo dejé todo. Me dirigí a Bata y subí al primer barco con destino a Santa Isabel. Llegué ésta madrugada e inmediatamente me puse en camino hacia Bariobe.

—¿Qué piensas hacer?

Julio no supo que responderme. Comprendí que hasta aquel momento no había pensado qué haría una vez estuviese en Bariobe.

—¡Ayúdame! ¡Si no, soy capaz de cometer una barbaridad!

Me senté junto a Julio y me puse a pensar. Julio me caía bien y, aunque no estaba dispuesto a admitirlo, en el fondo tenía ganas de ayudarle. Por otro lado mi participación directa en aquel asunto podía dar al traste con mi incipiente carrera militar.

—Te ayudaré —dije, y la cara de Julio se iluminó inmediatamente— pero deberás hacer exactamente lo que yo te diga ¿entendido?

—¡Sí! ¡Gracias! ¡Dios te lo pague!

—Me conformo con quedarme como estoy ahora, gracias —dije mientras sonreía.

Nos reunimos con Carlos y los guardias y le pedí al gaditano que se hiciera cargo de Julio durante un par de días, a lo que no puso objeción.

Aprovechando un momento de intimidad, Julio se acercó a mí.

—Pero ¿no vengo contigo? —dijo.

—No. Mi plan consiste en ir a la plantación de Pepe Cortés y pedirle permiso para hablar con sus braceros. Una vez allí aprovecharé la primera excusa para quedarme a solas con Soledad. Arreglaré una cita entre ella y tú en algún lugar fuera de la plantación. Luego interrogaré a los braceros acerca del asunto que me ha traído hasta aquí y me despediré de

todo el mundo. Regresaré a Bariobe y te informaré del lugar y la hora de la cita, allí te reúnes con ella y os largáis a Santa Isabel. ¿Qué te parece?

—Perfecto.

—Bien, no se hable más.

* * *

9

Poco después llegábamos a Bariobe y yo me hospedaba en casa del Jefe de Puesto mientras Julio se marchaba con Carlos. Esa misma noche, mientras cenaba con el Jefe de Puesto, éste aprovechaba para ponerme al corriente del caso.

—El padre Aguirre es un gran aficionado a la entomología, fue él quien descubrió el cuerpo, semisumergido en un riachuelo. El cadáver estaba atado a unos troncos, había perdido la piel, y el cuerpo, por la acción del agua, aparecía de color blancuzco y presentaba mutilaciones en el tórax y las extremidades ¡ah, y le faltaba la cabeza!

—¿Se sabe quien era el muerto?

—No estoy muy seguro, pero corre el rumor de que hace varios días desapareció un "boy" de la plantación de Pepe Cortés, aunque éste no me ha dicho nada. El riachuelo no está muy alejado de su finca.

—Mañana a primera hora iré a la plantación de Cortés para interrogar a sus braceros —dije mientras pensaba que aquello venía como anillo al dedo para mis planes de celestina.

Pronto nos encontramos hablando de otras cosas y aproveché para preguntarle por Cortés y su nueva esposa.

—Cortés siempre ha sido un tipo solitario. No se le conocía mininga. Solía ir a cazar muy a menudo al monte que hay tras su plantación, para desfogarse, decía él. Lo de su boda fue toda una sorpresa —dijo, poniendo expresión de saber más de lo que decía.

Adopté mi pose más confidencial y me incliné hacia él. La comunidad española en Guinea era muy reducida y los rumores y chismorreos estaban a la orden del día.

—De un tiempo a ésta parte Cortés no baja al pueblo para nada —dijo—. Antes lo hacía a menudo y no había mes en que no fuese, al menos una vez, a Santa Isabel. Ahora envía a sus *boys* a hacerle todos los recados.

—¿Y su mujer, la ha visto?

—Una vez, cuando pasó por aquí camino de la plantación. Es muy guapa.

—¿Entonces?

—Creo que Pepe quiere recuperar el tiempo perdido —dijo a la vez que me guiñaba un ojo.

Seguimos conversando hasta bien entrada la noche y, aunque estaba agotado, me costó conciliar el sueño, inquieto por el papel que debía interpretar al día siguiente.

La jornada amaneció despejada. Me afeité, me lavé y me puse el uniforme, reuniéndome para desayunar con el Jefe de Puesto. Le informé de mis planes para ese día: visitar diversas plantaciones, la primera de las cuales iba a ser la de Pepe Cortés. Tenía previsto regresar a Bariobe a la puesta de sol, y así se lo comuniqué.

Afuera ya me esperaban Manuel y los otros dos guardias. Junto a ellos había un joven bubi. Por toda indumentaria llevaba un taparrabos de piel de mono sujeto con un cinto. En el brazo izquierdo llevaba un brazalete de cuero por el que pasaba un cuchillo y, en la mano derecha, sostenía un bastón al estilo de los alpinistas cuando van de viaje.

El Jefe de Puesto lo había colocado a mi disposición para que nos guiara, ya que el muchacho conocía muy bien la zona.

Emprendimos el camino hacia la plantación de Cortés, la cual se encontraba en las primeras estribaciones del pico de Santa Isabel, un volcán inactivo de casi tres mil metros de altura que dominaba todo el paisaje.

Al cabo de una hora de marcha, cuando ya habíamos hecho dos tercios del camino, Manuel se me acercó.

—El bubi dice que no sigue.

—¿Cómo?

—Dice que si estamos tan locos como para ir a la casa de morimó es asunto nuestro, pero que él nos esperará aquí.

—¿Morimó? ¿Es así como llaman a Cortés la gente de por aquí?

—Morimó es *"palabra fuerte"*, massa. Espíritu malvado.

Manuel parecía preocupado y entre él y el bubi se desarrolló una discusión en un lenguaje incomprensible para mí. De todas formas, al final fue evidente que nuestro guía no tenía intención de seguir avanzando.

Seguimos nuestra ascensión sin el guía y al poco llegábamos frente al *"palomar"* de Pepe Cortés, tras el cual se extendía la plantación. Sentados junto a la casa habían una docena de braceros bebiendo topé, un licor muy fuerte obtenido de las palmeras, los cuales al vernos llegar se dieron a la fuga en todas direcciones.

Su reacción nos cogió por sorpresa y cuando conseguimos responder era tarde para atrapar a nadie. Empezamos a dar voces pero nadie acudió a nuestra llamada, por lo que empezamos a preocuparnos de verdad. Penetré en la casa esperando encontrar a alguien pero lo que vi acabó por confirmarme que allí pasaba algo anormal. El salón comedor estaba patas arriba, como si en él hubiera tenido lugar una pelea. Algunos indicios indicaban que los hechos habían ocurrido esa misma mañana. El resto de las habitaciones estaban en orden, lo cual no hacía sino aumentar el misterio. Manuel me llamó desde fuera.

—¡Massa! ¡Ven a ver esto!

Del lugar donde habían estado bebiendo los jornaleros partían unas huellas recientes, que se adentraban en el bosque por un sendero recientemente abierto. Las huellas pertenecían sin duda a los jornaleros, lo que Manuel había observado era que, entre todas las huellas, sólo dos pares iban calzados. El tipo y tamaño del calzado indicaban que pertenecían a un hombre y una mujer. Lo peor es que dichas huellas entraban en el sendero sin regresar, a diferencia de las de los jornaleros.

Una hipótesis iba tomando forma en mi mente: el carácter de Cortés se habría agriado a raíz de la infidelidad de su

mujer. Para dar salida a su odio habría infringido malos tratos a sus hombres y estos habrían decidido vengarse. En el casino de la capital había oído hablar de casos parecidos. Mi temor era haber llegado demasiado tarde.

—¡Vamos! ¡Tal vez todavía estemos a tiempo de evitar una desgracia!

Nos lanzamos por el sendero mientras amartillábamos nuestras armas. El camino trepaba por la escarpada falda del volcán dormido, adentrándose en lo más espeso del bosque. Transcurrieron un par de horas y ya empezábamos a estar agotados cuando, al girar un recodo del camino, vimos que el camino terminaba en la amplia boca de una caverna.

Temiendo lo que podíamos encontrar empezamos a trepar hacia la entrada, situada algunos metros por encima de nuestras cabezas. De pronto, proveniente del interior de la gruta, empezó a oírse una voz siseante, cargada de odio hacia toda la especie humana.

—¡Maldita mujer! ¡Tenías que aparearte con él! ¡Y ahora me dices que no sabes de quién es la cría que llevas dentro! ¡Y tenías que decírmelo precisamente hoy! ¡Por suerte pronto sabré si merece la pena que vivas para parir a mi sucesor o si debo matarte!

La alegría inicial que me embargó al oír aquella voz se trocó en desconcierto por las palabras pronunciadas y el sentimiento puesto en ellas. Indudablemente aquél debía ser Pepe Cortés y seguía vivo. Todavía no había salido de mi confusión cuando empezaron a oírse unos leves sollozos. Empuñando mi pistola reglamentaria hice gestos a Manuel para que me siguiera y a los dos guardias para que permanecieran abajo en espera de órdenes.

Poco después ambos alcanzábamos la entrada de la cueva. Era más amplia de lo que me había parecido en un principio. Al fondo, echada en el suelo en el límite entre la luz y las sombras, se encontraba Soledad. Sus ropas estaban sucias y desgarradas y su tremenda delgadez resaltaba la curvatura incipiente de su vientre, delatando su estado de gestación. Era evidente que la habían golpeado. En cambio, no había ni rastro del propietario de la voz que acabábamos de oír.

—¡Soledad! ¡Soy yo, Enrique!

La joven levantó lentamente la vista y sus ojos vidriosos me miraron sin verme. Era evidente que se hallaba bajo los efectos de una fuerte conmoción, incapaz como era de reconocer a alguien conocido.

Ordené a los dos guardias que la llevaran al *"palomar"* y esperaran hasta que Manuel y yo volviéramos. Mientras, Manuel había estado examinando el suelo de la cueva. A los pocos instantes se volvió hacia mí y señaló hacia el interior de la caverna.

—Él está dentro, massa. Ha estado otras veces aquí, hay huellas muy viejas.

—No tenemos luces. Regresemos a la casa. Informaré de esto a mis superiores en Santa Isabel, ellos sabrán qué hacer.

Nos disponíamos a marcharnos cuando vimos una luz que se acercaba del fondo de la cueva.

—Creo que no tendré que matarte después de todo. ¡Soledad! ¿Donde te has metido? ¡Sabes perfectamente que no puedes escapar de mí!

De las sombras surgió un hombre de unos cuarenta años. Vestía a la usanza de los plantadores y sostenía una lámpara de queroseno. No pareció especialmente sorprendido de vernos allí.

—¡Vaya! ¡Visitas! —dijo sonriendo.

Había algo de aquel individuo que me repelía pero no sabía decir exactamente qué era. Manuel, a mi lado, adoptó una actitud defensiva hacia el recién llegado, apuntándolo con su rifle pese a que éste no iba armado.

Pepe Cortés se acercó lentamente a nosotros.

—¡Fuera de mis tierras!

—Antes deberá responder a algunas preguntas. ¿Qué le ha hecho a Soledad? ¿Qué sabe de la desaparición de uno de sus empleados? ¿Ya sabe que cerca de aquí se han cometido actos de canibalismo? ¿Porqué sus braceros han huido nada más vernos? Por cierto ¿qué hay ahí dentro? —dije señalando hacia la cueva.

—No puedo perder el tiempo contigo —dijo Pepe mientras me miraba fijamente a los ojos.

...Aquellos ojos. Había algo inhumano en ellos que me atraía. No podía apartar mi mirada. Poco a poco empecé a perder la noción de mí mismo. Mi voluntad comenzó a abandonarme y apenas era vagamente consciente de los hechos que se desarrollaban a mi alrededor cuando, de repente, el ruido de un disparo a pocos metros de mí vino a sacarme súbitamente de aquella especie de trance.

A mi lado se encontraba Manuel. Mi mirada se posó primero en el rifle que sostenía, humeante aún, para mirarle seguidamente al rostro. Éste reflejaba un terror atávico y miraba algo situada frente a él. Giré la cabeza para ver como un malherido Pepe Cortés, apretándose el ensangrentado abdomen, retrocedía trabajosamente de espaldas hacia el interior de la cueva.

Todavía aturdido, mi mente empezó a divagar sobre los problemas que aquello iba a traer a Manuel. Disparar sin motivo a un colono era un grave delito, y entonces vi lo que Manuel estaba mirando.

La sombra. La sombra proyectada en la pared rocosa a espaldas del finquero, por la lámpara que aún sostenía...¡Una sombra que no tenía nada de humano!

A mi lado. Manuel murmuró unas palabras que quedarán para siempre grabadas en mi mente.

—¡La sombra! ¡La sombra del morimó!

Pepe Cortés desapareció en las profundidades de la tierra. El fang no esperó a ver que pasaba y, cogiéndome del brazo, me arrastró hasta la casa donde nos esperaban los guardias.

Allí recuperé el suficiente dominio de mí mismo como para ordenar el regreso a Bariobe. Subimos a Soledad al carro de la plantación y partimos hacia el pueblo. Cuando llegamos al lugar donde debía esperarnos nuestro guía bubi éste no estaba, cosa que no me extrañó lo más mínimo. Durante el viaje a Bariobe ni Manuel ni yo pronunciamos ninguna palabra, aunque nuestras miradas expresaron el común acuerdo de no mencionar todo lo que habíamos visto en la plantación de Pepe Cortés.

* * *

10

Cuando llegamos al pueblo pusimos a Soledad bajo los cuidados del padre Aguirre. La joven estaba muy débil y estuvo delirando varios días. Julio estuvo a su lado durante todo ese tiempo. La misma tarde de nuestro regreso tuvieron lugar las erupciones volcánicas que tanto dieron que hablar en la colonia durante años y que contribuyeron a que todo el asunto perdiera protagonismo. Al día siguiente regresamos a la plantación acompañados del Jefe de Puesto y de sus hombres.

Ni a Manuel ni a mí nos extrañó no encontrar el camino que conducía a la caverna. En un almacén encontramos los restos de Pepe Cortés. Llevaba muerto varios meses, pero el Jefe de Puesto lo identificó sin dudar.

Lo que puse en mi informe no era la verdad, pero era más fácil de creer que ésta: Pepe Cortés había muerto por la mordedura de una serpiente venenosa, pocos días después de la llegada de su esposa. Soledad había sufrido un ataque de locura transitoria que los braceros habían aprovechado para hacerse con el control de la plantación. En un momento de lucidez y aprovechando la lealtad de uno de los *"boys"* la mujer había pedido ayuda a la única persona que conocía en la colonia, Julio, aunque el texto exacto de la carta no fue mencionado para no provocar un escándalo. Los braceros habían descubierto la traición de uno de los suyos y lo habían asesinado, devorándolo luego en una bárbara ceremonia. La providencial llegada de las autoridades, o sea yo, había restablecido el orden.

Los braceros fueron perseguidos y arrestados, aunque algunos consiguieron escapar. Se llevó a los detenidos a Santa Isabel, donde fueron juzgados con toda la ceremonia del caso y con la asistencia de representantes de los nativos. Durante el juicio proclamaron repetidas veces que actuaron bajo las órdenes del morimó, pero nadie les hizo caso. Fueron condenados a morir de garrote y la condena fue ejecutada.

Soledad se recuperó y se marchó a España para tener allí a su hijo. Si recordaba algo de lo que sucedió en la plantación nunca lo mencionó a nadie. Pocos meses después Julio acababa su contrato en la colonia y marchaba a la península para reunirse con ella. No he vuelto a verles.

Por mi parte, una vez finalizado mi servicio en la colonia rechacé la posibilidad de rengancharme y pedí voluntario el servicio en Marruecos, convencido de que nada de lo que pudiese encontrarme allí podría asustarme. Manuel acudió a despedirme el día de mi partida. No nos dijimos nada, pero ambos sabíamos que yo nunca volvería a Guinea.

Los meses siguientes los pasé con los Regulares de Melilla. Mi valor y arrojo en el combate llegó a oídos de mis superiores, los cuales me tomaron por un héroe sin pensar que lo que yo pretendía era huir de mi mismo y mis miedos.

Mi servicio en Marruecos terminó y fui enviado a la península. Mis padres murieron, dejándome solo. Dejé de hablarme con mi hermano cada vez más metido en política. No me trato con él, y le he perdido completamente la pista. No tengo más familia, no he querido casarme. Mi actuación en el norte de Africa significó un gran empuje para mi carrera, y empecé a recibir destinos de una cierta responsabilidad dentro de la administración militar... mientras mi país se volvía loco, y el hermano acumulaba odios contra su hermano.

* * *

11

Ha sucedido esta tarde, al salir del portal de casa. En la acera de enfrente había aparcado un lujoso vehículo con cortinillas en las ventanas posteriores que no dejaban ver el interior. Al volante iba un chófer uniformado. Yo no podía dejar de fijarme en algo así y, mientras estaba mirando, la cortinilla de la puerta trasera se deslizó lentamente a un lado. Ante mí tenía el mismo rostro que he tratado de olvidar todos estos años. Un Pepe Cortés, idéntico al que yo recordaba, me contemplaba sonriendo desde el interior del vehículo. Sentado muy serio junto a él había un niño de unos diez o doce años.

Todo lo que le rodeaba revelaba poder. Un poder capaz de cambiar la suerte de las personas con una simple llamada de teléfono. La cortinilla volvió a cerrarse y el automóvil desapareció silenciosamente por el extremo de la calle. Volví a entrar en casa y me senté en el sillón, derrotado. Sabía lo que la visita de *"Pepe Cortés"* representaba: había venido a ver y a ser visto. Había venido a ver al último obstáculo que se interponía entre él y sus oscuros propósitos. También había venido para que yo le viera en la cima de su poder y, de este modo, comprendiera la inutilidad de enfrentarme a él. Aquella visita también quería decir otra cosa: ***"sé donde vives, no puedes ocultarte de mí, tus horas están contadas"***.

Me senté en mi escritorio y empecé a escribir estas páginas. Lo que yo sé no debe desaparecer conmigo. Todavía no sé lo que haré, pero no puedo quedarme con los brazos cruzados. Alguien me creerá, alguien tiene que creerme...

* * *

12

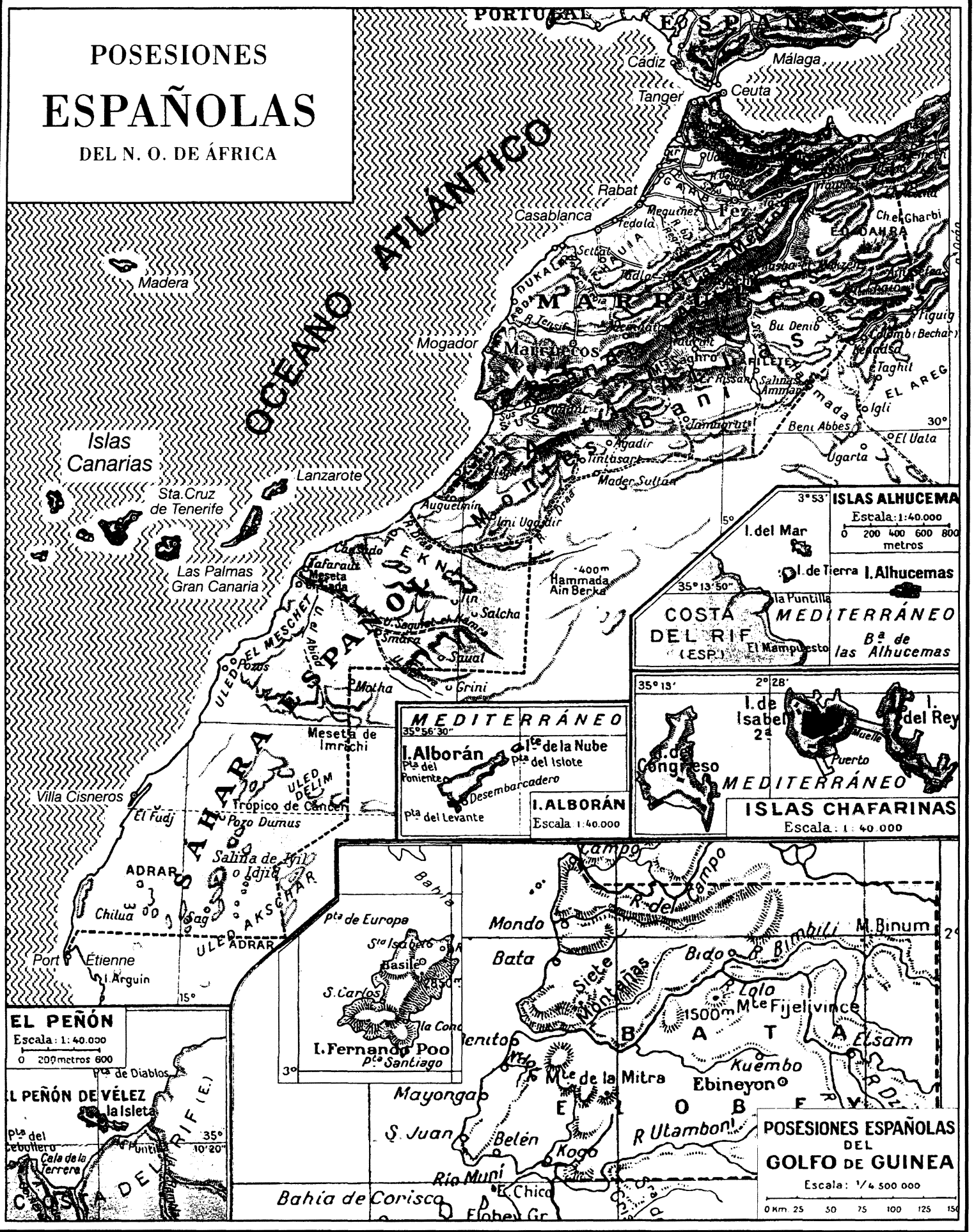
La última hoja era una carta dirigida al profesor Carvajal, un psicólogo cuyo nombre había obtenido don Enrique de un artículo que había leído en un periódico local. Al parecer, el periodista ridiculizaba las teorías paracientíficas sostenidas por dicho profesor, el cual las había aprendido en Estados Unidos. La carta se hallaba incompleta. Un manchón de tinta indicaba el momento en que Don Enrique había sufrido el mortal ataque de la serpiente. Probablemente la intención del muerto había sido enviar su manuscrito al profesor Carvajal, en la creencia de que éste podía hacer algo al respecto.

Me recosté en mi sillón y medité sobre lo que había leído. Indudablemente aquel manuscrito debía ser obra de un perturbado. Mi mente se negaba a creer otra cosa. Pero ¿y la serpiente venenosa que yo mismo había matado? Algunos aspectos del relato de Don Enrique revelaban las reacciones normales de una personalidad racional enfrentada a hechos sobrenaturales.

Hundí la cabeza entre las manos. Sabía que hiciera lo que hiciera a partir de entonces ya nunca volvería a ser el mismo.

* * *

POSESIONES ESPAÑOLAS DEL N. O. DE ÁFRICA



LA CORRESPONDENCIA DE ESPAÑA 1928

Corrida improvisada

Madrid, 19 de Enero

Un toro desmandado, huido del matadero, ha recorrido varias calles de nuestra villa, sembrando la lógica confusión a su paso, hasta encontrarse en la Gran Vía con el diestro Diego Mazquirán, llamado Fortuna, que estaba paseando con su mujer. Rápidamente, el torero se sacó el abrigo, y con tan improvisada muleta toreó al toro pidiendo que le fueran a buscar el estoque, pues estaba su casa cercana. Ya con él en la mano, remató la faena, entre las ovaciones del público allí presente.

AMBARINA VEHIL, la mejor pasta pectoral para combatir en algunos casos y curar en los más la tos, por crónica e inveterada que sea.

"Artista" callejero anónimo

Madrid, 1 de febrero

Un "prestidigitador" de los que no se anuncian en ningún cartel ni ha trabajado jamás en teatro alguno, escamoteó en el día de ayer en la calle Flor baja uno de esos modernos "automóviles" que atruenan nuestras calles conducidos por una juventud alocada. El propietario se quedó con un palmo de narices, ya que no deja de tener su mérito "hacer desaparecer" en mitad de la vía pública a un armatoste de ésos. No obstante, el robo fue incompleto: ¡Se podía haber llevado también al conductor!

Mujeres en el municipio sevillano

Sevilla, 10 de Marzo

Ha causado cierta sorpresa en la capital andaluza la designaci n de tres mujeres como "Regidoras" de dicho municipio. Pese a los obligados chistes y comentarios picantes que el ingenio hispalense se ha apresurado en ingeniar, lo cierto es que la mayor parte de la poblaci n ha recibido la noticia con simpatía. Con esto se reconoce la indudable importancia adquirida por la mujer en todos los ámbitos de la sociedad.

Prohibición de entrada a los menores de edad

Barcelona, 20 de Marzo

El gobernador civil de la Ciudad Condal ha hecho público un edicto prohibiendo la entrada de j venes menores de 18 años en la salas de baile, si es que no van acompañados de algún familiar adulto y responsable. Esperemos que tan prudente medida no tarde en imponerse en el resto de nuestras capitales de provincia.

LAVATORIO DE PIES EN EL PALACIO REAL

Madrid, Jueves Santo

El obispo de Madrid-Alcalá, doctor Eijo, lava los pies a doce seminaristas pobres y los sienta después a su mesa en el Palacio Episcopal. En San Francisco Grande, los caballeros del Santo Sepulcro asisten a los Santos Oficios. En el Regio Alcázar, la festividad revistió inusitada brillantez: a las once, salió la comitiva de las habitaciones reales para trasladarse al templo, a los acordes de la marcha el héroe ha muerto, del maestro San Miguel. Forman en cabeza los mayordomos y gentilhombres de casa y boca; detrás, los Grandes de España; a continuación, el Patriarca de las Indias y, por último, las Reales personas. El Rey viste de capitán general de la Armada; la Reina y las Infantas, los uniformes adoptados para la Capilla Pública, o sea, mantilla, manto y ricas y variadas joyas. Detrás de la egregia familia, damas de la Corte, jefes y oficiales de la Casa Militar del Rey, de la escolta Real y Alabarderos. Don Alfonso y Doña Victoria Eugenia ejercitan una vez más su piedad y lavan los pies a una docena de pobres. Durante la ceremonia, el teniente limosnero don Mariano Perales distribuye entre los recién lavados una bolsa con tres monedas de plata. Por último, Sus Majestades entregan a los doce afortunados desharrapados, cestas con comida que contienen: tortilla, salmón, mero, merluza frita, congrio con arroz, empanadas, coliflor frita, salmonetes asados, pajeles, lenguados fritos, olivas, tortas de hojaldre, arroz con leche, un queso de bola, camuesas, naranjas, limas, orejones, ciruelas, nueces, avellanas y anises.

FUNDACIÓN DE UNA NUEVA ORGANIZACIÓN RELIGIOSA

Madrid, 2 de Octubre

Se ha creado hoy la Sociedad Sacerdotal de la Santa Cruz y del Opus Dei, nueva organizaci n religiosa dirigida por un joven sacerdote aragonés, el padre J.M. Escrivá de Balaguer. La nueva organizaci n planea dedicarse, entre otras cosas, a la enseñanza de las clases superiores de nuestro país.



CRÍTICAS DE UN MÉDICO PSIQUIATRA AL NUEVO CÓDIGO PENAL

Madrid, 2 de Noviembre

El nuevo Código Penal elaborado por el gobierno del General Primo de Rivera ha tenido ya sus paladines y sus detractores, y entre estos últimos uno de los más curiosos ha sido el insigne médico psiquiatra ("neuropsiquiatra", prefiere denominarse a sí mismo) don Gonzalo Rodríguez Lafora. En el nuevo Código se tienen en cuenta los diferentes atenuantes, agravantes y eximentes de determinados delitos a los enfermos mentales, pero también (y ahí le duele al doctorcito) prevee la aplicación de determinadas medidas de seguridad para evitar nuevos delitos en los individuos clasificados como peligrosos. Es decir, los delincuentes reconocidos como tales sufrirán la vigilancia de la autoridad aún después de terminada la condena... e incluso aunque no hayan pruebas concluyentes en su contra. Esta medida, ha sido muy criticada en diferentes sectores, que afirman que convierte al país en una nación ocupada por la policía. Sin embargo, es evidente para cualquiera que las gentes de bien no tienen nada que temer.

Ahora Rodríguez Lafora se suma a las críticas, afirmando que "el concepto de la peligrosidad social no debe ser establecida a posteriori de haberse cometido, sino ser detectada (y tratada) a priori: Debemos señalar a los futuros delincuentes antes que cometan los delitos, utilizando para ello todos los datos que la escuela, el servicio social de investigación y la policía aporten sobre la psicobiografía de los individuos sospechosos". ¡Según Lafora, los jueces deberían solicitar informes a un médico o psiquiatra antes de emitir cualquier condena! Desde estas líneas recomendamos al doctor que se entretenga con sus locos, dentro del manicomio, y nos deje a los que estamos fuera vivir en paz. Ya se sabe, zapatero...

ESTE NUMERO HA SIDO REVISADO POR LA CENSURA MILITAR

CENTRO DE ANUNCIOS

El crédito, cada dia más sólido, que este Centro de Anuncios ha adquirido por la puntualidad y formalidad con que cumple su cometido, ha dado un desarrollo tal al Establecimiento que ha sido inevitable ensanchar considerablemente el local donde se hallan establecidas las Oficinas; y con tan pausible motivo, éstas han sido trasladadas al entresuelo de la misma casa, donde se admiten anuncios para todos los periódicos de Madrid y demás poblaciones de España y principales capitales de Europa y América, y para todos los medios de publicidad conocidos con ventajas positivas en las combinaciones que diariamente se hacen en utilidad de los anunciantes.

DEPORTES

Barcelona, 13 de Febrero

Se ha celebrado hoy el primer campeonato de España de Maratón, efectuándose el recorrido entre Barcelona y Castelldefels. Se ha proclamado campeón el insigne atleta Carreras.

Santander, 20 de Junio

El F.C. Barcelona se ha proclamado hoy campeón de Copa al ganar por 3-1 a la Real Sociedad. Los goles fueron realizados por Samitier, Sastre y Arocha.

San Sebastián, 7 de Julio

El boxeador vasco Paulino Uzcundun vence por KO a su rival Haumann conservando así su título de campeón absoluto en Europa.

Necrológicas

†

María Guerrero

23 de Enero

En el día de hoy ha muerto en su domicilio de Madrid la célebre actriz de teatro María Guerrero. Discípula de la célebre Teodora Lamadrid, desde sus inicios reveló tener insospechadas dotes para el arte escénico. Desde 1896 estaba casada con el también actor don Fernando Díaz Mendoza, con quien cosechó numerosos éxitos. Había nacido en 1868.

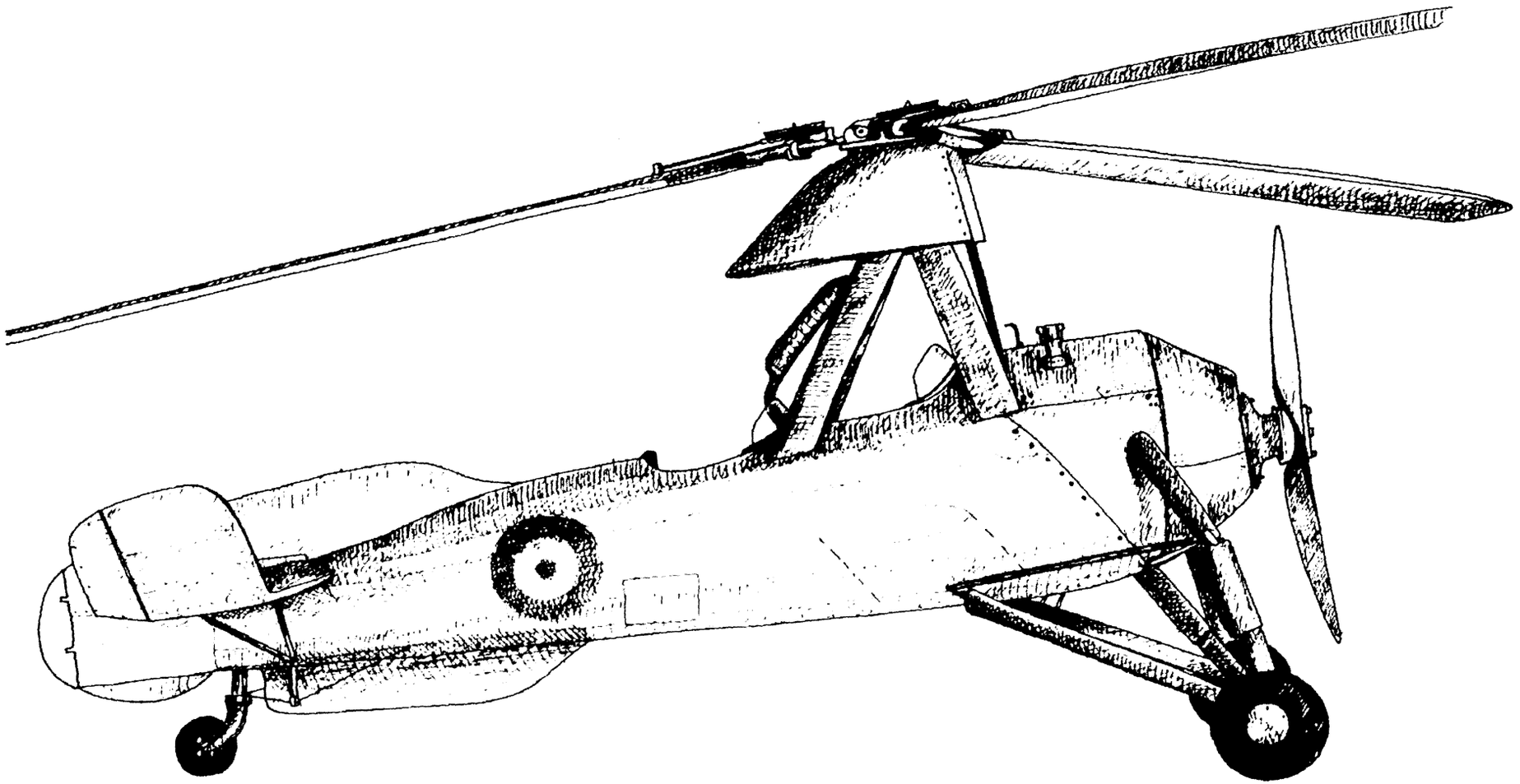
†

Vicente Blasco Ibáñez

27 de Enero

Ha muerto en su exilio francés el escritor don Vicente Blasco Ibáñez. Autor de numerosas y excelentes obras, que le dieron reconocida fama mundial, en los últimos años de su vida se agudizó el republicanismo que había militado en su juventud, publicando un libelo contra el Rey Alfonso XIII y contra el gobierno del general Primo de Rivera, que evidentemente le valió el destierro. R.I.P.

AUTOGIRO



El aparato se patentó el 1 de Junio de 1920, aunque el último prototipo no fue terminado hasta 1924. Su inventor, Juan de la Cierva i Codorniu, consiguió el apoyo de la Aeronáutica Militar y el uso del túnel aerodinámico del laboratorio de Cuatro Vientos. Ni el primer ni el segundo prototipos (construidos en 1922) llegaron a despegar. Fue el 9 de enero de 1923 el autogiro C-4 realiza su primer vuelo a 4 m. de altura, en un recorrido de 200 m. alrededor del campo. El 31 de ese mismo mes se realiza otro vuelo, ya más serio: 4 km. en circuito cerrado, a 28 m. de altura, en 3 min. 28 seg.

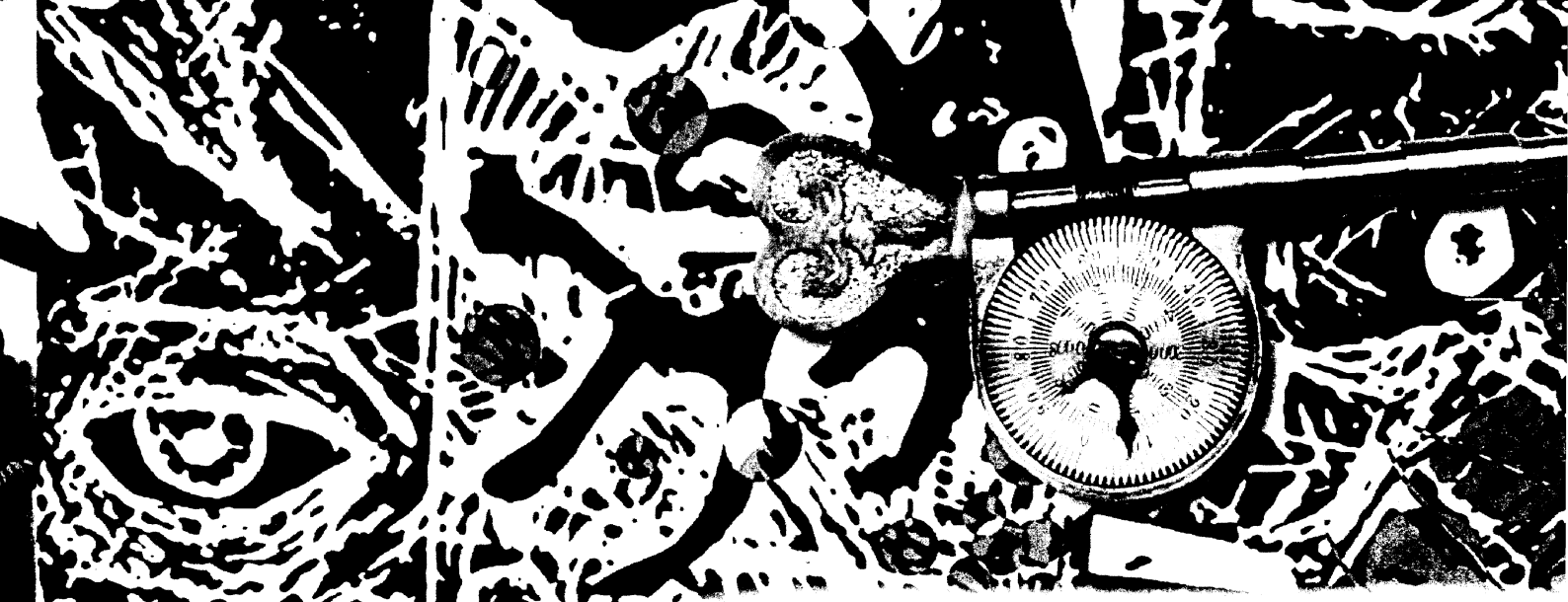
El 12 de Diciembre el autogiro C-6 recorre los 12 km. que separan los aeropuertos madrileños de Cuatro Vientos y Getafe, en 8 min. 12 seg.

En Octubre de 1925 se realizan nuevas pruebas oficiales en Gran Bretaña, a petición del Comité de la Scientific Researches. La Cierva también expone su invento ante la *Royal Aeronautical Society*.

En 1926 se funda la compañía ***The Cierva Autogiro Co Limited***, que vende Autogiros biplazas a 900 libras (32.400 ptas).

El 18 de Septiembre de 1928, para dar publicidad a su invento, cruza el canal de la Mancha, llevando como pasajero a Henri Bouché.

Las ventajas del Autogiro son que, al poseer una hélice horizontal, puede elevarse y aterrizar con poca velocidad, y casi verticalmente. Puede que sea útil a algún Investigador aventurero para entrar o salir de un centro de sectarios, o ser usado como un medio de desplazamiento exótico por algún cerebro del mal.



AVENTURAS

La señora de las nieves, La madriguera del cazador, El Signo de la Serpiente, Memoria de África, Escrito en Piedra, y La penúltima Verdad

Estas seis aventuras son muy diferentes entre sí. Las primeras pueden jugarse en una tarde, mientras que la última requerirá a buen seguro un par de sesiones de juego.

En **La señora de las nieves**, los investigadores se encontrarán inmersos en una historia de fantasmas, al parecer sin relación con los Mitos de Cthulhu.

En **La madriguera del cazador**, deberán enfrentarse con una nueva criatura de los Mitos, surgida hace años de la pluma de un novelista de nuestro país.

En **El Signo de la Serpiente**, los investigadores liberarán, accidentalmente, una criatura monstruosa encerrada tiempo atrás... y a la que, evidentemente, habrá que volver a reducir.

En **Memoria de África** una expedición de rescate en el Marruecos colonial tendrá que enfrentarse, además de contra ***la harka***, contra las criaturas de los Mitos.

En **Escrito en Piedra** la investigación de una serie de asesinatos revelará un horroroso secreto

Para finalizar, **La Penúltima Verdad** tiene una ambientación muy especial... ¿pero quién se resiste, por una vez, a desoír la llamada de Cthulhu para ir en busca de la aventura perdida?

Al igual que el resto de este libro, están diseñadas para usarse tanto para con el sistema clásico como con el ***D20***. Las referencias a éste segundo sistema (tiradas por habilidad o característica, descripciones de PnJ y de Criaturas) están en ***cursiva y negrita***, para que no haya confusión posible.

La señora de las nieves

Introducción

Andalucía, Diciembre de 192...

Los PJs (que no tienen por qué conocerse entre sí) se encuentran viajando en uno de los trenes de los Ferrocarriles Andaluces. Los azares de los horarios (y el caos absoluto que caracteriza a las líneas férreas en esta parte del país) los hacen desembarcar a esto de las 15 h. en la estación de Alcalá de la Sierra, donde tendrán que hacer transbordo con otro tren que los ha de llevar hasta Granada.

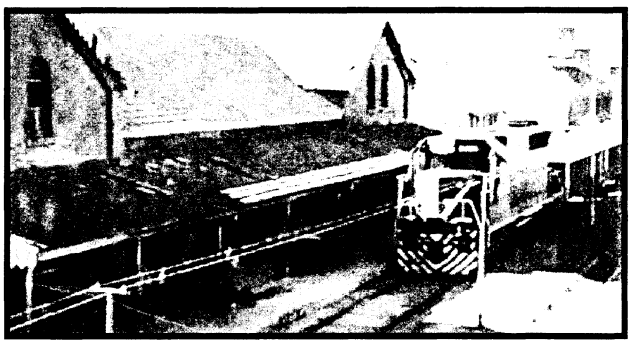
Retraso

... Y el tren parte, entre nubes de humo, mientras el factor de estación, tan abrigado que apenas se le reconoce por su gorra de visera, hace rápidamente la última señal con la bandera y vuelve a meterse nuevamente en su caseta. Hace frío, mucho frío en esta tarde de Diciembre, y las cumbres blancas de la Sierra están amenazadoramente cerca. Los PJs, abandonados junto con sus equipajes en el andén, harían bien en cargar con ellos y meterse en la Sala de Espera. En ella hay una estufa de hierro, que aunque poco algo calienta, así que lo más probable es que los investigadores se dejen de cumplidos y hagan las presentaciones alrededor de ella, calentándose las manos. No hay bar, ni nada que se le parezca, y si le preguntan al factor (que por cierto, se llama Curro) les explicará que el pueblo se encuentra a un par de km. del ferrocarril. Una vieja suele venir para vender tabaco, vino y bocadillos de tortilla en verano, y en invierno carga con un fogón para vender castañas y boniatos a los que, como los PJs, han de esperar algún tren. Pero hace un par de días que no viene... ¡Estará enferma!

Tanto Curro como los horarios clavados en las paredes pueden informar a los investigadores que el tren que tiene que sacarlos de aquí tardará algo más de una hora en llegar... Es por eso que cuando los relojes de los PJs marquen casi las 18 h. es muy posible que literalmente se suban por las paredes. Aunque ya es de noche, aquellos que pasen una tirada de Descubrir / Avistar y que especifiquen que estaban mirando el camino verán una figura, envuelta en una manta o capote más o menos militar, que llega a la estación montada en una mula. El visitante no entrará en la sala de espera, sino que llamará directamente a la puerta de la caseta del jefe de estación. Tras charlar unos minutos con Curro, éste se presentará en la sala diciendo que ha de cerrar: ¡No van a venir más trenes en lo que queda de día, y quizá en lo que queda de semana!

Nota para el Guardián: Por cierto, empieza a nevar.

Ante las lógicas protestas del grupo, Curro explicará que el pregonero del pueblo (pues éste es su visitante) acaba de informarle de que ha llegado un telegrama del pueblo vecino: Un desprendimiento de nieve y rocas ha bloqueado la vía, y claro, el tren que esperan los PJs ya no vendrá... Cuando los investigadores le pregunten que dónde dormirán ellos Curro se encogerá de hombros. Si quieren, pueden acercarse hasta el pueblo, y allí buscar alguna casa donde les puedan dar posada. A media mañana sale del pueblo un autobús que puede llevarles hasta Granada.



Alcalá de la Sierra: Descripción e historia

Aquellos miembros de la comunidad con alguna cultura (el maestro, el sacerdote, el médico) podrían explicar a los PJs, con cierto orgullo que lo fundaron los romanos, con el nombre de Lacidula, y que en tiempos de la dominación musulmana se llamó Zagradesma. Fue frontera del reino de Granada y fortaleza de una tribu bereber durante más de 200 años, hasta que los cristianos lo saquearon a finales del siglo XV. En 1571 sus habitantes tomaron parte en la revuelta morisca contra los cristianos, y fue prácticamente arrasado. Posteriormente se reconstruyó y repobló con cristianos, adquiriendo cierta prosperidad en el siglo XVIII con la confección y comercio de paños. Se dice que durante la Guerra de la Independencia los del pueblo rechazaron el ataque de toda una división francesa, pero sólo es una leyenda... Sea como fuere, durante muchos años sus habitantes han tenido fama de contrabandistas, ladrones y bandoleros.

En el momento de la aventura Alcalá de la Sierra tiene unos 2.000 habitantes, que viven en unas casas blancas de cal y techadas con teja roja, muy comunes en esta parte del país. En el centro del pueblo se encuentra la Plaza Mayor, donde están la fuente pública, el Ayuntamiento, el Casino y la Iglesia, y donde se lleva a cabo toda la vida social. Por las cercanías están las casas más lujosas, construidas en el siglo XVIII, elegantes mansiones de tres pisos. La mayoría de las casas, sin embargo, son solamente de dos pisos, y en la parte alta del pueblo, donde las calles son más empinadas y vive la gente más pobre, las casas son solamente de un piso, y están incrustadas en el monte rocoso como si fueran nidos de vencejo. Hasta las casas más modestas, sin embargo, tienen un patio trasero, en el que suelen amontonarse un corral para las gallinas, un establo para la caballería si la hay, una galería abierta donde se cocina y una parra que da sombra en Verano.

Sobre la intimidad de los investigadores...

En los lugares públicos, las conversaciones no son privadas. Ya sea en la plaza, en una taberna o en el casino, cualquier habitante de Alcalá de la Sierra se sentirá con derecho a inmiscuirse en la conversación de los investigadores, por muy discretos que éstos sean. Los del lugar acostumbran a tratar los temas privados dando un paseo por la calle, o encerrándose en alguna habitación, y eso deberán hacer los PJs si no quieren ser considerados unos maleducados.

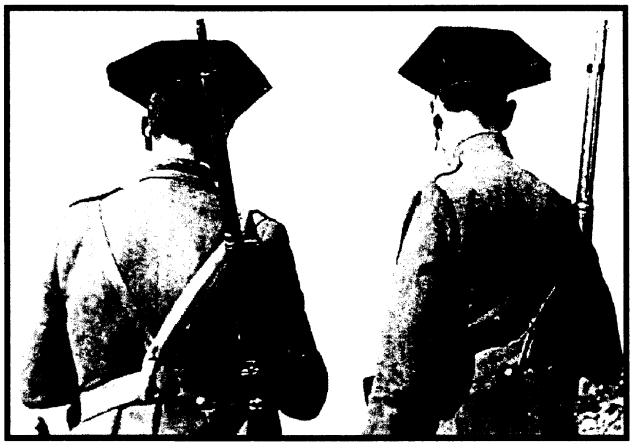
Hay dos km. largos hasta el pueblo... en línea recta, por un camino en bastante mal estado que trepa palmo a palmo haciendo mil y una vueltas (con lo que la distancia real se convierte en unos 8 km.) Los PJs tendrán que cargar con sus equipajes, si no se fían de dejarlos en la estación. Claro que, a cambio de una propina bastante sustanciosa (de 3 a 5 ptas), Curro podría llevarlos a todos en su carro, para que fueran más cómodos. También pueden darle al pregonero el encargo de que, ya que va al pueblo con su mula (por los caminos de herradura, más directos), haga venir uno de los tres *taxis* con los que cuenta la localidad. Pero entre idas, vueltas, y cenar algo antes de salir, el taxista no rescatará a los PJs hasta las 21 h, por lo menos, cobrándoles un precio similar al que les pide Curro (más que nada, por el lujo adicional de ir en un desvencijado coche de finales de siglo).

El camino hasta el pueblo transcurre sin otras molestias que la nieve (que cada vez cae más intensamente), y la poca pericia de Curro con el carro (si es que se deciden a ir con él), pues parece ir a posta de bache en bache y de surco en surco. A medio camino cruzará ante el carro media docena de jinetes, embozados con capotes y (según podrán ver aquellos que pasen una tirada de Descubrir) armados con escopetas. Los recién llegados mirarán con indiferencia al grupo al pasar, sin mostrar ni curiosidad, ni hostilidad, ni por supuesto simpatía. Si le preguntan a Curro (o al conductor del taxi) sobre quiénes son esos hombres ambos contestarán, como distraídamente que *deben ser los hombres del señor, buscando ladrones o cazando...* No dirá más.

Hospitalidad

Entre una cosa y otra, ya es de noche cuando los PJs llegan al pueblo. El frío es cada vez más intenso, y la nevada, aunque no cuaja, no ayuda precisamente a mejorar las cosas. Curro dejará a los investigadores y a sus bultos en la plaza mayor, indicándoles los tres únicos lugares del pueblo en donde pueden pedir ayuda: la rectoría de la Iglesia, la casa-cuartel de la Guardia Civil y el Casino, que aún está abierto.

