Las Máscaras de NYARLATHOTEP

Aventuras para frustrar los planes del Dios Oscuro



Aventuras para
LA LLAMADA de CTHULHU
con autorización de Arkham House

JOC INTERNACIONAL

Larry DiTillio / Lynn Willis

Las Máscaras de NYARLATHOTEP

por

Larry DiTillio
Lynn Willis

Ilustración de portada

Lee Gibbons

Láminas interiores

Nick Smith, Keith Berdak, Tom Sullivan, Mark Roland

Planos

Yurek Chodak

Mapas

Mike Blum

Material adicional

Sandy Petersen

Colaboraciones adicionales

Theresa Griffin, John B. Monroe, Ian Starcher

Versión en castellano

Jordi Zamarreño

LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP, *edición en castellano, abril 1992*

Las máscaras de Nyarlathotep, copyright ©1984, 1989, es una publicación de Joc Internacional bajo licencia Chaosium Inc.; quedan reservados todos los derechos.

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

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

Las obras de H.P. Lovecraft que se citan en el texto son copyright ©1963, 1964, 1965 de August Derleth y las citas son tan solo a título de ilustración. Todo el material relativo a Shudde-M'ell y los Chthonians, así como las demás creaciones de Brian Lumley, tal y como se mencionan en sus libros, y específicamente en *The Burrowers Beneath* se utilizan con permiso de éste. El dibujo de la mezquita de Ibn Tulun está sacado de la Enciclopedia Británica, 11ª edición. La parte de atrás de los recortes de prensa está sacada del *New York Times* en diversas fechas.

Las siluetas adicionales de monstruos y algún otro dibujo son de Lisa Free o de Tom Sullivan. El retrato de H.P. Lovecraft es obra de Ron Leming.

Excepto en esta publicación y en la publicidad relacionada con ella, todos los dibujos originales de *Las máscaras de Nyarlathotep* siguen perteneciendo a los artistas respectivos y están protegidos por sus respectivos copyrights.

Se prohibe toda reproducción de cualquier material perteneciente a este libro, para provecho personal o corporativo, por medios fotográficos, electrónicos u otros.

Cualquier pregunta o comentario relacionados con este volumen, así como peticiones de catálogos de nuestra gama deben dirigirse a JOC Internacional, C/Sant Hipòlit, 20, 08030 Barcelona.

Publicado por JOC Internacional S.A. bajo licencia de Chaosium Inc.
c/. Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona – España
Compaginación: Edilínia, S.L. – c/. Sant Bernat de Menthon, 2 – Cornellà
Impreso en Hurope, S.A. – c/. Recared, 2 – Barcelona

I.S.B.N.: 84-7831-056-8 D.L.: B-11.783-92
Impreso en España – Printed in Spain

Índice

Introducción 5
Resumen de los acontecimientos 5
Respecto a la trama 6
Cómo empezar 7
Expectativas de los jugadores 8
Sobre las sectas 8
Recordatorios 8

Nueva York 10
Como iniciar el juego 11
La habitación 410 12
Intenciones de los investigadores 14
La policía de Nueva York 14
Erica Carlyle 15
La biblioteca de la mansión Carlyle 17
Jonás Kensington 18
Miriam Atwright 19
Los miembros principales de la expedición Carlyle 20
Los arxivos de Huston en el Colegio de Médicos 20
Importaciones Emerson 22
La casa del Ju-Ju 22
Mukunga, el Sumo Sacerdote 25