Tanto en la Iglesia como en la casa-cuartel de la Benemérita una adormilada ama (en el primer caso) y un igualmente adormilado número de guardia (en el segundo) informarán al grupo que hay varias casas en el pueblo que les podrían dar cobijo a cambio de unas pesetas, pero que es ya de noche y es dudoso que abran sus puertas a desconocidos. Como se ve que los PJs son gente de bien, lo mejor que pueden hacer es ir al casino y preguntar por don Gregorio Almenara. Tiene una gran mansión en las afueras del pueblo, y es tradicional que su familia brinde hospitalidad a quien se lo pida de buenas maneras. En caso de que esta información se la diga el ama del sacerdote, los PJs tendrán derecho a una tirada de Psicología / Averiguar intenciones: de pasarla se darán cuenta que la buena mujer estaba a punto de decir algo más... ¡pero es de noche y hace frío, por lo que no es el mejor momento para hacer tertulia con unos desconocidos en el umbral de la puerta!.



El *Casino de la Unión de Alcalá de la Sierra* tiene un salón para fiestas y banquetes, una biblioteca, un par de salas para usos diversos y un café, donde se encuentran ahora los escasos socios que han desafiado el frío y la oscuridad. En total no llegan a la docena de personas, sentados en mesas de velador, los que están en él conversando, bebiendo licores o jugando a las cartas bajo la luz algo mortecina de unas lámparas de petróleo, en la sala medianamente grande caldeada por una buena chimenea. La llegada de los investigadores provocará el cese de toda conversación, pues los parroquianos se girarán para mirar con una curiosidad no exenta de cierta hostilidad a los recién llegados. No obstante, su aspecto (esperémoslo) de *"hombres de bien"* disolverá cualquier recelo, en especial si explican lo que les ha sucedido con el tren. Como ya les dijeron, en el acto don Gregorio Almenara (un caballero de unos cincuenta años, pulcro, delgado y bien vestido, con el bigotillo ya gris cuidadosamente recortado) se dará a conocer, les invitará a un Sol y Sombra (coñac con anís) para entrar en calor, y les ofrecerá la hospitalidad de su casa. De hecho, insistirá mucho en que los PJs acepten, afirmando que se sentiría ofendido si no lo hicieran. Cualquier tirada de Psicología / ***Averiguar intenciones*** revelará que es sincero. Si el grupo acepta (y es de esperar que así sea) mandará a uno de los mozos del casino a su casa, para que preparen cena para todos y habitaciones para alojarlos, mientras que anima a los PJs a que se sienten y recobren sus fuerzas, antes de acompañarlo a casa.

Transportes y comunicaciones

El ferrocarril pasa por las cercanías del pueblo desde 1874, gracias a las influencias en Madrid de don Mateos Almenara (abuelo de don Gregorio). La carretera no llegó hasta Alcalá en 1917, pero hay una buena red de caminos de herradura y senderos en las montañas, que enlazan Alcalá con otros pueblos vecinos, como Durcal, Lanjarón o Órjiva. El cuidado de carreteras y caminos es responsabilidad estatal en los límites provinciales, y municipal cuando entran en las poblaciones. Por ello carreteras y caminos suelen estar más descuidados a la entrada de los pueblos, pues ambos organismos no se ponen de acuerdo sobre a quién le compete arreglarlos.

Los días laborables pasa por Alcalá un autobús con destino a Granada. Sale a las 10 h. y vuelve a las 17 h. A nivel particular, hay en la localidad tres "taxis" (viejos Hispano-Suiza desvencijados) que pueden alquilarse a un precio astronómico... con chófer. por supuesto. La comunidad suele desplazarse en caballo, mula o burro, y en ocasiones en carro, si viajan en familia o tienen que llevar carga.

El correo lo trae el autobús seis días a la semana... siempre que no esté averiado. El mismo autobús trae los periódicos de Granada, por lo que las noticias se leen y comentan al anochecer, durante la tertulia de la cena. En el Ayuntamiento hay el único teléfono del pueblo. Adosada a la Casa Consistorial están la oficina de Telégrafos y la Casa-Cuartel de la Guardia Civil (donde viven tres números y un cabo con sus familias).

Mientras hacen tiempo los investigadores pueden charlar con su inesperado anfitrión o sus amigos, o sumarse a la partida de siete y media que están jugando tres aburridos tertulianos. La conversación se encamina a los tópicos de siempre: temas políticos y sociales, la guerra de África, etc. Si los PJs desean hacer un buen papel en la tertulia bastará con que pasen una tirada de Conocimientos / ***Sabiduría***. Si por el contrario lo que quieren es cambiar el tema de conversación habrán de pasar una tirada de Persuadir / ***Diplomacia***

...Podrán así averiguar que su anfitrión, don Gregorio Almenara, es en la práctica el amo del pueblo y de la comarca. Procede de una familia de pañeros enriquecidos en el siglo XVIII, que desde entonces han hecho todo lo posible por medrar social y económicamente. Durante largo tiempo solterón empedernido, se le atribuyen aquí y allá varios hijos bastardos, pero no se casó hasta hace un par de años, con una muchacha bellísima, que aportó buen número de tierras a su dote, además... (Una tirada de Psicología / ***Averiguar intenciones*** revelará que el interlocutor hubiera seguido hablando, pero que la presencia de don Gregorio le hace callar prudentemente).

Respecto al pueblo, se vive un clima de intranquilidad y desasosiego debido *a los rojos* (sic). Parece ser que una organización criminal, anarquista y revolucionaria, llamada *La Mano Negra*, se dedica a sembrar el terror por la comarca robando el ganado, atentando contra grandes propietarios, e incluso, a veces, asaltando sus casas. A esto se suma la situación desesperada en la que viven los jornaleros: las cosechas este año han sido malas, y en muchas familias pobres se pasa hambre. El invierno está resultando muy duro para ellos... y la situación no mejorará por lo menos hasta Marzo. Por ello todos los que se atreven a salir de noche van armados. Con todo, la agitación social no es cosa nueva en la región: el mismo nombre del casino "la Unión", se debe a la fusión de los partidarios de los partidos conservador y liberal, que decidieron hace treinta años crear un frente común frente a las reivindicaciones de los jornaleros. Si la conversación gira por estos derroteros, don Gregorio tomará la palabra afirmando que lo que éste país y estas tierras necesitan son más mano dura y menos contemplaciones. Él mismo ha tenido estos días algún que otro problemilla con una pandilla de gitanos que merodeaba por sus tierras, pero es de esperar que a estas alturas el problema ya esté resuelto... No dirá más, y a su expresión satisfecha seguirá un silencio incómodo por parte de los presentes, que nadie osará romper.

Maldición

Al cabo (más o menos) de una hora a partir de la llegada de los investigadores vendrá un hombre a recoger al señor Almenara. Se trata de un mozo treintañero, grande y fuerte, de frente escasa y ojos hundidos, nariz chata y labios delgados. Aquellos investigadores que pasen una tirada de Idea / ***Inteligencia*** se darán cuenta de que ya lo vieron antes: era uno de los hombres armados con los que se cruzó el carro, en su venida al pueblo. Don Gregorio lo presenta como Judas, su capataz y "mano izquierda", más que mano derecha. Si los PJs pasan una tirada de Psicología / ***Averiguar intenciones*** (sí, otra vez) percibirán que la relación entre ambos hombres no es unilateral: Don Gregorio trata a Judas con desprecio, casi como si fuera su perro. Por su parte, el mozo parece sentir por su amo una sumisión y admiración igualmente perrunas.

Judas ha venido en un coche de caballos cubierto, donde se acomodarán el cacique y los PJs. El sicario, en el pescante, terciará su escopeta, mirando al grupo con una sonrisa torcida, como excusándose. Si los PJs hacen algún comentario don Gregorio les recordará del peligro de los desesperados...

En efecto, durante el trayecto saldrá de la oscuridad una vieja vestida de negro. Los caballos, inexplicablemente, se encabritarán al verla, y se negarán a avanzar, pese a los esfuerzos de Judas. Con los ojos como brasas, la mujer señalará con un dedo sarmentoso a don Gregorio y le dirá: *"¡Maldito seas, Gregorio Almenara, maldita tu estampa y tu estirpe. No eres más que una serpiente que roe esta tierra, y que envenena el aire que respira mi gente. Has dañado a los míos, y yo te condeno a que sean los tuyos los que te dañen a ti!"* Antes que ninguno de los PJs o Judas pueda reaccionar, don Gregorio sacará una pistola, abriendo fuego contra la desgraciada. Un PJ que pase una tirada de Descubrir / ***Avistar*** llegará a ver cómo abre los brazos, al parecer recibiendo el disparo. Los caballos se encabritarán por las detonaciones, saliendo al galope. Suponiendo que algún investigador logre convencer a cacique y criado para dar media vuelta y volver... no encontrarán ni rastro del cuerpo de la vieja gitana.



Leyenda

La residencia de don Gregorio Almenara no es, como el resto de los cortijos de la zona, el punto de la finca donde se encuentran los graneros para la cosecha, los barracones de los aparceros y la vivienda del encargado, sino una mansión solariega del siglo XVIII, atendida por media docena de criadas y un par de mozos. Las otras dependencias de la finca se encuentran a poco más de quinientos pasos de la puerta de atrás, para que el quehacer rural no altere en demasía la vida del señor.

Ya más calmado tras el incidente con la gitana, don Almenara presentará a los investigadores a su mujer, Inés Guiomar. Como quizá les dijeran en el casino, se trata de una muchacha de apenas veinte años, callada y muy hermosa. No hará falta tirada alguna para darse cuenta que no es demasiado feliz en su matrimonio, pues lleva la tristeza pintada en el rostro. Cenará poco y se mantendrá distante, respondiendo con monosílabos si se pide su opinión. Su marido ya se encargará de llevar todo el peso de la conversación:

Muy orgulloso, don Gregorio explicará a sus huéspedes que su linaje se remonta a don Gaspar de Almenara, bastardo más o menos reconocido del duque de Arcos, que recibió de su padre éste señorío, así como cierta educación cortesana. Desde entonces, añade, los Almenara han sabido siempre cuidar sus tierras sin descuidar sus influencias cortesanas. Gracias a un Almenara llegó el fe-

rrocarril a Alcalá de la Sierra, y gracias a un Almenara los paños del pueblo se vendían en América hace cien años. Ahora hay jóvenes que tienen poca memoria... ¡pero ya les demostrará él quien es el amo![1]

La mesa está dispuesta para la cena: Un cocido caldoso (y muy caliente) de legumbres (que recibe el nombre de *Olla Gitana* y que no, no voy a dar la receta) y un guiso a base de conejo. Don Gregorio excusará la sencillez de los platos, explicando que la cocinera no los sabe hacer más complicados, teniendo en cuenta además que no esperaban invitados. No obstante, en su casa siempre provisiones en abundancia, pues es tradición familiar que dar un plato de comida y un lugar bajo techo a todo el que lo solicite. Si se trata de gentes del campo, se les hace sitio en los barracones de los aparceros. En el caso de que, como los PJs, sean señores de ciudad, se les aloja en la casa.

Los investigadores han oído ya varias referencias a la hospitalidad de los Almenara, y la sobremesa, acompañada del café, los cigarros y los licores es un buen momento para charlar sobre ello. Aunque torcerá un poco el gesto ante la curiosidad de los PJs, don Gregorio terminará contándoles que la costumbre se remonta al viejo don Gaspar. Según se dice, una de sus hijas lo ofendió terriblemente, escapándose con un aventurero, un rufián cazadotes que, al ver que no podía hacerse con los buenos dineros del padre de su amada, la abandonó. Ella volvió una noche de invierno, una noche tan fría como ésta, y suplicó a su padre que la dejara entrar en la casa. Pero el viejo don Gaspar se negó... y ella murió de frío a las mismas puertas de la casa. Aquello afectó al buen hombre, que dispuso, antes de morir de pena y de remordimientos, que la hacienda de los Almenara estuviese siempre abierta para todo el que pidiese hospitalidad... Sea como fuere, de tanto en tanto alguien sufre un accidente, o se descuida y muere de frío en la sierra. Entonces, cuando las gentes incultas del pueblo encuentran su cadáver, dicen que ha sido el fantasma de la hija de los Almenara, que vaga por los caminos buscando un cuerpo al que abrazar para entrar en calor, matándolos a todos con el frío intenso de su cuerpo. La llaman *La Señora de las Nieves*...

Muerte

La noche transcurre sin otros incidentes que los que puedan provocar los investigadores... incidentes que pueden variar sensiblemente el curso de los acontecimientos (**ver Asesinato**).

Si los PJs, por una vez, se están tranquilos, por la mañana un tumulto sacudirá la casa: ¡don Gregorio ha echado llave a su habitación y no contesta a las llamadas del criado que venía a despertarle! Los de la casa no saben qué hacer, y si alguno de los investigadores no toma la iniciativa, harán llamar a Judas, que hará saltar la puerta de sus goznes a patadas.

Dentro de la estancia, todos podrán ver que la ventana está abierta de par en par, y que algo de nieve ha entrado por ella. Los copos ha llegado casi hasta los pies de la cama, donde está don Gregorio Almenara... con los ojos abiertos y el rostro desencajado de sorpresa y dolor. Y frío. Muy frío. Con la frialdad de la muerte. El médico, mandado llamar a toda prisa desde el pueblo, solamente podrá certificar que el cacique murió por la noche. De un ataque al corazón.

Pistas

Faltan pocas horas para que el autobús de los investigadores salga... pero puede que tengan aún tiempo de hacer algunas averiguaciones (eso, suponiendo que no quieran retrasar su partida hasta desentrañar el misterio).

Cualquier criado puede explicar que Don Gregorio y su mujer dormían en habitaciones separadas desde siempre. El hombre había pasado muchos años durmiendo solo, y no quería cambiar de costumbres ahora. Del mismo modo que se seguía haciendo servir una taza de café con leche caliente justo antes de acostarse. Se tomaba a sorbos la taza, a menudo leyendo algunas páginas de un libro, y cuando el sueño empezaba a vencerle apagaba la luz y se dormía. Aquella noche fue su mujer la que le trajo en persona el café, detalle inusual que no dejó de llamar la atención de la servidumbre. Ahora, la taza está caída y rota en el suelo, junto con el azucarero y el resto del servicio. Al parecer, al morir uno de los brazos de don Gregorio barrió la mesita, precipitándolo todo al suelo. Por suerte, no derribó la lámpara de queroseno, que sigue encendida, pues hubiera podido incendiar toda la casa... Una de las primeras órdenes de doña Inés será precisamente ordenar que limpien todo ese desaguisado. Ella personalmente se encargará de lavar y vestir el cuerpo de su marido, y no permitirá que nadie la ayude en ello...

Otro detalle en el que pueden fijarse los investigadores es que la puerta estaba cerrada por dentro... pero la llave no se encontraba en la cerradura, como sería lo normal. Por algún motivo, don Gregorio se levantó una vez se fue su mujer, para cerrar la puerta con llave y esconderla luego en alguna parte.

Si alguno de los investigadores puede recoger más o menos discretamente un poquito del azúcar derramado (o un trozo de la taza manchado de poso) y lo hace analizar (o pasa una tirada de Química / ***Saber (Química)*** y dispone por algún motivo de los útiles necesarios) descubrirá que había una buena cantidad de arsénico mezclada con el azúcar... Otra tirada de Química o de Medicina / ***Saber (Medicina)*** confirmarán que el arsénico provoca la muerte por paro cardiaco. Su único defecto como veneno es que es muy amargante...

Rumores

La muerte de don Gregorio desata las lenguas de los habitantes de Alcalá de la Sierra, haciéndolos mucho más abiertos a la hora de contestar las preguntas de los investigadores... en especial si éstos, a su vez, les obsequian con una narración de primera mano sobre cómo se descubrió el cadáver. Así que no tendrán empacho en decirles que don Gregorio se comportaba como un auténtico señor feudal. El alcalde le obedecía, pues le debía el puesto, y don Gregorio sabía de sus muchos trapicheos y malversaciones, suficientes para meterlo en la cárcel. Por ello no había de temer de la autoridad, al menos de la humana, que la de Dios ya es harina de otro costal. Azuzaba a Judas, su perro de presa, de quien se decía que era hijo bastardo suyo, para que al frente de un grupo de desalmados como él repartieran la justicia de su señor. Ya fuera dando palizas a los arrendatarios que no pagasen a tiempo, o terminando brutalmente con los intentos de huelga, o incluso atacando a los gitanos y desarraigados que en in-

[1] **Nota para el Guardián:** Si alguno de los investigadores elige éste momento para fijarse en Inés, y pasa una tirada de Psicología / ***Averiguar intenciones***, verá un brillo de odio intenso nace en sus hermosos ojos, y cómo sus manos se crispan durante un instante)...

vierno se lanzan a los caminos en busca de algo para comer. Hace unos meses una de sus víctimas fue Anselmo Jumilla, un muchacho campesino, joven e idealista, que intentaba organizar a los jornaleros con sus ideas de un mundo mejor. Lo encontraron en uno de los puertos de la sierra, con los brazos y piernas rotos, y los hombres del amo aún tuvieron la desfachatez de decir "que lo había matado *La Señora de las Nieves*"... Y ahora las buenas gentes están diciendo que fue el fantasma de la familia el que hechizó al mal amo, para que le abriera las ventanas y la dejara entrar, para que así le diera su abrazo de muerte, alcanzándole así la justicia de los muertos, ya que se había librado de la de los vivos...

Asesinato

En verdad no fue ningún fantasma el que mató a don Gregorio Almenara... Sino su mujer, Inés Guiomar, como quizá sospechen los investigadores. Fue testigo directo de cómo don Almenara ejercía su despotismo por la comarca, de cómo arruinaba las haciendas de sus vecinos para favorecer la suya, de cómo la arrancaba del seno de su familia para lucirla como un trofeo más... Todo eso presenció, y permaneció impasible, pues se sentía ya una muerta en vida, como el fantasma de la leyenda. Pero algo se rompió en ella cuando su marido mandó matar al joven Anselmo. Él no sabía que ambos habían crecido juntos, que habían jugado a juegos inocentes cuando eran la señorita y el hijo del criado. No sabía, nunca supo que Inés sentía por Anselmo el amor de una hermana a un hermano.

Aquella noche finalmente se decidió. Cogió los polvos de matar las malas hierbas (polvos blancos, terrosos, como de azúcar, que ella sabía que eran de arsénico) y los mezcló en la azucarera. Permaneció impasible cuando su marido se puso las primeras cucharadas, torció el gesto y dijo algo así como *este azúcar qué poco endulza hoy*... poniéndose más cucharadas, dándose más ración de muerte sin saberlo. Luego se fue. Esperó una hora y volvió, y se sorprendió al no sentir ninguna emoción, ni odio ni dolor, al ver a su marido muerto. Abrió de par en par la ventana del dormitorio, cerró la puerta con llave y se fue. Luego, por la mañana, haría recoger y limpiar los restos de veneno, ocultando las pruebas, y deslizaría la llave en uno de el cajón de la mesita, cuando se quedara sola para amortajar el cadáver...

Redención

Y esto es lo que confesará a los PJs si éstos le hablan sinceramente, y ponen sus cartas sobre la mesa. Y mientras lo hace, el cielo empezará a encapotarse, empezará a soplar el viento helado de la sierra, y caerán los primeros copos de nieve. Y el viento golpeará las contraventanas del salón, donde estará reunida Inés con los PJs, y lo hará *como si fuese alguien el que llamase*. E Inés, con la mayor tristeza del mundo en los ojos, se levantará una vez finalizado su relato, y dirá a los PJs que, si es que no piensan entregarla a la justicia de este mundo, bueno será que sea juzgada por el más allá. Y abrirá las contraventanas, al viento, al frío y a la nieve, y los investigadores podrán ver una figura translúcida, envuelta en un sudario blanco, una muchacha de ojos llorosos, aterida de frío, que se lanzará sobre Inés para abrazarse a ella. E Inés la aceptará entre sus brazos...

Y la ventisca amainará, y lucirá nuevamente el sol. Y doña Inés Guiomar, viuda de Almenara y señora de estas tierras, quedará en mitad de la sala, tiritando de frío, esperando, quizá, que alguno de los investigadores, sobrecogido el corazón, se quite su chaqueta para abrigarla. Nunca volverá a la comarca el fantasma de *La Señora de las Nieves.*



Para aquellos que quieran más...

La Señora de las Nieves no tiene otra pretensión que ser una aventura de ambiente, con escasa o ninguna relación con los Mitos. Sin embargo, puede ocurrir que el Guardián piense que es demasiado "ligth" para su grupo habitual de jugadores. Nada le impide, entonces, añadir una vuelta más de tuerca a la historia: la tribu de gitanos a la que pertenece la vieja, y a la que ha estado acosando Judas por orden de don Gregorio, adora secretamente a alguna de las criaturas de los Mitos (Shub-Niggurath, por ejemplo). Para vengarse, envían invocan a uno o varios Retoños Oscuros para que asalten la mansión, llevándose viva a Inés para que pueda ser sacrificada en un horrible ritual... ¿Podrán los investigadores impedirlo?

Otra posible alternativa es Judas, que aunque no excesivamente listo tampoco es imbécil. Quizá llegue a descubrir que Inés es la asesina de su amo, de su padre, del único ser al que ha amado en el mundo. ¿Querrá vengarse?

Dramatis Personae

Gregorio Almenara,

54 años. Cacique

FUE	6
CON	12
TAM	10
INT	16
POD	14
DES	11
APA	12
EDU	16
COR	70
PdV	11

Bonus al daño: -
Armas: Pistola cal. 32 35%, daño 1D8
Habilidades: Crédito 65%, Derecho 50%, Psicología 65%

Sistema D20
Nivel 5
Dados de Golpe 5D6
Puntos de Golpe 20
Iniciativa +0
Clase de armadura: 10
Ataque: Pistola Astra 3 (1D10)
Tirada de salvación: For +1 Ref +4 Vol +4
FUE 6
DES 11
CON 12
INT 16
SAB 14
CAR 12
COR 70
Habilidades: Averiguar intenciones 7, Diplomacia 6, Saber (Derecho) 5
Dotes: Riqueza

Inés Guiomar,

27 años. Esposa sumisa

FUE	10
CON	12
TAM	12
INT	15
POD	12
DES	15
APA	16
EDU	14
COR	60
PdV	12

Bonus al daño: -
Armas: Ninguna
Habilidades: Arte 45%, Discreción 60%, Equitación 65%, Ocultarse 85%, Química 40%

Sistema D20
Nivel 4
Dados de Golpe 4D6
Puntos de Golpe 16
Iniciativa +2
Clase de armadura: 12
Ataque -
Tirada de salvación: For +1 Ref +4 Vol +4
FUE 10
DES 15
CON 12
INT 15
SAB 12
CAR 16
COR 60
Habilidades: Arte (Pintura) 4, Esconderse 8, Montar 6, Moverse sigilosamente 6, Saber (Química) 4

Judas,

32 años. "Perro" y mano izquierda.

FUE	15
CON	18
TAM	14
INT	10
POD	9
DES	13
APA	9
EDU	8
COR	45
PdV	16

Bonus al daño: 1D4
Armas: Escopeta cal. 12 (2c) 40%, daño 4D6/2D6/1D6 Puños 85%, daño 1D3 +bd
Habilidades: Equitación 85%, Conducir carro 40%, Descubrir 75%

Sistema D20
Nivel 4
Dados de Golpe 4D6
Puntos de Golpe 25
Iniciativa +1
Clase de armadura: 11
Ataque Cuerpo a cuerpo 8 (1D6+2) / Escopeta cal 12 (2c) 4 (3d6/2D6/1D6)
Tirada de salvación: For +4 Ref +1 Vol +1
FUE 15
DES 13
CON 18
INT 10
SAB 9
CAR 9
COR 45
Habilidades: Avistar 7, Conducir carro 4, Montar 8
Dotes: Gran fortaleza

Vieja gitana,

?? años. Vengativa

FUE	8
CON	12
TAM	11
INT	15
POD	16
DES	15
APA	7
EDU	16
COR	??
PdV	12

Bonus al daño: -
Armas: Ninguna
Habilidades: Charlatanería 95%, Descubrir 60%, Ocultarse 65%, Psicología 80%, Primeros Auxilios 65%, Mitos de Cthulhu ??

Sistema D20
Nivel 8
Dados de Golpe 8D6, Puntos de Golpe 25
Iniciativa +2
Clase de armadura: 12
Ataque -
Tirada de salvación: For +2 Ref +6 Vol +6
FUE 8
DES 15
CON 12
INT 15
SAB 16
CAR 7
Habilidades: Averiguar intenciones 8, Avistar 6, Engañar 9, Esconderse 6, Sanar 6, Mitos de Cthulhu ¿?
Dotes: Persuasión, Segunda visión

La madriguera del cazador

Introducción

San Sebastián, Verano de 192...

Los PJs (o al menos aquellos a los que su nivel social se lo permita) han sido invitados a una fiesta nocturna, de esas que la alta sociedad donostiarra gusta de organizar a menudo. Tras la cena, el baile parece que se prolongará hasta la madrugada, y los jóvenes han invadido el salón con las bárbaras danzas modernas, bajo la mirada, entre escandalizada y permisiva, de sus mayores. En un saloncito anexo, los PJs y algunos invitados más han conseguido refugiarse del mundanal ruido, y mientras paladean el excelente coñac francés de su anfitrión, charlan a media voz sobre diferentes tópicos.

Una discusión sobre fantasmas

Poco a poco, la magia de la noche y de las llamas de la chimenea (única fuente de iluminación de la estancia) se va apoderando de ellos, y la conversación, con toda naturalidad, termina dirigiéndose hacia lo esotérico, lo oculto, lo legendario. Se cuentan algunas historias de fantasmas, como la de Verónica (ver). Alguno de los PJs, si tiene suficiente estómago para ello, puede hablar de su propia experiencia personal con los fantasmas. De hecho, si alguien del grupo ya ha jugado *La Señora de las Nieves*, el Guardián de los Arcanos puede exigirle una tirada de COR. De no pasarla no perderá nada, pero se sentirá lo suficientemente sensibilizado con el tema para preferir no oír hablar de él, abandonando la estancia y la conversación.

La conversación girará, a partir de entonces, sobre la existencia o no de los fantasmas, de la vida después de la muerte, o sencillamente de la existencia o no de algo más que nuestra simple cáscara corporal. Llevarán la voz cantante en la discusión un hombre y una muchacha, cada uno de ellos defendiendo una postura contraria. El hombre es un caballero ya maduro, delgado y de pelo (ya algo escaso) blanco como la plata, pesadamente sentado en un sillón. Tiene la mano izquierda cubierta con un grueso vendaje, y cubre la derecha (en la que empuña un bastón) con un guante negro. Una tirada exitosa de Medicina / ***Saber (Medicina)*** (o de Descubrir/2 / ***Avistar CD 20***, si se carece de la habilidad anterior) permitirá detectar en el hombre un malsano color de piel, así como una sudoración enfermiza. Es evidente que no se encuentra muy bien de salud, y si es interrogado al respecto explicará que, en efecto, hace pocos días que ha vuelto de México, y que es probable que se haya traído consigo algún molesto virus americano. Su nombre es don Teófilo Brandán, ***Doctor*** Teófilo Brandán, y si los PJs le preguntan sobre su profesión les responderá secamente que es ***científico***.

La muchacha tiene apenas veinte años, viste un vestido ***de palo de rosa*** muy a la moda (suelto y largo hasta las rodillas) y lleva el pelo corto, según la moderna moda ***a lo garçonette***. Durante la conversación cruzará las piernas, fumará, beberá coñac, y en resumen se comportará como una joven moderna... para escándalo (y quizá secreto regocijo) de los caballeros presentes. Se llama Patricia Carvajal, y según sus propias palabras es periodista. En contra de lo que se podría suponer, es don Teófilo el defensor de la existencia de espíritus, y es Patricia la que se burla de él y de sus supersticiones. Poco a poco, la discusión va subiendo de tono, hasta que don Brandán, a todas luces herido en su amor propio, le masculla a la muchacha algo así como ¡Pequeña estúpida! ¡Yo haré que te tragues tus palabras! A continuación se levantará rígidamente, y rechazando cualquier tipo de ayuda abandonará cojeando la fiesta, siendo recogido en la puerta por un coche conducido por un chofer impasible.



La leyenda de Verónica

Dicen que, en una ciudad que puede ser cualquiera, vivía en un tiempo no determinado (puede que fuera hace cinco años, puede que fuera hace cincuenta) una muchacha, una adolescente, casi una niña. Se llamaba Verónica. Era frágil, y muy dulce, y demasiado tierna de sentimientos y de corazón. Pues se enamoró de quien no debía, y su sentimiento la consumió. Los que cuentan la historia no se ponen de acuerdo en si su amor simplemente no fue correspondido, o si fue usada y luego rechazada, como quien lanza a la basura los juguetes rotos que ya no sirven. Pero todos se ponen de acuerdo en que la pobre Verónica llegó al límite... y se suicidó. Lo hizo con unas tijeras, unas de esas tijeras grandes y afiladas, de costurero, que se clavó muy hondo, en el corazón. Como todos los suicidas, su alma no fue aceptada en el Paraiso. Pero pura de corazón, no llegó a ser arrastrada al Infierno. Por eso todavía vaga por la Tierra, como un fantasma errante. Y aquellos que quieran invocarla, ésto es lo que deberán hacer: coger unas tijeras grandes y afiladas, como las que usó al matarse, y abrirlas, y colocar sus hojas abiertas entre las hojas de un libro grueso, cerrado. Y colocar una vela en el hueco resultante entre el libro y las tijeras abiertas. Si se enciende la vela, si la habitación está a oscuras, y si Verónica aparece, ***se verá el rostro del fantasma reflejado en las hojas de las tijeras...***

Pero mucho cuidado... Pues a veces, dejar por descuido unas simples tijeras abiertas ya basta para invocar a Verónica. Y el espíritu, tan dulce en vida, puede sentir rabia y odio, ya sea a los que juegan con los sentimientos ajenos, ya sea con los que disfrutan del verdadero amor. Su medio de actuación siempre es el mismo: accidentes (mortales o no) llevados a cabo con tijeras. Con tijeras grandes y afiladas...

La brusca marcha del "científico" provocará una fuerte tensión en el ambiente, que Patricia disipará con una alegre carcajada, proponiendo a continuación, con toda la desfachatez del mundo, organizar una sesión espiritista (tipo ***Ouija*** o similar) para demostrar la existencia de criaturas del más allá o no. Suponiendo que logre convencer a alguien se lo pasará en grande moviendo el vasito, haciendo ruiditos y dando golpecitos como si de un regimiento de fantasmas se tratase...

Una muchacha moderna... y un científico "loco"

Si alguno de los PJs tiene curiosidad por tan extraña pareja, puede hacer algunas preguntas sobre ellos a algún invitado (preferentemente, a uno de esos que presumen de conocer "a todo el mundo"). Si el Guardián de los Arcanos está de humor, puede exigir un poco de interpretación (bailar, coquetear, charlar un rato, etc) o bien alguna tirada adecuada (Crédito, Elocuencia / ***Persuadir***, Charlatanería / ***Engañar***) antes de dar la información así, a palo seco.

De una u otra manera los PJs pueden averiguar que el doctor don Teófilo Brandán es realmente un científico, que ha estudiado Ciencias Físicas en los Estados Unidos, y que está por ello bastante desprestigiado por la comunidad científica, tanto por la naturaleza de sus estudios (pues para los licenciados españoles no pasa de ser un simple perito industrial algo sofisticado) como por sus curiosas teorías: Pues Brandán es además un ferviente católico, y en cierta ocasión juró que dedicaría su vida a demostrar científicamente la existencia del alma. Hace poco ha vuelto de América, parece ser que enfermo... ¡y malas lenguas dicen que de sífilis!

Respecto a Patricia Carvajal, es la hija pequeña del Marqués de Somosierra. Es una jovencita coqueta y consentida, que se ha apuntado a la moda de la modernidad, lo que le está causando no pocos quebraderos de cabeza a su padre. Últimamente le ha dado por querer ser periodista... y el bueno del señor marqués ha tenido que dar un fuerte donativo (evidentemente, a fondo perdido) a un periodicucho que *"hacía aguas"* (económicamente hablando) para que aceptasen las ilegibles colaboraciones de su hijita.

Una petición de ayuda

Un par de semanas más tarde, los PJs serán citados por Ginés Santángel, secretario personal de don Eduardo Carvajal y Linares, Marqués de Somosierra (evidentemente, si algún PJ pertenece a la Alta sociedad será citado por el marqués en persona). Señor y criado han oído hablar de la justa fama de *"hombres de mundo"* que *"gozan"* los PJs, y tienen un delicado encargo que proponerles.

Evidentemente, el "negocio" está relacionado con Patricia. Hace varios días que se fue sin decir nada, y desde entonces no ha dado señales de vida. Su familia está, lógicamente, muy preocupada. No obstante, no quieren llamar a la policía aún, pues todo puede ser simplemente uno de esos caprichos pasajeros a los que desgraciadamente ya los tiene acostumbrados. Así que si los PJs pudieran realizar algunas averiguaciones acerca del paradero de la hija del marqués, éste se sentiría muy agradecido[1]...

Algunas averiguaciones

Ni la familia de la muchacha ni los criados de la casa poseen información alguna sobre el posible paradero de Patricia, chica poco amiga de dar explicaciones. Lo único que se llevó fue la ropa que llevaba puesta, una muda en una maleta pequeña, su ***Hispano-Suiza 15-T*** (coche deportivo descapotable)... y el viejo revólver ***Lafacheux*** de su abuelo, que pese a ser un recuerdo de la guerra franco-prusiana sigue en perfecto estado. El marqués lo echó a faltar por la mañana, y es lo que lo tiene más preocupado, pues indica que su atolondrada no se ha ido, precisamente, a una excursión de placer, sino a hacer algo que implicaba cierto riesgo...

Registrar la habitación de Patricia tampoco arrojará luz sobre el asunto: inmaculadamente limpia y ordenada (más que nada gracias al buen hacer de la criada), lo único que los PJs encontrarán tras una tirada exitosa de Descubrir / ***Avistar*** será el diario secreto de Patricia, escondido en el fondo del cajón de la lencería. Su aburridísima lectura atestiguará al investigador que se atreva a ello que: 1°, escribe con muchísimas faltas de ortografía; 2°, se enamora con gran facilidad, a menudo platónicamente, y 3°, coge y deja el diario a rachas intermitentes. De hecho, hace casi dos meses que no hay escrita ninguna anotación.

Llamar por teléfono (o enviar un telegrama) a la redacción de ***El Diario*** (el periódico donde trabaja Patricia) tampoco arrojará mucha más luz al misterio. Aparte de estar contentísimos de no haber que publicar los horrendos escritos de la niña de papá, poca cosa más pueden decir. Lo único que saben es que la niñata en cuestión les llamó el día de su desaparición, diciendo que preparasen la imprenta ya que les iba a enviar una noticia exclusiva, una primicia que posiblemente merecería una tirada especial, mayor que lo habitual...

Lo que sí puede resultar más provechoso es hablar con el círculo de amistades de Patricia, niños y niñas bien que, como ella, están pasando el verano en las mansiones de sus papás aquí, en San Sebastián. Entre ellos destaca, por su preocupación, un muchachote llamado Jerónimo Astarloa, alto y robusto, que practica un extraño deporte inglés llamado ***Rugby***. Anda enamoriscado de Patricia, y según confesará sonrojándose, *"somos medio novios"*.

Él y sus amigos afirmarán que la última vez que la vieron les dijo, muy excitada, que un *"científico chiflado"* le iba a conceder una entrevista en exclusiva, en el curso de la cual le iba a enseñar *"un fantasma que guardaba prisionero"*. Patricia planeaba publicar la entrevista como primicia, ya que eso demostraba, según ella, que el antaño insigne científico se había vuelto loco de remate. Para los PJs que fueron a la fiesta, será evidente que ese científico loco no puede ser otro que don Teófilo Brandán.

Caso de que nadie del grupo piense en hablar con los amigos y amigas de Patricia, será Jerónimo, preocupado por su ella, el que se ponga en contacto con la familia, notificando la información anterior.

[1] **Nota al Guardián de los Arcanos:** El agradecimiento del marqués puede ser de varios tipos, según la ocupación y posición social de los PJs: Desde interceder para sacar a algún amigo de la cárcel hasta cierta suma de dinero (caso de PJ de clases bajas), pasando por su protección o recomendación para conseguir un mejor puesto de trabajo o hacer buenos negocios (caso de las clases medias) o simplemente por amistad o ganas de entrar en el llamado *Gran Mundo* (para las clases altas).

Acerca de don Teófilo Brandán...

Los PJs pueden usar sus contactos entre la comunidad científica (si es que los tienen, en caso contrario siempre pueden usar las influencias del marqués) para intentar saber algo más acerca de éste supuesto doctor *cazafantasmas*. Don Brandán es navarro, lo que quiere decir tozudo, católico y carlista... (y no necesariamente por éste orden). Hace ya años (más o menos desde que enviudó) que está empeñado en demostrar la existencia del alma, y afirma que una criatura espiritual, de energía o algo similar, puede ser capturada y retenida mediante la fuerza eléctrica. Hace poco menos de un mes regresó de México, y afirmó confidencialmente a algunos de sus íntimos que, cuando se repusiera de unas fiebres tropicales que había contraído en las selvas del Anahuac, presentaría al mundo un descubrimiento que revolucionaría toda la ciencia física conocida hasta el momento. A continuación se refugió en su casa señorial de la isla de Izarte (poco más que un islote frente a las costas bilbaínas) del que al parecer solamente salió hace un par de semanas, para ir a San Sebastián a visitar al célebre doctor Asuero (e, incidentalmente, hacer acto de presencia en la fiesta en la que le vieron los PJs).

El doctor Asuero (si el grupo se decide a visitarle) es un médico de moda en la capital donostiarra, que afirma obtener curaciones casi milagrosas sobre cualquier dolencia, simplemente practicando determinadas punciones en los nervios de la mucosa nasal. Milagrero o farsante, la cuestión es que se está haciendo de oro, que sus pacientes se cuentan por cientos y que dispone de escaso tiempo para conceder a visitantes preguntones como es el caso de los PJs. Una vez más, el nombre del marqués (o en su defecto, la fuerza bruta) pueden obrar milagros, convirtiendo al esquivo otorrinonaringólogo en una persona deseosa de colaborar... Explicará a los PJs que, en efecto, don Brandán acudió a su consulta en busca de una curación para su mal. Pero la terapia del doctor Asuero se reveló inútil contra lo que parecía ser una extraña sífilis terminal. Aparte de la aparición de extrañas llagas bajo los sobacos y en las partes pudendas, el científico estaba perdiendo pelo rápidamente, (literalmente, se le caía a puñados), así como piezas dentales. Meneando la cabeza, el doctor añadirá con mojigatería que ése es sin duda el castigo de Dios a los que practican el pecado carnal con las lascivas indias de las Américas, por mucho que don Brandán negase, con aparente indignación, haber tenido trato carnal con ellas...



Tarde o temprano, las averiguaciones de los PJs les conducirán hasta la isla de Izarte, frente a las costas de la provincia de Bilbao, residencia habitual de don Teófilo Bradán. A estas alturas de la aventura, debería ser evidente para el grupo que es allí a dónde se dirigió Patricia Carvajal cuando abandonó su casa por última vez. Si el Guardián lo considera oportuno, puede añadirse a la *"expedición de rescate"* Jerónimo, el amigo de Patricia, dispuesto a lo que sea para ayudar a su amiga.

El grupo puede hacer el viaje en automóvil, o usando el tren-correo de la Compañía del Norte que cubre la línea San Sebastián a Bilbao. De uno u otro modo, deberán desviarse en Amorebieta para dirigirse al norte, hacia la costa. Si no lo hicieron antes, deberán alquilar un coche ahora: El destartalado autobús que comunica como puede los principales pueblos de la zona solamente pasa una vez a la semana, y no va más allá de Guernica.

Un lugar llamado Onderría

La minúscula isla de Izarte está, según los mapas, ante la aldea de pescadores de Onderria, por lo que allí se dirigirán los PJs, por un camino a medio paso entre carretera sin asfaltar y sendero de herradura, por donde puede pasar con ciertas penas un automóvil, y más desahogadamente un carro. Onderría es una aldea pequeña y miserable, un puñado de casuchas apiñadas contra los acantilados de la playa, en las que se hacinan poco más de un centenar de personas (unas quince familias). No hay maestro, ni cura, ni médico. Pescadores y un poco hortelanos, los de Onderría no necesitan de letras. Un sacerdote viene del pueblo vecino una vez al mes, para dar misa, y cuando alguien se pone malo, las abuelas le aplican los remedios de toda la vida. Tampoco hay Guardia Civil, pero en cada casa hay un par de escopetas, tanto para cazar como para defenderse.

Cuando los PJs lleguen, los hombres habrán salido a la mar, a pescar, y las mujeres estarán haciendo faenas domésticas; arreglando los aparejos, lavando ropa, cuidando del huerto o alimentando las gallinas del corral, mientras los ancianos fuman en silencio en el portal de las casas (mirando hoscamente al grupo) y los niños demasiado pequeños para ayudar a sus padres se revuelcan semi-desnudos por el barro, jugando y chillando. La sensación de atraso y miseria es tan grande, que los PJs deberían tener la sensación de que bien pocas cosas han cambiado en Onderría en los últimos 500 años.

Los de la aldea, en general, mirarán con desconfianza (teñida incluso de hostilidad) al grupo, y simularán entender poco o nada el castellano, contestando en vasco a las preguntas que les hagan. Todo lo más, si alguno de los PJs consigue ganarse su confianza (ya sea porque hable vascuence o por su carisma personal) le darán hospitalidad, que es poca cosa más que un pedazo de pan, unas sardinas, un vaso de vino y una silla para esperar a que vuelvan los hombres.

Si los PJs se dan una vuelta por los alrededores distinguirán sin dificultad la isla de Izarte, poca cosa más que un islote rocoso, a un par de millas del puerto de Onderría. Como ya se ha dicho, los pescadores han salido con sus barcas, así que el grupo tendrá que armarse de paciencia y esperan a que vuelvan para alquilarles una barca y llegar hasta la residencia de don Bradán. Si fuerzan la vista y pasan una tirada de Descubrir / ***Avistar*** (o llevan prismáticos o similar) podrán distinguir incluso la única casona de la isla, en la que debe vivir el doctor.

Cerca de la *"carretera"* que lleva hasta la aldea hay un cobertizo de madera, sin ventanas, cerrado con un grueso candado. Una tirada de Seguir Rastros / ***Supervivencia*** (con un bonus del 25% / +5) permitirá detectar bastantes

marcas de llantas de automóvil ante la puerta. En el interior (debajo de una lona) está el automóvil de don Brandán (un modelo *Castro Hispano-Suiza*, muy parecido a los Ford-T americanos).

Si los PJs se molestan en buscar el coche de Patricia lo encontrarán sin mayores dificultades, disimulado (más que escondido) dentro de una casucha abandonada que hace las veces de establo y pajar.

La isla de Izarte

Al atardecer, los pescadores volverán a puerto. Chapurreando castellano, explicarán a los PJs que sí, que en esa isla vive don Brandán (*El Profesor*, lo llaman ellos). No, no saben gran cosa de él. Solamente, de cuando en cuando, paga (y bastante bien) a varios muchachotes para que le lleven los víveres y otras cosas que necesita hasta su casa, en lo alto de la isla. Un par de veces a la semana su criado viene a la aldea, a proveerse de carne, pescado, legumbres y frutas frescas. No, hace ya una semana larga que no viene. Sí, hace varios días una señorita de ciudad pasó por aquí, y pagó para que le guardasen el coche y la llevasen en barca hasta Izarte. Luego despidió al barquero, diciendo que ya haría que la llevasen de vuelta.

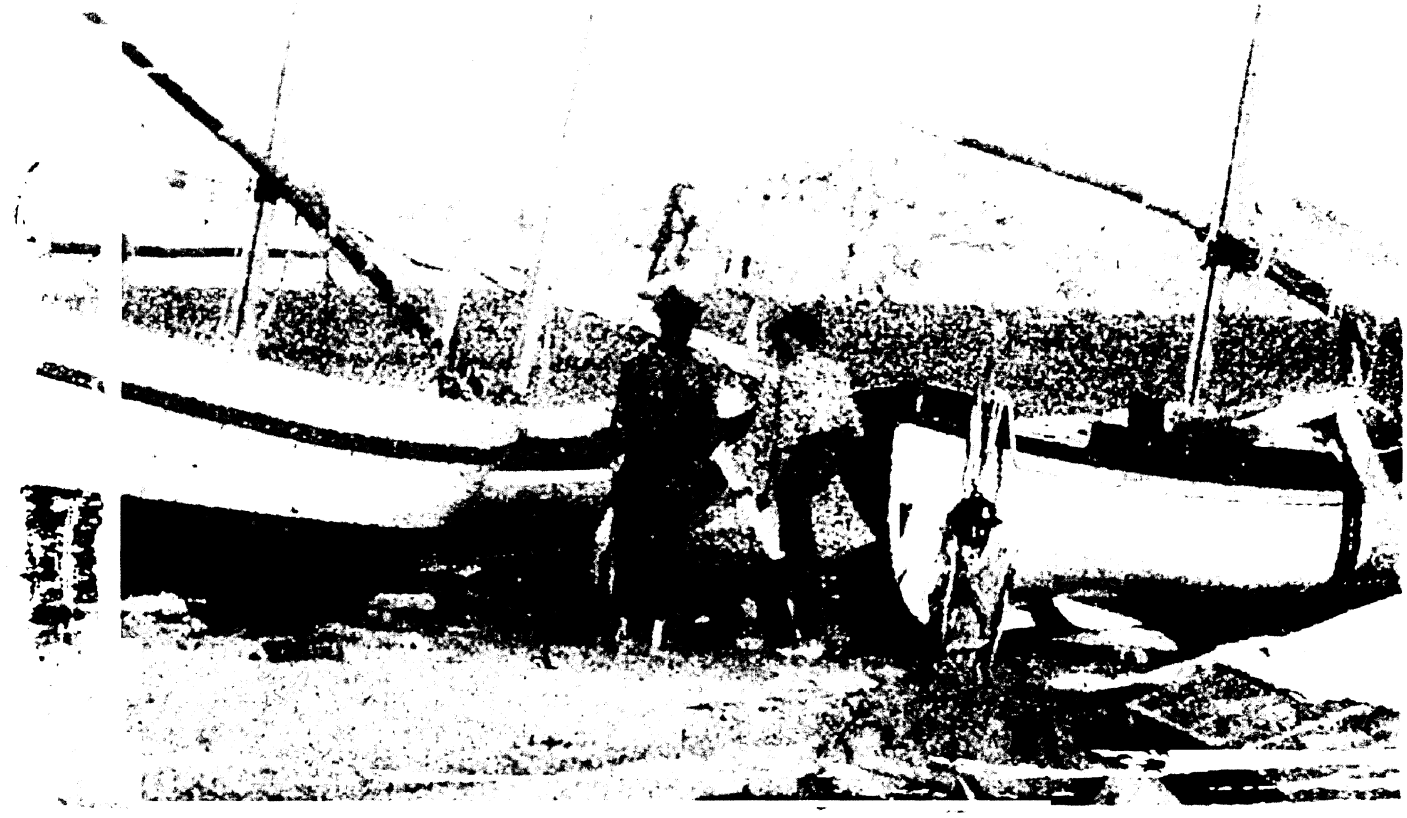
Ante esta última afirmación, el Guardián exigirá que los PJs hagan una tirada oculta de Psicología / ***Averiguar intenciones***. A los que la fallen de 20 / **5** o menos, les dirá que detectan una mirada huidiza y una cierta incomodidad en los pescadores: seguramente planeaban quedarse ya con el coche, para venderlo o convertirlo en tractor ¡quien sabe! Pero los que pasen la tirada se darán cuenta que hay algo más: Si insisten (y pasan una tirada de Crédito / ***Intimidación***, Persuasión / ***Diplomacia*** o Charlatanería / ***Engañar***) Guzki, el viejo pescador que la llevó, terminará admitiendo que la chica no lo despidió. Al contrario, le dijo que la esperara. Le dio dinero, y le prometió más. Pero a la media hora o así oyó tiros, y no quiso saber más. Así que zarpó. De todos modos, la isla tenía un no sé qué que le estaba poniendo nervioso...

Si los PJs quieren alquilar una barca para ir a la isla, convendría que el Guardián les preguntase inocentemente si saben manejarla, que tampoco es cosa fácil. Ninguno de los pescadores querrá acompañarles, por mucho dinero que ofrezcan, poniendo como excusa que la jornada ha sido dura y están cansados, que se está poniendo ya el sol, o simplemente que amenaza tormenta (lo que por otra parte es cierto). Tras mucho rogar (puede ayudar el que alguno de los PJs le toque la fibra sensible) solamente el viejo Guzki accederá a llevarles en su destartalada trainera, posiblemente corroído por los remordimientos al haber abandonado a la señorita a su suerte. Eso sí, no se olvidará de llevarse consigo su vieja escopeta de caza... por lo que pueda suceder.

Guzki no es muy hablador, pero si los PJs intentan charlar con él durante el travesía, y no les dijo que fue él el que llevó a Patricia hasta la isla, lo hará ahora.

La isla se irá perfilando lentamente ante los ojos del grupo, a medida que la trainera se acerca a ella. Es una roca oscura, abrupta y escarpada, como un colmillo surgido del mismo fondo del mar. El agua choca violentamente contra los acantilados, y solamente en el último momento los PJs verán un pequeño muelle de madera en el que desembarcar.

El embarcadero está vacío a excepción de una chalupa a motor. Una tirada de Descubrir / ***Avistar*** hará que los PJs se fijen en que está bastante más hundida de lo que debiera. La razón es que ha sido mal amarrada, y al parecer la mala mar de los últimos días la ha hecho chocar repetidamente contra las rocas, produciéndole varias vías de agua. Por ahora, está inservible. Mirando filosóficamente el cielo, Guzki dirá a los PJs que mejor será que se quede amarrando bien la trainera, pues se prepara una buena tormenta ¡cuanto antes vuelvan a la aldea, mejor! Si no se dan prisa, corren el peligro de quedarse atrapados en la isla. El sol, por cierto, se esta poniendo rápidamente... Si alguno de los PJs se queda acompañándolo no se opondrá, pero se negará en redondo a subir hasta la casa... ¡Bastante ha hecho con llegar hasta aquí!



La mansión de don Brandán

Del embarcadero nace un sendero bastante empinado, que se interna por los farallones rocosos, alternándose con tramos de toscos escalones tallados en la misma roca. Se puede subir y bajar por él sin peligro, siempre que se haga sin prisas y fijándose dónde pone uno los pies. Si en algún momento alguien intenta subirlo o bajarlo a la carrera, o bajo la lluvia... bueno, digamos de que deberá hacer una tirada de porcentaje de Destreza x 5 (x 3 si además acaba de fallar una tirada de COR) para no resbalar y caer por el acantilado.

El sendero termina en una especie de amplia terraza, azotada por el viento, donde apenas viven algunos matorrales y arbustos. Allí, en el mismo borde del acantilado, como asomada al vacío, está la casa de don Teófilo Brandán, el hombre que afirma ser capaz de capturar fantasmas.

Cuando el grupo llegue a las puertas de la casa, empezará a llover, primero suavemente, luego cada vez con más fuerza, hasta desatarse un auténtico temporal con abundante aparato eléctrico. El Guardián haría bien en describir el progresivo empeoramiento del tiempo, más que nada para ir sumergiendo a los jugadores en el ambiente opresivo en el que se ven inmersos sus PJ.

(A no ser que se diga lo contrario, todas las habitaciones de la casa están a oscuras. Sin embargo, hay por lo menos una lámpara de petróleo en cada habitación, que los PJs, obviamente, pueden coger. Hay también, un poco por todas partes, manchas de barro y suciedad, sobre todo en el suelo, en las manijas de las puertas y en algunas paredes. Son obra de León, el criado de don Brandán, como luego se verá).

1. Hall

Las puertas de la entrada principal están entornadas, pero no cerradas. Está decorado con sobriedad y buen gusto.

2. Laboratorio-Taller

Esta sala está repleta de complicados aparatos que los PJs no han visto en su vida. Si alguien pasa una tirada de Electricidad / ***Reparaciones*** podrá deducir, no obstante, que son de carácter electro-magnético. Un generador eléctrico, que funciona con un motor de gasolina, corroborará la teoría. Poner en marcha los aparatos requiere una tirada de Electrónica /***Saber (Electrónica)***, o en su defecto de Mecánica/2 / ***Reparaciones CD 20***. Si se tiene éxito se creará una esfera de electricidad estática en el centro de la sala, muy luminosa, dentro de la cual cabe perfectamente un ser humano o animal mediano.

3. Almacén

En un extremo del mismo hay unas cajas con herramientas, velas, lonas, y en general lo que es habitual encontrar en un trastero. En el extremo contrario están cuidadosamente apiladas unas veinte latas de petróleo, de las que ocho aún están llenas.

4. Pasillo

Se trata de un pequeño pasillo distribuidor. La puerta trasera está cerrada con llave, pero ésta está en la cerradura, por la parte de dentro.

5. Retrete

Sin mayor interés, aunque unPJ que lo examine con especial atención llegará a la conclusión de que es usado regularmente.

6. Biblioteca

Hay en ella señales de lucha: la mesa volcada, varios libros tirados al suelo, impactos de bala en las paredes, una lámpara de petróleo tirada y rota (que por suerte estaría apagada, pues no ha ardido)... y un cuerpo retorcido, como carbonizado, acurrucado en el centro de la estancia (tirada de COR, 1/1D4+1). Una tirada de Idea permitirá darse cuenta (por la ropa que lleva puesta, el tamaño, el color del pelo, etc) que están ante los restos de la pobre Patricia. Constatar esto hará que el pobre Jerónimo Astarloa (caso de que acompañara al grupo) tire nuevamente por Cordura (2/1D8+1). Si pierde más de 5 puntos caerá directamente en la locura temporal de Paranoia (***consultar manual***) pudiendo llegar incluso a atacar a los PJs. Preso de una locura homicida, se lanzará de cabeza a destruir todo aquello que según él sea una amenaza... y que haya tenido algo que ver con la muerte de su amor.

Si los PJs se quedan investigando la sala, una tirada de Psicología / ***Averiguar intenciones*** les revelará que los destrozos causados fueron, probablemente, provocados por Patricia mientras huía de algo o de alguien. Le vació el cargador de su *Lafacheux* (pueden encontrar el arma si pasan una tirada de Descubrir / ***Avistar***) pero al parecer ninguno de sus disparos dio en el blanco: seis balas tenía el cargador, y seis impactos de bala hay repartidos en la habitación.

Los libros, si alguien tiene curiosidad, versan básicamente sobre Física avanzada, Electrónica y Teología. Una tirada más metódica de Buscar Libros / ***Investigación*** (y cuatro horas empleadas en ella) permitirá encontrar, entre los volúmenes, una copia manuscrita de las *Clavículas de Salomón* en francés, posiblemente del siglo XVII (Ciencias Ocultas +5 / ***+2 rangos***), los doce volúmenes de *La Rama Dorada* de Sir George Fracer, en inglés, edición de 1911 (Pérdida de COR 0/1D2, Ciencias Ocultas +5 / ***+2 rangos***) y el *De Rerum Demoni* del catalán Ramón Llull, en latín (Ciencias Ocultas +3 / ***+1 rango***).

7. Cocina

El fuego de la cocina de carbón está encendido, y hay diferentes cacharros de cocina aún calientes y con restos de comida. Alguien ha estado preparando la cena... y no hace mucho. Si los PJs entran con luz (o pasan una tirada de Descubrir / ***Avistar***) se fijarán en una trampilla de madera en un rincón. De abrirse se verán unas escaleras de piedra que conducen a una especie de bodega-despensa. En ella hay almacenados un buen número de alimentos no perecederos (latas de conserva, legumbres, embutidos y carne curada, aceite, vino, etc). ¡Suficiente comida para que una familia de cuatro personas viva más de un mes sin pasar hambre!

Acurrucado entre las cajas de las provisiones está León, el criado de don Brandán, al que los PJs quizá identifiquen como el chofer impasible que lo recogiera de la fiesta. Pero les costará mucho hacerlo. Está muy sucio, como si se hubiera estado revolcado por barro, y tiene la ropa hecha jirones. Por desgracia, también su mente está hecha pedazos: Literalmente está loco de miedo, y es incapaz de pronunciar palabras, solamente balbucear sonidos incoherentes y gemir. Tiene el rostro cubierto de arañazos y sangre ya seca (una mirada a sus uñas demostrará que se ha arañado a sí mismo, posiblemente debido a la desesperación). Además cojea de una fea quemadura que tiene en el muslo derecho, quemadura que ya ha empezado a infectarse. Como un autómata, cuando le da por ahí se dedica a hacer un burdo remedo de sus obligaciones cotidianas (quitar el polvo, hacer la comida, encender y apagar las luces, etc). De en cuando, chilla de horror y se esconde donde puede. No será de ninguna ayuda para el grupo.

8. Saloncito

Una pequeña sala de estar. Los sillones son muy cómodos, aunque uno de ellos está muy súcio de barro (en él echó una cabezadita León hace un par de días).

9. Comedor

Esta habitación está muy iluminada (a León le ha dado por encender seis lámparas de petróleo). La mesa está dispuesta para quince comensales, y con bastante pulcritud, pero la comida es de todo menos apetitosa: La "sopa" consiste en una serie de verduras crudas, sin cortar ni limpiar, que flotan en un par de litros de agua fría y embarrada. Respecto al segundo plato, consiste en un pescado tan quemado que parece carbonilla.

10. Salón

Butacas confortables y un mueble bar bien surtido. Parece el lugar ideal para mantener una relajada tertulia, en especial si es de sobremesa. En una de las paredes hay un cuadro al óleo representando la casa vista desde el mar. Justo debajo de la casa, al nivel del mar, se aprecia una gruta natural, por la que entran las olas, que los PJs no vieron por estar situada hacia mar abierto.

En el salón los rastros de barro son muy abundantes, como si León hubiese frecuentado con regularidad la estancia. La alfombra central está especialmente sucia y manoseada. Si los PJs la apartan verán una trampilla de madera que esconde una escalera de caracol, que conduce a un sótano (ver **La Gruta**)

11. Invernadero

Muy descuidado, hace años que nadie lo trabaja como es debido. Muchas plantas han muerto, y las malas hierbas lo han inundado todo. Goteras y algún que otro cristal roto en el techo dejan colar el agua de lluvia, convirtiendo el suelo en un barrizal (posiblemente, aquí se mancha de cuando en cuando el bueno de León).

Hay un cobertizo para guardar las herramientas, con una astillada mesa-escritorio. La mesa tiene un cajón cerrado con llave (Fuerza 5 en la tabla de Resistencia / ***Fuerza*** con un CD 15 o tirada de Cerrajería / ***Abrir cerraduras***). Dentro hay un legajo de papeles, amarillentos por los años y la humedad. Examinarlos con calma requiere como mínimo 15 minutos, y una tirada de Leer/escribir, para deducir que pertenecen a Ana de Galíndez, la que fuera mujer de don Brandán. Leer aunque sea por encima todos los papeles (1D6 horas) permitirá al afortunado investigador conocer bastante de la sensible alma de doña Galíndez de Brandán, aficionada a la jardinería y a la literatura, romántica y no mala poetisa. Al parecer, murió de tuberculosis hace varios años, sin que su amante pero poco sensible marido llegara a entenderla nunca del todo. Los PJs pueden deducir, y con razón, que es a partir de su muerte que don Brandán empezó a obsesionarse con demostrar la existencia de almas y espíritus.

Piso superior

12. Cuarto de baño

Sin interés, salvo que hace tiempo (algunos años) que no se usa.

13. Habitación de León

Muy sucia de barro (de cuando León se acuerda de dormir en ella). Antaño pulcra y ordenada, ahora es un caos, a raíz de uno de los accesos de desesperación que sufrió León en ella.

14. Habitación de servidumbre

Cerrada con llave y vacía, a excepción de una cama sin colchón y un armario sin ropas. Hace años, don Brandán tenía otra criada. Prescindió de ella a la muerte de su mujer.

15, 16 y 17. Habitaciones para invitados

Vacías como la habitación 14. Desde que murió su mujer don Brandán no recibe a nadie en la isla.

18. Habitación de don Brandán

Las contraventanas están cerradas, y flota en el aire un hedor como a enfermedad y podredumbre. La cama, deshecha, está manchada de restos amarillentos, como de fluidos purulentos ya secos. Es evidente que alguien muy enfermo ha guardado cama en esta habitación, y durante cierto tiempo.

19. Despacho de don Brandán

Muebles de madera noble, cortinas corridas... y todo demasiado bien ordenado. Una tirada de Idea / ***Sabiduría*** revelará que hace más de un mes que nadie trabaja en él. Registrar los cajones en busca de papeles esclarecedores del misterio supondrá tener que pasar una tirada de Descubrir / ***Buscar***. Los PJs pueden hacer tantas tiradas cono quieran, pero cada tirada fallida les costará 15 min. de búsqueda febril, bajo la mala luz de las lámparas. Una vez pasada, el Guardián les dejará leer el manuscrito del doctor.

20. Cuarto de baño

Sin excesivo interés, la verdad.

Manuscrito del doctor Brandán

... Esto es solamente un borrador para mí mismo, anotaciones febriles hechas en el barco que me devuelve a casa. Quiero anotarlo todo, para que no se me olvide nada cuando le muestre al mundo mi importante descubrimiento, las pruebas irrefutables que revolucionarán el mundo científico.

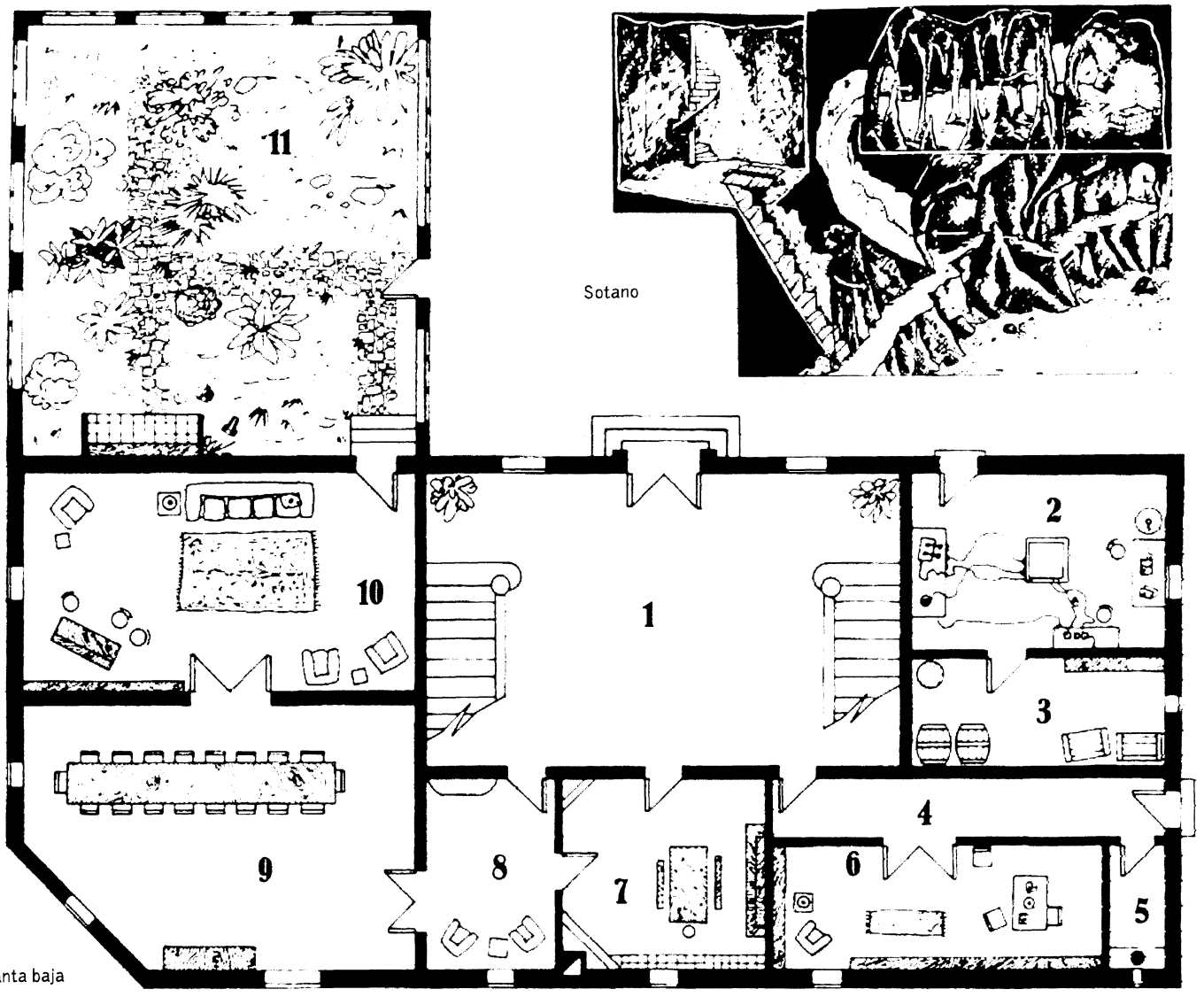
El profesor Tierney, de Miskatonic, me puso sobre la pista de lo que según él eran las extrañas religiones prehispanas mesoamericanas: Mayas, Toltecas, Zapotecas y Aztecas entre otros habían adorado a sus extraños e inquietantes dioses con rituales que podían encontrarse en otros rincones del planeta. ¡Poca cosa más que fantasías de lunático! Pero en sus elucubraciones dos datos despertaron mi interés: según él la verdadera traducción del nahuatl de la ciudad en ruinas de Teotihuacán no era, como comúnmente se cree "el lugar donde mueren los dioses", sino "el lugar donde los que se mueren se convierten en dioses" Añadía que "dioses" era un término demasiado abstracto, que en realidad no significaba entidades a las que adorar sino que se producía un cambio, una transformación... No importa. Lo realmente importante es que los antiguos amerindios habían levantado en esa ciudad un auténtico culto a los muertos, y que los emperadores aztecas paseaban por sus ruinas convencidos de que se paseaban entre tumbas de espíritus extraños.

¡Varias pruebas más me convencieron! ¡En los túmulos y templos de Teotihuacán había "algo" encerrado, y que la sabiduría de los antiguos aún mantenía latente! ¡Sin duda alguna, los espíritus de los muertos, conservados por algún tipo de ciencia desconocida!

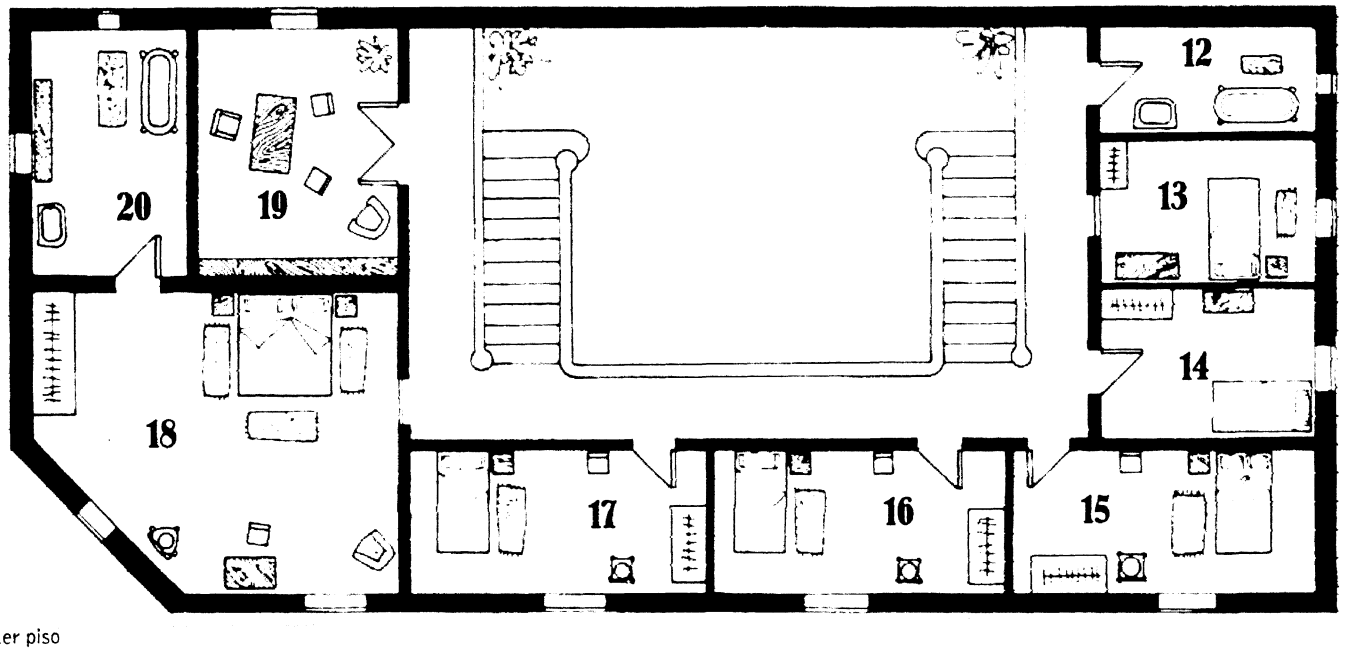
Tenía pruebas. Leyendas locales, misteriosos accidentes durante las excavaciones. Me fui allí con mi equipo, ansioso de probarlo. Ya entonces estaba convencido, y los hechos me han dado la razón, de que el espíritu vital de las personas no es más que una especie de energía, energía que puede ser capturada dentro de un campo eléctrico.

Estuve más de tres meses en las ruinas de la ciudad. Por fin tuve éxito ¡idiota de mí! Tendría que haber empezado por allí! En el templo que los españoles bautizaron como "La Ciudadela", pues lo confundieron con una fortaleza. Y no era eso, sino una prisión. Es curioso, el espíritu ha adoptado una consistencia protoplásmica. Tendré que hacer que un químico de confianza la analice. Pero antes lo instalaré en la gruta que hay debajo de mi casa, e intentaré comunicarme con él. Lo he intentado antes, pero me atacó quemándome el brazo. Haré que un médico me vea al llegar a España...

Sotano



Planta baja



1er piso

La Gruta

Las escaleras de caracol terminan en una sala pequeña, irregular, posiblemente una gruta natural algo modificada. En el suelo hay una trampa de madera, muy recia, atrancada con una gruesa barra de hierro. Unos escalones toscamente tallados en la roca viva descienden durante un buen trecho hasta una gruta inundada por el mar (la gruta representada en el cuadro del salón). Un corredor bordea las aguas y se hunde al interior de la piedra, hasta un bosque de estalagmitas, en el cual (tirada de Escuchar) puede oírse un leve rumor, como un gruñido o zumbido, que solamente una tirada de Electrónica (o de Mecánica/2 / ***Reparaciones*** CD 20) identificará cómo el producido por un generador eléctrico. Efectivamente, en la otra sala hay un generador y una serie de aparatos muy similares a los que se encuentran en el laboratorio del profesor (**ver 2**). A diferencia de éstos, están en funcionamiento, y a través de la luminosa esfera de electricidad que generan puede distinguirse, vagamente, los contornos de un ser humano, encerrado en su interior[1]...

Respuestas a muchas preguntas

El pobre enajenado en que se había convertido don Brandán a raíz de la muerte de su esposa no había capturado un fantasma, como se empeñaba en creer. Capturó un Thoulú, una criatura bastante poco conocida (ver apéndice) que lo que hizo fue infectarle con su horrible maldición. Don Brandán enfermó, sufrió una agonía cada vez más intensa y finalmente se transformó a su vez en Thoulú. Y así lo encontró la pobre Patricia... antes de que acabase con ella en la biblioteca. Respecto a León, el criado, su locura y el hecho de haber sido también infectado le han librado, por el momento, de la muerte. Ha desarrollado una especie de sexto sentido para esquivar al bicho, y éste, a su vez, tampoco tiene excesivas ganas de capturarlo. Pues está atado a este lugar, ya que aquí sigue encerrado uno de sus hermanos... Encerrado precisamente gracias a los buenos oficios de León, que (cuando le da) llena el depósito de petróleo del generador eléctrico que mantiene el campo eléctrico. La llegada de los PJs, no obstante, supone para el ser una amenaza... Una amenaza que tendrá que combatir...

El enfrentamiento

El lector ya se habrá dado cuenta de que hasta ahora se ha omitido cuidadosamente toda referencia al Thoulú que se encuentra libre por la mansión a la llegada de los PJs. La razón de ello es que sus acciones vienen determinadas por lo que haga el grupo. Es muy importante que el Guardián lleve con astucia (y algo de mala fe) el rol del monstruo, ya que es el auténtico protagonista de la historia.

El monstruo, en un principio, evitará un enfrentamiento directo con el grupo, optando por atacar al único de los intrusos que se ha quedado solo: Guzki. Cuando los PJs hayan visitado ya un par de habitaciones (y empiecen a ponerse nerviosos) oirán dos detonaciones de escopeta, que evidentemente proceden del embarcadero. El Guardián puede exigir una tirada de Escuchar, diciendo en caso de fallar la tirada que lo que había tomado por detonaciones solamente pueden ser truenos lejanos. Solamente si alguien se toma la molestia de bajar nuevamente al embarcadero encontrará el cuerpo calcinado del pobre marino.

Seguidamente, el thoulú volverá a la casa, acechando al grupo, y atacando a aquellos que se separen demasiado de sus compañeros. Sus tácticas favoritas son colarse reptando por debajo de las puertas, esconderse bajo los muebles o en los rincones oscuros, o incluso trepar por la pared para agarrarse al techo y caer sobre la cabeza de alguien. Sus ataques no durarán más de dos o tres asaltos (lanzar 1D6/2) tras los cuales huirá rápida y silenciosamente, dejando a su víctima. No rematará a los que ya estén muy heridos, pues sabe que se convertirán en seres como él al cabo de poco, pero se defenderá normalmente si cometen la heroicidad de atacarle. Tampoco atacará a aquellos que se acerquen a la gruta donde se halla su compañero, pues espera que lo liberen.

Tarde o temprano, el grupo aprenderá (posiblemente a base de dolorosas experiencias) que su enemigo es inmune a las balas... pero que evita cuidadosamente el fuego de sus lámparas de petróleo. Así que posiblemente los PJs se lanzarán alegremente a una furiosa cacería lámpara encendida (y quizá cóctel molotov) en mano, para convertir al pobre Thoulú en el plato principal de una original barbacoa. Una lámpara de petróleo que impacte sobre el pobre monstruo le hace 1D4 de daño, un cóctel Molotov 1D6. Al sentir quemaduras el Thoulú se derrama (literalmente) sobre el suelo, escapando por las grietas del suelo o de las paredes, hacia algún lugar donde deje de arder. A no ser que los PJs sean extremadamente hábiles, eso tendrá como consecuencia que la mansión de don Bradán terminará ardiendo por los cuatro costados... Aunque al Guardián aún le queda un último recurso narrativo: a no ser que los dos thoulús sean aniquilados por completo, uno de ellos se refugiará en el único lugar en el que está seguro que los PJs no destruirán: la trainera que los ha traído hasta la isla. El último capítulo de esta titánica lucha tendrá lugar en el mar, a media milla de la costa, con el grupo herido y sobre un mar más o menos embravecido...

Claro que quizá los PJs se comportan de manera inteligente (por una vez) y lo que hacen es capturar al thoulú con los aparatos del laboratorio del profesor... El problema está en que se trata de un modelo experimental, y aún suponiendo que consigan atraer al bicho hasta allí, tendrán que pasar una tirada de Electrónica para ponerlo correctamente en marcha... y otra de Suerte para que no se cortocicuite y apague a los 15 segundos de funcionamiento...

Conclusión

Los PJs ganarán 1D8 de COR si consiguen eliminar o capturar a los Thoulús, además de 1D3 / 1 rango a los Mitos de Cthulhu si los apuntes y libros del profesor no son destruidos y pueden estudiarlos con calma. Por desgracia, puede que también "ganen" una o dos quemaduras... que puede darles problemas en un futuro muy, muy cercano (ver apéndices).

Por cierto, si sacan a León de la isla, será encerrado en un manicomio, y luego trasladado a un hospital debido a que su enfermedad progresará... Y si los PJs no hacen nada para evitarlo, saldrá convertido en un Thoulú... y la aventura continuará.

[1] **Nota para el Guardián:** Evidentemente, lo que hay en su interior es el Thoulú que don Brandán atrapara en México. Si algún PJ (o PNJ guiado por tu mano perversa) piensa que puede ser Patricia y desconecta el generador... Bueno, lo liberará, ¡y el grupo tendrá que enfrentarse a dos Thoulús en vez de a uno!

Dramatis personae

Por orden de aparición:

Don Teófilo Brandán,
edad 65 (científico loco)

FUE	6
CON	8
TAM	12
INT	16
POD	12
DES	7
APA	8
EDU	22
COR	35
PdV	10

Bonus al daño: -
Armas: Bastón con puño de plata 35%, daño 1D6
Habilidades: Biología 35%, Buscar libros 65%, Electricidad 90%, Mecánica 65%, Ocultismo 45%, Química 40%

Sistema D20
Nivel 8
Dados de Golpe 8D6, Puntos de Golpe 20
Iniciativa -2
Clase de armadura: 8
Ataque Bastón con puño de plata 4 (1D8-2)
Tirada de salvación: For +2 Ref +6 Vol +6
FUE 6
DES 7
CON 8
INT 16
SAB 12
CAR 8
COR: 35
Habilidades: Investigación 7, Reparaciones 6, Saber (Biología) 4, Saber (Electricidad) 9, Saber (Química) 4, Saber (Ocultismo) 5
Dotes: Voluntad de hierro

Patricia Carvajal, edad 22 (chica moderna)

FUE	8
CON	12
TAM	10
INT	12
POD	13
DES	12
APA	17
EDU	15
COR	65
PdV	11

Bonus al daño: -
Armas: Lafacheux del abuelo 25%, daño 1D8
Habilidades: Conducir automóvil 45%, Charlatanería 45%, Equitación 30%

Sistema D20
Nivel 4
Dados de Golpe 4D6, Puntos de Golpe 14
Iniciativa: +1
Clase de armadura: 11
Ataque Revólver Lafacheux del abuelo 2 (1D10)
Tirada de salvación: For +4 Ref +4 Vol +1
FUE 8
DES 12
CON 12
INT 12
SAB 13
CAR 17
COR 65
Habilidades: Conducir automóvil 4, Engañar 4, Montar 3
Dotes: Riqueza (de papá)

Jerónimo Astarloa, edad 23 (deportista)

FUE	16
CON	15
TAM	17
INT	8
POD	9
DES	15
APA	13
EDU	12
COR	45
PdV	16

Bonus al daño: 1D6
Armas: Puños 65%, daño 1D3 +bonus
Habilidades: Esquivar 65%, Saltar 45%

Sistema D20
Nivel 6, Dados de Golpe 6D6, Puntos de Golpe 30
Iniciativa +2, Clase de armadura: 12
Ataque: Cuerpo a cuerpo: 7 (1D6+3)
Tirada de salvación: For +2 Ref +5 Vol +2
FUE 16, DES 15, CON 15, INT 8, SAB 9, CAR 13, COR 45
Habilidades: Piruetas 6, Saltar 5
Dotes: Ataque elástico, Atletismo

Guzki, edad 52 (marinero con remordimientos)

FUE	12
CON	14
TAM	10
INT	13
POD	12
DES	10
APA	8
EDU	12
COR	60
PdV	12

Bonus al daño: -
Armas: Escopeta galga 20 (2c) 40%, daño 2D6/1D6/1D3
Habilidades: Orientación 65%, Navegar 70%, Vela 90%

Sistema D20
Nivel 6, Dados de Golpe 6D6, Puntos de Golpe 20
Iniciativa +0, Clase de armadura: 10
Ataque: Escopeta 4 (3D6/2D6/1D6)
Tirada de salvación: For +5 Ref +5 Vol +2
FUE 12, DES 10, CON 14, INT 13, SAB 12, CAR 8, COR 60
Habilidades: Navegar 7, Supervivencia 6, Vela 9

León, edad 48 (criado servil ante todo)

FUE	10
CON	12
TAM	10
INT	14
POD	10
DES	13
APA	11
EDU	14
COR	00
PdV	11

Bonus al daño: -
Armas: Atizador 25%, daño 1D8
Habilidades: Cocinar 65%, Conducir auto 50%, Servir 75%

Sistema D20
Nivel 5, Dados de Golpe 5D6, Puntos de Golpe 15
Iniciativa +1, Clase de armadura: 11
Ataque Cuerpo a cuerpo 3 (1D8)
Tirada de salvación: For +4 Ref +4 Vol +1
FUE 10, DES 13, CON 12, INT 14, SAB 10, CAR 11, COR 00
Habilidades: Cocinar 6, Conducir auto 5, Servir 8

Apéndice

Thoulú, raza servidora menor (una criatura autóctona de los Mitos)

"... alguien o algo reptaba por la alfombra. Dejó atrás las dos butacas y se incorporó poco a poco. Era como un babeo o cómo un borborigmo inconfesable. De él emanaba un resplandor lívido..."

Joan Perucho. Amb la técnica de Lovecraft.

Los Thoulús fueron descritos minuciosamente en el siglo XII por el sabio musulmán Al-Buruyu, en su tratado *Los que vigilan*. El original en árabe se perdió hace ya mucho, aunque parece que durante el Renacimiento y la Ilustración circularon copias del mismo, escritas en latín y francés. El erudito monje cluniacense Calmet debió tener acceso a una de dichas copias, ya que los cita en su conocido *Dissertation sur les apparitions des anges, des demons et des esprits et sur les revenants et vampires.*

Los Thoulús son seres amorfos, parecidos a amebas, que suelen tomar el aspecto de un charco como de vómito o de protoplasma, un líquido gelatinoso y turbio, levemente fosforescente, en el que flotan *cosas*, como restos semidigeridos de comida... pero que se mueven con extraordinaria rapidez por la gelatina de su cuerpo. Esos restos semisólidos son en realidad los órganos sensoriales del ser. Un Thoulú puede alzarse sobre sí mismo, incorporándose hasta adoptar una forma que recuerda horriblemente una silueta humanoide, pero normalmente prefiere conservar su forma amorfa, mucho más discreta, y desplazarse reptando y deslizándose. Algunos estudiosos de los Mitos aseguran que tienen cierta relación con *Abhoth*, el inmundo dios exterior. Otros afirman que solamente pueden tratarse de criaturas del mundo de los sueños. Sea como fuere, algunos sectarios y magos (humanos o no) gustan de utilizar a los Thoulús para tareas de vigilancia o espionaje, gracias a su discreta apariencia, que les permite pasar fácilmente desapercibidos.

La maldición del Thoulú. En combate, estas criaturas prefieren atacar por sorpresa, cayendo sobre su víctima o extiendo sus pseudópodos desde su escondite, intentando alcanzar el cuerpo de sus víctimas para provocándoles horribles heridas, con el aspecto de quemaduras pero que provocan en la víctima una intensa sensación de frío. Dichas heridas tardan mucho en cicatrizar (en tiempo de juego, cuestan en curar el doble de una herida normal) y pueden provocar la llamada maldición de los Thoulús: Si la víctima no pasa una tirada de Poder contra el Poder de la criatura, (***Tirada de salvación por Vol***) a las 2D6 semanas de haber sufrido las heridas enfermará, de una dolencia muy similar a la de una sífilis terminal, pero con intensos dolores musculares. Sufrirá fuertes accesos de fiebre y vómitos en los que perderá la razón, y al poco empezará a perder pelo y piezas dentales, mientras le surgen por todo el cuerpo unas llagas purulentas que rezuman un líquido amarillento. Durante el desarrollo de su mal, el enfermo no podrá hacer ningún tipo de acción que no sea estar acostado, chillar y gemir, y perderá 1D10 puntos de COR por semana, hasta que llegue a COR 0, momento en el que su cuerpo terminará de consumirse y literalmente se derritirá, volviéndose un Thoulú más. Si su víctima sufre 10 o más puntos de daño el proceso se acelera, y ya no son 2D6 semanas sino 2D6 horas las que tarda en producirse la transformación, si se falla la tirada. En caso de que la víctima muera, la tirada de Poder / ***Salvación*** se realizará igualmente, ya que la diferencia entre pasarla o no es, o bien un cadáver quemado (como le pasó a la pobre Patricia)... o un monstruo más.

Thoulú

Características	Tiradas	Media
FUE	1D6	4
CON	3D6	10-11
TAM	2D6	7
INT	3D6	10-11
POD	2D6+6	13
DES	2D6+6	13
Mov	6	
PdV	9	

Bonificación media al daño: N/A
Armas: Pseudópodo 65%, daño 2D6 (quemadura)+posible maldición (ver más arriba)
Armadura: Ninguna, pero solamente puede ser dañado por el fuego, el frío intenso (congelación) o la electricidad.
Poderes: Maldición de Thoulú (ver arriba).
Habilidades: Ocultarse (pasar desapercibido) 75%
Pérdida de COR: Reconocer a un Thoulú cuesta 1/1D8 de COR.Ver la transformación de un ser humano en Thoulú cuesta 1D4/1D10 de COR.

Sistema D20
Cieno mediano (raza servidora menor)
Dados de Golpe 3D6
Puntos de Golpe 20 (10+10)
Iniciativa +1
Velocidad: 40
Clase de armadura: 11 (solamente fuego)
Ataque: Pseudópodo 6, daño 2D6 (quemadura)
Ataque especial: Maldición de Thoulú (ver arriba).
Frente/Alcance -
Tirada de salvación: For +3 Ref +3 Vol +1
FUE 4, DES 13, CON 10, INT 11, SAB 13
Habilidades: Esconderse (pasar desapercibido) 7
Pérdida de COR: Reconocer a un Thoulú cuesta 1/1D8 de COR.Ver la transformación de un ser humano en Thoulú cuesta 1D4/1D10 de COR.



El signo de la Serpiente

Aventura para 3 – 5 personajes, de cualquier profesión

Información para los jugadores

Don Abelardo Herreros es un insigne erudito, catedrático adjunto de filología y lenguas románicas de la Universidad de Salamanca. Este sesudo profesor dedica sus periodos de vacaciones (más algún que otro año sabático) en recopilar datos sobre la obra a la que está dedicando su vida: Una extensa monografía sobre el folclorismo y las tradiciones legendarias populares españolas, su repercusión histórica y su influencia como antecedente de los cuentos infantiles actuales. Nada diferente de lo que están haciendo colegas suyos como Jose María Barandián en el País Vasco o Joan Amades en Cataluña, con la diferencia de que don Abelardo es más ambicioso, y pretende compendiar toda la península. Para abreviar, se trata de un auténtico tostón (con perdón) del que ya lleva escritos más de diez volúmenes sin que la cosa tenga visos de finalizar.

El grupo de investigadores va a acompañar al erudito en su próximo viaje, Jaén, donde don Abelardo quiere consultar el importante archivo de la Catedral. Sobre en calidad de qué acompañan los PJs al profesor depende de sus profesiones y habilidades, por supuesto: ***Profesores y Anticuarios*** pueden ir con él como colaboradores, ***Abogados, Criados*** o ***Periodistas*** pueden ejercer de secretarios; los que tengan niveles de armas *"altos"* pueden incluso ir como guardaespaldas, que nadie dijo que la Andalucía de la época fuera lugar seguro, con tanto anarquista suelto...



Otras profesiones pueden ser familiares de Don Abelardo que se apuntan a la excursión para hacer un viaje gratis, o algún alumno aventajado suyo...

Información para el Guardián

En la década de 1800-1810, en Jaén se dio muerte a un gigantesco lagarto, de unos seis metros de largo, cuya piel se conserva en el Museo Diocesano de la Catedral. Los zoólogos nunca se pusieron de acuerdo sobre la procedencia o especie de este monstruo, al que hubo que destruir con explosivos puesto que al parecer las balas no le causaban daño. La criatura estaba bajo la advocación de ***Hyzah-Syrtan***, dios menos del panteón cthulhuideo, quien se materializó en España para vengar a su protegido, siendo detenido a tiempo (y en secreto) por el canónigo Jerónimo Bermúdez, sacerdote de la Catedral. El canónigo logró neutralizar a ***Hyzah-Syrtan*** y encerrarle cerca de donde otrora moró el lagarto, muriendo él poco después. Su cadáver se momificó de forma natural, lo cual fue interpretado como muestra de santidad. Por un capricho del destino (?) su cadáver incorrupto se exhibe en el Museo Diocesano al lado del llamado ***Lagarto de Jaén***.

Herreros, fascinado por la leyenda, insistirá en investigarla, liberando sin desearlo a ***Hyzah-Syrtan.***

Jaén, año del Señor de 192...

La ciudad todavía no se ha repuesto del bajón económico y demográfico que sufriera hace más de un siglo. Su economía es eminentemente agrícola, cuenta con unos 30.000 habitantes y las principales industrias son la harina y el aceite de oliva. La carestía es notoria, por lo cual, si en mitad de la partida los investigadores desean adquirir algún objeto que no sea de uso cotidiano tendrán solamente un 35% de encontrar quien se lo venda.

El grupo llega a Jaén el 6 de Agosto, y se aloja en la "Hostería del Santo reino", pretenciosa posada donde se alojan los marchantes de aceite, catalanes y manchegos en su mayoría, y que podría ser el equivalente a un hotel de dos estrellas. Dispone de lo indispensable, aunque muchos jienenses piensan que es demasiado lujosa. Está ubicada a unos 20 minutos a pie de la Catedral, eje y centro de la ciudad.

No hay demasiados coches (en el año 20 había censados unos 30), por lo que el carro y las caballerías son el medio de transporte más común. La temperatura media en agosto ronda los 38° c, y debido a ello de 15 a 18 h. la población se dedica a la tradicional ***siesta*** (de ahí que Jaén sea conocida como *"la tierra del ronquido"*), y no se ve un alma por las calles. Esta circunstancia puede impulsar a los investigadores a aprovechar para llevar a cabo alguna de las *"actividades poco usuales"* que les caracterizan. Los primeros 10 minutos que se pasen al sol entre esas CONx5 (CON). Después de 10 minutos más, CONx4 (CON-1) y así sucesivamente. Fallar una tirada implica caer fulminado por una insolación y quedar incapacitado durante dos días.

El intenso calor obliga a un desaforado consumo de cerveza local (marca ***El Alcázar***) o de cualquier bebida siempre que esté fría.

La ciudad es apacible y las gentes amables, aunque algo recelosas con los forasteros que preguntan demasiado, más que nada por la falta de costumbre en el trato con ellos. Pueden visitarse *Los Baños Árabes* (siglo XI), el *Castillo de Santa Catalina* o la *Iglesia de San Ildefonso.*

La catedral de Jaén

Una vez instalados, el profesor querrá visitar inmediatamente la Catedral, e instará calurosamente a los investigadores a que lo acompañen.

La Catedral es de estilo renacentista; Su construcción se inició en el siglo XV, aunque no fue rematada hasta 1671. Sus proporciones son realmente notables puesto que fue concebida para albergar una reliquia importantísima: ***La Santa Faz*** o ***Santo Rostro*** que, según la tradición, es uno de los lienzos con los que Verónica enjuagó el rostro de Jesucristo camino del Calvario y en el que quedó estampado su rostro. Aunque esto no sea sino una leyenda, la realidad es que el lienzo es una representación pictórica del rostro del Nazareno muy antigüa.

Aunque los investigadores no sean católicos o siquiera creyentes, el interior de la Catedral no puede por menos que impresionarles. Es gris e imponente, debido a su construcción en piedra sin revocar. La sillería del coro, tallada en madera, es única en su género. Hay unas 30 capillas, según el típico esquema de la catedral gótica; Las más llamativas son, por supuesto, la del *Santo Rostro* (que sólo se exhibe los viernes), las de *San isidro* y *San Juan Bautista*, y algunas vírgenes, especialmente la de *Nuestra Señora de Cortes*, de gran renombre milagrero y misterioso. Los retablos tienen un valor incalculable, por lo que los protegen fuertes rejas.

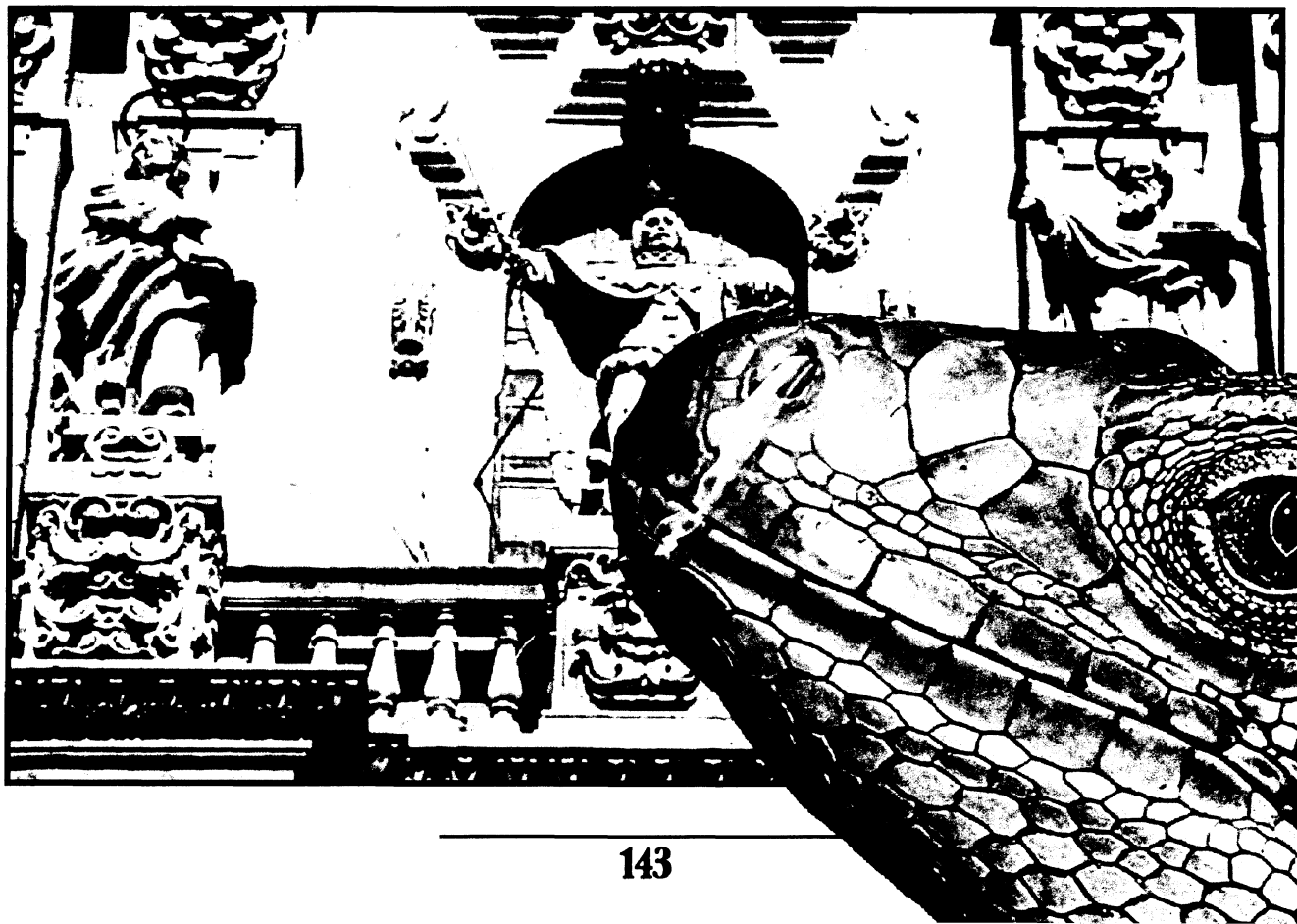
Con todo, una de las capillas más visitadas es la de *San Blas*, santo de gran devoción en Jaén. Con mucho, la afluencia de feligreses es mucho mayor que en las otras (1D20+3 fieles contra 1D6). Una tirada de Descubrir / ***Avistar*** permite apreciar que, además de un crucifijo, la imagen de *San Blas* (de tamaño natural) porta entorno al cuello un extraño colgante en el que figura una serpiente. Cualquiera que permanezca un buen rato en la capilla notará dolor de cabeza, mareos y quizá sufra algún desmayo si no pasa una tirada de CONx5 / ***CON***. Si se pregunta sobre el colgante cualquier devoto o sacerdote puede decirle al curioso que siempre ha estado allí. Sin duda, algún tipo de exvoto...

El Museo Diocesano y el archivo están en el sótano, al que se accede por la sacristía, El primero reúne una cantidad increíble de objetos de arte religioso: Cuadros, objetos de culto y liturgia, reliquias, etc. Su valor es astronómico. En la sala 4 es donde se muestran los objetos más extraños: Un relicario en forma de cabeza de mujer donde se guardan las cenizas de alguna de las 11.000 vírgenes que se dice acompañaron a Santa Úrsula, algunos antifonarios manuscritos que miden más de metro y medio de altura, la piel del lagarto y el cadáver incorrupto del canónigo.

La piel del lagarto, algo chamuscada por la explosión que finalmente lo mató, mide unos seis metros de longitud y es de color verde azulado, algo desteñido por los años. Una tirada de Historia natural / ***Saber (Historia Natural)*** no permitirá averiguar gran cosa, excepto si se consigue un crítico, con el que se puede determinar que el animal es desconocido para la ciencia. El profesor Herreros especula con que pueda tratarse de un dragón de Cómodo gigante, pero no se explica cómo pudo llegar hasta allí.

El cadáver del canónigo se guarda en una urna de cristal. Sus hábitos son dignos de un obispo y sus largas uñas y barba causan cierto pavor (es ***vox populi*** que le crecieron después de muerto). El esqueleto conserva algo de piel y recuerda vagamente a una momia egipcia.

En el archivo están los ***libracos*** que Herreros ha venido a consultar, mezclados con libros de liturgia, cantorales e incunables del siglo XVI, y algunos libros interesantes para los Investigadores que quieran estudiar sobre los Mitos de Cthulhu y saquen una tirada de Buscar Libros / ***Investigación***.



Malleum Maleficarum

Autores: Jacob Sprenger y Heinrich Kramer
Edición: No consta lugar o fecha
Idioma: Latín
Tiempo de lectura: 12 semanas / Tiempo de examen 3D6 semanas
Pérdida de Cordura: -2D4 / -1D4 inicial y -1D4 tras su lectura completa
+5 a los Mitos de Cthulhu / ***+1 Rango a los Mitos de Cthulhu.***
Hechizos:
— Contactar con Y'Golonac
— Contactar con un Chtonian

Zohar

Autor: No consta
Edición: No consta lugar o fecha
Idioma: Hebreo
Tiempo de lectura: 14 semanas / Tiempo de examen 3D6 semanas
Pérdida de Cordura: -1D8 (-1D4 inicial y -1D4 tras su lectura completa).
+7 a los Mitos de Cthulhu / ***+1 Rango a los Mitos de Cthulhu***
Hechizos:
— Contactar con un perro de Tíndalos
— Llamar a Hizah-Syrtan

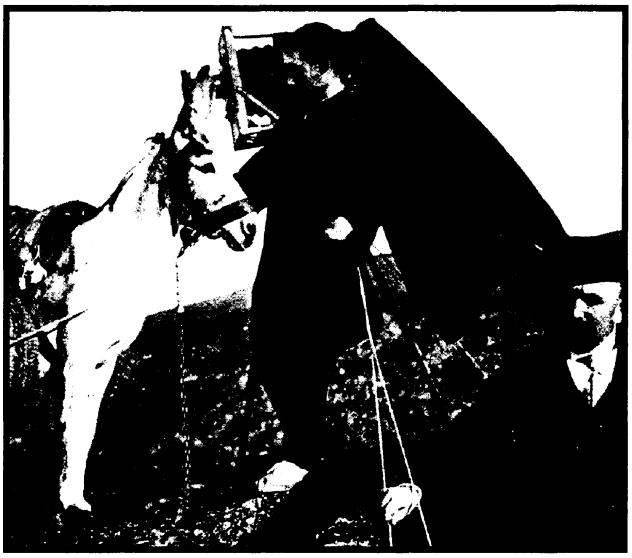
La historia del canónigo Bermúdez

Jerónimo Bermúdez perteneció al cabildo catedralicio desde 1785 hasta 1814, fecha de su muerte. En vida fue todo un personaje, y lo sigue siendo aún después de muerto. Ordenado sacerdote en 1755, no renunció a la tradición judeo-arábiga que imperaba en su familia, habiendo estudiado la cábala judía y ciertos textos árabes que le hicieron tomar contacto con los Mitos de Cthulhu. Cuando tuvo lugar el suceso del lagarto, su curiosidad le llevó a investigar, descubriendo el trasfondo del asunto. Libró una batalla, mágica y secreta, contra el dios, venciéndole y logrando que éste quedara aletargado (de forma similar al *Gran Ctulhu* en *R'lyeh*)en una cueva de la sierra de Jabalcuz, sellada por el ***"signo de la serpiente"***. La magia practicada por el canónigo, síntesis de elementos judeo-arábigos, era muy poderosa y bajo el hábito que viste el cadáver hay un pergamino que contiene la fórmula de ***Dho-La***, extraída del mismísimo ***Al-Azif***. Sellada con el signo de la serpiente, dicha fórmula resucitará al canónigo para luchar de nuevo contra ***Hyzah-Syrtan*** si éste es liberado.



En los documentos relativos a su persona que se conservan en el archivo figura su "historia oficial": Bendijo la expedición que acabó con el lagarto, se dice de él que era un gran erudito y que murió "consumido de grande y extraña enfermedad que atajar no pudo médico alguno" (*la maldición de* ***Hizah-Syrtan***) en 1814. El Consejo Episcopal de Jaén envió la solicitud de beatificación al Vaticano en 1889, y allí sigue archivada.

Que se sepa, sólo existen tres signos de la serpiente. El primero mantiene prisionero a ***Hyzah-Syrtan***, el segundo sella el pergamino con la fórmula de ***Dho-Na*** y el tercero está colgado de la imagen de San Blas. Éste último tiene como misión captar la energía mágica de los fieles para alimentar a los otros dos y que no pierdan eficacia. Por ello, estar demasiado rato en la capilla de San Blas o en sus cercanías implica perder 1D3 puntos de magia.



La sierra de Jabalcuz

La ciudad de Jaén se asienta en sus estribaciones. La cueva donde se mató al lagarto está a unos 25 km. De la ciudad y las únicas maneras de llegar son a pie o a lomos de un mulo. Aunque el profesor se muestra entusiasmado, hay poco que ver: Jaén, a lo lejos los interminables olivares... En un radio de 300 m. a la redonda todo está marchito y lo único que crece son las zarzas.

En la cueva, aparte de algunos murciélagos dormidos que ante la irrupción del grupo echarán a volar causándoles un buen susto, poco más hay. Una tirada de Descubrir / ***Avistar*** hará que los que la pasen se fijen en una pequeña losa de mármol de 20 x 20 cm., semienterrada, con el signo de la serpiente y el nombre del canónigo labrados en ella. Si ningún PJ la pasa (o son lo bastante prudentes para mantenerse calladitos) será el profesor Herreros el que reparará en ella, insistiendo en llevársela, absolutamente fascinado. Al hacerlo, se oirá un ruido como de un trueno muy, muy lejano, y cuando los PJs estén saliendo de la cueva se producirá un mínimo temblor de tierra, casi imperceptible, salvo por el hecho de que algo de tierra suelta caerá del techo. Aunque se lo repiensen y dejen de nuevo

la placa donde la encontraron ya es tarde: el hechizo se ha roto, e ***Hizah-Syrtan*** está despertando. Por suerte para los PJs, tardará 3D6 horas en espabilarse completamente (que lleva once décadas de siesta) antes de alzarse de las entrañas de la cueva reventando la tierra a su alrededor.

La noche de la muerte escamosa

Ya tenemos al profesor Herreros todo ufano con su descubrimiento. Pretenderá regresar a Jaén esa misma tarde para seguir consultando el archivo de la catedral y continuar con sus estudios. Al llegar su hora, ***Hyzah-Syrtan*** comenzará a arrastrarse hacia la ciudad (donde llegará de madrugada), dejando a su paso una estela de locura, muerte y destrucción. A medio camino, la fórmula de ***Dho-Na*** hará su efecto y el canónigo *"se alzará desde la ribera plutónica de la noche* (como diría Edgar Allan Poe)", para combatirle.

Hacia las 11 de la noche, cuando los PJs se disponen a irse a dormir, se presentará en la Hostería una pareja de la Guardia Civil. El cadáver incorrupto del canónigo ha sido robado, y el profesor y su equipo son sospechosos por haber estado tanto tiempo interesándose por él y por sus andanzas. Así que el cabo hará un par de preguntas a los investigadores, y si estos no le contestan de manera impertinente los dejará estar, diciéndoles, eso sí, que se personen mañana a primera hora al cuartelillo para que les tomen declaración. Los PJs pueden hacer, a su vez, una tirada de Persuadir / ***Diplomacia*** para intentar sacarle algo de información a la pareja de agentes. Se enterarán así de que su interrogatorio es un puro trámite, ya que la Benemérita no se explica cómo pudo ser robado el cadáver teniendo en cuenta que las puertas del museo fueron abiertas desde dentro. Evidentemente, si los investigadores se ponen impertinentes lo único que conseguirán es ser llevados al cuartelillo para ser interrogados allí, y si atacan a la pareja de guardias, pues se colocarán en el acto *fuera de la ley*...

Sea como fuere, los Guardia Civiles pronto tendrán preocupaciones más graves: sobre la 1 de la madrugada empiezan a llegar a la ciudad aterrorizados (y enloquecidos) testigos del paso del monstruo, y a esto de las 02:30 de la madrugada ***Hyzah-Syrtan*** llegará a los arrabales de la ciudad, avanzando en línea más o menos recta hacia la catedral. Jaén se pondrá en estado de sitio, se llamará al ejército (aunque, lamentablemente, las primeras unidades no llegarán hasta dentro de varias horas como poco) y las fuerzas del orden intentarán un fútil y desesperado intento para detener al bicho (más valiente que efectivo, todo sea dicho). En medio de la bacanal de destrucción y demencia que tendrá lugar, el canónigo plantará cara a ***Hyzah-Syrtan*** para repetir la lucha que tuvo lugar un siglo atrás. En líneas generales, pronunciar al revés el hechizo de Invocación de la Criatura para expulsarlo, mientras lo mantiene a raya con el signo de la serpiente que lleva consigo. Presenciar esta reedición del ***Dies Irae*** cuesta 1D4/1D20 puntos de COR.

La pelea se puede escenificar por completo, teniendo en cuenta las características de los protagonistas (y la posible intervención de los investigadores), o bien resolverse mediante una tirada de 1D10:

1-7	Vence el canónigo. ***Hyzah-Syrtan*** es enviado al Limbo y el cadáver vuelve por su propio pie a su lugar, en el museo. La pesadilla ha terminado.
8-10	***Hyzah-Syrtan*** destruye al canónigo. Nadie está a salvo.

Otra posible forma de rematar la aventura es que los PJs se enfrenten al monstruo en la Catedral, que es donde se dirige para destruir el signo de la serpiente que lleva la imagen de San Blas. El Guardián puede dejar la iniciativa al grupo y hacer aparecer al canónigo como último recurso en caso de que las cosas vayan muy mal dadas. Sea cual sea el tipo de lucha, es de suponer que los PJs lleven la peor parte. Unos jugadores imaginativos pueden hacer que sus PJs intenten usar el talismán con el signo de la serpiente para intentar frenar el avance de ***Hyzah-Syrtan***, los más temerarios querrán resolver la situación a tiros o con cartuchos de dinamita... Se recomienda al Guardián ser imparcial y no poner las cosas ni más fáciles ni más difíciles de lo que ya están. En el mundo de los Mitos, la imprudencia se paga cara...



Beneficios:

— Eliminar sin ayuda a Hyzah-Syrtan +1D20 en COR

— Matar al canónigo al grito de ¡mira mira, un zombi!: -1D6 en COR cuando se den cuenta de lo que han hecho (si se dan cuenta alguna vez).

— Colaborar con el canónigo en la lucha contra el monstruo: +1D6 / ***+1 rango*** en Mitos y 1D6 en COR.

Notas del autor:

Esta aventura está inspirada en las historias y leyendas que me ha contado desde pequeño mi familia, natural de Jaén. Está dedicada a todos ellos, actualmente esparcidos por toda la Península, pero cuyo núcleo sigue estando en el Santo Reino, que es como los jienenses gustamos de llamar a nuestra ciudad.
El lagarto existió en la realidad (posiblemente se tratara de una mutación genética), y según parece la piel se conserva aún hoy en día en el Museo de la Catedral. El canónigo (que no sé cómo se llamaba en realidad) se exhibió hasta finales de los setenta en el Museo Diocesano... aunque, personalmente, dudo que pudiera levantarse.



Dramatis personae

Don Abelardo Herreros

FUE	14
CON	8
TAM	16
INT	13
POD	10
DES	10
APA	12
EDU	19
COR	45
PV	12

Habilidades: Arqueología 45%, Buscar libros 65%, Ciencias Ocultas 35%, Derecho 30%, Esquivar 20%, Charlatanería 45%, Geología 25%, Historia 65%, Mitos de Cthulhu 25%, Ocultarse 45%, Persuadir 40%
Armas: Puñetazo 65% (1D3+1D4)

Sistema D20
Nivel 3
Dados de Golpe 3D6
Puntos de Golpe 12
Iniciativa 0
Clase de armadura: 10
Ataque (Cuerpo a cuerpo) +3
Tirada de salvación: For +3 Ref +1 Vol +3
FUE 14
DES 10
CON 8
INT 13
SAB 10
CAR 12
Habilidades: Diplomacia 4, Engañar 4, Investigación 6, Mitos de Cthulhu 2, Saber (Arqueología) 4, Saber (Derecho) 3, Saber (Geología) 2, Saber (Historia) 6, Saber (Ocultismo) 3,
Dotes: Digno de confianza, Persuasión

Sacerdote de la Catedral

FUE	12
CON	11
TAM	15
INT	10
POD	8
DES	10
APA	10
EDU	15
COR	70
PV	13

Habilidades: Hagiografía (conocimiento de la vida de los santos) 65%, Historia 75%, Leer/escribir latín 80%, Liturgia cristiana 95%, Persuadir 60%, Primeros Auxilios 60%,

Sistema D20
Nivel 2
Dados de Golpe 2D6
Puntos de Golpe 8
Iniciativa +0
Clase de armadura: 10
Ataque -
Tirada de salvación: For +0 Ref +3 Vol +3
FUE 12
DES 10
CON 11
INT 10
SAB 8
CAR 10
Habilidades: Diplomacia 6, Otra lengua (latín) 8, Saber (Historia) 7, Saber (Teología católica) 9, Sanar 6

Guardia Civil

FUE	12
CON	11
TAM	15
INT	10
POD	8
DES	10
APA	10
EDU	6
COR	70
PV	13

Habilidades: Discreción 60%, Primeros auxilios 45%, Seguir rastros 55%
Armas:
Puñetazo 65% (1D3+1D4)
Carabina .22 80% (1D6+2)
Pistola Astra 9 mm corto 80% (1D8)

Sistema D20
Nivel 3
Dados de Golpe 3D6
Puntos de Golpe 13
Iniciativa 0
Clase de armadura: 10
Ataque: Cuerpo a cuerpo: +4 A distancia: +3
Tirada de salvación: For +1Ref +3 Vol +1
FUE 12
DES 10
CON 11
INT 10
SAB 8
CAR 10
Habilidades: Moverse sigilosamente 6, Sanar 4, Supervivencia 5

Jienense estándar

FUE	12
CON	11
TAM	15
INT	10
POD	8
DES	10
APA	10
EDU	6
COR	70
PV	13

Habilidades: Agricultura 80%, Charlatanería 20%, Jugar a cartas 30%, Montar 75%
Armas: Puñetazo 50% (1D3+1D4)

Sistema D20
Nivel 2
Dados de Golpe 2D6
Puntos de Golpe 11
Iniciativa 0
Clase de armadura: 10
Ataque Cuerpo a cuerpo +2
Tirada de salvación: For +3 Ref +3 Vol +0
FUE 12
DES 10
CON 11
INT 10
SAB 8
CAR 10
Habilidades: Engañar 2, Jugar a cartas 3, Montar 7, Saber (agricultura) 8,

Canónigo Bermúdez (bueno, lo que queda de él)

FUE	13
CON	11
TAM	12
INT	14
POD	18
DES	13
MOV	8
PV	Especial

Armas:
Garras (2) 52% (1D6+1D4)
Báculo 40% (1D10)
Hechizos:
Fórmula de Dho-Na
Invertir Contactar con Hyzah-Syrtan
Maldición de Azathoth

Puntos de Vida: cualquier arma que impacte con el canónigo tiene un porcentaje de destruirlo igual al número de puntos de daño que se causarían, multiplicados por 4. Por ejemplo, un hacha que le haga 8 puntos de daño al canónigo tiene una posibilidad de destruirlo de 32% (8x4). Las armas de fuego tienen una posibilidad de destrucción menor (el daño se multiplica por 2). Si se falla este porcentaje... el ser continua intacto. Evidentemente, ni el fuego ni el gas lo afectan (aunque un buen cartucho de dinamita si)

Sistema D20
Muerto viviente mediano (raza independiente menor)
Dados de Golpe 8D12
Puntos de Golpe 78
Iniciativa +1
Velocidad 32
Clase de armadura: 19
Ataques: Garras (2) 9 (1D6+2)
Báculo 4 (1D8+2)
Frente/Alcance: 5x5 / 5
Tirada de salvación: For +2 Ref +6 Vol +6
FUE 13
DES 13
CON 11
INT 14
SAB 18
Hechizos:
Fórmula de Dho-Na
Invertir Contactar con Hyzah-Syrtan
Maldición de Azathoth

Hyzah-Syrtan (Dios exterior)

FUE	45
CON	65
TAM	47
INT	0
POD	78
DES	10
PV	50
MV	7

Armas:
Tentáculo (1D6) 60% (1D6+5D6)
Pinza (1D3) 55% (1D8+5D6)
Aplastamiento 65% (8D6)
Armadura: Ninguna, al llegar a 0 PV vuelve al Limbo
Hechizos: Consunción
Convocar a un servidor de los Otros Dioses
Llamar a Azathoth
COR: 1D3/1D20

Sistema D20
Cieno enorme (raza servidora mayor)
Dados de Golpe 5D10
Puntos de Golpe (30+20) 50 (al llegar a 0 PG vuelve al Limbo)
Iniciativa -
Velocidad: 28
Clase de armadura: 8
Ataque:
Tentáculo (1D6) 6 (1D8+16)
Pinza (1D3) 5 (2D6+16)
Ataque especial: Aplastamiento
Frente/Alcance -
Tirada de salvación: For +4 Ref +1 Vol +1
FUE 45
DES 10
CON 65
INT 0
SAB 78
Hechizos :
Consunción
Convocar a un servidor de los Otros Dioses
Llamar a Azathoth
COR: 1D3/1D20

Hyzah-Syrtan (Dios Exterior)

Aspecto: Dos toneladas de masa gelatinosa y putrefacta, ornadas de tentáculos y pinzas. Deja tras de sí un rastro de baba y escamas, deglutiendo todo lo que encuentra a su paso. Se le puede oler a cierta distancia, puesto que desprende un vaho como a ácido sulfúrico y a descomposición. Es amorfo y su cuerpo blando puede adaptarse a cualquier abertura

Culto: Hyzah-Syrtan es uno de los servidores de los dioses exteriores que tocan la flauta para Azathoth. No tiene adoradores en este universo aunque es el príncipe blasfemo de diferentes aberraciones (criaturas amorfas, deformes o monstruosas) que se complacen en rendirle pleitesía

Memoria de África

... aquellos muertos que íbamos encontrando, después de días bajo el sol de África que vuelve la carne en vivero de gusanos en dos horas, aquellos cuerpos mutilados, momias cuyos vientres explotaron. Sin ojos o sin lengua, sin testículos, violados con estacas de alambrada, las manos atadas en sus propios intestinos, sin cabeza, sin brazos, sin piernas, serrados en dos. ¡Oh, aquellos muertos!

- Arturo Barea, *La forja de un rebelde* (Vol 2 *La Ruta*)

Prólogo: Los protagonistas

En esta aventura, prevista para un grupo de 4 a 6 investigadores, todos ellos son miembros del ejército español, destinado en Marruecos.

Ello no quiere decir que todas las profesiones de los PJs tengan que ser la de soldado. Mas bien al contrario, los investigadores pueden ser (y casi se recomienda que así sea) de cualquier profesión, siempre que sea de clase social baja. Se trata de pobres muchachos a los que les ha tocado hacer el servicio militar (de tres años de duración) en África. Si alguno de los PJs elige la profesión de soldado, será cabo o sargento (según lo decida el Guardián).

Al menos uno de los PJs debería ser de clase social media o alta. Este último está haciendo la guerra como alférez, y él estará al mando (al menos en teoría) de la expedición de rescate[1].

Si alguno de los jugadores se niega o simplemente no le apetece que su investigador sea un soldado, puede hacerse un periodista, un médico o un misionero, el primero en busca de la noticia, el segundo para sanar heridas en lugar de causar la muerte y el tercero para asegurarse de que los muertos reciban cristiana sepultura.

Y muertos no faltan, en ese noviembre de 1921, unos meses después del ***desastre de Annual***, en el que las tropas españolas fueron barridas de la zona tras el incontenible avance de los combatientes irregulares de Abd el Krim, que llegaron hasta las puertas de Melilla. Una vez completada la masacre y el saqueo, las harkas se retiraron a sus refugios de las montañas, y los españoles se quedaron en las costas, fortificándose y realizando expediciones más que nada para ir recogiendo cadáveres y enterrarlos. Aunque las fuentes oficiales hablan de unos 13.000 muertos, sería más real la cifra de 19.000. Teniendo en cuenta que las fuerzas al mando del general Fernández Silvestre eran unos 20.000 hombres, se entenderá enseguida que la palabra ***desastre*** no es, por una vez, una dramática exageración de los periódicos.

Como Dios da una de cal y otra de arena, los PJs no pueden quejarse: En julio, mientras los moritos del Rif degollaban españoles, ellos estaban a punto de ser embarcados rumbo a África. Así que se libraron de la matanza, nunca mejor dicho, aunque no quiere decir eso que no hayan tenido que pelear. No son unos militares curtidos, pero tampoco son unos *borregos* (nombre con el que se llamaba a los novatos en África) recién desembarcados. Para recrear esto, cada PJ que esté ejerciendo de soldado tiene tantos puntos extra como su Destreza x 5 ((***Sistema D20 Modificador de Destreza +5) x 2***) a repartir en las siguientes habilidades:

Descubrir / ***Avistar***
Discreción /***Moverse silenciosamente***
Idioma árabe
Ocultarse / ***Esconderse***
Primeros Auxilios / ***Sanar***
Fusil (o Pistola si se es oficial)

Introducción general

Los investigadores-soldados se encuentran en ***Zeluán***, (si alguien le interesa, el nombre significa, en árabe, *"lugar encantado"*) participando, como ya se ha dicho, en las tareas de recogida de cadáveres, con las tripas revueltas y deseando hacer cualquier otra cosa. Ya se sabe *"cuidado con lo que pides..."*

"En la alcazaba de Zeluán han aparecido cien cadáveres en una casa, abiertos unos en canal, otros clavados en la pared, otros con las manos atadas con los intestinos, las mandíbulas arrancadas a golpe de bayoneta, muchos con los atributos sexuales carbonizados y todos ellos con la mueca del dolor en la lividez de sus rostros"
(Crónica de un enviado especial)



[1] Hazle venir a la partida un poco antes que al resto del grupo, que tiene una introducción aparte.

Introducción personal

Mientras tanto, el investigador de clase media o alta al que hemos designado como oficial está en Melilla, donde recibe la orden de presentarse en un despacho de las oficinas de la Comandancia militar. Allí le esperan el Comandante Castelo y los Capitanes Serra y Corcoles, que se identificarán como miembros de Inteligencia Militar. Sin embargo, los mandos se muestran campechanos. Hasta invitarán al PJ a que se siente y se tome un refresco antes de explicarle la naturaleza de la misión que le va a ser encomendada:

Durante la retirada (bueno, desbandada) que fue la derrota de Annual la gran cantidad de bajas se debió sobre todo al hecho de que los españoles fueron desbordados y rodeados por el enemigo, cayendo al intentar replegarse por recibir fuego desde todas direcciones. Se tardó tiempo en poder evacuar a los pocos supervivientes de las zonas que resistieron, y no digamos en retirar los cadáveres de los que cayeron (tarea que, como bien sabe el PJ, aún no ha concluido). La cuestión está en que, pasados varios meses, aún hay unidades de las que no se sabe nada, grupos aislados que no se sabe si están en poder del enemigo, como prisioneros, fueron exterminadas o, quien sabe, pueden seguir vivas en algún lugar, sobreviviendo como pueden. (Una tirada de Idea / ***Sabiduría*** hará que el PJ piense que eso es bastante improbable, y que es mucho más probable que el calor y las fieras carroñeras hayan dejado los cadáveres irreconocibles, pero en fin...) Una de las pérdidas más destacadas de la guarnición de ***Zeluán*** fue la del comandante Cortina, uno de los mandos con un historial de los más brillantes del ejército español (veterano de Cuba, persona muy culta, líder nato, con un grado de disciplina alto y un instinto de supervivencia capaz de hacerle salir con éxito de las situaciones más adversas). El Comandante se presentó voluntario para dirigir una compañía acantonada en una posición llamada ***Dar Uxdá***, que enlazaba ***Zeluán*** y el ***Monte Arruit*** con ***Dar Drius***, al otro lado del río ***Kert***. Lo extraño es que el Comandante Cortina podría haber solicitado licencia para ir a Melilla, y nadie se lo hubiera reprochado, pues allí se encontraba su mujer, gravemente enferma. Los informes dicen que cuando salió con su compañía estaba irreconocible: Su carácter había cambiado, estaba violento y huraño, y estar bajo sus órdenes era un auténtico suplicio. Sin duda alguna debido a la preocupación por la enfermedad de su mujer. Bien. Nunca se le volvió a ver con vida. A sus hombres y a él, al parecer, se los tragó el desierto. Nada extraño, evidentemente, tras el ataque de Abd el Krim, si no fuera porque recientemente una patrulla hizo una pequeña incursión en las ruinas de una kábila abandonada al oeste de Arruit. Lo más extraño es que en el centro del pueblo había una pira que se había apagado a medio arder, a la que se habían arrojado numerosos objetos personales de europeos, que fueron identificados como propiedad de Cortina y los suyos hombres. Lo más extraño es que eran objetos valiosos, de los que los moros se apresuran a coger en un saqueo, fácilmente vendibles: armas, relojes, medallas de oro... Esta kabila está a unos 10 km. al norte de ***Dar Uxdá***, lo que hace suponer que, o bien miembros de la kabila participaron en el ataque a la posición o, cosa más probable, Cortina y algunos de los suyos intentaron huir y fueron abatidos cerca de la kabila. Incluso podría ser que quede algún superviviente, aunque las posibilidades son remotas. Las órdenes que recibe el investigador son, evidentemente, partir inmediatamente a ***Zeluán***, tomar el mando de una columna e ir a investigar la zona. Entre los elegidos, ni que decir tiene, está el resto del grupo.

A aquellos hombres ya ni siquiera les imponían los muertos. Llevaban tres días apartándoselos de encima, y el aroma macabro de su corrupción era el aire mismo que respiraban. De pronto caía un hombre, y cuando sus compañeros comprobaban que había dejado de alentar, miraban primero si había agua en su cantimplora y después le quitaban el fusil y los cartuchos que le quedaban. Alguien lo arrastraba bajo el fuego hasta el depósito improvisado al otro extremo del parapeto y allí se quedaba olvidado. Con inconfesable crueldad, todos preferían eso, que el que cayera lo hiciera muerto y no herido grave. Un herido grave, como un muerto, significaba un fusil silenciado y un defensor menos, pero tenía sobre el muerto el inconveniente de exigir cuidados y estorbar a los combatientes, que debían contenerle la hemorragia y llevarle a la enfermería. Allí le tumbaban donde cupiera y le hacían lo que podían , en pésimas condiciones. Ya no quedaban vendas, ni desinfectantes, ni anestésicos.

Lorenzo Silva. "El nombre de los nuestros"

Información para el Guardián

¿Qué ocurrió con Cortina y sus hombres? El Comandante quería salvarle la vida a su mujer, enferma de cáncer, y desesperado como estaba no vaciló en investigar métodos de curación antiguos, ya que la medicina tradicional se limitaba a decir que todo estaba en manos de Dios. En unos manuscritos árabes muy, muy antiguos descubrió una referencia que hablaba de unas gentes del Rif que habían encontrado el modo de vencer, al menos temporalmente, a la muerte. Lo que en realidad encontró el pobre comandante fue una muy velada referencia sobre una colonia de gules, esos necrófagos humanoides que, tiempo atrás, fueron humanos. Aferrándose a esa última esperanza como a un clavo ardiendo, se hizo asignar el mando de la unidad que partía hacia las cercanías de la zona citada por el libro. Cuando atacaron los moros, Cortina, un sargento y una veintena de soldados lograron hacerse fuertes en el blocao (barracón fortificado de madera reforzada con sacos terreros y tejado de chapa, con aspilleras por las que disparar, una plaza fuerte dentro de la posición, normalmente situada en un altozano desde donde la dominaba en caso de que el enemigo entrara en su interior). La sangre de los heridos y los muertos empapó la tierra del blocao, que la absorbió como si fuera una esponja, pero sobrevivieron. Milagrosamente, resistieron la oleada de la harka, que partió en busca de presas más fáciles. Pocos fueron los que, por algún rencor o por pereza, se quedaron sitiando el blocao, sabiendo que poca agua tendrían los sitiados, y que bajo el techo de chapa el calor sería de infierno. Y buena razón tenían. A Cortina y a sus hombres se les acabó el agua, y empezaron a beber, primero el jugo de las latas de raciones, y finalmente su propia orina, dejada a enfriar y endulzada con un poco de azúcar. Los heridos se disolvían en sudor y sangre, las heridas se gangrenaban, los muertos se pudrían. Alguien, no se sabe quien ni cuando, comentó que masticar carne cruda ayudaría a calmar la sed. En su estado de desesperación y locura, a nadie le pareció una barbaridad mucho mayor que la que habían estado haciendo en los últimos días.

Aquella noche, los pacientes harkeños se encontraron con su recompensa: los defensores del blocao salieron de su refugio. Pero ya no eran humanos. Las presas se convirtieron en cazadores, y los que no huyeron encontraron la muerte. Luego, Cortina y sus hombres aullaron, y otros como ellos respondieron a su llamada.

Algunos de la kábila cercana fueron por la mañana, a ver qué había pasado con los suyos, a ver si eran ciertos los farfulleos de los supervivientes. Encontraron los cuerpos roídos, distinguieron las señales de los viejos mitos. Algunos, irresponsables o descreídos, se entregaron al saqueo. Los ancianos de la kabila, cuando les mostraron el botín, les hicieron quemarlo, antes de abandonarlo todo y huir. Pues de nuevo había despertado el terror, y la sangre que manchaba la tierra había sido bebida por bestias sedientas, que no se conformarían con tan poca cosa...

Investigaciones en Melilla

Antes de partir rumbo a Zeluán, el investigador puede hacer algunas rápidas pesquisas:

— Sobre la mujer de Cortina

Estaba enferma de cáncer, y no había nada que hacer. De hecho, murió a mediados de agosto, unas semanas después de enterarse de la desaparición de su marido.

— La casa de los Cortina

Está en la colonia militar de la ciudad (es decir, en la zona europea) y aún está tal y como la dejó el matrimonio cuando ella ingresó en el hospital y él partió al frente. Como el comandante no ha sido declarado oficialmente muerto, el matrimonio no tenía hijos y el familiar más cercano es un hermano del comandante emigrado en Argentina, nadie ha desmontado el mobiliario ni revendido nada. Así que el PJ puede registrar a su placer la casa (una vez obtenido el permiso de las autoridades o entrando a saco). La impresión general es que se trataba de un hogar de clase media-alta, donde (tirada de Psicología / ***Averiguar intenciones***) los que vivían eran bastante felices: hay mil y un detalles que permiten darse cuenta, si uno tiene ojos para ver...

Aparte de ello, rebuscar en los papeles del comandante e invertir en ello un buen par de horas puede dar sus frutos:

En el diario de Cortina se explica cómo está intentando encontrar una cura para el mal de su mujer, que ha encontrado por fin una referencia *"sobre el lugar que estaba buscando"* y que piensa partir a buscar *la salvación de su esposa*, aunque para ello tenga que condenarse o desertar.

Hay un libro escrito en árabe de aspecto bastante antiguo (de hecho, es una edición impresa en Egipto del siglo XVIII) Si el PJ sabe árabe o alguien se lo traduce descubrirá que título del libro es *Supersticiones de los Rifeños* y habla en un tono muy despectivo de las falsas creencias que, contrarias a la ley de Allah, imperan en esas tierras sin dios. Una tirada de Idea / ***Sabiduría*** tras dos horas de lectura permitirá darse cuenta de que uno de los lugares citados es la zona de *Dar Uxdá*... a dónde partió el comandante.

— En la Plana Mayor

Extrañamente, Cortina removió cielo y tierra para ser destinado al frente, y precisamente a ese destino, en una época en la que todos los mandos procuraban adelantar su permiso estival, que en la frontera con los moros las cosas no se pintaban nada claras... Por cierto, el número de deserciones y desapariciones entre la tropa en esa zona es ligeramente más alto que en otros puntos...

Reuniendo al grupo

Volvamos a los PJs soldados destinados en Zeluán. Unos días después se les avisa que se preparen, pues al día siguiente deberán partir, junto con el resto de su pelotón, en misión de exploración. A media tarde, sin embargo, corre por el puesto la noticia de que acaba de llegar un joven oficial (sí, si, el PJ) que trae órdenes del estado mayor en Melilla y que se va a hacer cargo del pelotón, y que ha de llevarlos a un punto de destino desconocido (con la ayuda, evidentemente, de algún guía de la policía nativa que sea fiel a los españoles). Los PJs de profesión no militar se integran en el pelotón como se sugirió en la introducción (el periodista llegando de forma espectacular, a ultimísima hora, con una autorización del gobernador para acompañar al pelotón, conseguida gracias a las buenas influencias del editor para el que trabaja...

Y así, los PJs, junto con veinte *borregos* (ya explicamos que quiere decir soldaditos bisoños) y media docena de mulas (de cuatro patas) cargando la mayoría de los pertrechos necesarios (básicamente munición, provisiones y agua), se adentra en el desierto...

Una nota sobre el equipo

El arma reglamentaria del ejército español en África es el fusil *Máuser* con un *peine* (cargador) de cinco tiros y recarga con cerrojo. Se le puede aplicar bayoneta.

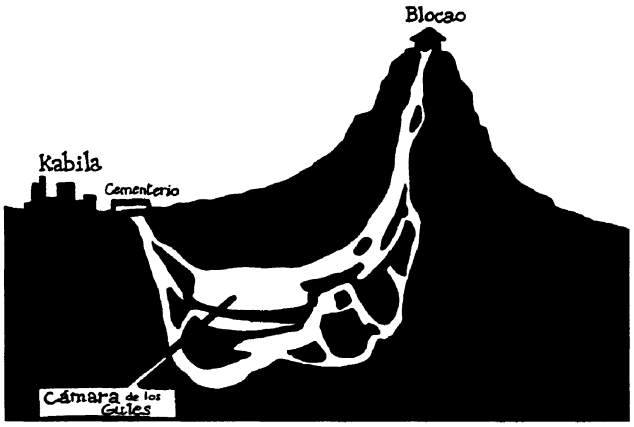
Los oficiales pueden llevar pistola Astra de 9 mm. No está permitido otro armamento, y el Guardián no se lo dará a los PJs por mucho que le lloren (o ya me veo a los investigadores con *Thompsons* cazando moros y bichos por el Rif. Lo siento pero **NO**.

El Harka

Desde Zeluán hasta la Kábila hay unos cinco días de viaje. Hay un 15% de posibilidades por día (acumulable, es decir, 15% el primer día, 30% el segundo, 45% el tercero, 60% el cuarto y 75% el quinto) de que la expedición se tropiece con una docena de rifeños. Este encuentro solamente se producirá una vez, y tendrá las siguientes consecuencias:

Lanzar 1D6[1]:

1. Los rifeños no se dejan ver. (para darse cuenta de su presencia hay que pasar una tirada de Descubrir / ***Avistar***. No quieren problemas, y si no son descubiertos ni atacados dejarán que el grupo siga su camino, vigilándoles desde las alturas.
2. Tres rifeños se dejan ver, mientras los otros siete están apostados en las cercanías. No hacen ningún movimiento, ni hostil ni amigable. Si los PJs siguen su camino sin más, no harán nada, si intentan disparar o agredir a sus compañeros abrirán fuego.
3. Un rifeño está oculto detrás de unas rocas, y al paso de la columna intenta salir sigilosamente para rebanarle el cuello al que va en retaguardia, armado solamente con su gumia. Es una prueba de valor muy común entre las gentes del desierto. Si se trata de un PNJ, será degollado sin más. De ser un Personaje Jugador, éste tendrá derecho a hacer una tirada para descubrir al moro que se le acerca por la espalda. El resto de los rifeños no reaccionará aunque a su compañero lo frían a balazos.
4. Lo mismo que lo anterior, pero aprovechando la distracción de su compañero (y su sacrificio) el resto de los rifeños hará un par de descargas de fusil contra los soldados, escabulléndose entre las rocas a continuación.
5. Los rifeños hacen una emboscada en toda regla contra la columna militar, disparando desde las alturas a ambos lados del camino por el que van los **españoles.**
6. **Los rifeños siguen a la columna para atacarla por la noche, cuando acampen.**



Los desertores:

Finalmente, los PJs y los soldados supervivientes (si se produjo el ataque) llegan a la kabila abandonada... para encontrarse con que ya no lo está. Se han instalado en ella Ratula y su gente. Se trata de una quincena de musulmanes perseguidos por la justicia coránica y de desertores de la legión extranjera francesa y de las tropas españolas. Un variopinto grupo de bandidos que se mueve en tierra de nadie y de todos, procurando sacar tajada de lo que sea. Unos tipos, en suma, capaces de robarle a uno los cordones de las botas degollándole previamente para que no proteste.

Hace cinco años que España viene preguntándose, sin encontrar contestación: ¿Hay prisioneros españoles en África? Si existen, ¿Dónde están? ¿Cómo se les busca y por qué no se les encuentra? Se tiene el convencimiento de que es pura fantasía. ¿A qué se espera para desmentir rotundamente esas especies? En mis viajes por el Rif solamente he encontrado desertores islamizados, sobre todo alemanes de la legión extranjera francesa.

César González Ruano, enviado especial del ABC

Si los PJs llegan sin tomar precauciones serán detectados y obligados, a punta de fusil, a entregar todo lo que lleven encima y tenga algún valor o utilidad (botas y ropa en buen estado incluido, a cambio ya les darán los harapos que ellos llevan, que huelen a los muertos a los que se los han robado). Si por el contrario son los PJs los que sorprenden a los renegados, o al menos aparecen ante ellos mínimamente alerta, armas en mano y con aspecto de vender cara la piel, Ratula mostrará una ancha sonrisa desdentada y se mostrará amigable. Hasta invitará al grupo a que coman y beban con ellos.

De este encuentro, aparte de comida y bebida gratis y dormir bajo techo (haciendo turnos de guardia, eso sí, que los de Ratula puede que se planteen venir a rebanarles el cuello si se muestran demasiado confiados) los PJs pueden conseguir información: los rifeños que forman la partida de renegados les dirán que ***Dar Uxdá*** es un lugar maldito, pues en sus cercanías se alzaba tiempo atrás una kabila, en la que, una noche, los muertos del cementerio se alzaron para devorar a los vivos... Sea como fuere.

Una leyenda claro.
Pero a veces las leyendas, se hacen realidad.

[1]En esta emboscada (caso de producirse) deberían caer sobre todo los PNJ, que para algo son estos pobres soldaditos carne de cañón (en este caso, de *paco y gumía*).

Dar Uxdá

Por fin, los PJs y los que aún les sigan llegan a la posición que defendió el comandante Cortina. Hay unas ruinas de una kabila a los pies de la colina, cerca de un pozo de agua. A media ladera de la colina, en una explanada, la posición donde se encontraba la guarnición, totalmente saqueada. En lo alto de la colina, el blocao.

Hay muchos esqueletos humanos en la posición. Algunos aún tienen jirones de uniforme. Es evidente que eran españoles, y es evidente que los torturaron de manera atroz. Alrededor del blocao los PJs se encontrarán con más esqueletos y huesos humanos, carcasas de carroña podrida agusanada y castigada por el calor y los buitres. El espectáculo es desagradable, pero los PJs (al menos los soldados) han visto cosas peores y no han de tirar por COR. Queda el consuelo (más bien triste) de darse cuenta de que estos, por lo menos por los harapos que llevan, eran moros. Lo que no deja de ser raro, pues a los musulmanes en general (y los rifeños no son una excepción) les gusta llevarse a sus muertos tras haber ganado una batalla, para enterrarlos como su dios les manda.

Lo peor es arriba, en el blocao. El hedor a carroña y podredumbre es insoportable. Los cuerpos están tirados aquí y allá, y al estar bajo cubierto guardan algo más de carne que los de fuera. Una tirada de Descubrir / ***Avistar*** permitirá darse cuenta de que algunos huesos han sido roídos. Una tirada de Primeros Auxilios / ***Sanar*** o de Medicina identificará las marcas como de dientes humanos.... (Cordura 0/1D3)

Por cierto, ya que estamos curiosos, si los PJs andan buscando pistas que las encuentren: Otra tirada de Descubrir / ***Avistar*** permite darse cuenta de que hay muchas huellas en la posición y en las ruinas de la kabila. Huellas de pies descalzos. Huellas de pies no humanos (Cordura 1/D3)...

Las huellas, si alguien se molesta en rastrearlas (Seguir rastros / ***Supervivencia***) conducen al antiguo cementerio de la Kabila. En concreto, a una losa en el suelo de aspecto muy gastado, en lo que parecía ser una vieja mezquita u oratorio. Se aparta con relativa facilidad, mostrando un agujero que se hunde en las entrañas de la tierra. Hay unos toscos escalones, tallados en la roca, para ayudarse en el descenso... y el hedor a carroña que sale del pozo es insoportable.

Por cierto... empieza a ponerse el sol.

Carroñeros

Los PJs tienen, a estas alturas, tres opciones:

— Atarse los machos y bajar al pozo en busca de Cortina y los suyos, llevándose por delante a lo que sea y a quien sea.

— Colocar un montón de piedras bien pesadas encima de la losa y largarse de vuelta a casita, que se hace tarde y esto está tomando muy mal rollo.

— Colocar el montón de piedras y quedarse a pasar la noche en el blocao, que da una buena defensa, y mañana será otro día.

(Lo de bloquear la losa con peso es opcional, pero no es mala idea. Lamentablemente, es inútil, ya que, como buenas alimañas, los gules tienen más de una entrada y más de una salida para su madriguera)

Sea como fuere, los PJs no evitarán el encuentro con los gules. Ya sea en su laberíntica madriguera, siendo perseguidos por las gargantas de piedra de esta zona del Rif o defendiéndose de su asalto en el blocao, los carroñeros atacarán esa noche a los PJs. Por suerte no hay demasiados: quince gules, de los cuales cinco son Cortina y los cuatro soldados supervivientes. Su transformación en monstruo aún no es completa, y llevan todavía los harapos de sus uniformes y (en el caso de cortina) un galón en el hombro izquierdo con su estrella de comandante. Si se le llama por su nombre y se pasa una tirada de Diplomacia / ***Persuadir*** recuperará momentáneamente la cordura, y preguntará por su mujer. Si le dicen que ha muerto se hundirá definitivamente y pedirá que lo maten. Mejor será que el PJ de turno lo haga al primer tiro, que de quedar solamente herido se le pasará la tontería y volverá a su personalidad bestial para comer carne fresca...

Conclusión

Si algún superviviente consigue llegar al refugio de Ratula y los suyos estos lo cuidarán y se lo llevarán consigo, defendiéndolo de los gules que puedan seguirles el rastro. Los PJs pueden elegir entre unirse a este grupo de desertores o volver a las líneas españolas, a dar muchas explicaciones...

Si dicen la verdad, posiblemente acaben en un sanatorio mental, así que será mejor decir lo que los mandos quieren oír. Que Cortina y los suyos murieron valientemente defendiendo el blocao hasta el final... Y es que algunas verdades no están hechas para todos los oídos.



Dramatis Personae

Soldadito español

FUE	10
CON	12
TAM	14
INT	12
POD	9
DES	12
APA	13
EDU	10
COR	45%
PdV	13

Habilidades: Descubrir 35%, Discreción 40%, Escuchar 35%, Ocultarse 50%,
Armas: Bayoneta 30% (1D6+1D4) Fusil máuser (5 tiros) 35% (2D6+4) (Dispara 1 cada dos asaltos).

Sistema D20
Nivel 2
Dados de Golpe 2D6
Puntos de Golpe 8
Iniciativa +1
Clase de armadura: 11
Ataque Bayoneta 3 (1D8) Fusil máuser (5 tiros) 3 (2D10)
Tirada de salvación: For 3 Ref +0 Vol +3
FUE 10
DES 12
CON 12
INT 12
SAB 9
CAR 13
COR 45%
Habilidades: Avistar 3, Esconderse 5, Escuchar 3, Moverse sigilosamente 4,

Rifeño de la Harka

FUE	12
CON	13
TAM	10
INT	12
POD	10
DES	14
APA	13
EDU	12
COR	50%
PdV	13

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 60%, Ocultarse 80%.
Armas: Paco (Rifle Lebel, 4 tiros) 30% (2D6+1) (Dispara 1 cada dos asaltos).
Gumia 60% (1D6)

Sistema D20
Nivel 5
Dados de Golpe 5D6
Puntos de Golpe 18
Iniciativa +2
Clase de armadura: +12
Ataque Gumia 6 (1D4+1) Paco 3 (2D10)
Tirada de salvación: For +1 Ref +4 Vol +1
FUE 12
DES 14
CON 13
INT 12
SAB 10
CAR 13
COR 50%
Habilidades: Avistar 50%, Esconderse 8, Moverse sigilosamente 6,

Ratula y sus hombres

FUE	13
CON	12
TAM	13
INT	12
POD	12
DES	15
APA	9
EDU	10
COR	60%
PdV	13

Habilidades: Descubrir 45%, Discreción 40%, Ocultarse 35%, Seguir rastros 60%
Armas: Mauser: 40% (2D6+4), Gumia 35% (1D6+1D4)

Sistema D20
Nivel 6
Dados de Golpe 6D6
Puntos de Golpe 25
Iniciativa +2
Clase de armadura: 12
Ataque Gumia 3 (1D4+1) Mauser 4 (2D10)
Tirada de salvación: For +5 Ref +5 Vol +2
FUE 13
DES 15
CON 12
INT 12
SAB 12
CAR 9
COR 60%
Habilidades: Avistar 4, Esconderse 3, Moverse sigilosamente 4, Supervivencia 6

Los Gules

FUE	16
CON	13
TAM	13
INT	12
POD	11
DES	14
Mov	9
PdV	13

Bonificación al daño: +1D4
Ataques: Garras 30% (1D6+bd), Mordisco 30% (1D6+presa)
Armadura: Las armas de fuego causan la mitad del daño redondeando hacia arriba.

Sistema D20
Muerto viviente (Mediano). Raza independiente menor.
Dados de Golpe 2D3+9. Puntos de Golpe 13
Iniciativa +1
Velocidad: 30
Clase de armadura: 14
Ataque 2 garras 4 (1D6+3) Mordisco 3 (1D6+1)
Frente / Alcance: 5' x 5' / 5'
Ataques especiales: Presa mejorada, morder sacudiendo
Cualidades especiales: Muertos vivientes
Tirada de salvación: For +0 Ref +1 Vol +3
FUE 17, DES 13
CON -
INT 10
SAB 10
CAR 13
COR
Habilidades: Avistar +7, Buscar +5, Concentración +3, Esconderse +6, escuchar +7, Moverse sigilosamente +6
Dotes: Alerta
Pérdida de Cordura: 0/1D6



Escrito en piedra

Prólogo:
Los protagonistas

Esta aventura está diseñada para un grupo de dos a cinco investigadores, que han de ser, de froma obligada, funcionarios del Cuerpo de Policía de la ciudad de Barcelona, sección Brigada de Homicidios. También pueden ser funcionarios adscritos al cuerpo de Policía judicial. Ninguno de ellos debe ser de origen catalán... que estamos en los años de la dictablanda, y el catalanismo está mal visto...

Introducción:
Una misión comprometida

Barcelona, 9 de Junio de 1926

Hace ya tres años que el general Primo de Rivera se hizo con el poder, instaurando lo que popularmente se conoce como *la Dictablanda*. Bien sabido es por el vulgo que las tres grandes pasiones del general son, no necesariamente por este orden, el vino, las mujeres y el jamón.

La Ciudad Condal ya no es aquella urbe en guerra constante de años pasados. Los ecos de la *Semana Trágica* son poco más que materia de estudio para los historiadores, y el pistolerismo entre patronos y sindicatos apenas un mal recuerdo. Bien o mal, las fuerzas represivas del general (que desprecia el catalanismo, considerándolo un pasatiempo de la intelectualidad barcelonesa) han conseguido una aparente paz en las calles por el expeditivo método de apalear a todo aquél que se oponga al orden público. Aunque las críticas al dictador no faltan (descontento popular por la guerra de África, manifestaciones estudiantiles, protestas de la burguesía catalana ante la supresión de la Mancomunidad y de la bandera catalana) las calles de la ciudad gozan de un período de tensa y relativa paz...

Alrededor de las 20:30 horas los investigadores son llamados al despacho de su inmediato superior, el comisario Martínez Morales. Sin decir una palabra, y mientras mastica su apestoso puro, entregará a los PJs el siguiente comunicado:

El nunca bien ponderado comisario Morales se arrancará el pedazo de puro con un gesto brusco (soltando un chorro de baba al mismo tiempo), y con ese tono asqueado tan habitual en él dirá a los PJs:

—El Colegio de Abogados está dándole patadas en el culo al gobernador civil, que se las ha dado al comisario jefe, que a su vez me las ha dado a mí. Y yo os las doy ahora a vosotros: ¡Si no me resolvéis el caso prontito y sin meter la pata, vais a estar vigilando sembrados en las Hurdes hasta que el general aprenda a bailar sardanas!

Primeras investigaciones

Los PJs salen del despacho de su jefe exactamente a las 20:45 h. Si quieren empezar inmediatamente a investigar el caso, solamente hay tres vías a seguir, debido a lo intempestivo de la hora:

En la comisaría: Estudiar el informe preliminar de la muerte de Aureli.

Don Marius Aureli i Puig era un probo y respetado abogado de 76 años, viudo, sin hijos ni parientes próximos. Fue encontrado muerto por sus vecinos en el patio de luces de la finca situada en la calle Cerdeña, número 293, a las 23 horas del día 20 de mayo. Según el forense, murió en el acto a consecuencia de haberse arrojado por la ventana de su despacho, situada en el cuarto piso de dicho inmueble. Ya que Aureli se encontraba solo en el momento del suceso, y las puertas del despacho estaban cerradas por dentro, se dio carpetazo al caso como un simple suicidio. No obstante, alguien ha presionado a las altas esferas para reabrir el caso...

En las calles: Machacar confidentes

Repartir un par de billetes, un par de amenazas o un par de sopapos conducirá a los PJs a la conclusión de que nadie sabe nada, ni en los círculos habituales del Barrio Chino ni entre los anarquistas. No obstante, si los PJs consiguen un crítico en Suerte (un 1 o 2 en Carisma), pueden llegar a obtener ciertos rumores acerca de un reducido ejército catalán, de algunos centenares de hombres, que se está formando en el Pirineo francés bajo el mando de un tal Macià[1].

DEL: Comisario en Jefe
AL: Comisario de la Brigada de Homicidios
CONFIDENCIAL

Señor:

Encarezco a la atención de usted el pronto esclarecimiento de las causas que rodearon la muerte del distinguido ciudadano Marius Aureli, abogado y vecino de esta ciudad. El Excmo. Señor Gobernador Civil ha tenido a bien recomendarme MUY ESPECIALMENTE que se destinen a ello los mejores hombres, para solucionar prontamente lo que tan grave daño puede causar a nuestra imagen en Madrid. Asigne usted la máxima prioridad a este caso, y tenga en mente las graves consecuencias que puede tener su fracaso, tanto para la paz de nuestras calles como para su brillante carrera.

Suyo afectísimo.

1 **Nota de los autores:** este grupo armado fue detenido por los gendarmes franceses en noviembre de 1926, antes de que pudieran atravesar la frontera.

En el Instituto Forense (Situado en el Hospital Clínico de Barcelona): Visitar al forense que reconoció el cadáver.

Se trata del doctor Esteve Rius, con más de veinte años de experiencia en la profesión. Los investigadores que pasen una tirada de Psicología / ***Averiguar Intenciones*** o Descubrir / ***Avistar*** se darán cuenta que palidece ostensiblemente cuando los PJs le mencionan el caso. Si es interrogado al respecto, terminará confesando que omitió en su informe un dato, por ser éste inexplicable: Aureli tenía en el rostro una expresión de auténtico y puro terror. Este hecho no sería más que un detalle intrigante y curioso si no fuera porque, de un tiempo a esta parte, están apareciendo en la ciudad varios cadáveres con idénticas características: muertos por accidente, sin señales de violencia física y con la misma expresión de terror en la mirada. El último de ellos se encuentra encima de la mesa de disección, cubierto por una sábana. Ha llegado hoy, y aún no ha sido identificado. Si los investigadores desean verlo, apartará la sábana con gesto dramático, mostrando el cuerpo de un hombre con las cuencas de los ojos vacías y ensangrentadas, y rastros de sangre en las manos. Su expresión es de puro y absoluto terror, y hará que los PJs pierdan 1D2 puntos de COR si no pasan la tirada. Una tirada de Idea / ***Sabiduría*** les revelará lo que el forense ya sospecha: se ha arrancado él mismo los ojos, y ha muerto de miedo. Por cierto, si los PJs pasan una tirada de Conocimientos / ***Inteligencia*** identificarán el cadáver como perteneciente a Carles Seguí, periodista de 37 años, redactor del semanario satírico *La Campana de Gracia*, famoso por sus libelos y críticas contra el gobierno municipal en general y la Policía en particular. Según el informe adjunto, ha sido encontrado al amanecer en la calle Provenza, aproximadamente a la altura del número 441.

Si los investigadores preguntan al forense sobre los otros casos, él les dejará sus notas, en las que podrán leer:

- Juana López, 33 años, soltera, de profesión cocinera. Murió el 3 de abril en el cruce de las calles Mallorca y Sicilia. Atravesó la calle corriendo y gritando, siendo embestida por un coche de caballos.
- Un mendigo, anónimo, probablemente de 50 a 60 años. Alcohólico. Hallado por un sereno en la noche del 20 de abril, acurrucado en el portal número 263 de la calle Lepanto. Muerte por ataque cardíaco, al parecer por contemplar algo espantoso. ¿Delirium Tremens, quizá?
- Mariano García, 40 años, obrero metalúrgico, casado y con seis hijos. Fue encontrado en la zanja de los cimientos de un edificio en el chaflán de la calle Sicilia con Provenza, el día 7 de mayo. Según parece, cayó allí mientras corría, asustado por algo. Se rompió la columna vertebral, muriendo poco después.

Sumando a Aureli y a Seguí, son ya cinco cadáveres. Tanto si se lo piden como si no, el forense se comprometerá a mantener a los PJs informados de futuras novedades.

Nuevas averiguaciones

A la mañana del día 10, el grupo tiene nuevas vías de investigación, como por ejemplo indagar en la vida de Marius Aureli:

Examinar su testamento

Al carecer de parientes próximos, Aureli donó toda su fortuna al Hospital de la Santa Creu y Sant Pau, donde había sido operado de próstata. Una tirada de Derecho demostrará que el testamento es absolutamente legal.

Examinar sus finanzas

Pasando una tirada de Contabilidad se verá que Aureli gozaba de una saneada situación económica. Sus casos marchaban bien y había invertido sus ahorros en varios negocios que le proporcionaban pingües beneficios.

Investigar el lugar de su muerte

La puerta de su despacho fue forzada por miembros de la Policía, pero no se observan en ella otros signos de violencia. Del mismo modo, el resto del despacho está perfectamente ordenado. No hay ninguna señal de lo que aterrorizó hasta la muerte al finado.

Interrogar a conocidos, empleados y/o criados

(Pasando las oportunas tiradas de Persuadir / ***Diplomacia***, Charlatanería / ***Engañar*** o Crédito / ***Intimidación***, según sea el caso): Aureli era conocido en los círculos legales por ser el autor de un tratado titulado *Derecho Canónico Aplicado en Causas No Homologables Por el Código Justiniano Antes de la Unificación Legislativa Asamblearia*. Llevaba una vida retraída, sin que se le conocieran enemigos. Su único amigo de cierta confianza era un tal don Manuel Doménech i Carbonell, abogado de prestigio como el difunto.

Entrevistarse con Manuel Doménech i Carbonell

Éste terminará confesando que ha sido él quien ha presionado a las altas esferas para abrir de nuevo el caso, ya que está convencido de que su amigo no se suicidó, pues era una persona vital, alegre y muy religiosa: le entristece mucho que haya sido enterrado en tierra no consagrada (pues el suicidio es un pecado mortal para la Iglesia Católica). Colaborará sinceramente con los investigadores, pero se negará a cesar su hostigamiento hasta que los investigadores no encuentren una explicación lógica a la muerte de su amigo.

Investigar los otros casos, examinando los expedientes de los otros cadáveres:

– Juana López. Nacida en Teruel, emigra para servir en Barcelona a los doce años. Vida ordenada como cocinera de una familia bien, no se le conocen relaciones.
– Mendigo. Conocido en el barrio con el nombre de *Tonet*, se desconocen otros datos acerca de él.
– Mariano García. No se le conocen actividades sindicales ni otro tipo de delincuencia. Hombre de pocas luces, formal y trabajador, extremo atestiguado por sus compañeros de la Maquinista Terrestre y Marítima.



Estas averiguaciones ocuparán a los investigadores la mayor parte del día. A última hora de la tarde recibirán una llamada de Esteve Rius, el forense, que les informará que a primera hora de la mañana un tranvía de la línea 30 ha atropellado a un viejecillo andrajoso que cruzó la calle sin mirar. El anciano acaba de ser identificado como Antoni Gaudí, arquitecto de gran renombre en la ciudad, Rius añade que, antes de morir, Gaudí deliró bastante, haciendo continuas referencias a "algo que lo acechaba". Su rostro, en el momento de la muerte, se había convertido en una máscara de puro pavor...

Investigando la obra de Gaudí

A no ser que los PJs pasen una tirada de Conocimientos/2 / ***Saber -local- de Barcelona*** no sabrán quién demonios es ese tal *Gaudí*. Por el contrario, un resultado exitoso o algunas rápidas averiguaciones les permitirán saber que Antoni Gaudí fue un preclaro representante de la corriente modernista, ya pasada de moda, que causó furor en Cataluña a finales del siglo pasado y principios de éste (siglo XX). Sus obras son extrañas y atrevidas (Casa Milà, Parque y Colonia Güell, Palacio Episcopal de Astorga entre otras) y provocan hoy en día (1926) por un igual la admiración, la burla y el rechazo. En los últimos años, muertos los catalanistas ricos que eran sus mecenas como el conde Güell), Gaudí se encontraba en la más absoluta miseria, y terminar el grandioso templo de la Sagrada Familia se había convertido en una obsesión para él. Vendió todo lo que poseía para subvencionar en parte los gastos de la construcción, y llegó incluso a pedir limosna de puerta en puerta. En los últimos años de su vida, no era más que un anciano andrajoso y delgado, de pelo y barba largos y apelmazados por el polvo del cemento y la cal, que vivía apenas con algunos mendrugos de pan y verdura, y que dormía en un camastro instalado en su despacho en la misma obra. Obra, por cierto, que no es en absoluto del agrado de los vecinos del barrio, que murmuran acerca de blasfemias y demonios, de que Dios no se sentiría a gusto en una construcción tan fea y tétrica... Incluso los obreros (para los que sería una fuente de trabajo) están descontentos con él, pues afirman que la iglesia tiene *gafe*: el porcentaje de accidentes mortales es en la obra muy superior a la media.



Incluso ha sufrido agresiones. Hace unos años, un moro medio loco empezó a golpear las piedras de la obra con un martillo, gritando "que debía matar a la roca que pensaba". Por supuesto, fue reducido por la Policía y recluido rápidamente en una institución psiquiátrica.

Si un PJ pasa una tirada de Idea / ***Sabiduría***, o simplemente el jugador consulta un mapa de Barcelona, se dará cuenta que todos los asesinatos se han cometido en un radio de unos cien metros, en cuyo centro casi exacto se encuentra en templo de la Sagrada Familia.

Nota histórica

Hasta tiempos recientes, en los que se ha convertido en el símbolo del resurgir de la identidad cultural catalana, el templo de la Sagrada Familia fue especialmente odiado por las clases populares barcelonesas. Poco después de la muerte de Gaudí un anarquista intentó lanzar una bomba contra la fachada del Nacimiento, la única construida en la fecha. En 1936 alguien entró en la cripta del templo, destruyendo todas las maquetas y planos que allí se encontraban, y prendiendo fuego al estudio-taller donde vivió Gaudí.

Si en este momento (o en cualquier otro) a los investigadores se les ocurre echar una ojeada por los alrededores del templo pueden darse cuenta de dos hechos: De día las obras tienden a ser evitadas por los vecinos, y de noche lo son, además, por los serenos. Por cierto, si husmean mucho por ahí hay un 40% de posibilidades que se tropiecen con el Morador... **(ver Dramatis Personae)**

Las palabras del árabe loco

Si los investigadores siguen la pista del moro que atacó la Sagrada Familia martillo en mano, terminarán ante la celda acolchada de Al Burux, en el psiquiátrico de San Andrés, en el barrio de Horta. Burux, desde su frustrado atentado en 1922, se ve acometido por furiosos ataques de agresividad y violencia: los médicos creen que nunca saldrá de allí. Aunque antaño era un sabio y erudito de origen musulmán, actualmente es solamente un pellejo que chilla y se retuerce, y que a duras penas farfulla algunas palabras en árabe. Si los PJs logran calmarle (con tiradas de Persuadir / ***Diplomacia***, Psicología / ***Averiguar intenciones*** o ***Psicoanálisis***) y entienden árabe (o se procuran un intérprete, que más de uno del cuerpo de policía ha estado en la guerra de África) conseguirán que les explique, de manera entrecortada, que encontró en la biblioteca de Barcelona un manuscrito del *Confesor Imperial*, en la que se hacía referencia a templos construidos bajo inspiración diabólica.

[1] "... la torre de Babel se construyó por inspiración diabólica, y muchos son los templos, levantados por manos humanas que en realidad sirven al maligno. Pues según parece, el Diablo diseminó por la tierra ciertos pedazos de roca, y esa roca es roja como la sangre, de tacto gomoso y parece que tiemble levemente. Y si alguien encuentra una de esas rocas, es hechizado por ella, y ya no vive la vida de los hombres, pues tiene en sus sueños visiones del Infierno, de mundos extraños y crueles, y durante la vigilia se ve obligado a hablar de ellos, o a dibujarlos o a esculpirlos, y así son descubiertos, y yo mismo he quemado a muchos. Pues aquel que sea hechizado por la roca la enterrará como primera piedra de su templo, y a su alrededor elevará una edificación blasfema, y si nadie retira esa piedra esa edificación crecerá a la vez en el Infierno, y los piadosos ritos que se realicen se convertirán en realidad en cantos de gloria y alabanza a Lucifer, y éste vendrá finalmente acompañado de sus legiones, y la tierra temblará con el Armagedón..

Y si tú que esto lees quieres evitarlo no te preocupes en destruir el templo, pues nada conseguirás: excava en el centro de la construcción y extrae la piedra, y destrúyela. Pero ten cuidado: al lado de la piedra siempre hay un guardián..."

El siguiente paso de los investigadores debería ser dirigirse a la biblioteca central de la Universidad de Barcelona. Allí, esgrimiendo bien alto sus credenciales de funcionarios de la Policía, y pasando una tirada de Buscar libros / ***Investigación***, podrán consultar un texto de fray Antonio Guevara, inquisidor, cortesano y erudito del siglo XVI, confesor de Carlos V, emperador de Alemania. El manuscrito está escrito en el castellano de la época, por lo que a los investigadores quizá les cueste algo de trabajo (y alguna tirada) el descifrarlo. El texto en cuestión habla de algunos versículos del Génesis, comparándolos con ciertas tradiciones judías consideradas heréticas[1].

La verdadera historia, según los autores

En esta aventura hemos mezclado elementos rigurosamente históricos con otros ficticios para dar forma a nuestro relato. La idea de la que partimos es que las atormentadas formas de la Sagrada Familia y la enigmática y genial personalidad de Antonio Gaudí ocultan algo inconfesable y ominoso: quien las conozca, sabrá a lo que nos referimos. Además de ello, en nuestro *mundo Cthulhu* existe el *Otro Lado*. El Infierno, tal y como lo conocemos a través de las distintas religiones, es un mundo paralelo y coexistente con el nuestro, sólo que un poco diferente. Una especie de Darkseed de H. R. Giger, pero en cthulhuideo. Allí viven y desde allí operan entidades extraterrestres y muy poderosas, a las que sólo el círculo de Lovecraft se atrevió a describir. Esta presunción ha permitido a los autores contactar con facilidad partidas en el *mundo real* con aventuras en la *Tierra de los Sueños* (el ciclo onírico de Randolph Carter). La idea principal que se baraja en esta aventura es que muchos de los templos erigidos por el hombre (catalizadores de la energía mágica) están bajo la advocación de los Otros Dioses, que la Iglesia católica ha identificado con el Diablo y su cohorte: Nyarlathotep parece tener mucho que ver en ello, pero eso es harina de otro costal. Para cumplir satisfactoriamente su misión de "colectores" de energía mística, el edificio se duplica en el mundo paralelo. Como nexo de unión entre ambos es necesario un testigo, una piedra muy parecida al *Temalacatl* (piedra de sacrificios) azteca, pero algo más pequeña. Es de color rojo, y exuda una sustancia viscosa, parecida a la sangre. Late levemente. Junto a ella se encuentra siempre un Morador de la Oscuridad, un ser que surge de las sombras, invocado por el miedo, del que se alimenta, y que mata de terror a quien lo ve. Ha habido diversas piedras rojas en la historia del hombre, y Moisés en el Génesis ya habló de sus peligros al referirse a la Torre de Babel. Una de estas *piedras* estaba oculta en las cuevas de Collbató, en la provincia de Barcelona, legendario centro de cultos prehistóricos. Las cuevas fueron visitadas en 1880 por un arquitecto llamado Antonio Gaudí, el cual quedó hechizado por el poder de la piedra y se la llevó consigo. En 1884 la enterró en secreto en el centro exacto de donde debería alzarse el templo de la Sagrada Familia, obra que le había sido encargada hacía poco.

El éxito de su pequeño experimento a escala con la cripta gaudí, iglesia de la colonia Güell (una especie de comunidad icariana catalana situada algo más allá de Sant Boi de Llobregat, a unos 12 km. de la ciudad de Barcelona) le animó a ello. Sólo era cuestión de aplicar sus premisas arquitectónicas a algo mayor y más ambicioso. Pero ahí empezaron los problemas. La alimentación del morador empieza a hacerse insuficiente (las obras se ralentizan por falta de presupuesto y ya no hay "accidentes") En 1926, el monstruo debe empezar a buscar "comida" fuera, y se aventura por los alrededores del templo. Gaudí empieza a perder la razón. El modernismo decae y ya no le hacen encargos, ni tiene quien le proteja económicamente. El arquitecto jamás verá terminada su obra. Justo en este instante es donde arranca nuestra historia. Sólo un hombre sabe toda la verdad: Al-Burux, un viejo árabe loco, que descubrió lo que estaba pasando y que fue detenido cuando, en su locura, intentó destruir solamente con un martillo lo que le venía grande con mucho. Ahora, todo queda en manos de los investigadores. Está amenazada la continuidad del templo, la seguridad de los vecinos del ensanche y la posterior universalización de la obra de Gaudí.

Hacia el fatal desenlace

A estas alturas de la aventura, el curso de la acción y las posibilidades abiertas a los PJs empiezan a ser muy limitadas. Es necesario hacer algo, pero... ¿qué?

Intentar buscar la piedra

Por la noche, no habrá ningún problema para entrar de manera subrepticia en las obras del templo, ya que los serenos no se acercan y los PJs son policías. La piedra está enterrada en el suelo de la cripta; se pueden encontrar picos y palas con facilidad, a poco que busquen en la obra. La piedra tiene el aspecto descrito en el apartado anterior. El único problema es que para llevársela habrá que lidiar con el Morador, su guardián. Hay un 35% de posibilidades de que la criatura esté fuera del barrio, buscando presas. Si así fuera, cuando los PJs obtengan la piedra tendrán 1D20+5 minutos para escapar con ella antes de que el Morador irrumpa en la cripta para hacerles pagar cara su fechoría.



¿Qué puede hacerse con una piedra roja y que late?

Cualquier intento de destruir el *testigo* está abocado al más espantoso de los fracasos. La piedra sólo puede ser destruida si se hace chocar con su gemela en el mundo paralelo, batallando, si es necesario, con el segundo Morador que la protege al otro lado. Un grupo de investigadores puede intentar por su cuenta el tránsito hacia la *Blasfema Familia* (una versión de pesadilla del edificio en el Mundo de los Sueños) mediante un hechizo de Crear Portal y mucho valor.

Para ello contarán con un único aliado: Al Burux. Si optan por volver a verle al manicomio y lo colocan ante la piedra, su sola visión provocará tal "shock" en el árabe que éste recobrará parcialmente la razón, explicándoles a los investigadores cómo destruir la piedra y ayudándoles creando el portal necesario para ello, pues sabe cómo hacerlo. También conoce la manera de vencer al Morador... que no es fácil, como luego se verá.

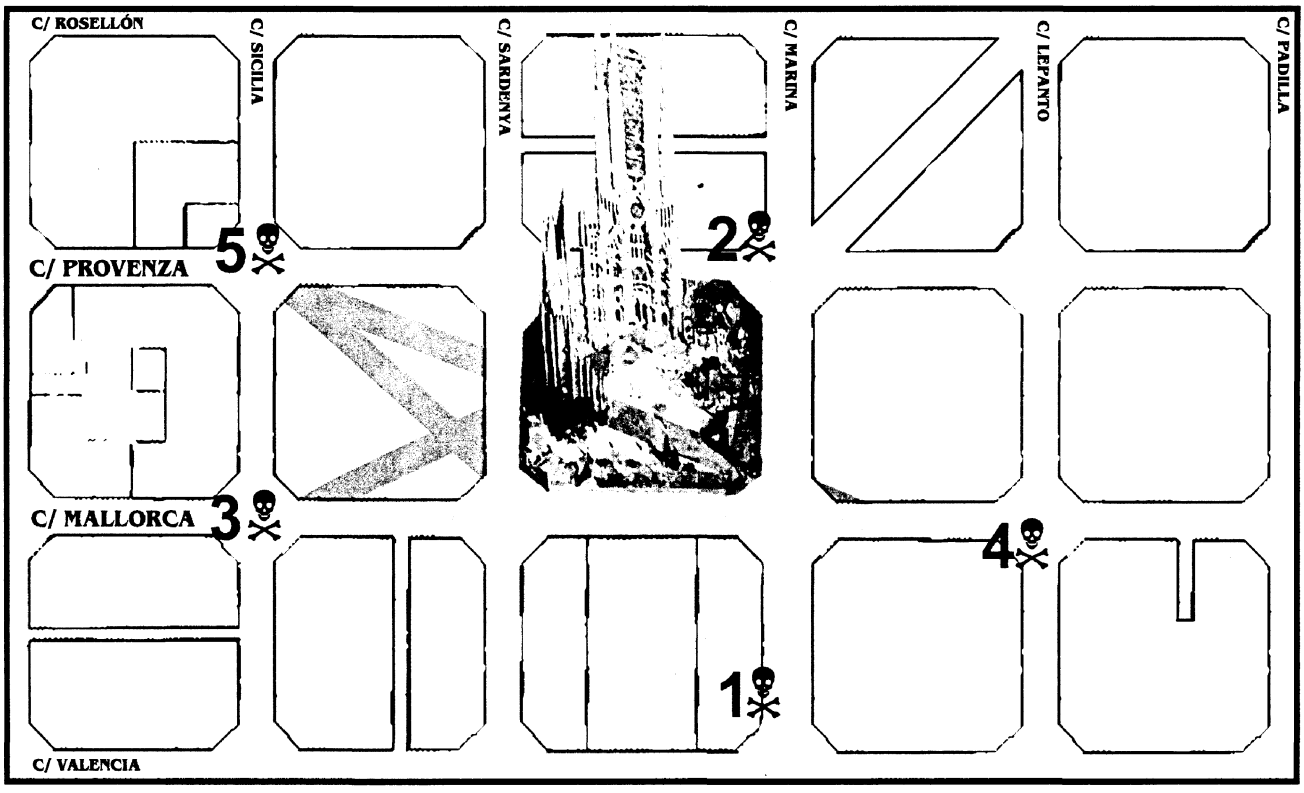
Por otro lado, tanto el Guardián como los jugadores pueden decidir que el intento de destrucción de la piedra es competencia de un grupo de investigadores con auténtica experiencia con los mitos, los típicos "cazadores de sepias" (con perdón) curtidos en mil y un encuentros con lo sobrenatural, contratados (o contactados) para hacer la excursión a las Tierras del Sueño. Que, al fin y al cabo, los PJs protagonistas de esta aventura no son más que tristes funcionarios de la policía, y ya se sabe que es mucho más fácil apiolar a un anarquista que a un monstruo del otro mundo.

Y esa es otra, que no es poco: Los investigadores, cuando vean por donde vienen los tiros, pueden simplemente dejarlo correr, amañando pruebas para contentar a Doménech y que se cierre el caso. Allá ellos y sus conciencias. Pase lo que pase, la vida y la historia siguen: el 24 de Junio de ese año tiene lugar la *Sanjuanada*, (un intento de golpe por militares desafectos al régimen). El Estado tiene otras cosas en las que pensar y el caso Aureli ya no es tan prioritario para las autoridades, y vuelve a los archivos de los que nunca debió salir. Otro misterio más de los que jalonan la historia de esta *ciudad - monstruo* de la que los autores nos confesamos enamorados.

Y es que...

¿Cuál es la razón de que la Sagrada Familia aún no esté terminada?, ¿Es parte el arquitecto y escultor Subirachs de esta conjura?

En su mansión de R'Lyeh, Cthulhu muerto hilvana otro de sus horribles sueños...



Dramatis personae

(Por orden de aparición)

Otilio Martínez Morales, Comisario de policía

FUE	15
CON	8
TAM	12
INT	9
POD	5
DES	10
APA	8
EDU	5
COR	60
PdV	15

Habilidades: Burocracia 65%, Derecho 25%, Persuadir 35%, Procedimientos policiales 85%

Armas: Pistola Astra 9 mm corto 80% (daño 1D8)

Sistema D20
Nivel 6
Dados de Golpe 6D6, Puntos de Golpe 24
Iniciativa +0
Clase de armadura: 10
Ataque Pistola Astra 9 mm corto 8 (daño 1D10)
Tirada de salvación: For +4 Ref +4Vol +1
FUE 15, DES 10, CON 8, INT 9, SAB 5, CAR 8, COR 60
Habilidades: Intimidar 3, Saber (Burocracia) 6, Saber (Derecho) 2, Saber (Procedimientos policiales) 8
Dotes: Persuadir

Isidre Esteve Rius, Médico forense

FUE	12
CON	10
TAM	15
INT	15
POD	9
DES	16
APA	10
EDU	17
COR	45
PdV	12

Habilidades: Medicina 70%, Primeros Auxilios 80%, Procedimientos Forenses 80%

Armas: Puñetazo 35% (1D3) Bisturí 45% (1D6)

Sistema D20
Nivel 8
Dados de Golpe 8D6, Puntos de Golpe 27
Iniciativa +3, Clase de armadura: 13
Ataque: Cuerpo a cuerpo 5 (1D6+1) Bisturí 6 (1D8+1)
Tirada de salvación: For +2 Ref +6 Vol +6
FUE 12, DES 16, CON 10, INT 15, SAB 9, CAR 10, COR 45
Habilidades: Saber (Medicina) 7, Saber (Procedimientos forenses) 8, Sanar 8

Manuel Doménech i Carbonell, Abogado

FUE	11
CON	12
TAM	14
INT	14
POD	8
DES	12
APA	11
EDU	15
COR	40
PdV	11

Habilidades: Derecho 75%, Latín 40%, Persuadir 50%, Psicología 25%

Armas: -

Sistema D20
Nivel 7
Dados de Golpe 7D6
Puntos de Golpe 30
Iniciativa +1
Clase de armadura: 11
Ataque -
Tirada de salvación: For +6 Ref +2Vol +6
FUE 11, DES 12, CON 12, INT 14, SAB 8, CAR 8, COR 40
Habilidades: Averiguar intenciones 2, Diplomacia 5, Idioma (Latín) 4, Saber (Derecho) 7

Al Burux, Sabio, actualmente enfermo mental

FUE	10

(en caso de ataque de furia, se duplica)

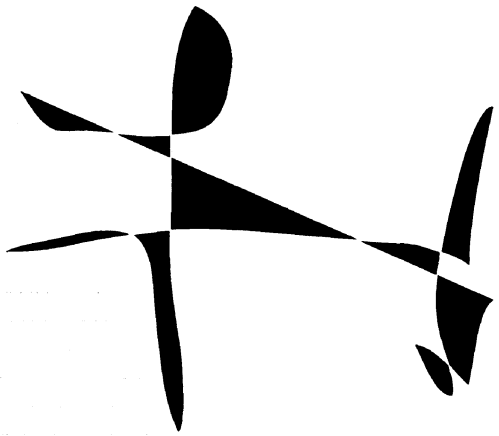
CON	10
TAM	11
INT	4
POD	12
DES	5
APA	5
EDU	(desconocida)
COR	5
PdV	5

Habilidades actuales: Aullar 95%

Habilidades si recobra la cordura: Ciencias Ocultas 85%, Historia 45%, Idiomas (Árabe 60%, Castellano 30%,) Mitos de Cthulhu 35%

Armas: (en caso de arrebato furioso)
Puñetazo 65% (1D4+1D2)
Mordisco 60% (1D4)
Hechizos:
Crear Portal
Consunción
Convocar / Atar un Vampiro estelar

Sistema D20
Nivel 8
Dados de Golpe 8D6
Puntos de Golpe 30
Iniciativa -3
Clase de armadura: 7
Ataque Cuerpo a cuerpo: 4/9 (1D6 + 0/5)
Tirada de salvación: For +2 Ref +6 Vol +6
FUE 10/20, DES 5, CON 10, INT 4, SAB 12, CAR 5 COR 5
Habilidades actuales: Aullar 9
Habilidades si recobra la cordura: Idiomas (Árabe 60%, Castellano 30%,), Saber (Historia) 4, Saber (Ocultismo) 8, Mitos de Cthulhu 35%
Hechizos:
Crear Portal
Consunción
Convocar / Atar un Vampiro estelar



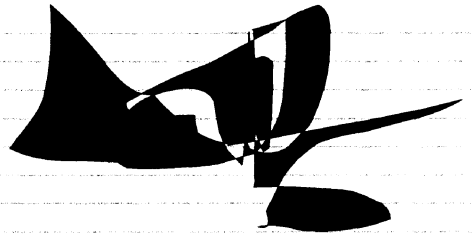
Morador de la Oscuridad

(Servidor de los otros dioses)

FUE	45
CON	40
TAM	20
INT	3
POD	40
DES	10
PdV	30
Mov	6

Ataques:
Provocar terror 75% Daño especial (ver apéndice)
Aplastamiento 65% (6D6)
Armadura: 2 puntos de algo demasiado horrible como para ser descrito. Al llegar a 5 PV o menos, desaparece para siempre con un horroroso estampido.
Hechizos: Convocar a Servidores de los Otros dioses
Pérdida de Cor: Ver apéndice

Sistema D20
Aberración Grande (raza servidora mayor)
Dados de Golpe 7D10
Puntos de Golpe 98
Iniciativa +0
Clase de armadura: 14
Ataque: Aplastamiento. 6 (1D8+17)
Ataque especial: Provocar terror 7 (ver apéndice)
Frente / Alcance: 5' x 5' / 10
Tirada de salvación: For +6 Ref +2 Vol +6
FUE 45
DES 10
CON 40
INT 3
SAB 40
Pérdida de COR: Especial (ver apéndice)



Apéndice: El Morador de la Oscuridad

Un nuevo horror de los mitos

El Morador de la Oscuridad es una criatura que rechaza toda descripción, cuya única finalidad es proteger los templos creados al amparo de las piedras rojas. No se conoce su forma exacta, ya que nadie que le haya visto, aunque sea de reojo, ha vivido para contarlo. Las especulaciones hablan de una masa informe, cien veces más horrible que el propio Azatoth. John Dee, famoso mago del siglo XV, que parecía saber demasiado acerca del tema (*consultar su obra Monas Hyeroglyfica*) daba a entender que el Morador no tiene forma: adopta la faz más horrible que su víctima sea capaz de concebir, gracias a un incomprensible sistema de mimetismo telepático. Se oculta con suma facilidad y jamás se aleja demasiado del lugar que debe custodiar. El Morador se alimenta del miedo de sus víctimas, que provoca mediante su aspecto y un cuidadoso sistema de manipulación telepática al que ya aludíamos: cuando más intenso es el pavor, más nutre a la criatura. Es por ello que, aunque el monstruo no suele tener contacto directo con los desgraciados con los que se topa, éstos acaban muriendo de puro terror, por paro cardíaco o respiratorio, o porque ponen fin a sus vidas por accidente o suicidio, intentando huir de él.

Cuando el Morador aparece, quien lo vea ha de tirar por Cordura. Si pasa la tirada, pierde únicamente 1D3 de COR, si la falla, 1D6. Se pase la tirada o no, la criatura intentará atacar con su habilidad especial de Provocar terror. Si pasa la tirada, su víctima debe tirar nuevamente por COR. Si pasa nuevamente la tirada perderá otro 1D3, pero logrará superar el miedo irracional al Morador, bloqueando su mente con el coste adicional de 1D6 puntos de Magia. Si el morador quiere acabar con él, tendrá que hacerlo físicamente... Si, por el contrario, la víctima del morador falla esta segunda tirada de COR, ha de tirar por su Poder x 3 para no morir de puro y simple terror. Si pasa esta tirada... tiene "suerte". Queda vivo... pero su COR se reduce, automáticamente, a 0.

Contra el Morador no hay *Deus Ex Machina* ni salvaciones milagrosas de última hora. Muera elPJ o no ya nunca habrá lugar en el mundo de los cuerdos para él.

El Morador se marchará si:

— Logra al menos dos víctimas para saciar su apetito
— Dos o más investigadores logran derrotarle superando su miedo.

Solamente atacará físicamente a quienes pretendan coger la piedra que vigila, o si se le hostiga. Su capacidad de inspirar terror es su mejor arma y su mejor defensa.

"Kyep yourzelf vrom thy Darkness Dweller, Dreeming Derth iz not thy vorse of Deths"
(Guárdate del Morador de las Sombras, la Muerte que sueña no es la peor de las Muertes)

Johnn Dee

EL SIGLO FUTURO
DIARIO CATÓLICO

1929

FRACASA EL MOVIMIENTO OPOSICIONISTA CONTRA EL GOBIERNO

El gobierno del general Primo de Rivera ha dado ya las primeras informaciones oficiales sobre lo que a todas luces ha sido un intento de derrocar el gobierno por parte de militares descontentos y grupos obreros sediciosos.

Madrid, 30 de Enero

Según parece el plan consistía en que, de dos a seis de la madrugada del 29 de Enero, se sublevaran diferentes guarniciones militares en toda España. El nombre de ellas aún no ha sido facilitado, pero se sabe que habían de ser veintiuna de Artillería y varias de Caballería e Infantería. Cuando las tropas se hubieran sublevado, estando la capital en calma, lo lógico sería que se enviaran tropas de la guarnición de la capital a las zonas sublevadas. Ello dejaría Madrid casi desguarnecida, indefensa para el siguiente paso del complot: las fuerzas obreras debían declarar la huelga general, los partidos políticos echarse a la calle, y las tropas madrileñas comprometidas en la conspiración aprovechar el caos para detener al general Primo de Rivera y su gobierno. Todo salió mal. A la hora de la verdad, solamente el Regimiento 1º de Artillería, acuartelado en Ciudad Real, se sublevó. El resto se echó atrás en el último momento, así como las fuerzas obreras. Don José Sánchez Guerra, político exiliado en Francia y jefe civil de la sublevación, aún no ha sido detenido por las autoridades, pero su captura se da por segura. El país ha vuelto a la normalidad. ¤

DISOLUCIÓN DEL CUERPO DE ARTILLERÍA

Madrid, 18 de Febrero

Por Real Decreto, queda suprimida a partir de hoy el Arma de Artillería. Los motivos que han conducido al Gobierno a tan drástica medida se remontan al malestar provocado por los Decretos de los días 26 de Julio y 4 de Septiembre de 1926, en los que se contempla que puedan concederse ascensos por méritos de guerra. En otras palabras, que los "africanistas" distinguidos en la guerra de Marruecos pueden adelantarse en escalafón a sus compañeros, más antiguos, pero que han quedado en la retaguardia. Tal medida provocó una reacción enérgica por parte de los artilleros, muchos de los cuales son "junteros" o simpatizantes de éstos. Los artilleros se acuartelaron como protesta, y el general Primo de Rivera hubo de proclamar la Ley Marcial y ordenar la suspensión en el ejercicio del mando de todos los generales, jefes y oficiales de Artillería. Ya que la tirantez y el malestar se han mantenido, el gobierno no ha tenido más remedio que ordenar finalmente la ocupación de los cuarteles de Artillería por fuerzas de Infantería, y disolver el Arma, que se restructurará integrándose en las otras. Se temía que la Academia de Artilleros de Segovia se revelase violentamente contra dicha medida, pero finalmente solamente ha habido que lamentar algunas muertes en Pamplona, debido más que nada a la tensión de la situación. El Rey ha manifestado que firma el Decreto de disolución "para evitar males mayores". En consecuencia, el fervor monárquico tradicional en los Artilleros se ha enfriado bastante... ¤

FÚNEBRES

Lámparas de todas clases para cementerios, muchos modelos.

Marín, Plaza de Herradores, 12.

LAS CURACIONES DEL DOCTOR ASUERO

1 de Junio de 1929

El doctor Asuero estuvo ayer en el domicilio de su madre política, la señora viuda de Arcaute. Allí llamó al guardián de la casa, que padece muchos años reuma, y le dijo: "Ven, que te voy a curar". Efectivamente, con una breve intervención fue sanado el viejo servidor. A su regreso a San Sebastián operó a una señora en el Hotel María Cristina, obteniendo la enferma considerable mejoría. ¤

ABRE SUS PUERTAS LA EXPOSICIÓN IBERO-AMERICANA DE SEVILLA

Sevilla, 9 de Mayo

Se ha inaugurado en la capital del Guadalquivir, con la obligada asistencia de Sus Majestades los Reyes Alfonso XIII y Victoria Eugenia, la Exposición Ibero-Americana. Se trata de un acontecimiento artístico, un compendio de la Historia de España, Portugal y de las Américas, y una demostración de la riqueza agrícola, industrial y comercial de las 22 naciones que en ella participan.

La Exposición del Arte Moderno está consagrada a la Pintura, la Escultura y la Arquitectura, sin olvidar las Artes decorativas e industriales.

La Exposición Histórica de Sevilla descubre las muchas influencias que han actuado sobre el desarrollo de la región y sus relaciones con el continente Americano.

La Exposición del Libro consta de cuatro secciones: La Retrospectiva (lápidas, códices precolombinos, historia del libro); La de Artes Gráficas (Imprenta peninsular, cristiana y hebrea, imprenta americana, el grabado, los ex-libris, los carteles...); La Biblioteca (obras de fondo y libros sevillanos referentes a América); La Cuarta Sección, por último, describe el comercio del libro, la revista, la prensa gráfica...

La Exposición Nacional de Turismo describe lo más interesante y característico de las principales regiones y capitales de nuestra tierra: Aquí se encuentran , dignamente representadas, desde Córdoba hasta Zaragoza, desde Barcelona hasta Santiago, pasando por Granada, Salamanca o Ronda.

En la exposición también pueden encontrarse pabellones dedicados a Portugal y sus colonias y a los países de las antiguas posesiones españolas. ¤

Deportes

París, 23 de Marzo

El equipo español se ha clasificado en tercer lugar en el Cross de las Naciones disputado en París.

Barcelona, 15 de Septiembre

La XI Vuelta Ciclista a Cataluña, iniciada el 9 de Septiembre, ha concluido, siendo proclamado vencedor el deportista Mariano Cañardó.

¡CÓMO sufre la mujer!

El Regenerador "Gestade", eficaz remedio contra Amarillez de las Jóvenes, Hemorragias, Falta de Período, Asma Nervioso, Histeria, Flores Blancas, Cólicos de los Ovarios, Hemorroides...

Inaugurada la Exposición Internacional de Barcelona

Barcelona, 19 de Mayo

Con la solemne presencia de SS.MM los Reyes de España se ha inaugurado en el día de hoy la Exposición Internacional, que tenía que haberse llevado a cabo en 1917, siendo pospuesta por culpa de la Gran Guerra.

Las grandiosas proporciones de esta esplendorosa manifestación industrial, artística y científica quedan evidenciadas diciendo que se ha invertido en la exposición, por parte del Ayuntamiento y del Estado, la enorme suma de 160 millones de pesetas. La Exposición se divide en tres grandes secciones: la Industrial, en la que figuran los principales elementos de la producción, así como las más recientes aportaciones de la técnica europea; la del Arte español, bellísima expresión de nuestra vida artística, y la de los Deportes, interesante muestra del desarrollo que la cultura física ha alcanzado en todo el orbe. ¤

Fin de los desórdenes estudiantiles

Madrid, 24 de septiembre

En el día de hoy, y por Real Decreto se deja sin efecto el artículo de la Reforma Universitaria según el cual tenían validez académica los títulos expandidos por las Universidades religiosas privadas: concretamente las Universidades de Deusto (dirigida por Jesuitas) y de El Escorial (dirigida a su vez por Agustinos). Como nuestros lectores recordarán , tal noticia levantó ampollas en los medios estudiantiles, hasta tal punto que el 8 de Marzo se proclamó la Huelga General Estudiantil, habiéndose de clausurar las Universidades el 17 de Marzo. El que tenía que ser curso escolar se ha convertido en una sucesión de motines y algaradas, una guerra que, por lo que se ve, han terminado ganando nuestros fieros estudiantes, ahora organizados en una Federación Universitaria Escolar... ¤

Necrológicas

✝

Doña María Cristina

de Habsburgo-Lorena y Borbón

6 de Febrero

En el día de hoy ha muerto la Archiduquesa de Austria doña María Cristina de Habsburgo-Lorena y Borbón, madre de nuestro rey don Alfonso XIII y Regente de España desde 1885 hasta 1902. Numerosas han sido las condolencias que se han recibido en Palacio de gobernantes y personalidades tanto nacionales como extranjeras. Desde estas líneas nos unimos al dolor nacional y de la familia real.

La penúltima Verdad

Primera parte: La verdad oculta

Sinopsis argumental

El hallazgo de unos manuscritos judíos en el barrio del Call de Gerona mueve al Dr Amat, de la Universidad de Barcelona, a pedir a uno de los expertos más reconocidos en el tema, el profesor Gould, que venga a la ciudad condal para estudiarlos. Gould descubre dos cosas:

a) Los manuscritos más antiguos contienen información de primera mano sobre la sociedad en la que se movió Jesús, dando a entender un nuevo enfoque de su personalidad. Este enfoque es una verdadera bomba para la Iglesia Católica.

b) Los manuscritos relatan las desventuras de un importante clan familiar judío. Al parecer eran los encargados de custodiar una antigua reliquia conocida como *La Penúltima Verdad*. Tras la expulsión de 1492, la mayor parte de la familia se fue de la península, pero quedó un reducido grupo que cambió de nombre intentando pasar por cristianos. El último descendiente murió en el siglo XVII sin herederos. Próximo a morir, decidió esconder el objeto en el santuario de Queralt. También ocultó todos los documentos familiares en una estancia secreta de su casa. Allí dejó también el pequeño manuscrito con las pistas para encontrar la reliquia, en la creencia de que Dios enviaría en su momento a su elegido y le guiaría hacia allí.

Con todos estos datos, Gould investigó las leyendas catalanas y la zona por donde había vivido la familia deduciendo el sitio exacto donde tendría que estar el objeto. Para entonces las presiones de las instituciones católicas, que no veían bien que un judío investigara en las raíces del cristianismo, hicieron que la Universidad de Barcelona terminara su contrato con él. Previamente había llegado un doctor alemán, Wilheim Kleitmann, para ayudarle en sus investigaciones. Por desgracia, Kleitmann es un destacado miembro de una sociedad secreta de ultra derecha con conexiones en el Vaticano y la Banca e intereses ocultistas: **La Guardia Negra**. Esta sociedad será el germen del nacionalsocialismo que florecerá dentro de unos años. Kleitmann es un hombre sin escrúpulos, frío y calculador aunque exteriormente aparezca como un perfecto gentlemam, comprensivo y generoso. Descubrió demasiado tarde que Gould se había llevado el manuscrito donde se describe la localización del objeto, enviando a sus hombres tras su pista. Cuando Gould fue de noche hacia el santuario en busca de la misteriosa reliquia, descubrió que estaba siendo seguido e intentó huir. Los hombres de Klietmann se lanzaron en su persecución para capturarlo y arrancarle lo que sabía a la fuerza. Pero en su huída Gould cayó al vacío desde lo alto de la zona de observación del monasterio, muriendo en el acto.

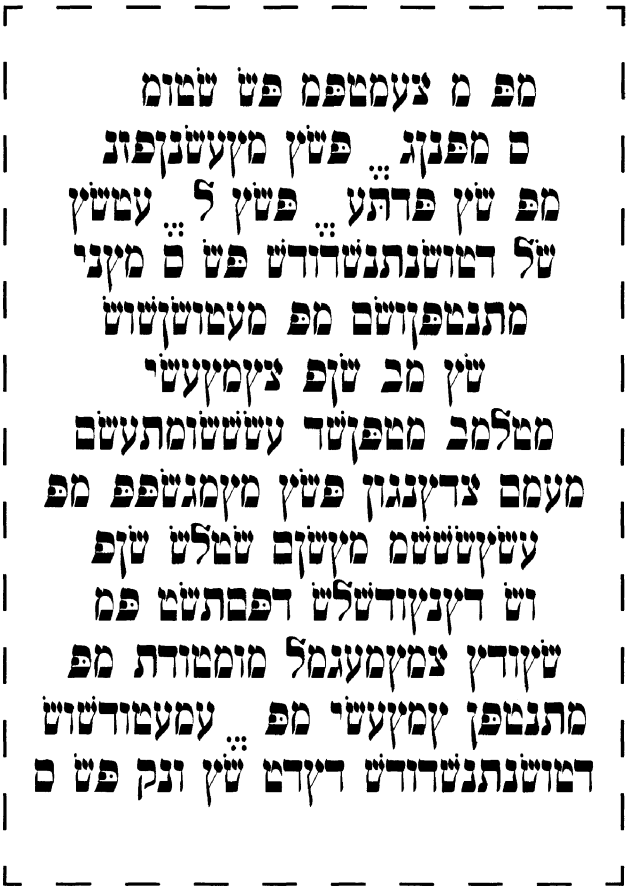
Klietmann hizo registrar las pertenencias de Gould a fin de recuperar el manuscrito pero no lo encontró. Pensó que Gould se lo había dado a alguna persona en la que confiara y decidió registrar el despacho del Dr. Amat. Éste, alarmado por tales hechos, se ha puesto en contacto con los investigadores...

Un manuscrito misterioso

El viernes por la tarde, antes de salir para Berga, el profesor Gould se entrevistó con el Dr. Amat para despedirse. El doctor se lamentó de cómo habían ido las cosas pero el profesor le tranquilizó diciendo que no era la primera vez que le sucedía algo así, y que estaba seguro de que había hecho todo lo posible por evitarlo. Dicho esto le pidió un pequeño favor. Se trataba de que le guardara un paquete sin decir a nadie, absolutamente a nadie, que se lo había dado. Era importante que fuera discreto al respecto. Además, añadió como de pasada, si le ocurría algo podía abrir el paquete y quedarse con el contenido aunque le aconsejaba que tuviera prudencia con lo que encontrara...

Cuando el Dr. Amat se enteró de la desgracia de su amigo abrió el paquete, encontrando un corto manuscrito, sin duda perteneciente a la colección encontrada en el Call. Muy extrañado de que el profesor lo hubiera robado para luego entregárselo a él, empezó a descifrar el contenido. Se trataba de uno de los ejemplares menos valiosos ya que databa de la última época, hacia el 1800. Hablaba sobre una "verdad oculta" o algo por el estilo, pero lo hacía en forma de símbolos, metáforas y alegorías. La traducción del Dr. Amat versaba así:

"Ante el altar, a la izquierda del águila y detrás del árbol de la vida y el conocimiento se encuentra la Penúltima Verdad, que ha de permanecer oculta hasta la llegada del Ungido, para que éste pueda acceder al Templo escondido en la Montaña Sagrada, donde encontrará la Verdad Última y el fin de todo conocimiento"



Antecedentes

Martes, 13 de Enero de 1920.

El profesor Teodorus Gould, de la Universidad de Bratislava, llega a Barcelona para consultar unos antiguos manuscritos hebreos. Dichos manuscritos pertenecían a la comunidad judía de Gerona, antes de la expulsión, y fueron encontrados recientemente en las obras de reconstrucción de una de las casas del Call (barrio judío). Su importancia quedó constatada al comprobar que algunos de ellos parecían datar del siglo I. El Doctor Jaume Amat, catedrático del departamento de Lenguas Muertas de la Universidad de Barcelona, contactó con el profesor Gould, considerado como una eminencia en el campo de los estudios hebraicos.

Miércoles, 21 de Enero.

El profesor Gould expresa su más sincero entusiasmo al Doctor Amat por el hallazgo. Después de un estudio preliminar ha llegado a la conclusión de que se trata de documentos confidenciales de una importante familia judía. Dichos documentos empiezan en el siglo I con una carta de un alto cargo de la Sinagoga y continúan a lo largo de los siglos con abundantes y extensos vacíos temporales hasta llegar a fechas recientes a la expulsión. El contenido de los manuscritos promete dar mucha luz sobre las primeras épocas del Cristianismo y la Diáspora judía. El Doctor Amat, muy animado, invita al profesor a dar una conferencia académica sobre el tema que él prefiera, ya que hay muchos profesores que querrían escucharle y aprender de sus conocimientos.

Jueves, 12 de Febrero.

El profesor Gould da la conferencia: *Los primeros años del cristianismo en Judea. Un nuevo enfoque.* En la conferencia, Gould expresa sus dudas acerca de considerar a Jesús como el hijo de un simple carpintero. Sugiere que la palabra carpintero sólo es una alegoría de su verdadera función que sería la de miembro de la secta de los Esenios. Asimismo el propio Jesús también llegaría a ser un dirigente de esa comunidad con lo que su respeto de la Ley Judía sería muy estricto. Jesús sería, desde esta perspectiva, un judío ultra-ortodoxo que no permitiría cosas como la ocupación del Templo de Dios por los comerciantes... De ahí su acción contra los mismos.
Estas manifestaciones caen como una bomba entre la audiencia. De la agitada discusión que provocan Gould no puede por menos que manifestar que tiene pruebas de lo que afirma. Aunque prudentemente evita mencionar los manuscritos que está estudiando, el mal ya está hecho. Para quien sabe entender entre líneas eso es suficiente.
Al día siguiente el Doctor Amat es invitado por el Obispo de Barcelona a cenar en su casa. En esa reunión el Obispo se interesa por los trabajos del profesor Gould, manifestando que quizás no sea del todo apropiado que un judío (Gould) hurgue en las raíces del cristianismo. El Doctor Amat defiende la imparcialidad profesional del profesor y el acierto en su elección, ya que es una eminencia en el tema. Asegura que no hay nada que temer, ya que Gould es demasiado íntegro para falsear un dato histórico, por nimio que sea. Le consta que es una persona de una rectitud moral y ética a toda prueba y que sólo la verdad saldrá de sus estudios... Aunque sin saberlo, con estas palabras sella el destino de Gould. El Obispo no puede permitir que una verdad incómoda para la Santa Iglesia se filtre al mundo. No, si puede impedirlo. Desde ese momento se propone apartar a Gould de los manuscritos y poner a alguien más maleable y allegado en el tema.

Viernes, 27 de Febrero.

Ante todo tipo de presiones, académicas, políticas, sociales, etc, el Rector de la Universidad de Barcelona se ve obligado a rescindir el contrato del profesor Gould. El Doctor Amat expresa su más sentida repulsa ante esto, pero nada puede hacer. El nuevo encargado de los manuscritos es el Doctor Wilhem Klietmann, experto en temas judíos de la Universidad de Berlín. Klietmann ya había sido nombrado ayudante del profesor Gould el 16 de Febrero pasado, llamado por el propio Amat ante las sugerencias del Decano de su facultad.
Ante la sorpresa de todos, el profesor Gould manifesta su intención de pasar unos días de descanso y sosiego en la comarca del Berguedá en vez de regresar a su país.

Sábado, 28 de Febrero.

El profesor Gould llega a Berga y hace un poco el turista, visitando entre otros lugares el monasterio de Nuestra Señora de Queralt. Por la tarde busca alojamiento en El Rebost, un sencillo hostal del centro de Berga. Durante la cena se muestra muy interesado en las tradiciones locales, conversando animadamente con los otros huéspedes del hostal. Se retira a descansar muy temprano alegando el cansancio del viaje.

Domingo, 29 de Febrero.

El cadáver del profesor Gould es encontrado al pie de la montaña del monasterio de Queralt. La policía supone que se cayó desde la zona de observación, ante la iglesia del monasterio. No se explica cómo pudo suceder, ya que hay una barandilla y no hay lugares inseguros. Tampoco se explica qué es lo que hacía el profesor allí a altas horas de la noche. El vigilante del monasterio dice que oyó gritos sobre las tres de la madrugada pero cuando llegó hasta el lugar (después de vestirse un poco ya que estaba durmiendo) no vio nada ni a nadie.

Nada parecía tener sentido. ¿Por qué le había advertido tan seriamente el profesor acerca de este manuscrito que no tenía un valor especial ni parecía contener una información inteligible? Sea como fuere, decidió seguir su consejo y no decirle a nadie nada al respecto. Creyó que lo mejor era devolver el manuscrito a su origen, para que no se descubriera el robo del difunto profesor. Así, pensaba hacer un último favor a su amigo, al encubrir su pequeña falta. Se dirigió al estudio donde se realizaban los trabajos de traducción y clasificación y, con todo sigilo, colocó el pequeño manuscrito debajo de una pila de material sin importancia. Sabía que era posible que ya se hubiera echado en falta y por eso lo colocó en un lugar donde no sería encontrado a menos de que se hiciera una búsqueda intensiva, y donde se justificaría su extravío como un error humano al clasificar los documentos. Él mismo ordenaría esa búsqueda cuando alguien protestara por su desaparición. Así el historial de su amigo permanecería incólume.

Empieza la acción

Lunes, 8 de Marzo

Los PJs han sido contactados por el Dr. Amat durante la semana anterior, debido a los incidentes que se explican más adelante. Éste les invita a cenar para hablar sobre el tema que le preocupa y para el que requiere su ayuda. Para ello los PJs habrían de ser:

a) Amigos personales del doctor.
b) Colegas universitarios en los que puede confiar.
c) Hombres de acción, contratados por su fama.
e) Policías amigos o encargados del caso del profesor o del asunto de la intrusión en su despacho y en su casa.
f) Un compañero masón.
(Amat es miembro de la masonería, grado 10).

Durante la cena los PJs pueden conocer a la esposa de Amat, Francesca Fortuny, que es bastante más joven que él. Algo alocada y vivaz aunque tímida con los desconocidos, marca un gran contraste con la seriedad de su marido. Le gusta la alegría y la diversión... quizá en demasía, pues por desgracia es secretamente la amante de uno de los ayudantes del doctor (y amigo personal suyo, por cierto): David Yarza, que también asiste a la cena. Esto es conocido por algunos miembros de la Universidad, aunque nadie se ha atrevido nunca a explicarle nada al doctor. La llegada de Klietmann ha venido a complicar más la cosa ya que el atractivo alemán no ha escapado a los ojos de Francesca. Éste ha utilizado sus indudables dotes seductoras con ella a fin de tener acceso a la casa de Amat. David sospecha la relación y está buscando la forma de desacreditarlo, a fin de volver a tener a María para él solo.

Al final de la comida se sirven copas y puros. Francesca se excusa, las conversaciones de los hombres no son cosa de su interés, y se retira. El doctor explica los hechos del apartado **Los antecedentes**, aunque sin entrar en detalles a menos que los PJs insistan en algún punto en concreto. Añade que el martes pasado encontró su despacho de la Universidad revuelto y en completo desorden. En principio no le dio importancia al hecho, ya que a veces los estudiantes hacen este tipo de jugarretas. Pero un par de días más tarde (el jueves) se dio cuenta de que alguien había registrado con mucha delicadeza su despacho personal, aquí en su casa. Sospecha que la muerte de Gould y estos últimos hechos están relacionados. Evidentemente, el origen de sus sospechas es el pergamino, pero no mencionará su existencia bajo ningún concepto. Quizá más adelante confíe lo suficiente en uno de los PJs para decírselo, o puede que las circunstancias le obliguen a ello, pero de entrada no dirá nada.

David se excusa un momento alegando estar un poco mareado por el tabaco (no fuma) y se retira al jardín. Aprovecha la ocasión para dirigirse a la habitación de Francesca y poder hablar a solas con ella. Le pregunta sin rodeos por su relación con Klietmann, a lo que ella responde que no hay nada entre ellos. La discusión dura poco, siendo sustituida por escarceos mucho más agradables para ambos.

Mientras tanto, Amat aclarará todas las posibles dudas de los PJs. Al final de la reunión se supone que éstos se habrán comprometido con él para solucionar el misterio.

Y si no, apaga y vámonos...



Los manuscritos

Quizá la fuente de información más lógica a primera vista sean los manuscritos. Se trata de 5 pergaminos y 48 papiros, guardados en fundas de hule dentro de estanterías especiales. La habitación donde se encuentran es una gran sala en los sótanos de la Universidad; llena de estantes con cajones adecuados para guardar papiros, pergaminos, etc. El estudio de los mismos puede llevar mucho tiempo pero se necesita un permiso especial del Rector para acceder a ellos. El Rector no dará dicho permiso a nadie, a menos que esa persona está a buenas con las autoridades eclesiásticas y además sea un profesor o experto en el tema (lenguas muertas o hebreo). Para leer los manuscritos se necesita una tirada de Hebreo. El Dr Amat sólo los ha leído de forma muy superficial, pero tiene alguna idea de su contenido por los comentarios que le hizo Gould. No sabe nada de la Penúltima Verdad salvo lo que pone en el manuscrito que sustrajo su amigo. Damos a continuación un pequeño esquema-resumen del contenido de los primeros manuscritos. El texto original es mucho más largo, con la retórica habitual de esos tiempos. Las explicaciones de las notas se encuentran agrupadas al final. En algunas de ellas se supone que el conjunto del texto o la forma de hablar explica el contenido al lector y en otras se requiere una tirada de habilidad para deducir o conocer el significado.

(ver manunuscritos en la página siguiente)

Pergamino 1. Principios del siglo I

Carta de un alto funcionario de la sinagoga al jefe de la familia. En ella se le ordena ir a la comunidad de los osim (1) donde le será entregada la reliquia La Penúltima Verdad para su custodia. Esto ha sido fruto de un acuerdo entre el templo y los osim. El Zaddick (2) también está de acuerdo. Piensa que la Ley exige que nadie que no sea Ungido lo pueda utilizar. La única exigencia ha sido que el guardián sea una persona de pureza reconocida y por eso ha sido escogido. Explica que se preveen malos tiempos en los que el objeto podría peligrar y se aprovecha su viaje a Alejandría para sacarlo de la zona. Además el sitio a demostrado no ser fiable a raíz de los últimos hechos (¿?) en los que el objeto fue utilizado sin el consentimiento del templo. Se descarta devolverlo a la Montaña Sagrada (3) que era su ubicación original.

Pergamino 2: Principios del siglo I

Carta del jefe de familia al funcionario de la sinagoga explicando la ocultación de la reliquia. De todas formas manifiesta su interés en que nadie sepa que él es el encargado de la custodia ya que algunos de los nozrim (4) de Alejandría, están buscando el objeto. Para ellos tiene mucha importancia ya que el Maestro de la verdad (5) lo llevó al principio de sus enseñanzas antes de ir al desierto y ser iluminado por Dios.

Pergamino 3: Finales del siglo I

Por su contenido se puede deducir que es coetáneo del levantamiento judío del 66. Explica la muerte del Zaddick a manos de hombres del sumo sacerdote y el estado creciente de malestar contra los romanos. También expresa la sospecha de que Pablo fue en realidad un agente romano encargado de desestabilizar el movimiento revolucionario y que su arresto fue sólo una farsa. Le aconseja que no vuelva a Judea ya que puede ser muy peligroso y que desconfíe de los nuevos nozrim que no siguen la Ley.

Pergamino 4: Finales del siglo III

Carta de un destacado miembro de una comunidad judía en Barcino manifestando su conformidad para preparar la llegada de la familia. Está muy orgulloso de haber sido elegido para ello y promete que todo estará a punto para recibirles.

Pergamino 5: Finales del siglo III

Título de compraventa de una extensa propiedad en lo que ahora es Gerona.

---

(1) Con una tirada de Historia con éxito especial (normal para un especialista en temas judíos) o una consulta de Buscar libros / Investigación exitosa se puede saber que *osim* significa *esenio*. Los esenios eran una secta judía de esa época, con profundos conocimientos místicos, que vivían en pequeñas comunidades retiradas del resto del mundo.... Un poco al estilo de los monjes medievales.

(2) Zaddick significa *el justo*.

(3) Por el contexto y las explicaciones del texto se puede deducir con una tirada de idea que se trata del Monte Sinaí.

(4) Con una tirada de Historia con éxito especial (normal para un especialista en temas judíos) o una consulta de biblioteca exitosa se sabe que *nozrim* significa *nazarenos*. Con otra tirada de Historia se sabe que a los primeros cristianos se les llamaba así.

(5) Con un éxito crítico de Historia (especial para especialistas) o un éxito especial en Buscar Libros / Investigación se sabe que el jefe de la comunidad esenia era llamado *el maestro de la verdad*.

Los siguientes manuscritos son posteriores al siglo III. En su mayoría son testamentos, cartas de negocios, cuentas de contabilidad, títulos de compraventa, cartas de familiares lejanos, alguna copia del antiguo testamento y otros libros sagrados, etc. Nada parece muy importante.

De todas formas lo que necesitan los PJs es acceder a la traducción de los mismos. Dicha traducción está en manos de Klietmann, encerrada en una caja fuerte que tiene en su casa. Si se le piden las traducciones, Klietmann dará una selección escogida. En ellos no se encontrarán más que cartas dirigidas a la administración por asuntos sin importancia, cuentas, escrituras de propiedad, etc. Nada que sugiera cómo era la vida de los primeros cristianos o que mencione la ***Penúltima Verdad***. Si se le piden todas las traducciones alegará que aún no tiene terminado el trabajo y por tanto no puede acceder a la petición. Siempre se mostrará amable y deseoso de colaborar en lo posible.

Cualquier injerencia con el tema de los manuscritos pondrá en alerta a Klietmann. Éste vigilará los avances de los PJs lo más cerca que sea posible, aunque de forma sutil. Es posible que envíe a sus hombres para seguirles de forma discreta. Si ve que se acercan demasiado a la verdad, no dudará en quitarlos de la circulación, pero no recurrirá a la violencia a menos de que sea absolutamente necesario. Preferirá métodos más indirectos, como que la policía les detenga por algún supuesto delito. Hay que tener en cuenta que con sus influencias tiene mucha flexibilidad en estas cosas[1].

La Universidad

En ella se puede contactar con los profesores que conocieron a Gould. Las opiniones van desde la más sincera admiración hasta el desdén más absoluto. De hecho las opiniones dependen en parte de las ideas políticas de la persona en cuestión. Los conservadores, monárquicos, etc., estaban en contra de Gould y sus ideas, considerándolo como un *sucio judío* (sic). Cualquier muestra de favoritismo por sus ideas o por su persona es tomada como una señal de activismo revolucionario. O, peor aún, de masón. La influencia de la Iglesia Católica en la Alta Sociedad es grande. Pero no hay que olvidar la crisis de ideas que se vive en esta época. Las ideologías se extreman. Es difícil mantenerse en un término medio, o se es o no se es. De hecho, en la calle la Iglesia ha perdido mucho de su poder. En las grandes ciudades hay mucho anticlerical y esto se manifiesta también en la Universidad. Es una guerra abierta y el campus un "campo de batalla" dialéctico.

Los PJs habrán de tener cuidado, ya que sus reputaciones podrían peligrar. Esto tendría serias consecuencias en su vida social y laboral. Aparte, las autoridades pueden recibir un *informe* de las personas consideradas como revolucionarias. No hay que olvidar que el régimen tiene espías y confidentes en la universidad, como en muchos otros sitios. En último extremo, los PJs pueden ser "interrogados" por un agente de policía sobre sus supuestas vinculaciones con grupos, anarquistas, comunistas, etc. Si la cosa se va de madre, hasta podrían ser arrestados acusados de actividades revolucionarias anti-gubernamentales.

Los manuscritos se hallan en los sótanos de la Universidad, en una habitación cerrada con llave. Aparte del bedel de la puerta no hay más vigilantes nocturnos ni sistemas de seguridad. Por ello, la obtención de los manuscritos puede ser relativamente fácil, pero Klietmann se ha llevado los más antiguos a su casa. Esto es evidente, ya que hay un listado con referencias de todos los manuscritos (que en teoría sólo puede consultar Klietmann). De todas formas se puede conseguir el pequeño manuscrito que escondió el Dr. Amat si se sabe donde está.

El lugar del crimen

Hay que tener en cuenta que han pasado varios días. Por si eso fuera poco, ha llovido los dos últimos días, borrando huellas y estropeando pistas. Si los PJs investigan el lugar por donde cayó el profesor verán que la barandilla está rota en un punto determinado. Aquí tropezó Gould en su huida desesperada, rompiéndola con el impulso de su carrera desde la puerta de la iglesia que intentaba forzar hasta la barandilla en dirección opuesta a sus perseguidores, que venían del lado de la carretera. El cuerpo se precipitó 40 metros en caída libre y luego fue rodando otros 20 hasta estrellarse contra una roca rodeada de arbustos. Fue encontrado por los primeros turistas que ascendieron al monasterio por la mañana del lunes, ya que quedó a la vista desde el camino. Éstos se lo comunicaron al monje cuidador del monasterio, que rápidamente avisó a la policía. Evidentemente, el cuerpo ya había sido registrado por los hombres de Klietmann, que le quitaron las llaves. También se llevaron las herramientas que llevaba Gould para forzar la puerta de la Iglesia.

Las pesquisas de la policía determinaron que la caída probablemente fue un accidente. Las únicas cosas que no cuadraban eran:

a) Que el cuidador del monasterio había oído unos gritos sobre las tres de la madrugada, aunque cuando fue a ver que pasaba no vio a nadie.

b) Que el cuarto del Gould en el hostal parecía haber sido registrado. Pero también podía ser que fuera una persona muy desordenada. Si los investigadores preguntan sobre este punto a personas que conocieron a Gould les dirán que era muy limpio y ordenado.

---

[1] **Nota para el Guardián de los Arcanos:** Si los PJs encuentran la Penúltima Verdad, la lectura del pergamino 1 y del pequeño manuscrito que se llevó Gould habría de darles la idea de que hay algo oculto en el monte Sinaí, y que ese objeto es la llave para encontrarlo. Si no llegan a esa conclusión el Guardián puede hacer que hagan una tirada de Idea para que se les ocurra.

[2] **Nota para el Guardián de los Arcanos:** El manuscrito de Damasco fue descubierto en 1896 en el desván de una vieja sinagoga en El Cairo por el profesor Solomon Schecter. Contiene información que se puede interpretar en el sentido que convenía al profesor Gould.

LA LIBRETA DE NOTAS:

La libreta de notas del profesor se encuentra en pésimo estado debido a la lluvia. Las anotaciones están semiborradas y algunas están en hebreo. De todas formas se pueden distinguir algunos párrafos. Vamos a darlos por orden cronológico:

- "... he de consultar la copia que tiene la universidad del Manuscrito de Damasco2. Creo que puede aportar mucha luz sobre el asunto..."
- "... el Dr Amat me ha invitado a dar una conferencia. Es muy amable de su parte y espero no defraudarle..."
- "... la tentación es demasiado grande, el tema no puede ser otro que la obra de mi vida. Las revelaciones del primer manuscrito cuadran perfectamente con mis estudios anteriores."
- "... la verdad no gusta a los creyentes. No podrán aceptar nunca al Jesús histórico..."
- "... el tal Klietmann parece una persona muy amable pero no me fío. Prefiero no confesarle todos mis descubrimientos"
- "... como me temía se han librado de mí. El único en el que puedo confiar es el doctor Amat, pero prefiero no involucrarle innecesariamente. De todas formas lo he decidido. Iré hasta el escondite y veré de encontrar la reliquia..."

A primera hora de la mañana del lunes uno de los hombres de Klietmann (Fritz, un tipo alto, rubio y de ojos azules) alquiló una habitación. En un descuido consiguió entrar en la de Gould, donde registró todo lo que quiso llevándose su copia de la traducción y las anotaciones que consideró interesantes. No encontró ninguna referencia relativa a la localización de la reliquia.

Si se investiga a fondo la zona donde rebotó el cuerpo al caer, se encontrará la libreta de notas del profesor. La tenía en la mano cuando cayó y no fue encontrada por los sicarios del alemán, ya que estos buscaron en el cadáver y sus alrededores, 20 metros más abajo. De todas formas la policía está a punto de cerrar el caso, ya catalogado como simple accidente.

Klietmann ataca

El alemán llega a la conclusión de que el manuscrito lo debe haber escondido alguien. No cree que haya sido Gould ya que no tuvo prácticamente tiempo, y no envió ninguna carta o paquete durante los últimos días. La única posibilidad que le queda es que lo tenga Amat escondido en algún sitio. Ya ha registrado su despacho y su casa, aprovechando la volubilidad de su mujer. Esto ha despertado las suspicacias de David Yarza, que se dedica a espiar los actos de Klietmann.

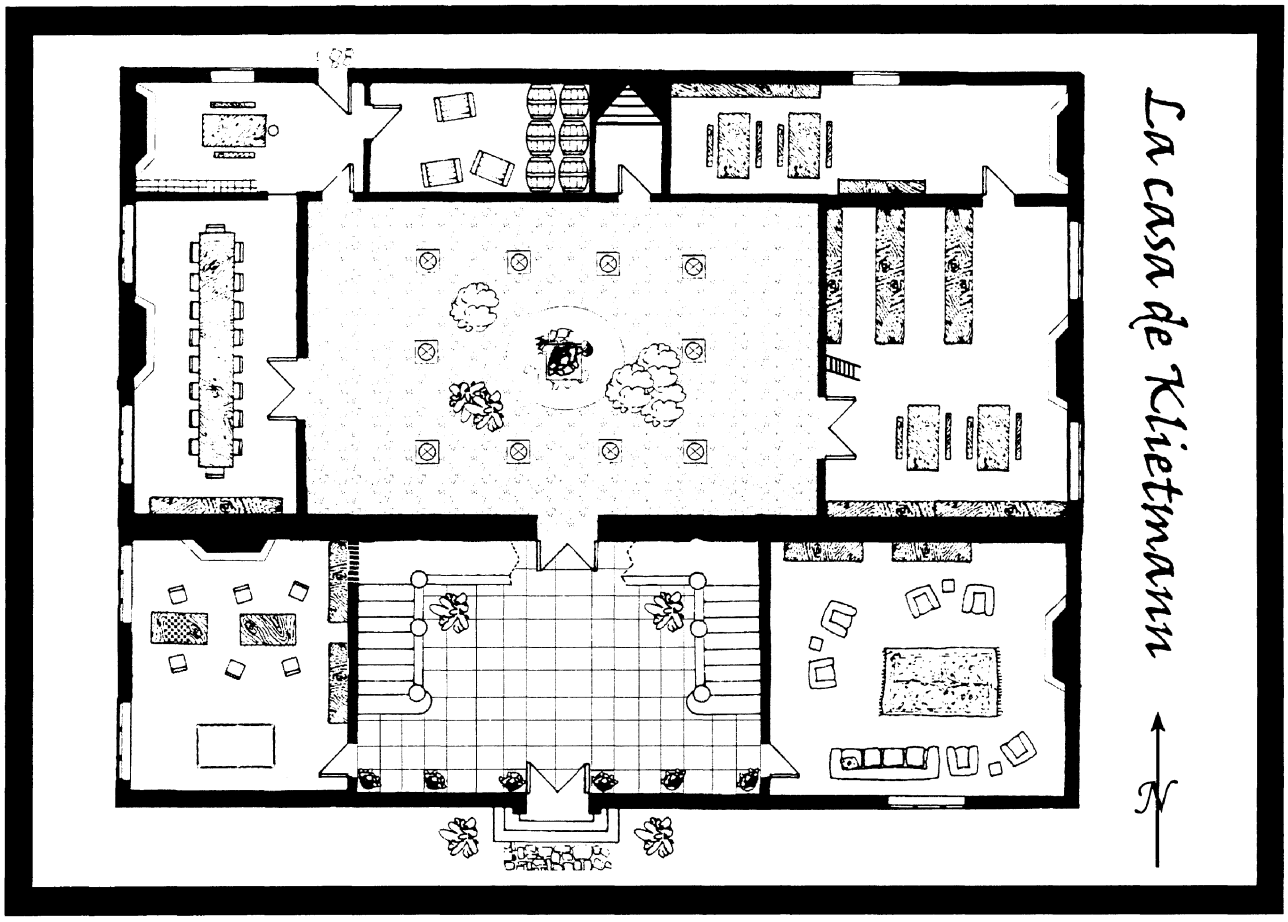
El martes, 9 de Marzo, Yarza hace una incursión nocturna en la casa de Klietmann y, como era de preveer, es capturado. Pero antes de ser atrapado ha tenido tiempo de ver entrar al alemán junto con algunos de los manuscritos en la casa y, por si fuera poco, en su estupidez pretenciosa no se le ocurre otra cosa que alardear de que hundirá la carrera del profesor Klietmann (mientras es retenido por los fuertes brazos de los sicarios de éste). La cosa esta clara: Yarza ha ***visto demasiado*** y ha de ser ***eliminado***. Esto precipita los planes de Klietmann. Sabe que Yarza es el amante de la mujer de Amat. Por tanto, un buen candidato para ser acusado de su muerte no es otro que el pobre doctor. Así que manda llevar a su prisionero a la sala de torturas del sótano, donde le obligan a fuerza de golpes a escribir una carta dirigida al Dr. Amat. En ella le cita a las 10 de la mañana en el dolmen de La Roca (un páramo solitario) para hablar de un asunto urgente y privado que no tiene espera. Luego le encierran en una de las celdas.

Por la mañana hace enviar la nota al Dr Amat mediante un mensajero desde una oficina de correos. Si hay algún PJ junto a Amat cuando reciba la carta puede ser que quiera acompañarle. En ese caso el Dr se opondrá alegando que el asunto parece ser privado. De todas formas puede ser que los PJss le sigan sin que se dé cuenta.

El Dolmen de La Roca está en una colina, en medio de un bosque cercano a la carretera que va de Barcelona a La Roca. Cuando llegue, Amat se encontrará con Fritz acompañado de José, que dirá venir de parte de David. Le pedirá que le acompañe hasta el lugar en que se encuentra. Ante la negativa de Amat (al cual le parecerá muy raro todo esto) le amenazará con una pistola y le obligará a acompañarle hasta el coche que está aparcado al pie de la carretera, con Mario al volante. Si nada lo impide le llevará a la casa de Klietmann. Allí será debidamente interrogado: golpes, amenazas de matar a su mujer y drogas que dobleguen su voluntad. Al final, evidentemente, confesará donde está el manuscrito.

A la una de la madrugada, después de recuperar el manuscrito, conducirán al Dr y a Yarza al pie de un acantilado cerca de la costa, donde serán arrojados a las rocas. Sus cuerpos serán encontrados por la mañana, flotando al lado de la orilla. La idea es que la policía piense que se enfrentaron y, en la lucha, cayeron al vacío...

Esperemos que las acciones de los valientes PJ eviten este fin. Si el Dr Amat es rescatado en algún momento de este episodio, contará a los PJs lo del manuscrito y donde encontrarlo.



La casa de Klietmann

Los contactos de Klietmann en Barcelona le han conseguido una casa con jardín en la costa de Salou. La casa está rodeada de un alto muro con una verja de hierro en la entrada, frente a ella pasa la carretera y, unos metros más allá, se extiende una pequeña cala con un embarcadero para barcas pequeñas. El jardín es geométrico, con bastantes árboles y muy cuidado. El edificio consta de dos pisos, una buhardilla y un sótano. Klietmann se ha traído consigo su servicio pero ha tenido que contratar una criada que supiera hablar alemán y castellano. Además hay un jardinero que venía con la casa. En total tenemos:

— **Herman Hendrich:** Mayordomo
— **Katherina Grossenmarch:** Ama de llaves
— **Anastasia Polenkova:** Cocinera
— **María Crusafont:** Criada
— **Josep Huguet:** Jardinero

Por otra parte hay dos asesinos profesionales, miembros de choque de la *Guardia Negra*. Hombres expertos en el uso de las armas y el combate cuerpo a cuerpo:

— **Fritz Vauer**
— **Otto Zimmerman**

Además, Klietmann ha recibido ayuda de organizaciones amigas españolas en forma de seis matones:

— **José, Alberto, Mario, Juan, Carlos y Jesús**.

En el jardín, Klietmann ha dejado libres a sus perros, Grass y Halt, dos rotvailer enormes perfectamente entrenados en la obediencia y el combate. Atacarán a cualquiera que no sea de la casa a menos de que vaya acompañado por Fritz, Otto, Klietmann o que éste último les indique expresamente que es amigo. Además de esta medida de seguridad, normalmente siempre hay uno de los matones de guardia, armado con un fusil, en el balcón frente la casa, donde tiene una vista perfecta del jardín y los alrededores. De noche se encienden las farolas del jardín y las luces de la casa. Por si fuera poco, el material valioso y las traducciones de los manuscritos se encuentran en el sótano, guardados dentro de una caja fuerte. La puerta de acceso al sótano es metálica, con cerradura de seguridad. La llave se guarda en uno de los cajones del despacho de Klietmann que también está cerrado.

Primer piso

1.- Gran salón de entrada. Dispone de dos escaleras a ambos lados que suben al piso superior donde el pasillo va de punta a punta separado del salón por una barandilla con pequeñas columnas formando arcos góticos. A la derecha, la puerta conduce a la sala de espera. A la izquierda al salón de juegos. En frente, pasando por debajo del pasillo superior, una gran puerta con forma de arco conduce al claustro central. Tanto el suelo como las escaleras son de mármol. Las paredes están adornadas con tapices y pequeñas estatuas que dan un aire renacentista al conjunto. Encima de la puerta de entrada hay un gran rosetón, en vidrio de mosaico con la imagen de Jesús (tipo pantocrátor) que ilumina la estancia en cálidos tonos pastel.

2.- Sala de juegos. Aquí todo el suelo está recubierto de moqueta. Hay un billar, varias mesas pequeñas; una con un tablero de ajedrez montado. En las paredes hay algunos cuadros con escenas de caza, una estantería con libros acerca de juegos tales como el ajedrez, el billar, el go, el backgammon, el póquer, etc y un armario con puertas de cristal donde se pueden ver algunos trofeos (caza, pesca, etc.). La decoración del conjunto es de estilo inglés, con madera de primera calidad, grandes ventanas con visillos y cortinas de seda. Al fondo hay una chimenea y a su derecha una estantería que disimula la entrada secreta a la escalera de caracol. En el extremo derecho de la pared norte hay una puerta que comunica con el comedor.

3.- Sala de espera. En el suelo hay una gran alfombra persa. Hay algunas butacas con mesitas bajas al lado. Las paredes están cubiertas de cuadros con escenas campestres. En la pared norte hay una pequeña estantería con revistas y novelas. La pared este está dominada por la chimenea y la sur tiene un gran ventanal que da al pórtico.

4.- Claustro central. El patio central está rodeado de un pasillo porticado con pequeñas columnas de mármol que forman arcos ojivales. En el centro hay una fuente con una pequeña isla de roca musgosa rodeada de agua. En el estanque se pueden ver peces de colores. Encima de las rocas hay una estatua de San Jorge matando al Dragón. De la herida del Dragón, donde la lanza de San Jorge penetra en el cuerpo, sale un chorro de agua que cae deslizándose por encima de las rocas hasta alcanzar el estanque. El suelo es de gravilla con algunos círculos de tierra donde crecen árboles frutales y hay enredaderas encima de las columnas del pórtico subiendo hasta el piso superior. Por encima del pasillo que rodea al patio, se halla el del piso superior, también porticado, con grandes ventanas ojivales que dan al interior. El techo es una gran claraboya con ventanas abatibles que se pueden abrir accionando un mecanismo disimulado en una de las columnas. La puerta de la pared Oeste da al comedor y la de la pared Este a la biblioteca. En la pared Norte hay dos puertas más pequeñas que conducen a la cocina y al pasillo posterior respectivamente.

5.- Comedor. Gran sala con una inmensa mesa rectangular rodeada de sillas tapizadas. Hay dos ventanales flanqueando la chimenea central en la pared Oeste. Un gran armario de puertas acristaladas cubre la pared Sur, dejando un espacio para la puerta que comunica con la sala de juegos. En su interior hay piezas de vajilla, copas, etc. Todo de porcelana, plata y oro. En el extremo Oeste hay una puerta secreta, disimulada en la estantería, que conduce a la escalera interior. La pared Norte tiene una pequeña ventana con panel deslizante que comunica con la cocina y que se utiliza para pasar los platos al criado que sirve la comida.

6.- Biblioteca. Se trata de una gran sala de dos pisos de altura con las paredes cubiertas de estanterías de madera que llegan hasta el techo. Hay una estrecha plataforma de madera, con pequeñas columnas de soporte, que se extiende a lo largo de las cuatro paredes formando un pasillo elevado a la altura del segundo piso. De hecho hay una puerta a la altura del piso superior que da al pasillo elevado del claustro central. En el centro de la sala hay varias mesas atiborradas de libros y libretas abiertas. En un rincón se puede ver una bola del mundo hecha de madera en cuyo interior hay una botella labrada en vidrio de Bohemia llena de jerez y unos vasos pequeños a juego. El suelo es de madera y en la pared Este hay una chimenea flanqueada por dos grandes ventanales. La pared Oeste tiene una puerta que comunica con el claustro y la Norte otra que comunica con la sala de estudio. Todo el conjunto es muy acogedor, el tipo de lugar tranquilo y silencioso donde gusta leer o estudiar.

7.- Cocina. Típica cocina preparada para grandes comidas y banquetes. Esta surtida de todo lo necesario. El horno está integrado en la chimenea de la pared Oeste. Hay una puerta en la pared Norte que da al jardín, otra en la pared Este que da a la despensa y una más en la pared Sur que da al claustro.

8.- Despensa. Habitación repleta de estantes, armarios y cajones.

9.- Pasillo posterior. Pequeño pasillo que va desde el claustro hasta la pared posterior de la casa. Hay una escalera que conduce al sótano.

10.- Sala de estudio. Como una prolongación de la biblioteca, esta sala también tiene alguna estantería y dos grandes mesas, con sillas tapizadas. En un pequeño armario hay lupas, tijeras, lápices, reglas, etc. La pared Este tiene una chimenea y la Norte un gran ventanal.

Segundo Piso

1.- Despacho. Las paredes están forradas de madera y en el suelo hay una gran alfombra. La mesa de despacho es grande y sorprendentemente vacía, sus cajones están cerrados con llave. El primer cajón guarda documentos relativos a la Guardia Negra (carnets, salvoconductos, etc) en el segundo la llave del sótano junto con una lista de los manuscritos con una pequeña reseña de su contenido. En el último, una pistola automática calibre 38 cargada y una cajita de 25 balas. Hay varias estanterías llenas de libros técnicos. En la pared Oeste tenemos la chimenea y, a su derecha, un armario que en realidad es la entrada a la escalera interior.

2.- Dormitorios. Todos tienen una gran cama de matrimonio con dosel y un armario lleno de ropa de cama. Adyacentes hay habitaciones con baño, todo en mármol. El único ocupado es el de Klietmann. En ese dormitorio hay un pequeño armario en la pared Sur que en realidad es una entrada a la escalera de caracol interior.

Sótano

1.- Pasillo. La escalera que baja desde el primer piso da a un pasillo pobremente iluminado. Hay humedad y la temperatura es un poco baja.

2.- Celdas de reclusión. Todas tienen un pequeño tragaluz por el que no cabe una persona, una cama, una silla y un pequeño lavabo en un extremo. La puerta es de roble forrado de hierro, con una cerradura de llave grande.

3.- Sala de guardia. Pequeña habitación con una mesa circular, cuatro sillas y un armario cerrado con llave donde se guardan 4 fusiles y 2 pistolas.

4.- Dormitorios. Sencillos, con literas dobles, taquillas, una pequeña mesa y sillas. Hay camas para ocho personas (cuatro literas dobles).

5.- Sala de torturas. Gran habitación llena de jaulas, potro de torturas, sillas con abrazaderas conectadas a un pequeño generador eléctrico, etc (a gusto del Guardián).

6.- Sala de estudio. Esta sala está dedicada al estudio de pergaminos. Hay varias mesas grandes, un ventilador de aire, un sistema de calefacción graduado para mantener una temperatura concreta, desecadores contra la humedad, etc. En las paredes hay grandes estantes de madera cerrados conteniendo algunos manuscritos (los más conflictivos).

7.- Almacén. Aquí se guardan toda clase de cosas. Más parece un trastero que otra cosa. Oculta tras una estantería hay una puerta que da a un túnel. Este túnel desemboca en el mar cerca de la playa frente a la casa, oculto por la pared rocosa cubierta de arbustos.

8.- Bodega. Hay cuatro grandes barricas y varias hileras de estantes para botellas llenos. Los vinos son de primera calidad.

9.- Generador. El generador se pone en marcha cuando falla el suministro eléctrico. Hay varios barriles con gasolina.

El Santuario de Queralt

Construido en el siglo XIV, fue reedificado en el XVII. Se halla situado en la Sierra de Queralt, donde tiene una vista panorámica de todo el valle. El camino de acceso serpentea por la ladera boscosa hasta llegar a una gran explanada. Allí encontramos una Iglesia a la derecha, la barandilla que nos separa del precipicio a la izquierda y el camino que continúa al frente. Si seguimos éste camino llegaremos a unas escaleras que suben al Santuario donde se guarda la imagen de la Virgen, una talla policromada del siglo XIV.

Al fondo de la Iglesia, a ambos lados del altar, se encuentran sendos pilares circulares que sirven de púlpito. En su parte frontal, como si fuera un aplique, hay una piedra circular en forma de plato, de unos 30 cm de diámetro, con un bajorrelieve. El de la izquierda representa un árbol y el de la derecha el águila, símbolo de Berga. Leyendo el manuscrito se puede interpretar que detrás de la piedra del árbol debe estar la ***Penúltima Verdad***. Si los PJs separan la piedra del pilar, encontrarán un hueco y en él una diadema perfectamente conservada... Y una pequeña ánfora conteniendo un aceite rojo y oscuro.

La diadema esta hecha de una aleación que no es demasiado común. Un estudio posterior en un laboratorio demostrará que se trata de una aleación de platino y oro (oro blanco). En el centro de la diadema hay engarzado lo que parece una piedra preciosa de color azul. La unión de la piedra y el metal es tan íntima que cualquier experto dirá que es imposible de hacer con las técnicas actuales y mucho menos con las del siglo I después de Cristo. En el lado interior, la que da a la frente, hay unas inscripciones y dibujos imposibles de descifrar. Los dibujos son geométricos y las inscripciones son puntos formando agrupaciones que no parecen tener sentido.

Con un éxito especial en Historia o Arqueología se puede deducir que el aceite es de bálsamo. Ésta planta está extinta y el aceite es el que se utilizaba para ungir a los reyes judíos. Si se aplica el aceite en la frente y se coloca la diadema en presencia de luz solar, el portador recibirá una intuición que le empujará a dirigirse hacia una dirección determinada (esta dirección es la del templo oculto en la montaña del Sinaí). Además mejorará su capacidad visual, viendo con detalles y a voluntad cosas que se hallen a kilómetros de distancia. De hecho podrá ver cosas invisibles (aunque no será consciente de que sean invisibles). Pero esto tiene un precio: llevar activa la diadema produce fatiga mental y dolor de cabeza gradual. Al cabo de unos minutos el portador se verá obligado a pasar tiradas de Poder cada minuto o quitarse la diadema de la frente. Una vez fuera, sentirá un alivio inmediato y la persona se recuperará rápidamente. (En términos de juego, con el sistema D20, adquirirá las dotes psíquicas de ***Segunda Visión*** y ***Visión remota*** mientras lleve puesta la diadema).

NOTA PARA EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS:

Es interesante que Klietmann sobreviva. Si las cosas se ponen feas huirá. El Guardián habría de tener preparada una ruta de escape y no arriesgar al alemán innecesariamente. Las rutas de escape pueden ser:

- *Una barca a motor en la cala que hay frente a la casa*
- *Un coche deportivo oculto en un cobertizo en la parte de atrás del jardín*
- *El túnel del sótano que conduce a la cala puede combinarse con la barca a motor.*

Nota para el Guardián: Las inscripciones son una especie de circuito integrado. La joya es un receptor de luz solar. Con esa fuente de energía el aparato puede funcionar. El aceite hace posible una unión adecuada entre los nodos del circuito y ciertos puntos del cerebro. Ningún otro aceite funciona ya que el aparato está preparado para la densidad y composición especial de ése en concreto.

La Veu de Catalunya 1930

AÑO NUEVO EN PALACIO

Madrid, 3 de Enero

Ha empezado el año. El 2 de enero se celebra en el gran comedor del Palacio el tradicional banquete de Año Nuevo, ofrecido por los Reyes al Cuerpo diplomático. Don Alfonso XIII, con uniforme de almirante, de gala, da el brazo a su hija, la Infanta Beatriz; el Infante Don Jaime, a la Reina; el Infante Don Juan, a su hermana la Infanta Cristina (...)

La mesa (en la que hay ciento cuatro puestos) está adornada con orquídeas y claveles rojos. Durante el banquete (consomé y crema, filetes de lenguado, pularda asada, sorbetes, vinos españoles...) la Banda de Alabarderos toca música de Wagner, Tchaikovski, Borodin, Rimsky-Korsakoff, Albéniz y Torregrosa.

Después del banquete, el Rey, con los Infantes y con los demás invitados, pasa al salón de columnas, donde conversa con los embajadores y los jefes de Misión. Y la Reina Doña Victoria, con sus hijas y las damas que han asistido a la comida, se traslada al salón de Carlos III. Hay más tarde recepción en el Salón del Trono. Agregados militares, navales y civiles, con sus esposas, asisten al acto. Finalmente, todos los invitados disfrutan de un concierto.

FRACASA EL INTENTO DE PROCLAMAR LA REPÚBLICA

Madrid, 20 de Diciembre

El Gobierno ha dado por sofocado el movimiento que pretendía derrocar la Monarquía y reinstaurar la República. Según parece, un Comité revolucionario, desde Madrid, llevaba algún tiempo preparando el complot. La fecha prevista para el alzamiento y proclamación de la república se fijó en un principio el 12 de Diciembre, retrasándolo a última hora al 15. Ignorantes de ello, las tropas implicadas en la conjura se sublevaron en Jaca el día 12, proclamando el estado de excepción y marchando luego sobre Zaragoza. Los sublevados, no obstante, fueron cercados y derrotados por tropas leales al gobierno. Su fracaso desconcertó a los otros implicados, muchos de los cuales se dieron a la fuga. El día 15, solamente se realizó un golpe de mano simbólico: el general Queipo Llano y el Comandante Ramón Franco ocuparon con un reducido grupo de hombres el aeródromo de Cuatro Vientos, lanzaron algunas octavillas revolucionarias y huyeron a continuación a Portugal.

Entre los implicados en esta conjura republicana hay nombres tan conocidos en el mundo de la política como Casares Quiroga, Alcalá Zamora, Miguel Maura, Largo Caballero, Azaña, Lerroux, Indalecio Prieto, Martínez Barrio... Esperemos que, una vez parados los pies a los republicanos, el país siga en monárquica tranquilidad...

Nueva Huelga Universitaria

Madrid, 21 de Enero

La Federación Universitaria Escolar, órgano en el que están organizados políticamente los estudiantes universitarios, ha presentado una demanda exigiendo la libertad del joven Antonio María Sert, desterrado de nuestro país a raíz de los tumultos estudiantiles de Marzo del año pasado, así como el reintegro a sus cátedras de determinados profesores que por motivos políticos han renunciado a ellas. Ante la negativa de ser siquiera escuchados, los tumultuosos estudiantes se han declarado nuevamente en huelga.

Efectos del alcohol

Cádiz, 2 de Marzo

Un extranjero llamado Klauss Vogler, de ocupación marinero, protagonizó ayer un lamentable espectáculo en el cuartelillo cercano al puerto. En un evidente estado de embriaguez, divirtió a los agentes del orden con absurdas historias acerca de un presunto crimen sucedido ante sus ojos. Parece ser que creyó ver cómo unas criaturas de aspecto grotescamente humano saltaban al agua arrastrando junto a sí a un hombre que se debatía débilmente, cómo si estuviera enfermo o drogado. Evidentemente, toda la historia resultó ser falsa, como se demostró después de las oportunas pesquisas oficiales. ¡Una prueba más de los nocivos efectos del alcohol!

Inauguración de la línea aérea Madrid-Barcelona

Madrid, 16 de Marzo

Hoy ha tenido lugar en el aeropuerto de Barajas la inauguración de la línea aérea Madrid-Barcelona. La compañía aérea CLASSA (fusión de las compañías CETA, IBERIA y UNIÓN AÉREA) ha puesto en servicio cinco aviones Junker "Poseidón", con los que puede realizar hasta tres vuelos diarios si el tiempo lo permite y el flujo de pasajeros lo requiere.

EL GENERAL PRIMO DE RIVERA HA DIMITIDO

Madrid, 28 de Enero

Como nuestros lectores recordarán, el domingo pasado el General Primo de Rivera publicó en todos los periódicos una nota de obligada inserción, en la que se dirigía a los Altos Mandos del ejército interrogándoles sobre si aún podía contar con su apoyo, tras los descalabros políticos sufridos por su mandato en los últimos tiempos. Al serle la respuesta negativa, esta mañana ha presentado su dimisión al Rey.

Se ha formado un gobierno provisional bajo el mando del general Berenguer. Primo de Rivera se ha autoexilado a Francia.



DENUNCIA DE UN MÉDICO PSIQUIATRA

Santiago de Compostela, 20 de Octubre

El eminente médico psiquiatra don Pérez López-Villamil, recién nombrado médico del sanatorio de Conjo (Galicia) ha denunciado a la prensa la existencia en dicho centro de "enfermos tatuados con números, de tal forma que cada número es un enfermo, 400 enfermos en total. Algunos años se han producido hasta 300 defunciones por falta de alimentos en condiciones, mientras que el Sanatorio de Conjo es uno de los negocios más rentables (gracias a las donaciones y las subvenciones estatales) de la Mitra Compostelana".

El Obispo de Santiago se ha negado a hacer ningún tipo de declaración. Por fuentes no oficiales sabemos que don Pérez López-Villamil ha sido cesado de su cargo.

Deportes

6 de Mayo

Combate de boxeo entre el español José Gironés y el belga Verbist. Pese a los esfuerzos de su contrincante, el boxeador español ha logrado conservar su título de campeón de Europa en la categoría de peso Pluma.

16 de Septiembre

El ciclista Cañardo se ha proclamado campeón de la XII Vuelta Ciclista a Cataluña.

Bilbao, 28 de Mayo

El Athletic de Bilbao se ha proclamado campeón de Liga de Foot-ball al vencer al Real Madrid por tres goles a uno. Una muestra más de la superioridad vasca en este deporte anglosajón.

BICICLETAS "QUILLET" a 260 ptas, pagaderas en 20 plazos de 13 ptas. Al contado, 230 ptas.

¡Duro con ellos! Activa campaña contra los invertidos

La Coruña, 2 de Julio

Los periódicos aplauden con gran calor la activa campaña que las Autoridades lleva a cabo contra los sarasas, que forman ya una verdadera legión. Días pasados en un café de la Villa, la policía detuvo a 20 invertidos que acostumbraban reunirse allí todas las noches. Ayer, en nuestra misma ciudad, le tocó el turno a 25 sapísimos que se encontraban en un cabaret de la calle norte celebrando un "carnaval" privado... ¡todos ellos vestidos de mujer! El gobernador les ha impuesto a cada uno una multa de 500 ptas. Los que no la hagan efectiva pasarán a la cárcel, donde serán sometidos a un tratamiento intensivo contra el amariconamiento



†

16 de Marzo

Fuentes oficiales han informado la noticia de la defunción de don Miguel Primo de Rivera en la capital francesa. El general, que como recordarán nuestros lectores dimitió de sus funciones al frente del gobierno de nuestro país atendiendo a las críticas constantes que numerosos sectores de la población realizaban sobre su gestión y aún sobre su persona, se autoexiló a París, donde ha muerto de un ataque cardíaco fulminante, según parece mientras leía en un periódico noticias sobre este país al que tanto amó. R.I.P.

†

11 de Mayo

En el día de hoy es de lamentar la muerte del insigne pintor don Julio Romero de Torres, intérprete genial del alma andaluza y en especial de la fémina cordobesa, ciudad que tanto amó, donde nació, vivió, pintó y murió.

†

26 de Julio

Ha muerto en su domicilio de Barcelona el escritor catalán Narcis Oller y Moragas. Sus obras, escritas en un estilo recio y exquisito, reflejan como nadie las costumbres populares catalanas.

Segunda parte: La última verdad

Consideraciones previas

Hay dos fuentes de pistas que señalan el lugar donde se halla la *Última Verdad*: las menciones a la Montaña Sagrada o las intuiciones del portador de la diadema. De todas formas todo se centra en la obtención del pequeño manuscrito en la primera parte. Si el que lo encuentra es Klietmann, éste conseguirá la reliquia y lo preparará todo para trasladarse a Egipto. Los Investigadores pueden seguirlo para averiguar sus planes. Si por el contrario son los PJs los que encuentran la reliquia, será Klietmann el que a su vez los seguirá discretamente. Si el alemán ha muerto, la *Guardia Negra* enviará a otro de sus miembros (el coronel Genestaff, por ejemplo), que seguirá los movimientos de los PJs. Si nadie encuentra el manuscrito éste aparecerá un mes después, ya que Klietmann seguirá con la segunda prioridad en su agenda: robar los manuscritos peligrosos y provocar un incendio en la sección para ocultar el robo. En este incendio puede ser que se queme el manuscrito (a decisión del Guardián, si ya está harto de que los investigadores metan la pata una y otra vez). Si no se quema será encontrado por los equipos de recuperación de material que se organizarán tras el incendio. El manuscrito pasará entonces a cargo del catedrático de lenguas muertas (Amat o su sustituto) con lo que podríamos tener una continuación en caso de haber llegado a un callejón sin salida.

Klietmann aprovechará la tapadera de la universidad de Berlín fingiendo querer organizar una expedición arqueológica en el monte Sinaí. Es de suponer que los PJs harán lo propio o algo por el estilo ya que han de acceder a una zona desértica a varios días de viaje. Hay que tener en cuenta que las autoridades inglesas exigen una motivación convincente para transitar por esos lugares (más allá de las ciudades occidentalizadas) ya que son sitios peligrosos para los europeos. Otras motivaciones (aparte de la expedición arqueológica) pueden ser:

— **Estudios geológicos, geográficos, étnicos, etc.** Habrían de contar con el apoyo de alguna institución académica. La Universidad de Barcelona podría ser una opción válida.

— **Periodismo**. Habrían de tener alguna acreditación de prensa. Si uno de los PJs es periodista puede tener una.

— **Deporte**. Habrían de estar afiliados a alguna organización deportiva. El Centre Excursionista de Catalunya podría valer.

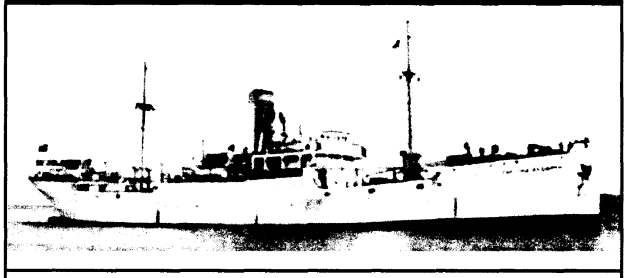
— **Comercio...** Pero habrían de tener algún material para comerciar y los permisos de aduanas correspondientes. También pueden pasar por representantes de alguna empresa o especialistas en objetos de arte. Los comerciantes de objetos antiguos o anticuarios son especialmente vigilados.

— **Turismo.** Tiene el inconveniente de que es muy raro contratar porteadores y equipo de excavación. Si se opta por esta alternativa y contratan servicios de excavación de forma pública, la policía deducirá que intentan excavar sin permiso (lo cual sería cierto) y realizará una vigilancia más o menos sutil con el fin de arrestarles cuando tenga pruebas suficientes.

Cualquiera que sea la motivación habrán de preparar el viaje con algo de tiempo. Para conseguir los papeles necesarios de la Universidad se tarda 1D3 semanas. Los permisos de comercio tardan 1D4 semanas. Un crítico en Crédito / ***Diplomacia*** o similar puede reducir el tiempo a 1 semana (el mínimo requerido). Por otra parte las salidas de barcos no son muy frecuentes, aunque hay varias compañías.

Para saber cuanto falta para que salga el barco de la Compañía Transmediterránea en el momento de iniciar el papeleo habrá que tirar 4D6. Para saber cuando pasa un barco por Marsella tirar 1D6 si su periodicidad es semanal o 4D6 si es mensual para todas las compañías posibles. Si se pierde la posibilidad de coger un barco, la disponibilidad del siguiente es la que corresponde a su periodicidad. Tirar también la disponibilidad de billetes: primera clase 80%, segunda clase 40%, tercera clase 20%. El querer ir rápido y coger el barco que sale antes puede suponer ir primero a Marsella. En ese caso se sumara un día más a la duración del viaje que es el tiempo que se tarda en ir a Marsella en tren. Consultar el cuadro adjunto para más información.

INFORMACIÓN DE VIAJE
BARCELONA - PORT SAID



— **Tiempo medio de viaje desde Barcelona hasta Port Said:** 7 días.

- Precio medio en primera clase: 750 ptas
- Precio medio es segunda clase: 500 ptas
- Precio medio en tercera clase : 250 ptas

— **Compañías que cubren el servicio Barcelona-Marsella-Port Said:**
Transmediterránea(Mensual).

— **Compañías que cubren el servicio Londres-Gibraltar-Marsella-Port Said en orden descendente de lujo y coste:**
Pacific and Orient Line (Semanal)
Orient Line (Semanal)
British India Steam Navigation (Mensual)
Union Castle Line (Mensual)

— **Compañías que cubren el servicio Londres-Gibraltar-Marsella-Alejandría en orden descendente de lujo y coste:**
Prince Line(Cada tres semanas)

— **Compañías que cubren el servicio Nueva York-Gibraltar-Marsella-Alejandría-Port Said en orden descendente de lujo y coste:**
White Star Line(Mensual)
Ellerman & Bucknall Steamship Company(Mensual)
Fabre Line(Mensual)

— **Cambios de moneda útiles (para 1920):**
10 ptas son 1 libra egipcia (1 libra = 240 piastras)
37 ptas son 1 libra esterlina (1 libra = 240 peniques)
8 ptas son 1 dólar americano (1 dolar = 100 centavos)

El viaje en primera clase incluye la comida y la cena. Con bailes nocturnos y juegos en el casino. En cambio los de tercera clase serán afortunados si pueden ver la luz del día desde sus cabinas bajo la línea de flotación (con el ruido de los motores de fondo). Además tienen prohibido el acceso a los comedores de las plantas superiores.

Klietmann cogerá el primer barco disponible teniendo en cuenta que sus trámites duran sólo una semana. Sus pasajes serán de primera clase. Si coincide con los investigadores procurará esconderse de ellos (aunque tenga que encerrarse en su cabina durante todo el viaje). Viaja con un sólo criado y sus dos matones.

Egipto. Port Said

Port Said fue construido en 1859 y es el punto de entrada al Canal de Suez. Es una ciudad artificial donde lo que priva son las construcciones portuarias, y que en nada se parece a las típicas ciudades egipcias. Hay representantes de todas las compañías navieras que utilizan el canal y los consulados británico y americano. Los barcos no se acercan a la costa con lo que el desembarco lo hacen una multitud de pequeñas barcas (2 a 4 piastras por persona). Los grandes hoteles ofrecen sus servicios para encargarse del equipaje que es inspeccionado en la aduana al llegar a puerto. Esta inspección es muy rigurosa. No se permiten armas de fuego ni explosivos. Las drogas están mal vistas aunque no se prohibirán hasta 1925. Las exportaciones de antigüedades no son permitidas normalmente, aunque es posible conseguir un permiso del Museo Egipcio para pequeños objetos no muy importantes. Hay que tener en cuenta que la pena por traficar es la muerte.

Mientras estén en Port Said los PJs pueden alojarse en:

— **Hotel Eastern Exchange** (de 80 a 100 piastras). Buena calidad.

— **Hotel Casino Palace** (de 60 a 150 piastras). Buena calidad, con balcones hacia el mar.

— **Hotel de la Poste** (de 70 a 90 piastras). Calidad media.

Klietmann tiene contactos en Egipto debido a sus amistades en el Vaticano y los servicios secretos alemanes. En concreto tiene el apoyo total de la Ecole Biblique de Jerusalén, que cuenta con algunos contactos académicos en el Museo Egipcio. Esta formada por eclesiásticos estudiosos del Nuevo Testamento y los orígenes del Cristianismo, y habrá sido contactada por Klietmann vía Roma para facilitarle las cosas. Por ejemplo, para conseguir los permisos necesarios de las excavaciones arqueológicas o enlentecer los trámites a otros grupos (es decir, los investigadores). Si los PJs quieren organizar una expedición arqueológica o algo por el estilo, habrán de pedir los correspondientes permisos y salvoconductos a las autoridades inglesas. Los contactos de la Ecole Biblique en la administración procurarán que dichos permisos no sean concedidos o que los trámites sean muy lentos. Si los PJs cuentan con influencias que se puedan aplicar pueden acelerarlos, y además tienen la posibilidad de recurrir a los consabidos sobornos. En todo caso la duración del papeleo vendrá dada por una tirada de Crédito según:

— **Éxito normal:** 3 días + retraso - influencias - sobornos
— **Éxito crítico:** 1 día + retraso - influencias - sobornos
— **Fallo normal:** 6 días + retraso - influencias - sobornos
— **Fallo crítico:** ¡Permiso denegado!

— **Retraso:** Es el resultado de la tirada de 1D3 días debido a las acciones de la Ecole Biblique.

— **Influencias:** Dan 1, 2 o 3 días según el nivel de la influencia. Un día supone una influencia a nivel académico que se consigue si traen las credenciales de la Universidad de Barcelona (por ejemplo). Dos, una influencia a nivel político. Tres supone que el gobernador o un alto cargo del gobierno inglés está de su lado. Es posible que los PJs se entrevisten con alguno de estos cargos y le caigan muy bien (si la cosa va mal la influencia puede ser negativa). También pueden entrevistarse con el embajador francés o el cónsul español. También pueden pedir la colaboración de las autoridades árabes a cambio de algún objeto, dinero u información de interés para éstos. Las influencias no son acumulables.

— **Sobornos:** Se pagan 100$ a algún funcionario menor y se reduce la espera en un día. Se puede hacer otro soborno al día siguiente.

Klietmann consigue el permiso en un día debido a sus contactos en la administración a nivel político a través del Museo Egipcio. Si sabe que los PJs están allí, utilizará los contactos de sus amigos del servicio de inteligencia alemán en los bajos fondos para difundir el rumor de que el grupo quiere hacer exploraciones en el Templo de Salomón que está bajo la Mezquita de la Roca. Esto es un sacrilegio para todos los musulmanes. Si los PJs no hacen algo para desmentir rápidamente el rumor, el clima de hostilidad de los egipcios contra los PJs irá en crescendo hasta llegar al punto de la agresión física (20% acumulado por día). Si se produce agresión hay un 25% (acumulado por día) de revuelta. Si ésta se produce, el ejército inglés interven-

Al final de la primera guerra mundial (la Gran Guerra), los ingleses olvidaron convenientemente sus promesas hechas a los egipcios, volviendo a gobernar el país como una colonia de África. Evidentemente los egipcios no estaban muy contentos con este estado de cosas y el clima de hostilidad anti-inglés (y, por similitud, anti-extranjero) fue creciendo. El jefe de los disidentes era Saad Zaghlul Pasha, ministro del gobierno entre 1906-1913 cuando fue elegido miembro de la Asamblea Nacional. Al final de la guerra empezó a luchar por la auto-determinación egipcia y fue exiliado en 1919 a causa de las manifestaciones y violencia anti-británica de sus seguidores. Pero las manifestaciones siguieron durante 1920 en que varios ministros pro-británicos, oficiales y soldados fueron víctimas de atentados terroristas. Se asesinaba también a los turistas y el ritmo de muertes llegó hasta el punto de uno o dos mensuales. Este estado de cosas hacía aconsejar a todos los europeos de que se mantuvieran dentro de sus hoteles, que estaban vigilados por guardias armados. El clímax llegó en Mayo de 1921 con una violenta revuelta en Alejandría que tuvo que ser sofocada por el ejército.

Aunque el clima no era bueno no hay que exagerar. No es cuestión de que la gente tire piedras a los PJs nada más verlos. En general los egipcios se preocupan sólo de sus propios asuntos y ven a los turistas como presas fáciles e ingenuas de sus negocios. Para un turista los precios se multiplican por cuatro respecto del precio estándar egipcio. Pero esto no quiere decir que encuentre las cosas caras ya que, todo y así, ese precio es un 25% más económico que en su país. Y es que los precios reales están por los suelos. Eso sí, el regateo es ley de vida. De hecho si no se regatea se puede llegar a ofender al comerciante. De esta manera un precio original será de dos a cuatro veces el valor final que, en realidad, es cuatro veces más caro que el valor real (aunque barato para los baremos occidentales). Con un buen regateo se puede llegar a bajar el precio hasta el valor real, pero ha de ser cosa de crítico o similar. Esto no es extensible a todas las cosas. Los precios de los billetes de tren u hoteles es fijo pero el de un taxi, la comida, la ropa, etc. ha de ser negociado.

drá para proteger a los PJs (tardando un poco de tiempo en reaccionar). En ese caso serán expulsados de Egipto por el gobernador inglés. Si Klietmann no tiene la reliquia, puede aprovechar el tumulto de la agresión o la revuelta para conseguirla por la fuerza. Para ello tendrá hombres infiltrados entre los egipcios a los que habrá prometido una buena recompensa.

Por cada día que pase desde el inicio del rumor hay un 10% menos de posibilidades de desmentirlo. Para conseguirlo hay que entrevistarse con alguna autoridad árabe local (ver personalidades al final) y pasar una tirada de Persuasión / ***Diplomacia*** y otra de Idea / ***Sabiduría*** (se supone que han de seguir las normas de la etiqueta árabe). Esto habría que rolearlo y el Guardián tendrá que considerar los modificadores positivos y negativos a la tirada dependiendo de cómo transcurra la conversación. Una vez se haya convencido a la persona en cuestión, él habrá de hacer lo propio con su gente. Si se trata de un comerciante rico u otra persona respetada tendrá un porcentaje de 70% (más el modificador negativo si lo hubiere) de conseguirlo. Si se trata de un Jeque o alguna autoridad militar irá de 80% Por último, si se trata de una autoridad religiosa tendrá un 90%. Este intento se puede repetir una vez al día (con la penalización correspondiente y el peligro de revuelta).

Una vez conseguidos los permisos necesarios habrán de trasladarse hasta la zona. Para llegar hasta el Monte Sinaí desde Port Said hay que ir primero a Suez. Pueden hacerlo en barco a través del canal, vehículo o tren (135 piastras en primera clase, la mitad en segunda). Desde Suez se puede coger un barco hasta Tor, en el sur de la península del Sinaí, o bien ir en vehículo aunque esto último es un poco difícil debido al mal estado de las carreteras.

Una vez en Tor, el siguiente paso es contratar a un grupo de beduinos para que sirvan de exploradores y porteadores (y para evitar los chantajes de otros grupos de beduinos). Si los PJs se abstienen de contratar beduinos serán la víctima de las agresiones y bromas pesadas de éstos. Por ejemplo pueden encontrarse con que les han agujereado los odres de agua, o que uno de los camellos tiene una molestia en la pata que le hará cojear hasta que ya no pueda andar, etc. Además habrán de comprar el material y los medios de transporte sin su asesoría con lo que las negociaciones con los comerciantes árabes pueden ser de escándalo.

Con todos estos problemas puede ser que decidan pedir a las autoridades inglesas protección para el viaje. Por desgracia no recibirán otra respuesta que la de que tienen otras cosas más importantes que hacer y que si consideran peligrosa su expedición lo mejor es que la suspendan. Si insisten y pasan una tirada de Persuadir / ***Diplomacia***, Charlatanería / ***Engañar*** o Crédito, se les concederá a regañadientes una escolta de dos soldados nativos y un sargento inglés. Las influencias pueden hacer subir esto en 1D6 hombres por punto de influencia con un cabo cada 6 hombres (las influencias aquí sí son acumulables). Si el total llega a más de 12 hombres se les asignará un teniente. Todos ellos van equipados y montan un camello.

El camino hasía la Montaña Sagrada[1]

Es de esperar que Klietmann se haya adelantado unos cuantos días gracias a sus contactos y artimañas. Si tiene la joya irá directamente hacia el templo escondido. Si no, se entrevistará con uno de los líderes de la guerrilla árabe, Abdul Kemal, prometiéndoles dinero y armas a cambio de su ayuda. Su intención es preparar una emboscada a los PJs para robarles la reliquia. La zona elegida para tal fin ha de estar alejada de toda vía de comunicación transitada y relativamente cerca del monte Sinaí (aunque lejos del Monasterio de Santa Catalina). Las tropas que trae Kemal para hacer la emboscada se componen de 12 beduinos armados con fusiles robados a los ingleses (algo antiguos: *10% de que exploten*) y dagas. Kemal tiene un rifle moderno, daga y sable. Todos montan camellos aunque para la emboscada los dejarán escondidos en una cueva cercana. Klietmann lleva a sus dos hombres (si es que aún no han muerto). El equipo normal de una expedición arqueológica se quedará en el campamento beduino.

Una vez en posesión de la reliquia Klietmann no querrá saber nada de los supervivientes del grupo, dejándoselos a Kemal para que éste pida rescate por ellos (o se divierta torturándolos, le da igual). Si los PJs son capturados serán tratados con más o menos brusquedad, y si hay mujeres... bueno, ¡qué se le va a hacer! y llevados a la cueva donde esperan los camellos. Allí serán retenidos hasta que reciban rescate por ellos... a menos que consigan escapar.

Kemal acompaña a Klietmann con casi todos sus hombres, sólo deja a dos para vigilar a los PJs que permanecerán atados en el fondo de la caverna. Los PJs pueden hacer intentos por escapar utilizando su Fuerza o su Destreza, (según qué quieran hacer exactamente) multiplicados por 5, y en porcentaje. También pueden intentar probar con alguna habilidad más o menos adecuada. Se puede hacer un intento por hora. Por cada éxito normal se consigue un punto, por cada especial (20% de la habilidad) 2, y por cada crítico 4. Se supone que para desatarse se han de conseguir 10 puntos. (Evidentemente, con el sistema D20 lo anterior no se aplica, pues para ello está la habilidad específica de ***Escapismo***) Cada vez que intenten liberarse habrán de hacer una tirada por Discreción / ***Esconderse***. Si fallan, el guardia de turno (se supone que sólo uno de ellos estará atento) tendrá derecho a hacer una tirada por Descubrir / ***Avistar*** para ver que las cuerdas del PJ en cuestión se están aflojando o similar... volviéndolas a apretar, con lo que se perderán los puntos conseguidos. Para coger al guardia que esté atento por sorpresa habrán de pasar otra tirada de Discreción / ***Moverse sigilosamente*** (suponiendo que consigan desatarse).

[1] **El monte Sinaí:** El Sinaí es una península entre Egipto y Palestina, que geográficamente pertenece a Asia. Situada entre los dos brazos de la extremidad septentrional del Mar Rojo: el golfo de Suez al Oeste y el de Aqaba al Este. Se caracteriza por su falta de vegetación y pos sus elevadas montañas. Durante los primeros siglos del cristianismo vivieron numerosos monjes.

Se supone que el Monte Sinaí es el pico conocido como Yebel Musa, también llamada la Montaña de Moisés. De forma oblonga que tiene 3200 m de largo por 1600 de ancho, con una altitud media de 2000 m. En su ladera se halla el Monasterio de Santa Catalina, habitado por monjes ortodoxos griegos. Se trata de un antiguo cenobio fortificado. Posee la mejor biblioteca del mundo de manuscritos primitivos del cristianismo y en él existe una *capilla de la zarza ardiendo.* Hay una carretera en muy mal estado desde Tor hasta el monasterio.

El Templo de La Verdad[1]

Si Klietmann ha conseguido la reliquia y el aceite, se la colocará de la forma adecuada y encontrará el lugar donde estaba la entrada del Templo. Dicha entrada se encuentra a dos metros de profundidad bajo tierra. La gente de Klietmann empezará a cavar inmediatamente pero tardarán todo un día en alcanzar la puerta. Puede que los PJs lleguen para entonces. De hecho, aconsejamos al Guardián que lo haga de esta manera para dar más dramatismo a la escena. Evidentemente habrán de permanecer ocultos.

Tanto si es Klietmann el que descubre la entrada como si son los investigadores porque se han librado de él, lo que ven al apartar los últimos escombros es algo sorprendente. De entre los cascotes aparece un enorme portal, de unos cinco metros de altura, sustentado por dos columnas de mármol. La puerta es doble y de aspecto metálico con una gruesa banda alrededor gravada en la roca. La banda está llena de inscripciones en algo que parece hebreo y que una tirada de lingüística reconoce como una forma muy antigua de arameo. El contenido de las inscripciones es una serie de nombres que una tirada por Teología o Historia revelará que se trata de nombres de Ángeles. Los escombros no tocaban directamente la entrada, como si hubiera una cámara de aire entre ella y la tierra. Todo aparece en perfecto estado de conservación, como si se hubiera inaugurado ayer. Para acercarse a la puerta se ha de tener un Poder / ***Sabiduría*** de 8 o más, sino uno no se puede acercar de forma voluntaria. Si se toca el metal de la puerta sin tener la reliquia puesta se recibe una especie de descarga eléctrica que causa 1D6 puntos de daño. Si se tiene la reliquia, la puerta se abre sola. Cruzado el umbral hay unas escaleras de mármol que bajan hacia la oscuridad, la sensación es claustrofóbica ya que el túnel se estrecha y parece dirigirse hacia el fondo de la tierra. Después de avanzar unos cien metros, se empieza a vislumbrar un tenue resplandor azulado. El túnel desemboca en la estancia 1.

Estancia 1

Sala cuadrada, sin ningún adorno, con una puerta en frente. La iluminación viene del techo donde hay una gran abertura circular que da al exterior[2], a unos nueve metros de altura. Independientemente de si es de día, de noche, mediodía o tarde, el aspecto del cielo es la de una mañana de primavera, media hora antes de la salida del sol. O sea que es algo oscuro, con una luz fría y de tonos azulados. La temperatura y la humedad de la habitación es la que correspondería a una mañana fría. El aire es puro y fresco.

Primer Portal: El umbral hace una curvatura románica en lo alto bajando luego recto con dos columnas circulares a los lados. Una tupida cortina de color azul oscuro cubre la entrada de lado a lado. En la parte superior hay unas palabras en arameo antiguo grabadas en la piedra. Si se traducen dicen: ***El camino de la verdad es el camino recto.*** Hay que hacer una tirada de Poder x 5 / Tirada de ***salvación por Voluntad*** para reunir la suficiente fuerza de voluntad y pasar a través. Detrás de la cortina azul se ven los cortinajes rojizos de la estancia 2.

Estancia 2

Atravesando los cortinajes rojizos se entra en una gran sala rodeada de columnas e iluminada por una cálida luz solar, como la de un día de verano, proveniente de una abertura circular en el techo. El clima es caluroso pero muy seco (parecido al del desierto que acaban de dejar). Alrededor del centro, formando un cuadro, hay cuatro incensarios encendidos de los que surge una fina columna de humo. Todas las paredes están cubiertas de cortinajes por lo que no se puede ver ninguna puerta. El humo afecta al sistema nervioso haciendo perder el norte. Sólo con una tirada (oculta) de Poder x 1 / ***Concentración*** CD 25 se podrá reconocer la verdadera posición de las paredes. Si no, se localizará como la pared frontal la que está a mano derecha. Si vuelven a entrar a esta sala, provenientes del paraíso o del infierno, el efecto desaparecerá[3].

Paraíso: Se accede por la puerta de la derecha que da a una gruta, húmeda y musgosa, que desemboca, después de unos 100 metros, en un tupido bosque lleno de vida. El reflejo del sol se adivina entre las ramas que cubren el cielo. Los árboles son gruesos y altos, con el aspecto de tener muchos años, los animales son pacíficos e inofensivos y reina un ambiente de paz y sosiego que embarga los corazones de los investigadores. Frente a la caverna nace un pequeño camino. Avanzando por él se llega a un pequeño claro del que surgen varios senderos. En el centro hay un árbol gigantesco, lleno a rebosar de frutos parecidos a las manzanas. Se trata del Árbol de la Vida. Si alguien come alguno de sus frutos obtendrá la vida eterna... pero a cambio perderá toda la memoria y será incapaz de recordar más allá de 24 horas (aunque podrá tirar por las habilidades que tiene de forma automática y no voluntaria no tendrá capacidad de aprender nuevas cosas). Perderá todo deseo y toda ambición viéndose invadido por una paz total sin posibilidad de pensar o actuar de forma violenta. Lo único que querrá es permanecer en ese sitio para toda la eternidad. Si le obligan a salir por la fuerza intentará volver durante el resto de su vida (que puede ser muy larga ya que no envejece).

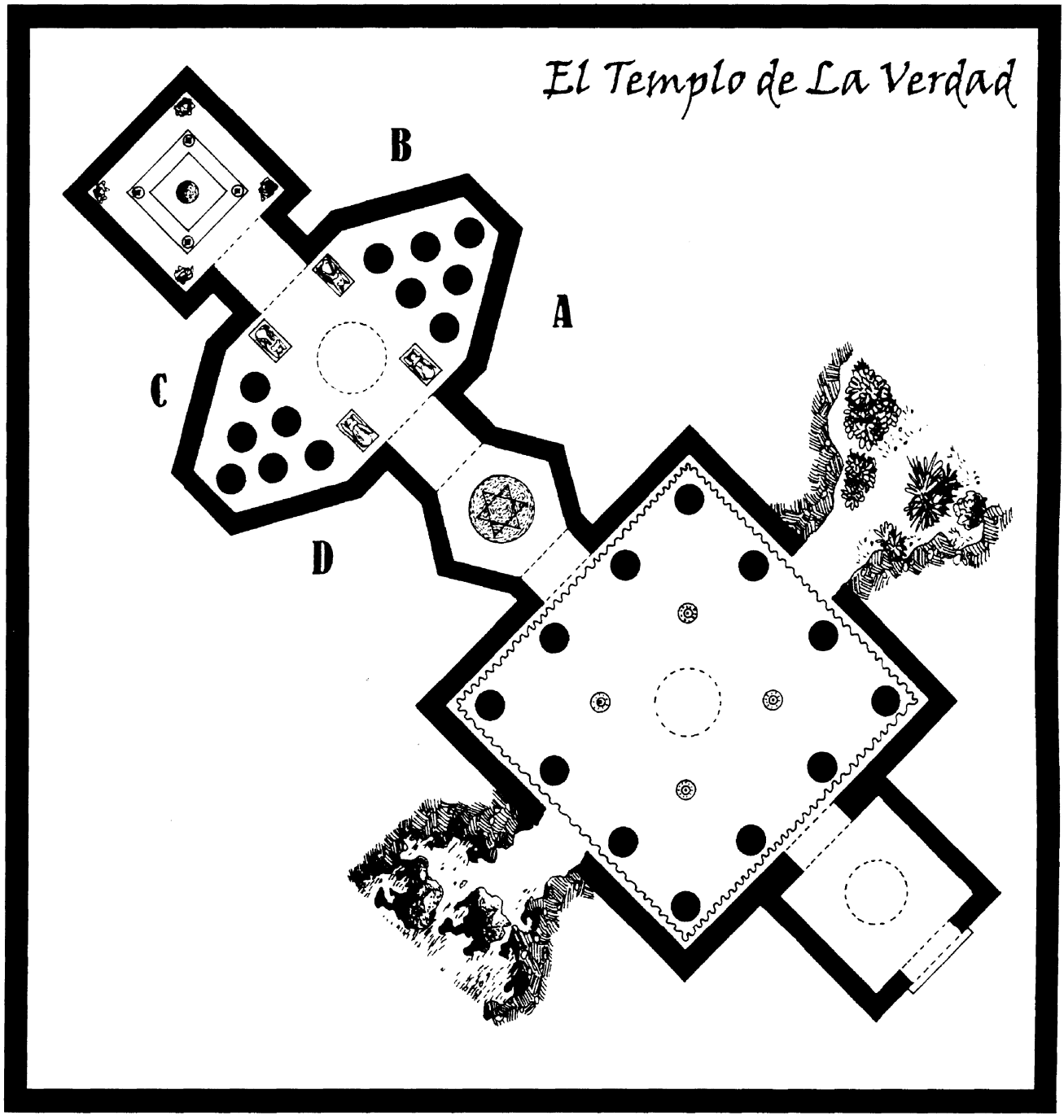
[1] Lo único que está en este mundo es la entrada. El resto del templo se halla en otro plano. Si se excavara alrededor del portal para ir al otro lado no se encontraría más que roca pura. Al final solo quedarían la puerta y las columnas.

[2] Si alguien consigue llegar hasta la abertura del techo verá que el exterior está formado por paredes rocosas que rodean el orificio y que ascienden con una pendiente bastante pronunciada. Si se intenta ascender por las rocas habrán de escalar un Km de duro ascenso hasta llegar a una llanura fuertemente castigada por el viento. Se trata de un páramo desolado sin nada a la vista hasta el horizonte que hace una curvatura similar a la Tierra. Por mucho que recorran esa llanura no llegarán a ningún sitio en concreto. De hecho será difícil volver a encontrar la zona de descenso. El cielo permanecerá con el aspecto de amanecer a menos que avancen lo suficiente. En ese caso puede que vean la salida del sol o el anochecer, según la dirección que hayan seguido. En las otras estancias hay aberturas circulares de aspecto similar. Cada una de ellas tiene la correspondiente salida rodeada de pared rocosa que va a dar a la misma llanura pero con un aspecto del cielo distinto: mediodía tarde y noche. Todas van a dar a zonas geográficas del mismo planeta. Ese planeta tiene una de sus caras permanentemente expuesta al sol y las aberturas dan al lugar geográfico correspondiente.

[3] Cada vez que un PJ haya atravesado un portal y avanzado por él una buena distancia, éste será sustituido por pared desde el punto de vista del interior de la estancia 2 (el portal será perfectamente visible desde el otro lado). El efecto es sólo para ese investigador y no se producirá inmediatamente de forma que no tendría que ver la transformación. El portal por el que entran desde la estancia 1 es sustituido al entrar. No es posible pasar a través de un portal por el lado que parece una pared a menos que se pase una tirada (oculta y disimilada) de poder por uno. Esto solo afecta a los investigadores que hayan atravesado el umbral correspondiente.

Si el grupo sigue explorando los demás senderos irá viendo paisajes bucólicos. Un arroyo de montaña, un valle verde rebosante de flores, un lago de aguas cristalinas, etc. Verán aquellos paisajes que se tienen escondidos en el subconsciente, sitios a los que sólo se accede de forma accidental en nuestros sueños más agradables. Parece como si el propio paisaje cambiara para mostrar el interior más puro y luminoso del alma humana. Paseando de esta manera tienen un 10% (acumulado por hora) de encontrar el Árbol del Conocimiento. Está en un claro similar al anterior pero con un Ángel Guardián, que parece hecho del mármol más hermoso, montando guardia con las manos cruzadas frente al pecho, las piernas abiertas y mirando al infinito (**ver características al final**). Si los PJs entran en el claro hablará sin mirarles para decir: ***Habéis errado el camino recto. Volved a Thifared y probad de nuevo.*** (Una tirada de Ciencias Ocultas revelará que Thifared es uno de los nudos del árbol cabalístico judío, una de Idea / ***Sabiduría*** les informará que probablemente se refiera a la estancia 2. Seguidamente los ignorará por completo... a menos que se acerquen al *Árbol del Conocimiento*. En ese caso les dirá: ***Está prohibido coger frutos del Árbol del Conocimiento.*** Si insisten en coger algún fruto realizará dos avisos más unidos a un ataque gradualmente más fuerte. Si aún así persisten eliminará a los infractores en el tercer ataque. Si alguno de los PJs, a pesar de todo, logra catar un fruto del Árbol del Conocimiento tendrá que realizar una tirada de Inteligencia x 1. (En dado de porcentaje) Si la falla se convertirá en un vegetal, cerebralmente hablando. Si la pasa obtendrá todo el conocimiento posible (100% a todo), aunque de poco le servirá ya que el Ángel le matará sin piedad... a menos que el infractor coma una fruta del Árbol de la Vida. Los efectos de una fruta se anulan con la otra. Evidentemente, el Ángel no dejará que nadie se lleve una fruta de su Árbol.

Infierno: (el Guardián no habría de forzar en ningún momento a los PJs para que vayan aquí. Si van ha de ser por propia iniciativa, de hecho hasta sería mejor disuadirlos un poco). El portal da a una gruta oscura y maloliente que avanza a través de la roca durante un Km. A medida que avanzan la temperatura irá subiendo de forma gra-



dual hasta llegar a unos 40°C. Al final verán un resplandor rojizo muy apagado. El túnel desemboca en una gran caverna en la que se ven tenues fogatas en la lejanía, de donde parece surgir un extraño retumbar de tambores. El ambiente es lúgubre y estresante y la melodía de los tambores suena caótica y enloquecida. La escasa luz apenas permite vislumbrar más allá de 10 metros, de forma que el techo queda oculto en lo alto. Alrededor pueden verse grandes estalagmitas y estalactitas que forman una especie de camino. Si los PJs avanzan un poco más verán que el camino conduce en dirección a la hoguera más cercana. Todo es sombra y oscuridad, con reflejos rojizos. La escena parece sacada de nuestras pesadillas más profundas. Avanzando de esta manera verán pequeñas cavernas a ambos lados que se hallan a poca distancia del camino. Tendrán la sensación de que cada uno de esos agujeros conduce a un infierno particular distinto. Si alguien comete la locura (contra todo instinto y sentido común) de entrar por uno de ellos, nunca más será visto por el resto del grupo. Si alguien se queda aislado del resto sufrirá un intento de posesión (ver más abajo).

A medida que se acerquen a la hoguera hay un 25% de probabilidades cada 10 minutos de que sean atacados por una criatura de pesadilla (muy parecido a un Ángel descarnado de la noche, por ejemplo, aunque puede ser otra criatura igualmente espantosa a elección del Guardián). El trayecto total durará una hora pero, cuando sólo falten 10 minutos para llegar, verán a lo lejos una visión clara del sitio a donde se acercan. En el centro de la fogata se halla una criatura abominable ¿quizá *Shub Niggurath*? y a su alrededor cientos de criaturas a cual más horrenda (a gusto del Guardián). Debido a la distancia, la pérdida de Cordura por ver a la criatura principal se reduce a 1D6/1D10 y en principio sólo afecta al primerPJ de la fila. Los otros bichos no se ven claramente. Es de suponer que los PJs retrocederán. Si no lo hacen... bueno, de algo hay que morir...

Durante toda la permanencia del grupo en el Infierno puede ser que algún investigador sufra un intento de posesión.

Para saber qué cosa realiza el intento hay que tirar 1D6:

1	**Un espíritu demoníaco.** Con poderes de telequinesis y fuerza sobrehumana. Tirar 4D6 para determinar su Poder y doblar la fuerza del investigador si es poseído. Intentará matar al resto dePJ pero de una forma astuta y disimulada. Puede mover cosas gastando un punto de Magia por cada 100 g.
2-3	**Un espíritu psicópata.** Tirar 3D6 para determinar su Poder. Intentará matar a los PJs a lo bestia y con las manos. Doblar la fuerza del poseído.
4-5	**Un alma demente.** Tirar 3D6 para su Poder. El investigador parecerá loco de repente. La locura no es violenta.
6	**Un alma en pena.** Tirar 3D6 para su poder. La personalidad del investigador cambia de repente a otra cualquiera de una persona muerta hace tiempo. Dicha persona no puede ser muy buena si estaba en el Infierno...

Para averiguar si la posesión tiene éxito bastará con enfrentar el Poder del espíritu o alma contra el del investigador en la Tabla de Resistencia. Cada asalto cuesta 1D6 de puntos de magia al derrotado, hasta que uno de los dos contrincantes llegue a cero. Si el espíritu es vencedor, simplemente toma posesión del cuerpo del infortunadoPJ. En caso contrario, el espíritu es exorcizado. Los Puntos de Magia perdidos se recuperan al ritmo de 1 punto por hora. Un sacerdote que pase una tirada de Conocimiento puede intentar exorcizar al espíritu en cuestión pasando una tirada de Conocimiento y enfrentando a su vez su Poder contra el del ser en la Tabla.

(Para el sistema D20, consultar la pág. 192 del manual, ataques especiales de los fantasmas).

Segundo Portal: Este portal queda parcialmente oculto tras los cortinajes de la sala. Es idéntico al anterior pero la frase grabada en lo alto dice: B*usca tu yo verdadero.* Para atravesar este portal hay que hacer una tirada de Poder x 4 / ***TS Voluntad CD 20*** o perder 1 punto de COR.

Estancia 3

Es una sala hexagonal con un gran pentáculo hecho con líneas plateadas en fondo negro que cubre todo el suelo de la sala. Las paredes son de mármol verde y hay un portal del mismo estilo que los anteriores en la pared de enfrente con el texto: ***Más allá del bosque se halla el infinito.*** La luz es la de una tarde de Otoño y procede de la correspondiente abertura en el techo. Si los PJs miran por el agujero verán el cielo cubierto de nubes que avanzan rápido, como impulsadas por un viento feroz. Cuando entren en la estancia sentirán un ligero mareo y, de pronto, se darán cuenta de que sus compañeros han desaparecido. (El Guardián deberá separar a los jugadores, y hacer jugar a cada investigador su parte en solitario).

Por la puerta de enfrente entra una réplica exacta del investigador, con su mismo vestido, aspecto, etc. Actuará como si fuera él mismo (no como un reflejo sino con sus ideas y forma de actuar). De hecho, se comportará como si estuviera tan confundido como se supone que debe estar elPJ. El Guardián ha de interpretar la forma de actuación normal de ese investigador. Quizás la mejor manera sea preguntarle primero a él qué hace. Si en algún momento hay un contacto físico (no vale con la ropa, ha de ser de piel a piel), los dosPJ empezarán a fundirse uno con el otro como si fueran una gelatina. La experiencia hace perder 1/1D4 puntos de COR. Si el PJ decide atacar a su doble (y consiguientemente su yo le ataca), la muerte del doble o la delPJ tiene como consecuencia el pasar por el trauma de la muerte. En ese caso se pierden 1D2/1D8 puntos de COR. ElPJ despierta en el suelo con un fuerte dolor en la parte afectada por la herida que se supone ha causado la muerte, dolor que por fortuna desaparece al poco tiempo.

Si el investigador evita en contacto físico con su doble, tras diez minutos de juego real (que se pueden hacer muy largos), el doble desaparece por la otra puerta diciendo algo asi como: ***Ya nos volveremos a ver cuando llegue tu hora...*** Tras ese episodio el grupo vuelve a reunirse.

Tercer Portal: El portal es similar a los anteriores, con la cortina que cubre le entrada de color negro. Para cruzar este portal hay que pasar una tirada de Poder x 3 / ***TS Voluntad CD 25*** o perder 1 punto de COR.

Estancia 4

Es una gran sala octogonal llena de columnas a ambos lados del camino central. Cada columna tiene cuatro antorchas alrededor que iluminan débilmente la estancia. De la abertura del techo no sale ninguna luz. Si miran verán un cielo estrellado de invierno, claro y sin ninguna nube. Las estatuas a ambos lados de los portales son de leones alados y parecen de mármol negro. Atacarán a todo aquél

que se acerque al portal sin tener la *Penúltima Verdad* en la frente (**ver características al final**).

Si alguno de los PJs pasa una tirada de Poder x 5 / ***Sabiduría*** podrá ver de reojo, durante una fracción de segundo, una sombra que pasa por entre las columnas al final de la sala (a izquierda o derecha). Si la tirada es un crítico se podrá deducir que la figura es humana.

Las líneas señaladas en el dibujo como A, B, C, D son puertas dimensionales. Todas conducen a una estancia infinita, iluminada de forma indirecta, llena de estanterías que se extienden hasta el límite de la visión, tanto horizontalmente como verticalmente. Los libros se pueden consultar pero no parecen estar ordenados bajo ningún criterio. De todas formas los temas son muy interesantes para el investigador que quiera leerlos... Como si el libro hubiera estado escogido especialmente para él. Cada volumen puede dar un multiplicador a hechizos de 1, 2 o 3 (1, 2 o 3 D6 hechizos) y una mejora en la habilidad de 1, 2 o 3D6%. (1, 2 o 3 rangos) Si un investigador se adentra en la biblioteca, tiene un 1% por minuto de no poder volver a encontrar la salida nunca más. El Guardián puede, de forma opcional, permitirle encontrar una entrada al mundo real. Pero sólo después de una aventura lo más surrealista posible. Dejamos ese trabajo a su buen hacer (una idea seria encontrar una puerta secreta en alguna estantería que condujera a las Tierras del Sueño, y de ahí encontrar la salida al Mundo Real).

Cuarto portal: Los PJs tienen ante sí el último umbral. En este caso no hay cortinas y se puede ver el interior de la sala. La frase encima del portal dice esta vez: *La verdad será tu pena o tu gloria*. Para cruzar ese umbral no hace falta ninguna tirada.

Estancia 5

Se trata de una sala cuadrada ornamentada en fondo negro con puntos de luz que representan estrellas formando constelaciones. En sus vértices hay cuatro estatuas de mujer. Si tomamos el norte como la pared frontal, la estatuas son:

— **Sureste:** Es una joven semi desnuda con una mirada de lujuria en sus ojos. Tiene un brazo extendido hacia adelante, con la palma de la mano vuelta hacia arriba. En la mano sostiene una llama

— **Nordeste:** Una mujer madura que está embarazada. En su mano extendida sostiene un poco de tierra.

— **Noroeste:** La mujer es joven, de unos veinte años. Tiene la mirada perdida en el infinito. En su mano sostiene un poco de agua.

— **Suroeste:** Es una niña de aspecto inocente. Tiene un brazo extendido como las otras pero su mano no parece sostener nada (en realidad hay una pequeña corriente de aire).

En el centro de la estancia hay una especie de pedestal en forma de mano con garras que sale del suelo y sostiene una esfera de cristal. A su alrededor hay cuatro braseros encendidos que despiden un suave olor a incienso. La luz que proviene de los incensarios y de la llama de la mujer del sureste es muy tenue. Si alguien mira al interior de la esfera tendrá que pasar una tirada de Poder x 5 / Sabiduría. Entonces será captado por la esfera y sufrirá el proceso explicado en el siguiente apartado.

Si Klietmann se ha adelantado lo suficiente lo verán de rodillas ante la esfera, con la mirada perdida en el infinito. Estará en estado de shock y no responderá ante ningún estímulo.

Cualquier acción violenta en esta estancia o en la anterior despierta a los leones de piedra. De hecho, un ruido muy fuerte también lo hace. Los leones atacarán a todo el que se mueva, o sea que si alguien se queda inmóvil lo ignorarán. Se puede intentar eludirlos moviéndose muy lentamente.

Los diez mandamientos

Cuando alguien es captado por la esfera entra en un estado de trance en el que una voz profunda y sobrenatural le hace unas preguntas. El investigador ha de contestarlas con la verdad o con la mentira, a su elección y según su carácter.

Oye la voz de tu Dios y responde con la verdad para saber si eres digno:

¿Crees en Mi en lo más profundo de tu corazón?	*(SI)*
¿Has adorado a dioses impuros?	*(NO)*
¿Has pronunciado encantamientos?	*(NO)*
¿Has seguido y cumplido las leyes de los hombres?	*(SI)*
¿Has cuidado y amado a los tuyos?	*(SI)*
¿Has matado a otra persona?	*(NO)*
¿Has cometido adulterio?	*(NO)*
¿Has robado?	*(NO)*
¿Has mentido?	*(NO)*
¿Has deseado a la mujer de tu prójimo o sus bienes?	*(NO)*

Las contestaciones correctas están entre paréntesis. Cada respuesta incorrecta resta 10 puntos de COR. Si el investigador miente se restan 20 en vez de 10 (suponemos que el Guardián sabrá si miente). Una vez contestadas todas las preguntas el investigador habrá de pasar una tirada de COR o quedar en estado de shock (**ver reglas de Catatonia en el manual**). Por supuesto, esto último es lo que le ha sucedido a Klietmann.

Si se tiene éxito en la tirada de COR el PJ aún habrá de pasar un crítico de Idea / ***Sabiduría***. En caso contrario el investigador quedará aturdido pero irá recuperando los puntos perdidos de COR a razón de 1 por hora. Sufrirá grandes remordimientos por haber cometido las infracciones correspondientes a las preguntas contestadas de forma incorrecta... y quizá esta experiencia marque su vida para siempre.

Si se saca un crítico en Idea / ***Sabiduría***, el investigador se convertirá en un nuevo profeta, con una filosofía de paz y amor universal. Podrá hacer milagros por la fuerza de su Fe aunque sólo los hará si es necesario. Evidentemente el jugador dejará de controlar este investigador. (*Consulta el apartado sobre Sabios en el Libro de Referencia de los Años 20 de la tercera edición norteamericana, si es que lo encuentras...*)

Una vez uno de los investigadores pase por esta experiencia (o transcurridas 24 h. desde que entraron en el templo, si nadie es captado por la esfera), todo el grupo despertará en el desierto, como si hubieran dormido allí toda la noche. Recordarán muy poca cosa de lo sucedido. Una tormenta de arena, inmensamente fuerte, desencadenada a los pocos minutos de abrir la puerta del templo, habrá enterrado todo rastro del mismo, y no podrá volver a ser encontrado. *La Penúltima Verdad* ya no funcionará (habrán de transcurrir 900 años para ello). A todos les parecerá que han sufrido alucinaciones, y que han deambulado por el desierto en mitad de la tormenta hasta caer agotados al suelo.

De todas formas habrá un par de cosas que no tendrán una explicación tan fácil: el estado de Klietmann (si es que llegó primero) y la actitud mesiánica de uno de sus compañeros (si es que pasó todas las tiradas)...

Dranafis Personae

Wilhem Von Klietmann
Profesor y arqueólogo alemán, de unos cincuenta años de edad. Rubio (con alguna cana), alto y de ojos azules. Miembro de alto rango de la Guardia Negra y especialista en asuntos históricos. Su misión es encontrar pruebas de la superioridad aria y desprestigiar al pueblo judío. Tiene aires de aristócrata y siempre va vestido de forma impecable, con trajes y zapatos inmaculadamente blancos. En público muy amable y caballeroso pero en el fondo es un ser cruel y astuto.

FUE:	11
CON:	13
TAM:	15
INT:	18
POD:	14
DES:	12
APA:	14
EDU:	24
COR:	70
PdV:	14

Bonus al daño: 1D4
Armas: Ninguna
Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 70%, Buscar libros 50%, Crédito 70%, Historia 60%, Idiomas: (Alemán 90%, Árabe 30%, Castellano 40%, Hebreo 60%, Inglés 40%, Latín 70%) Lingüística 70%,

Sistema D20
Nivel 7
Dados de Golpe 7D6, Puntos de Golpe 30
Iniciativa +1, Clase de armadura: 11
Ataque -
Tirada de salvación: For +5 Ref +5Vol +2
FUE 11, DES 12, CON 13, INT 18, SAB 14, CAR 14, COR 70
Habilidades: Engañar 7, Investigación 5, Saber (Antropología) 4, Saber (Arqueología) 7, Saber (Historia) 6, Idiomas: (Alemán 9, Árabe 3, Castellano 4, Hebreo 6, Inglés 4, Latín 7)
Dotes: Persuasión

Doctor Amat
De mediana estatura, 50 años, moreno. Es catedrático de lenguas muertas en la Universidad de Barcelona. De aspecto grave pero amable y atento, tiene un aire de despiste típico de las personas a las que no les importan los quehaceres de la vida cotidiana. Su mundo son los libros, el estudio y la Universidad. Muy a su pesar no es del todo ignorante de las presiones políticas en el ámbito académico, aunque hace todo lo posible por evitarlas.

FUE:	10
CON:	12
TAM:	12
INT:	17
POD:	15
DES:	11
APA:	12
EDU:	22
COR:	75
PdV:	12

Bonus al daño: -
Armas: Ninguna
Habilidades: Buscar libros 40%, Historia 50% Idiomas: (Castellano 85%, Catalán 85%, Hebreo 20%, Inglés 20%, Latín 70%, Griego 70%), Lingüística 70%

Sistema D20
Nivel 5
Dados de Golpe 5D6, Puntos de Golpe 21
Iniciativa +0, Clase de armadura: 10
Ataque -
Tirada de salvación: For +1 Ref +4 Vol +4
FUE 10, DES 11, CON 12, INT 17, SAB 15, CAR 12, COR 75
Habilidades: Historia 5, Investigación 4, Idiomas: (Castellano 8, Catalán 8, Hebreo 2, Inglés 2, Latín 7, Griego 7),

Francesca Fortuny
Mujer muy atractiva, alta y delgada, de aspecto nervioso y juvenil. Amante de la juerga y la diversión disfruta de sus bacanales a espaldas de su marido que es totalmente ignorante de ello.

FUE:	8
CON:	12
TAM:	13
INT:	15
POD:	12
DES:	14
APA:	18
EDU:	19
COR:	60
Pdv:	13

Bonus al daño: -
Armas: Arañar la cara 45%, daño 1D2
Habilidades: Charlatanería 50%, Discreción 40%, Idiomas: (Catalán 75%, Castellano 75%, Francés 20%, Inglés 10%), Seducción 50%

Sistema D20
Nivel 5
Dados de Golpe 5D6, Puntos de Golpe 20
Iniciativa +2, Clase de armadura: 12
Ataque Arañar la cara 4 (1D3-1)
Tirada de salvación: For +4 Ref +4 Vol +1
FUE 8, DES 14, CON 12, INT 15, SAB 12, CAR 18, COR 60
Habilidades: Engañar 5, Idiomas: (Catalán 75%, Castellano 75%, Francés 20%, Inglés 10%), Moverse sigilosamente 4, Seducción 5%

David Yarza
Profesor más bien mediocre de la Universidad de Barcelona. Es delgado y huesudo, poca cosa. Tiene la típica barbita de chivo y un aire de romanticismo pasado de moda. Siente una loca pasión por Francesca que le hace sentir celos de Klietmann.

FUE:	10
CON:	9
TAM:	13
INT:	16
POD:	9
DES:	12
APA:	15
EDU:	20
COR:	45
PdV:	11

Bonus al daño: -
Armas: Puño 50%, daño 1D3
Habilidades: Buscar libros 30%, Historia 30%, Idiomas: (Castellano 75%, Catalán 75%, Hebreo 10%, Inglés 20%, Griego 40%, Latín 40%), Lingüística 40%, Seducción 50%.

Sistema D20
Nivel 3
Dados de Golpe 3D6, Puntos de Golpe 12
Iniciativa +1, Clase de armadura: 11
Ataque: Cuerpo a cuerpo 5 (1D6)
Tirada de salvación: For +3 Ref +3 Vol +1
FUE 10, DES 12, CON 9, INT 16, SAB 9, CAR 15, COR 45
Habilidades: Idiomas: (Castellano 7, Catalán 7, Hebreo 1, Inglés 2, Griego 4, Latín 4), Investigación 3, Saber (Historia) 30, Seducción 5
Dotes: Persuasión

Fritz Vauer
Miembro de choque de la Guardia Negra. Alto, rubio, de ojos azules y muy atractivo, es el ideal ario por excelencia. Normalmente viste de negro con cazadora o gabardina. Siempre lleva un arma y es un experto en lucha. No tiene escrúpulos de ningún tipo y es capaz de matar a una persona sin pestañear ni sufrir remordimientos.
FUE: 16
CON: 14
TAM: 18
INT: 15
POD: 12
DES: 15
APA: 17
EDU: 21
COR: 60
PdV: 16
Bonus al daño: +1D6
Armas: Puño 60%, daño 1D3+bd
Presa 50%, daño 1D6+bd
Pistola Luger 80%, daño 1D10
Fusil cal. 30 90%, 2D6+4
Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50% Esquivar 50%, Idiomas: (Alemán 75% Castellano 30%, Inglés 40%), Lanzar 50%, Nadar 50%, Pilotar 50%, Trepar 50%

Sistema D20
Nivel 5
Dados de Golpe 5D6, Puntos de Golpe 24
Iniciativa +2, Clase de armadura: 12
Ataque: Cuerpo a cuerpo 6 (1D6+3) Pistola Luger 8 (1D10)
Tirada de salvación: For +4 Ref +1 Vol +1
FUE 16, DES 15, CON 14, INT 15, SAB 12, CAR 17, COR 60
Habilidades: Avistar 4, Idiomas: (Alemán 75% Castellano 30%, Inglés 40%), Moverse sigilosamente 5, Nadar 5, Pilotar 5, Trepar 5
Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso

Otto Zimmerman
Grande y pesado. También es rubio y de ojos azules pero su aspecto es el de un oso de la montaña. Lleva el pelo al cero y su aire militar le delata como tal. No habla casi nada permaneciendo en silencio y atento, como una fiera en su madriguera.
FUE: 18
CON: 18
TAM: 18
INT: 14
POD: 10
DES: 11
APA: 8
EDU: 19
COR: 50
PdV: 18
Bonus al daño: 1D6
Armas: Puño (con nudillos de metal) 90%, daño 1D3+2+bd
Presa 90%, daño 1D6+bd
Pistola Luger 60%, daño 1D10
Fusil cal. 30 60%, daño 2D6+4
Habilidades: Discreción 30%, Esquivar 30%, Idiomas: (Alemán 70%, Castellano 10%), Lanzar 30%,

Sistema D20
Nivel 3
Dados de Golpe 3D6, Puntos de Golpe 24
Iniciativa -, Clase de armadura: 10
Ataque: Cuerpo a cuerpo: 7 (1D6+4)
Tirada de salvación: For +3 Ref +1 Vol +1
FUE 18,l DES 11, CON 18, INT 14, SAB 10, CAR 8, COR 50
Habilidades: Idiomas: (Alemán 7, Castellano 1), Moverse sigilosamente 3

Coronel Genestaff
Es el jefe de la fuerza de choque de la Guardia Negra. Corpulento, calvo, militar hasta la médula y siempre con un puro en la boca. Es el tipo de persona que vive, siente y piensa militarmente. Este personaje es opcional y sólo tendría que ser utilizado si Klietmann muere, aunque el Guardián es muy libre de hacerlo intervenir si le gusta.
FUE: 16
CON: 16
TAM: 16
INT: 17
POD: 16
DES: 16
APA: 12
EDU: 22
COR: 80
Bonus al daño: 1D6
Armas: Luger 70%, daño 1D10
Fusil cal. 20 80%, daño 2D6+4
Habilidades: Crédito 80%, Descubrir 50%, Discreción 60%, Esquivar 40%, Estrategia 70%, Idiomas: (Alemán 85%, Castellano 30%, Inglés 40%), Lanzar 40%, Nadar 40%, Pilotar 50%, Trepar 40%,

Sistema D20
Nivel 6
Dados de Golpe 6D6, Puntos de Golpe 30
Iniciativa +3, Clase de armadura: 13
Ataque Rifle 8 (2D10), Luger 7 (1D10)
Tirada de salvación: For +5 Ref +2 Vol +2
FUE 16, DES 16, CON 16, INT 17, SAB 16, CAR 12, COR 80%
Habilidades: Avistar 5, Engañar 8, Estrategia 7, Idiomas: (Alemán 85%, Castellano 30%, Inglés 40%), Moverse silenciosamente 6, Nadar 4, Pilotar 5, Trepar 4,
Dotes: Voluntad de hierro

Matones
Son los típicos fortachones poco hábiles que se pueden contratar baratos.
FUE: 16
CON: 14
TAM: 14
INT: 14
POD: 10
DES: 12
APA: 10
EDU: 18
COR: 50
PdV : 14
Bonus al daño: 1D4
Armas: Puño 60%, daño 1D3+bd
Navaja 50%, daño 1D4+bd
Revolver cal. 38 30%, daño 1D10
Habilidades: Esquivar 50%, Idiomas: (Castellano 70%, Catalán 20%), Lanzar 50%, Nadar 20% Trepar 50%,

Sistema D20
Nivel 3
Dados de Golpe 3D6, Puntos de Golpe 14,
Iniciativa +1, Clase de armadura: 11
Ataque Cuerpo a cuerpo 6 (1D6), Navaja 6 (1D6+3)
Revolver 4 (1D10)
Tirada de salvación: For +3 Ref +1 Vol +1
FUE 16, DES 12, CON 14, INT 14, SAB 10, CAR 10, COR 50
Habilidades: Idiomas: (Castellano 7, Catalán 2), Nadar 2, Trepar 5.

Ángel Guardián
Tiene todo el aspecto de una estatua de mármol blanco. Sus ojos son de color azul cielo, sin pupila. Lleva una espada colgada de su cinturón (también blanco). Si saca la espada de su vaina, ésta se parecerá a los sables de luz

de Star Wars (y perdonen la falta de romanticismo). Pero esto no debería ocurrir ya que sólo la utilizara en caso de extrema necesidad (si alguien come un fruto del Árbol del Conocimiento, por ejemplo). Su cuerpo esta hecho de una sustancia que le permite absorber los puntos de daño de forma que los que consigan pasar la armadura se dividen por cuatro (redondeado hacia abajo). Posee además la capacidad de regenerar 1 punto de vida por asalto de combate. Su forma de ataque normal son dos rayos luminosos que salen de sus ojos.

FUE: 20
CON: 20
TAM: 18
INT: 18
POD: 20
DES: 18
APA: 18
PdV: 20

Bonus medio al daño: 1D6
Armas: Ataque con rayos oculares: 80%, daño 1, 2, 3, o 4D6 (variable a voluntad)
Ataque con la espada flamígera 80%, daño 8D6+bd
Armadura: 4 puntos.
Pérdida de COR: -

Sistema D20
Ajeno mediano (raza servidora mayor)
Dados de Golpe 8D6, Puntos de Golpe 75
Iniciativa +5, Velocidad: 30
Clase de armadura: 20
Ataque:
Ataque con la espada flamígera 8, daño 8D6+5
Ataque especial: Ataque con rayos oculares: 8, daño 1, 2, 3, o 4D6 (variable a voluntad).
Frente/Alcance 3' x 3' / 5
Tirada de salvación: For +6 Ref +2 Vol +6
FUE 20, DES 18, CON 20, INT 18, SAB 20, CAR 18
Poderes: Regenera 1D4 puntos de daño por asalto.
Pérdida de COR: -

Leones de piedra
Son leones alados. Inicialmente están dormidos aunque despiertan si se hace ruido o se cometen actos violentos. Su forma de ataque normal son las garras. Si consigue atrapar a un personaje (saltando encima de el) puede morderle. Poseen una gran armadura debido a su piel de piedra.

FOR: 20
CON: 20
DES: 10
TAM: 20
PV: 20

Bonus medio al daño: 1D6
Armas: Garras 60%, daño 2D6+bd
Mordisco 80%, daño 4D6+bd (sólo si ha atrapado a su víctima)
Armadura: 8
Habilidades: Saltar sobre su presa atrapándola 40%
Pérdida de COR: -

Sistema D20
Bestia mediana grande (raza servidora menor)
Dados de Golpe: 8D8 , Puntos de Golpe: 80
Iniciativa +0, Velocidad: 20
Clase de armadura: 20
Ataque: Garras (2) 8/3 (1D6+5)
Ataque especial: Mordisco 10/5 (1D8+5). (Sólo si ha atrapado a su víctima)
Frente/Alcance 3' x 5' / -
Tirada de salvación: For +6 Ref +2 Vol +2
FUE 20, DES 10, CON 20, INT -, SAB -
Habilidades: Saltar sobre su presa atrapándola 4
Pérdida de COR: -

Personalidades. Egipto 192í

Allemby, Lord Edmund (1861-1936): Alto Comisionado Británico en Egipto desde el 1 de Abril de 1919 hasta 1925. Sólo reciben a los visitantes más ilustres.

Budge, E. A. Wallis (1857-1934): Jefe del Departamento de Egiptología del Museo Británico. Hombre de unos setenta años, visita frecuentemente El Cairo.

Howard Carter (1873-1939): Arqueólogo y explorador de Egipto. Desde 1916 tiene los derechos de excavación en el Valle de los Reyes y reside normalmente en Tebas.

Fuad, Sultán (1868-1936): El príncipe de más alto rango de la familia real egipcia. Será nombrado rey en 1922 y es un cliente asiduo de los casinos y amante de las mujeres occidentales.

Gwynne, Obispo Llewellyn (1863-1957): Obispo anglicano de el Alto y Bajo Egipto. Tiene influencia en todos los círculos británicos en Egipto y ayuda a sus compatriotas británicos en apuros.

Hassanein Bey: Explorador árabe especializado en el desierto Libio. Conocido por la mayoría de las tribus beduinas.

Jays Bey, Teniente Coronel "Kaimakam": Alto cargo de la policía. Tiene un conocimiento excelente del griego y ha llevado algunas excavaciones en Alejandría.

Rey de Wasa: Es un enorme nubio que controla la droga y el tráfico de esclavos a través de El Cairo. Tiene amigos poderosos en todas partes.

Mc Pherson, Joseph "Bimbashi" (1880-1961): Jefe del Servicio Secreto Británico en Egipto hasta 1920, año en el que pasó a operar por su cuenta. Lleva una dura lucha contra la droga y el terrorismo egipcio.

Reisner, Dr George A. (1867-1942): Jefe de las excavaciones de la Universidad de Harvard en Giza y la Esfinge.

Rusell Pasha, Thomas: Jefe de la policía egipcia que dirige la campaña anti droga en El Cairo.

Sachiori, Signor: Cónsul italiano en El Cairo hasta su misteriosa desaparición en 1925.

Watson, Dr Charles (1871-1948): Fundador y presidente de la Universidad Americana del Cairo.

William, Valentine (1883-1946): Corresponsal especial en El Cairo del London Times.

úaghlul Pasha, Saad (1857-1927): Es el líder del movimiento por la autodeterminación egipcia y líder de los movimientos revolucionarios anti-británicos.

El Guardián puede improvisar otros contactos tales como jeques o sheiks que pueden ser convencidos con la venta de armas, comerciantes que pueden ser convencidos por dinero, o líderes religiosos que pueden ser convencidos por una actitud sincera de respeto.

El Viejo

Escribo estas palabras en un estado de tensión emocional. Pero creo conveniente esclarecer las causas de mi conducta y por eso me he decidido a relatar esta historia. Ya sé que a muchos, quizá a todos, pueda parecerles increíble lo que cuento, pero juro que es cierto todo lo que voy a narrar y que si no fuera por la pena que desgarra mi corazón y por el afán de poner sobre aviso al mundo de estos increíbles hechos nunca hubiera escrito una palabra sobre ellos.

Para empezar he de remontarme a mi infancia, cuando tenía doce años y la vida consistía en un incesante juego en compañía de mi fiel amigo Juan. Íbamos en pos de aventuras fantásticas entre los grandes árboles del bosque. Saltando obstáculos, escondiéndonos detrás de las matas y rocas, corriendo por largos senderos que no se acababan nunca. Sin embargo había un lugar en el interior del bosque al que no nos atrevíamos a ir. La parte más oscura y húmeda, allí donde los árboles eran tan altos y crecían tan juntos que el sol apenas llegaba a iluminar el suelo. Lo que nosotros llamábamos "el bosque oscuro".

Allí vivía "el viejo", en una destartalada cabaña que se encontraba en el lugar mas profundo y alejado. Un hombre bastante anciano, silencioso y sombrío, de larga barba gris y ancho sombrero. Andaba siempre recolectando unas raras hierbas con las que preparaba un maloliente y negro licor que bebía a pequeños sorbos.

Un día nos armamos de valor y fuimos a espiarle a su rincón del bosque. Avanzamos por entre los antiguos y silenciosos árboles acercándonos poco a poco. Pero a medida que nos acercábamos estábamos cada vez más inseguros y temerosos por lo que antes de llegar a la cabaña decidimos que sería mejor irnos y volver otro día. Así que dimos media vuelta y emprendimos el regreso rápidamente. Pero nos perdimos por los oscuros senderos que parecían cruzarse una y otra vez en una filigrana sin sentido. Cada vez nos era más difícil ver nada en la creciente oscuridad que empezaba a envolvernos así que, después de varias horas de caminar de forma infructuosa, decidimos descansar en un pequeño claro.

No podíamos decir que hora del día o de la noche era ya que en esa zona del bosque reinaba una oscuridad eterna. El lugar era húmedo y lleno de hojas muertas que formaban una buena capa de humus en el suelo de forma que el ruido de las pisadas quedaba muy amortiguado. Quizá fue por eso que no le oímos acercarse. Se presentó de pronto, con su aire sombrío y su aspecto hosco. El sombrero le cubría parte del rostro y sólo podíamos ver la boca, cubierta por la larga barba, y uno de sus ojos que emitía pálidos reflejos en la oscuridad.

Su llegada nos asustó más de lo que podría describir aquí. Permanecimos quietos, inmovilizados por el miedo mientras él nos observaba, escrutándonos con aquél ojo brillante. Al final de lo que nos pareció una eternidad nos hizo un signo para que le siguiéramos y se internó entre la maleza.

Atravesamos regiones fangosas donde el pie se hundía por lo menos un palmo en la tierra húmeda y maloliente. La marcha era forzosamente lenta y difícil. El aire enrarecido dificultaba la respiración. Pero nada de eso parecía importunar al viejo que caminaba con aire resuelto y con una facilidad que envidiábamos.

No sé el tiempo que estuvimos andando pero a mí me pareció una eternidad hasta que llegamos a una tosca cabaña en el centro de un claro entre los árboles. Nos condujo al interior sin decir palabra y encendió un fuego en la antigua chimenea con algunos troncos secos que había en una caja. El interior de la cabaña era de una simplicidad espartana: una mesa, una silla, una cama, la chimenea, la caja con los troncos y un pequeño armario en un rincón. Había una única ventana cerrada en la pared derecha y eso era todo.

El viejo encendió un candil y nos dio algo de pan para comer mientras él se sentaba en la silla y bebía de su oscuro licor. Bebía a pequeños sorbos, muy espaciados, mientras nos observaba desde su rincón con aquel ojo reluciente.

Después de un buen rato se levantó y nos indicó que le siguiéramos. Salió de la cabaña y volvimos a entrar en el bosque. El suelo estaba más húmedo aún que antes y una fría y fina llovizna caía desde los árboles. Teníamos que esforzarnos para poder seguir al viejo que mantenía imperturbable un buen ritmo de marcha.

Después de mucho caminar salimos a la parte conocida del bosque. Ya era de noche y se podían ver las estrellas brillando entre los árboles. Por suerte era noche de luna llena y veíamos bien el camino. El viejo dio media vuelta y se alejó. Rápidamente se perdió de vista y nosotros, más alegres que otra cosa, corrimos hacia el pueblo donde la gente que había salido en nuestra búsqueda, nos encontró enseguida.

De la reprimenda recibida y todas esas cosas no hablaré ya que no concierne a esta historia. Baste decir que nos prohibieron ir al bosque durante una buena temporada. Yo estaba contento con eso, el bosque me había mostrado su faceta oscura dándome una lección que no olvidaría fácilmente. Pero mi amigo aún quería ir y con más ganas que antes. Era como si la aventura sufrida le hubiera excitado de alguna manera. Como si la emoción y el peligro fueran un motor demasiado atractivo para su naturaleza. Conseguí disuadirle los primeros días pero, al final, se puso tan insoportable que accedí a acompañarle. De hecho, ahora que recapacito en mis recuerdos ya lejanos, parecía como si tuviera una gran urgencia en volver, como si algo o alguien le llamara desesperadamente.

Cuando entramos en el bosque Juan estaba feliz, como si aquél fuera su ambiente natural. Corría y saltaba por entre las ramas con una facilidad que antes nunca le había notado. Yo estaba algo asustado, aún no había olvidado la experiencia anterior y, además si nuestros padres se enteraban... no quería ni pensarlo. Pero a Juan aquello le traía sin cuidado. Parecía haber olvidado el miedo que habíamos pasado. Hasta quería ir a ese rincón del bosque viejo que yo llamaba "el bosque oscuro".

Me opuse totalmente preguntándole si había olvidado lo que nos pasó. Pero él se reía totalmente de mis temores replicando que el viejo no nos había hecho nada. Que nos había dado de comer y al final nos había ayudado a salir del "bosque oscuro" reteniéndonos un poco, eso sí, para darnos una lección.

De todas formas yo no estaba convencido y no quería por nada del mundo volver a aquel lugar. Había algo malsano allí, igual que la mirada del viejo. Algo enfermizo que había perdurado durante años y años, burlándose de las leyes de la naturaleza.

Cuando comparaba el bosque donde íbamos a jugar, lleno de sol, verde y resplandeciente, con altos árboles y un aire puro y sano, con el "bosque oscuro", con su atmósfera corrupta y enrarecida, con su humedad y sus sombras perma-

nentes, no podía más que preguntarme quién sino un loco podría elegir un lugar como aquél para vivir. Pero Juan no me hacía caso. Era un alma infantil llena de desbordante alegría. Habría ido al mismo infierno para jugar y ahora se había encaprichado de ese lugar horrendo.

Yo no estaba dispuesto a ir bajo ningún concepto y así se lo dije. Él pareció aceptar mi decisión con resignación. Yo no podía prever en aquel momento lo que estaba tramando hacer y, aunque me repito continuamente que no es culpa mía lo que pasó, aún tengo remordimientos por no haberlo previsto.

Al día siguiente no encontré a Juan en el patio de siempre. Le esperé durante más de una hora hasta que me convencí de que no vendría y me fui a jugar solo. Era la primera vez que sucedía esto y estaba triste. Además no me acostumbraba a jugar sin él.

La tarde pasó y llegó la noche. Entonces vino a casa la madre de Juan. Nos preguntó si sabíamos donde estaba y yo le dije que esa tarde no había venido a jugar conmigo. Una expresión de profunda preocupación cruzó su cara. Aún recuerdo sus palabras diciendo que su hijo nunca llegaba tan tarde a casa con ese tono de ansiedad con el que expresamos nuestros peores temores.

Como era de esperar pronto se formó una patrulla y la gente salió a buscarle. Me quedé en casa preocupado ya que me imaginaba perfectamente donde podría estar mi amigo y, sin embargo, había sido incapaz de decírselo a nadie.

Aún no se porqué no dije nada. Miedo a la gente mayor supongo. Pero estaba decidido a hacer algo. Por eso cuando fui a la cama esperé a que todo el mundo estuviera dormido y me vestí sin hacer ruido. Salté por la ventana de mi habitación y salí al patio. Mi destino era el bosque oscuro y, cuanto más pensaba en lo que estaba haciendo, más miedo sentía y más quería dar media vuelta y regresar. Pero me había convencido de que era mi deber como amigo ir a buscar a Juan donde fuera. Por eso saqué fuerzas de flaqueza y seguí avanzando.

Cuando llegué al umbral del bosque donde empezaba la parte oscura empecé a flaquear y no hubiera entrado si no fuera porque en ese momento creí oír su voz llamándome desde lo profundo de la espesura.

Avancé y enseguida sentí la humedad y el aire enrarecido que lo impregnaba todo. Había traído un pequeño candil pensando en la oscuridad que reinaba en ese lugar, así que lo encendí con manos temblorosas. La luz apenas iluminaba un pequeño círculo a mi alrededor. Parecía como si la oscuridad sempiterna de ese sitio luchara por reducir esa pequeña esfera de luminosidad, apagándola para siempre.

Llegué a una encrucijada y me detuve indeciso. De sobras sabía lo fácil que era perderse por esos senderos. Pero entonces volví a escuchar la voz de Juan llamándome desde uno de los lados o al menos eso me pareció, y seguí avanzando en esa dirección. Cuando volví a encontrarme con otra encrucijada volvió a pasar lo mismo y así fui siendo guiado a través de ese maldito lugar hasta que, al final, llegué a la cabaña del viejo.

Allí todo estaba silencioso y parecía abandonado. Grité el nombre de Juan pero mi voz se perdió entre los árboles sin obtener respuesta. Armándome de valor avancé hacia la cabaña y abrí la puerta.

A la luz del candil pude ver al viejo sentado al borde de la cama, sosteniendo un vaso de ese oscuro licor lleno hasta los topes con la mano. Giró la cabeza y me miró con su ojo brillante. Esbozó una sonrisa sardónica y alzó el brazo con que sostenía el vaso bebiéndose todo el contenido de un solo golpe. Entonces empezó a reír de forma histérica mientras se tendía en la cama mirándome con aquel ojo que cada vez estaba más brillante.



Ante mis ojos ocurrió algo increíble que aún hoy me cuesta de creer. El cuerpo del anciano se fue deshaciendo poco a poco, convirtiéndose en ceniza. Pero lo que más me horrorizó en ese instante de pura locura es que, en el último momento, el viejo medio se alzó y, mirándome a la cara con un ojo que ya no brillaba sino que parecía normal e incluso familiar, gritó con una expresión de terrible ansiedad e inmenso pavor: "¡Pablo!". Su mirada era la de Juan, su expresión, aunque dolorida era inconfundible aún en esa cara que no era la suya. Pero eso solo duró un instante ya que su cuerpo se desintegró rápidamente en un montón de ceniza.

Horrorizado por lo que acababa de ver di unos pasos hacia atrás golpeándome contra el marco de la puerta, cayendo el candil que llevaba al suelo. Éste se rompió y empezó a quemar la cabaña. Salí corriendo de aquel lugar. Corrí y corrí mirando sin ver, moviéndome sin sentir, escuchando aún en mis oídos aquel tremendo grito desgarrador y teniendo en la mente aquella mirada a la vez suplicante y aterrorizada.

Llegué sin darme cuenta a límite del bosque y de allí seguí presuroso hacia casa, demasiado excitado para darme cuenta de lo que hacía. Cuando llegué todo el mundo estaba levantado. Habían encontrado a Juan sano y salvo en la linde del bosque y nadie había notado mi ausencia.

Desde aquel día no volví a jugar con Juan. Rehuía mi presencia y no podía dejar de notar que su mirada ya no era la misma. No era el chico alegre y feliz de antes sino retraído, tan ensimismado en sus pensamientos que apenas hablaba. Sus padres también habían notado el cambio y decidieron trasladarse a la ciudad, donde quizás la presencia de muchos niños de su edad le alegrarían. Ya no volví a verle hasta hace poco, después de 50 años.

Yo hice la carrera de médico y me instalé en mi pueblo natal para ejercer como tal. El pueblo creció hasta convertirse en una ciudad pequeña debido a la presencia del ferrocarril que hizo de nuestro pueblo un lugar de paso. Me había casado y tuve un hijo aunque desgraciadamente el parto fue mal y murió mi mujer. Para un médico es terrible la muerte de la mujer amada en las propias manos y siempre me sentí culpable por ello. Pero eso no viene al caso. Mi hijo creció, se casó y tuvo a su vez un hijo, mi nieto, al que adoro.

Juan, mientras tanto, había estudiado antropología y se le consideraba una autoridad en algunas oscuras materias que prefiero no saber. En estos últimos años había decidido retirarse al pueblo donde nació, y vivía aislado en una gran mansión de las afueras. Algunas personas decían que hacía largas caminatas por el bosque, paseando entre los árboles sin rumbo aparente.

Mi nieto venía a pasar largas temporadas de vacaciones a mi casa durante el verano. Era un niño feliz y alegre que me recordaba a mi amigo de la infancia antes de que cambiara. Recordando lo sucedido hacía tantos años le tenía prohibido que se acercara al bosque oscuro que aún seguía siendo tan húmedo y sombrío como antes. Aunque, naturalmente, el pequeño iba a la parte soleada y alegre.

Hace algunos días se encontró con el viejo Juan y estuvo toda la tarde con él buscando hierbas. Cuando me lo contó sentí escalofríos y recordé el pasado. Con el temor en mi mente le prohibí terminantemente a mi sobrino que se acercara siquiera al viejo Juan. Pero él no lo comprendía. En su infantil bondad e inocencia no podía ver nada malo en aquel viejo amable y atento. Yo no me atreví a llegar al extremo de encerrarle en casa. ¿Cómo explicárselo a sus padres? Por eso dejé salir al chico después de que me prometiera que no vería nunca más al viejo y, sobre todo, que no iría ni se acercaría al bosque oscuro.

Más, ¡infeliz de mí!, tendría que saber cómo es la mentalidad infantil. Tan atraída por lo prohibido y misterioso que falta hace que se prohíba una cosa para que ésta sea atrayente. Así que cuando esta noche no ha regresado a casa me he maldecido mil veces por mi negligencia y mi blandura y he corrido a casa del viejo Juan. Pero allí sólo estaba su mayordomo. Debía de estar en el bosque oscuro, lo presentía, lo sabía. Antes de ir pasé por casa y cogí la pistola que guardo contra los ladrones y un candil.

Era una noche de luna llena y no necesité del candil hasta que llegué al borde donde empezaba la parte oscura. Me interné caminando a paso rápido hasta que llegué a la primera encrucijada. Allí, indeciso, sentí cómo un escalofrío recorría mi cuerpo cuando el viento hizo entrechocar las ramas de los árboles produciendo un sonido que se parecía vagamente a la voz de mi nieto. El sonido venía de mi izquierda y corrí en esa dirección. Otra vez como hace cincuenta años estaba siendo guiado por el bosque sólo que esta vez esperaba llegar a tiempo.

Al fin llegué al claro donde antes se levantaba la cabaña. Allí no había más que un círculo de tierra quemada pero, en el centro de ese círculo, estaba el viejo Juan, con una copa en la mano llena de aquel oscuro líquido y una sonrisa en la cara. Sus ojos brillaban como los del viejo de la cabaña y su aspecto era el mismo aunque su cara y su cuerpo fueran las de mi antiguo amigo. Antes de que lo pudiera impedir se bebió de un trago aquel líquido repugnante echándose a reír. Rápidamente se empezó a deshacer convirtiéndose en ceniza ante mis ojos.

Pero lo que sacudió mi alma hasta sus cimientos con una ola de intenso horror fue algo que ya sabía que ocurriría. El viejo Juan cayó de rodillas aún deshaciéndose poco a poco y, de pronto, sus ojos perdieron su brillo y volvieron a tener humanidad cobrando un aspecto espantosamente familiar. El ser que se deshacía ante mis ojos se arrastró hasta que tocó mis rodillas. Entonces alzó la cabeza y mirándome a la cara balbució, con una garganta que se iba descomponiendo, una palabra casi ininteligible pero que yo entendí por haberla escuchado muchas veces: "¡abuelo!".

Apenas fue un murmullo pero lo oí como si fuera un trueno. Sabía demasiado lo que aquello significaba. El cuerpo acabó por desintegrarse cayendo con un ruido sordo al suelo mientras yo salía corriendo de aquel lugar decidido a terminar con esa pesadilla de una vez por todas. Llegué a la linde del bosque después de correr sin parar y continué forzándome al límite de mis fuerzas hasta llegar a mi casa. Entré resoplando y allí, ante mi, se hallaba mi nieto, si es que lo podía seguir llamando así. Pero ya no tuve dudas cuando le miré a los ojos y vi esa sonrisa sardónica con esa mirada oscura y anciana en sus ojos. Sin pensarlo ni un momento saqué la pistola y disparé tres o cuatro veces, no sé, sobre aquel cuerpo que estaba poseído por algo que no era humano.

Hace poco que he llamado a la policía. El ser que he matado no era mi nieto, estoy convencido de ello. Era la encarnación de aquel viejo horrible, no estoy loco, han de creerme. Yo nunca hubiera hecho ningún daño a mi nieto, mi querido niño.

¡Dios mío!, su espíritu ha vuelto. Puedo sentirlo sobre mí, haciendo fuerza sobre mi voluntad... La pistola, NO, NO...

DIOS MÍO, PERDÓNAME.

El manuscrito

Por el nombre de "El Libro del Árabe" se conoce en algunos (poquísimos) círculos esotéricos al maldito "Al Azif", pero es mucho más habitual oir hablar de él bajo el nombre de "Necronomicón". Aparentemente su contenido es bien sabido por todos, ya que una serie de escritores se dedicaron a difundirlo como medio para hacer más creíble el contenido de sus relatos. Pero aquí debo hacer algunas precisiones.

La primera es que no todas las referencias literarias sobre el "Necronomicón" son ciertas. Muchos de estos autores desconocían la existencia de "El Libro del Árabe", y por lo tanto los fragmentos que aparecen en sus obras son totalmente fruto de su imaginación. En otras ocasiones, los fragmentos poseen una base real, pero no son ni mucho menos transcripciones exactas del misterioso libro. Y si hablo de inexactitud no es por capricho, y a ello se refiere mi segunda precisión. EL LIBRO DEL ÁRABE EXISTE.

Abd-al-Azrad (léase Abdul Alhazred) nació en la ciudad de Sana, en el Yemen, durante el periodo de los califas Omeyas. Su nombre significa "El adorador del Gran estrangulador" o "El adorador del Gran Devorador" y con toda seguridad lo utilizó para esconder su personalidad. Poco se sabe de él, pero se cree que perteneció a una de las familias nobles de la ciudad y que por ello su nombre fue ocultado. Al parecer tuvo un preceptor que le acompañó durante toda su vida y hay quien asegura que no está muerto por la simple razón de que nunca nació. El fue quien hizo que el joven se interesase por lo oscuro y quien le proporcionó el artefacto conocido con el nombre de Lámpara de Alhazred. Esta fue obra de la fabulosa tribu de Ad, que bajo el mandato del último de sus déspotas, Sedad, también conoció la edificación de la Ciudad de las Columnas, la Ciudad Sin Nombre, Irem. La Lámpara funciona con aceite y es dorada. Se asemeja a una marmita oblonga, con un asa curvada a un lado y una espita para la llama al otro, decorada con unos extraños dibujos y letras, semejantes a palabras. Al ser encendida, la Lámpara rompe las barreras y abre las Puertas, y con ella el joven supo de Aquellos Que Esperan y de sus Servidores, y por ello no es de extrañar que perdiera la razón. Y así, un día del año 730, en un momento de locura febril, escribió el "Al Azif". Sólo tardó una noche. Una vez acabada la tarea murió, y su preceptor se encargó de la tarea del maléfico libro.

Tuvieron que pasar dos siglos hasta que alguien decidiera traducirlo. No se sabe cómo, pero una copia del texto llegó hasta las manos de Theodorus Philetas, que lo tradujo al griego. Su empresa tardó años, y no salió a la luz hasta el 950, año en que se dio a conocer con el título de "Necronomicón". Tras ello, nada más se supo de él, pero se dice que en realidad corrió la misma suerte de aquellos que alguna vez tuvieron en su poder el "Al Azif", ya que en realidad lo que poseía no era una copia, sino el original maldito.

El libro no tardó en difundirse por toda Europa, y así fue como la noticia de su existencia llegó hasta los oídos del Patriarca Michael en el año 1050, el cual ordenó la quema del texto infame. Se rumorea que tal acto no correspondió precisamente a un sentimiento religioso, sino al temor de que alguien pudiera alcanzar más poder del que él había obtenido con su lectura.

Pero fue en vano: Olaus Wormius, tras largos años de trabajo, lo tradujo al latín en 1228. Fundó la secta de los Nuevos Adoradores de Mitra, dios persa al que se le ofrecían sacrificios. Fue muerto en la hoguera junto con su traducción por mandato del Papa Gregorio IX, que además prohibió tanto la versión latina de Wormius como la griega.

Aún así, el mundo vio salir a la luz las traducciones de "El Libro del Árabe" al alemán (1440), al italiano (hacia el 1550) y al castellano (1600)

Desde esta fecha hasta nuestros días, "El Libro del Arabe" no ha sido editado en más ocasiones. Pero eso no quiere decir que no haya sufrido más traducciones...

Al mismo tiempo que el hombre descubría nuevas tierras donde poder vivir, el Libro encontró más lugares para sus ritos, para sus fieles y adeptos, para sus templos y ciudades, ya fueran terrenas, subterráneas, o submarinas. Ahora se encontraban lejos de la vieja Europa y de sus creencias, que habían impedido tiempo atrás la difusión, como si de una plaga se tratase, del culto hacia Aquellos Que un Día Vendrán. En América del Norte, en lo que tiempo después serían los Estados Unidos, la familia Marsh, asentada en la bella ciudad colonial de Innsmouth, empezó a comerciar con varias tribus de la Polinesia, y este comercio no sólo supuso un negocio con grandes beneficios económicos. Allí entraron en contacto con gentes que les hablaron de Ellos y con otros, que tan sólo pueden recibir el nombre de abortos de la naturaleza, que además de estar dedicados en cuerpo y alma al Culto, formaban ya parte de Su Raza. Y cuando los Marsh volvieron, Innsmouth perdió su belleza, y aquellos que antes vivían bajo la luz del sol, tenían ahora al mar por hogar.

Y lo mismo ocurrió en lugares tales como Sudamérica, donde en plena selva amazónica quedan aún restos de los templos que son más viejos que el hombre; en África, donde aún quedan tribus cuyos orígenes deben buscarse más allá de los albores de la humanidad, ya que su hogar se encuentra fuera de nuestra galaxia; y en Australia, cuyas áridas tierras esconden el hogar de la Gran Raza, que ansiosos esperan el día en que la vida inteligente, ya sea bajo la forma del hombre o bajo la forma de los escarabajos que nos sucederán tras nuestra extinción, desaparezca para tomar lo que es de Ellos por derecho.

En todos estos lugares los seguidores del Culto buscaron con ansiedad el "Al Azif", ya que en él se encuentran todas las fórmulas y ritos necesarios para que las barreras y los sellos se rompan definitivamente y así liberar a Aquellos Que Un Día Vendrán. Y cuando el libro estuvo en su poder lo tradujeron. Por lo tanto, puede afirmarse que no existe sobre la Tierra una lengua a la que no se haya traducido el Libro Maldito, aunque debe precisarse que muchas traducciones no poseen, ni con mucho, la calidad del resto de las traducciones mencionadas anteriormente.

Dejando de lado estos hechos, totalmente ciertos y demostrables, existe la hipótesis de una anterior traducción al castellano que, a pesar de no haber sido encontrada (o mejor dicho, el poseedor no quiere que sea hallada) es de las más codiciadas, ya que es casi idéntica al original.

Para demostrar que esta suposición no es tan descabellada, expondré algunos datos históricos:

· En el 730 Abd-al-Azrad escribe el "Al Azif"

· Veinte años después Abul-Abbas persigue (y casi extermina) a los Omeyas, acusándoles de impíos e irreligiosos.

· Uno de los pocos supervivientes de la matanza, Abderrahmán I, llega a la Península hacia el 750 (y como es de suponer, no vino de vacio...)

· Abderrahmán III (912-961) llega al poder. Funda la primera Academia de Medicina de Europa (uno de cuyos miembros fue un tal Teodoro de Filiatrá). Su guardia personal estaba compuesta por navarros, gentes de por sí poco dadas al uso de las religiones consideradas "normales" para esa época...

De la misma forma que muchos son los ejemplares que existen, otros tantos son los lugares donde se guardan, aunque lo nieguen al público, ejemplares del Necronomicón. Me consta que hay ejemplares en el Archivo Hististórico de Simancas y en las bibliotecas de las universidades de Miskatonik, Londres, París, Cambridge, Buenos Aires, Lima, Barcelona y California. En ésta última aún puede encontrarse la ficha del libro:

BL 430/A 47/B
Alhazred, Abdul- Aprox. 738 D.C
NECRONOMICÓN (Al Azil) de Abdul Alhazred.
Traducido del griego por Olaus Woremius (Olao Wor)
Xiii, 760 págs, grabados madera,
enc. tablas, tam. fol. (62 cm)
(Toledo), 1647

La sección BL 430 de esta biblioteca está dedicada a las religiones primitivas y la letra B corresponde a un armario cerrado donde se guardan libros que no deben ser ojeados por cualquiera.

Esta es, aproximadamente, la historia de "El Libro del Árabe" desde su origen hasta nuestros días. De su contenido hablaremos en otra ocasión...

Abelardo Herreros

Lazo fraterno

Odio a los médicos. Creo que siempre los he odiado. Por lo tanto, no es de extrañar que la situación resulte para mí de lo más incómoda. Para expresarlo de una forma mucho más clara y acorde con mi actual estado, mortificante. Totalmente impedido, postrado en la cama y con esta maldita enfermedad corroyéndome las entrañas, revolotean a mi alrededor, como buitres sobre la carroña, un grupo indefinido de doctores, curas y parientes. Para unos soy una cobaya, para otros un alma que debe ser salvada y para los últimos una suculenta herencia. Herencia que constituye una fortuna, fortuna que me ha costado toda mi vida conseguir... nunca mejor dicho.

La mala suerte me acompaña desde que nací. Ni tan siquiera se me concedió el tener unos padres dignos. Mi padre poseía un negocio, pero inepto como era para éste y otros menesteres, decidió asociarse con un amigo, cuya capacidad intelectual era la misma que la de mi progenitor. No es de extrañar que el negocio no fuera precisamente viento en popa. Mi madre, sin embargo, fue mucho más considerada conmigo. En vez de traerme solo a este perro mundo, que es lo que suele ocurrir con más frecuencia, tuvo la feliz idea de tener gemelos. Cuando antes mencioné que fue más considerada conmigo, me refería a que esta fue la única mala pasada que me jugó, ya que decidió no darme más problemas y, acto seguido, expiró.

Mi hermano se convirtió para mí en una grave molestia. Aún no se la razón, pero lo cierto es que mi padre siempre sintió una cierta predilección por él. La verdad es que su sentimiento de recelo hacia mí, más bien de desprecio, era mutuo. Intenté por todos los medios que sintiera algo de afecto por mí, ayudándole en sus asuntos financieros tanto como pude. Ya desde pequeño sentí cierta atracción por el dinero y había mostrado en más de una ocasión un talento natural en el manejo de éste. Gracias a una hábil maniobra logré quitar de en medio al socio de mi progenitor, que hasta el momento tan sólo había contribuido a hundir la empresa. Lástima que tras verse arruinado decidiera suicidarse, ya que eso impidió que mi padre se sintiera feliz de ser el único propietario. De hecho, la pérdida de aquel inútil le afectó sobremanera. Tanto es así que a pesar de hallarse en perfecto estado de salud decidió hacer testamento, pero no a mi favor, que habría sido lo más lógico, sino que creyó conveniente que mi hermano fuera el único heredero. Aún hoy creo que no se encontraba en pleno uso de sus facultades mentales.

Hay quien piensa que todo hombre tiene un destino y que éste no puede cambiarse por mucho que uno lo desee. Si tal idea es cierta, el mío era conseguir las riendas de la empresa y el de mi hermano impedir que yo lograra cualquier objetivo que me propusiera. Él me arrebataba todo lo que era mío por derecho. Por su culpa murió mi madre, se apoderó del cariño de mi padre y ahora pretendía quitarme de las manos la fábrica, aquello por lo que luché durante toda mi vida, lo que más amaba de este mundo. Afortunadamente, la naturaleza es sabia y reparte bienes y males de forma justa y equitativa. Disponía de un as en la manga. Entre mi hermano y yo existía un lazo que no era el paternal, un lazo más fuerte que la sangre. No recuerdo cuando me di cuenta de que poseía ese don, pero la verdad es que hasta ese preciso momento no me di cuenta de lo útil que era. Ambos estábamos unidos mentalmente, pero de tal forma que lo dominaba. Al principio el lazo era débil, apenas perceptible, pero con el paso de los años fue fortaleciéndose, de tal forma que cualquier deseo mío se convertía en una orden para mi hermano. Por fín podría vengarme de todo lo que él me había hecho. Fue fácil deshacerme de ese pesado y de mi padre a la vez. Me apoderé de su mente y le obligué a que matara al viejo, y una vez lo hizo, sufrió un lamentable accidente en el que perdió la vida. El doble entierro fue muy emotivo. Constituyó un gasto, pero ahora que disponía de todo el capital de mi familia para mi sólo, no supuso para mí ningún inconveniente. En apenas tres meses mi empresa se ha convertido en una de las mejores del país.

Odio a los médicos. Creo que siempre los he odiado. Todo los que han estudiado no les sirve de nada, no se ponen de acuerdo sobre la enfermedad que padezco. Pero yo sé cual es. Hay quien piensa que todo hombre tiene un destino y que éste no puede cambiarse por mucho que uno lo desee. Tal idea es cierta. No hay duda de que mío es morir a manos de mi hermano. Me lo imagino, en su tumba, riéndose de mi estupidez. Aquel lazo que otrora me fue tan útil, ahora se vuelve contra mí, y es el medio que está empleando mi hermano para hacerme pasar un calvario en vida. Mi padecimiento es uno de los más antiguos del mundo. Lenta, muy lentamente, pero al mismo tiempo de manera inexorable, mi cuerpo se está pudriendo.

Manchas rojas

Cómo cada jueves, la señora Maruja subió a la casa de la colina, en las afueras del pueblo. Era un caserón de arquitectura extraña, casi enloquecida, como si cuatro arquitectos, cada uno con su propio equipo de trabajadores, hubieran competido para levantarlo, a la vez y a su manera. Techos desiguales, torres que se elevaban sin orden ni concierto, buhardillas que se abrían como ojos que te vigilaban mientras te acercabas, penosamente, a lo largo del empinado camino. No era la señora Maruja mujer de pensar demasiado, si no hubiera llegado a la conclusión que había, dentro de la casa, más escaleras y pasillos de los que hubiera tenido que haber. Como si la casa fuera más grande por dentro que por fuera, pese a sus limitadas dimensiones exteriores.

En la casa vivía solamente el viejo Basteo, un hombre huraño, encorvado, que apenas masticaba media docena de palabras, y ninguna era de agradecimiento. Siempre que la señora Maruja iba a la casa se encerraba en la biblioteca, a la que la señora Maruja tenía prohibido entrar. La edad no le había hecho perder la curiosidad, así que, evidentemente, ella supo colarse un ratito a la primera oportunidad. Era posiblemente la habitación más grande de la casa, y se alegró de la prohibición del viejo Basteo, pues en verdad era la más sucia de la casa, llena de telarañas y polvo, y con la mayor cantidad de libros que la buena señora hubiera visto jamás.

La señora Maruja subía cada jueves para limpiar un poco la casa, y a llevarse la ropa sucia, que devolvía limpia a la semana siguiente. No sabía, y no le importaba, quién le preparaba la comida al viejo, ni siquiera si comía algo. Nadie del pueblo quería subir a la vieja casa de la colina, después de que la última muchacha que servía a Basteo se cortara las venas llorando desconsolada, pero a la señora Maruja le hacía falta el dinero, después de que su hombre quedase atrapado en la mina, y aunque bien es verdad que el viejo no pagaba mucho, hay que decir que nunca se hacía de rogar y no era escrupuloso con su trabajo. Y la señora Maruja tampoco se esmeraba mucho en la limpieza, que la casa era grande, pero su dolor de reuma lo era más aún. Se limitaba a limpiar las habitaciones que el viejo solía usar, y de cuando en cuando daba un repaso (muy por encima) a los pasillos y las escaleras que comunicaban esas habitaciones. Había alas enteras del caserón que la señora Basteo no había pisado jamás.

La gente habla, en especial cuando está ociosa y no tiene hijos que sacar adelante sin padre, y no paraban de preguntarle a la señora Maruja si eran ciertos los rumores: se decía que el viejo Basteo estaba endemoniado, como lo había estado toda su familia antes que él, que vivía rodeado de fantasmas y de espíritus, y que se oían voces por toda la casa. La señora Maruja contestaba siempre, con toda sinceridad, que ella nunca había oído nada, pero bien es cierto que los años le habían endurecido el oído, y poco era lo que no oía si no se lo decían a gritos. Así que las voces susurrantes que la gente decía que se oían en la casa ya podían susurrar hasta desgañitarse, que poco efecto tendrían en la buena señora. En lo que sí les daba la razón es en que el viejo Baxter era un poco raro, pero no creía, con sinceridad, que se paseara desnudo por los tejados de la casa ni tuviera pactos con el maligno. Para ella raro era que no bajara a la taberna a beber como hacían todos los hombres del pueblo, y que se mantuviera encerrado en la casa, sin salir nunca. Casi como si estuviera encerrado en ella, y no pudiera hacerlo. Pero ella se decía que debía ser cosa de los libros: Que ya se sabe que leer mucho nunca ha sido buena cosa.

Lo que venía preocupando a la señora Maruja de un tiempo a esta parte eran las manchas. Manchas rojas, grasientas y pegajosas. Vio la primera en el extremo de un pasillo, pero poco a poco se iban multiplicando. Como si algo informe se arrastrara, algo sin huesos, de cuerpo viscoso, que se arrastrara centímetro a centímetro dejando ese asqueroso rastro. Y, además, eran manchas muy difíciles de quitar...

La señora Maruja era una de esas mujeres que acostumbraban a gruñir y murmurar siempre por lo bajo, para sí, y eso no lo consideraba pecado, pues la vida había sido injusta con ella. Pero tampoco era de las que se quejaban en voz alta, y menos a terceros. Pero cuando el rastro de las manchas fue aumentando, acercándose cada día más a la puerta de la biblioteca, empezó a perder la paciencia. Que tenía que ponerse de rodillas para rascar esas manchas, y al haber cada día más, le ocupaban más tiempo. Finalmente se encaró con el viejo, y para su sorpresa el adusto y arrogante Basteo se achicó, diciéndole incoherencias y prometiéndole más dinero. Otra persona más perspicaz se hubiera dado cuenta de que estaba muerto de miedo. Pero la señora Maruja no se caracterizaba, especialmente, por su agudeza mental. Así que aceptó el dinero. Pero se decidió a acabar para siempre con esas manchas.

Constituían un rastro que se hundía en las entrañas de la casa, en esos lugares polvorientos y oscuros que la señora Maruja no había pisado jamás. Subió escaleras, cruzó salas tan descuidadas que las telarañas cubiertas de polvo formaban cortinajes fantásticos, recorrió pasillos que hacía mucho que no habían visto la luz del sol. Sin oír (pues ya hemos dicho que andaba algo sorda) los estremecedores susurros, los inquietantes ruidos, los enloquecedores aullidos que hubieran helado la sangre a cualquier mortal y lo hubieran dejado hecho un tembloroso montón de carne balbuceante.

Finalmente llegó a una puerta entreabierta. Y tras ella estaba el Ser, una masa rojiza y tentaculosa, invertebrada, una presencia más vieja que el tiempo, bastarda y blasfema, ante la cual la realidad y la cordura huían espantadas. El Ser miró a su nueva víctima con ojos ansiosos, pues ansiaba de nueva vida, y alargó hacia ella sus tentáculos acabados en pinchos afilados como agujas, que se hincarían en la carne absorbiendo la sangre y el alma...

Para su sorpresa, si es que el Ser pudo llegar a sentirlo, la mujer no se quedó paralizada de espanto ante los aterradores aullidos que danzaban a su alrededor, ni se quedó fascinada por las ilusiones que desplegaba ante sus ojos. En lugar de ello, decididamente, alzó el mocho y lo descargó contra esa cosa que, sinceramente, no veía muy bien, que tampoco era más grande que una rata y sus ojos ya no eran lo que habían sido. El Ser reventó, esparciendo sus fluidos vitales por toda la buhardilla. Su agonía fue corta, pues la señora Maruja, a la que le daban asco los bichos, lo remató a pisotones.

Y aquella noche hubo duelo en R'yleh, pues había muerto uno de los Antiguos...

Índice fotográfico

p. 6,8 *Amador Cuesta*, salones de la aristocracia en Madrid
p. 8 *Josep Esquirol*, El alcalde, el obispo y el párroco,
p. 11 *Tomàs Carreras i Artau*, "La sega: els segadors i la Minyona de casa a punt de fer "dotze hores"
p. 12 *Luis escobar*, prostitutas de albacete
p. 12 *H. Pato*, Mendigo ante la puerta del restaurante Llardy
p. 13 *Felipe Manterola*, Cabildo popular de Zeánuri
p. 13 *Tomàs Carreras i Artau*, Administradora de l'Altar de la Puríssima
p. 15 *Díaz Casariego*, Tropas españolas en la guerra de Marruecos
p. 16 *A. merletti*, Alcalá Zamora con Francesc Macià
p. 16 *Luis escobar*, Agrupación socialista de Villagordo del Júcar
p. 21 *Vidal*, Moda en el extranjero (nº 1.052) La voz
p. 21 *Tomás Montserrat*, Campesinos vestidos de domingo
p. 22 *Antonio García*, Autorretrato familiar con Sorolla
p. 23 *Català Pic*, anuncio Smoking
p. 25 *Pacheco*, Café Colón
p. 28 *Bert*, Zamora helándose en sarriá
p. 29 *Audouard*, Cuatrillizos en tándem de cuatro plazas.
p. 31 *Felipe Manterola*, Layadores de Ipañaburu
p. 49 *Baldomero*, El torero Granero después de la cogida que acabó con su vida.
p. 49 *Venancio Gombau*, Sala de disección
p. 51 *José nogales*, El preso José indultado
p. 61 *Franzen*, Retrato de la reina madre y Alfonso XIII
p. 63 *Díaz Casariego*, campesinos en Castilblanco
p. 63 *Alfonso Sánchez*, Tragedia en el Monte Arruit
p. 64 *Miguel Goicochea*, entierro en Zubiri
p. 65 *Benítez Casaus*, Júbilo popular tras la proclamación de la segunda República
p. 67 *Antoni Campañá*, proclamación del Estado Catalán
p. 81 *Joan Vilatoba*, !En que lugar del cielo te encontraré!
p. 82 *Massana*, Entre la vida y la muerte
p. 85 *Albert Rifá*, Reflexión transcendental
p. 87 *Santiago Ramón y Cajal*, Escena callejera en madrid
p. 89 *Diaz Casariego*, Reporteros gráficos madrileños
p. 90 *Emili Vila*, desnudo
p. 91 *Muro*, R. Madrid - Español
p. 91 *Josep Gaspar*, Rafael el Gallo descabellando
p. 96 *Enrique Guinea*, Personal de servicio Hotel Quintanilla
p. 97 *Thomas*, clase disección facultad de medicina
p. 98 *Agustín Centelles*, Algaradas en la plaza Sant Jaume
p. 98 *Bert*, alfonso XIII en la inauguración del estadio de Montjuïc
p. 100 *Tomàs Carreras*, Jornalero en la plaza españa
p. 101 *Alfonso Sánchez*, Músico callejero
p. 103 *Cartier-Bresson*, Niños jugando en las calles de sevilla
p. 105 *Serrano*, Boda gitana en Sevilla
p. 109 *Duque*, Beti-jai
p. 111 *Alba*, Ganadora de San Sebastián
p. 127 *José Suarez*, Guardias civiles
p. 128 *Josep M. Batista*, Anciana de Isabarri
p. 132 *Jalón Ángel*, retrato de Celia Gámez
p. 134 José Suarez, Marineros Gallegos
p. 135 *Joan Massó*, autocromo
p. 142 *Venancio Gombáu* (fotógrafo)
p. 144 Laurent, La oración del ermitaño
p. 144 *Ferrer*, una excursión fotográfica
p. 148 *E. Facio*, Campamento militar de ceuta durante la guerra con marruecos
p. 152 *Francisco Goñi*, Hospital improvisado en la campaña marruecos

Ilustraciones

p.5, 17, 24, 43, 44, 61, 118 - *Lempicka*
p.124, 164, 175 *Montse Bosch y Mariana Chiesa*, Piel de Toro 1ª Ed. Joc Internacional 1997.
Resto de ilustraciones Garbi KW

Hay quien dice que tiene forma de pentágono regular...
Otros prefieren ver en ella una Piel de Toro extendida...

España en los años veinte. Un país dónde jerarquías casi feudales se mezclan con los motores a explosión y los movimientos obreros.
Donde tradiciones milenarias se alternan con los bárbaros bailes modernos.
Donde las matronas enlutadas miran desconfiadamente a las jóvenes garçonettes modernas.
Un país con una monarquía, una dictadura y una guerra colonial.
Un rincón del mundo donde todo tiene cabida...
Hasta los terribles arcanos de los Mitos de Cthulhu...

Piel de Toro es un suplemento para el juego de rol **La Llamada de Cthulhu** que puede ser jugado tanto bajo la versión clásica (con sistema de porcentaje) como con la nueva versión en sistema D20.
En su interior el lector encontrará entre otras (muchas) cosas información precisa sobre la vida cotidiana en la España de Alfonso XIII, una descripción de las principales ciudades, un listado de ocupaciones para hacer Investigadores españoles, un capítulo completo sobre el sistema legal de la época y seis aventuras listas para jugar.



ESTE NUMERO HA SIDO VISADO POR LA PREVIA CENSURA

COMPATIBLE D20

CROM

Colección LOS MITOS DE CTHULHU
libros basados en la obra de H.P. LOVECRAFT

ISBN 84-95949-78-4
9788495949783
23,45 €
Quepunto.es
www.quepunto.net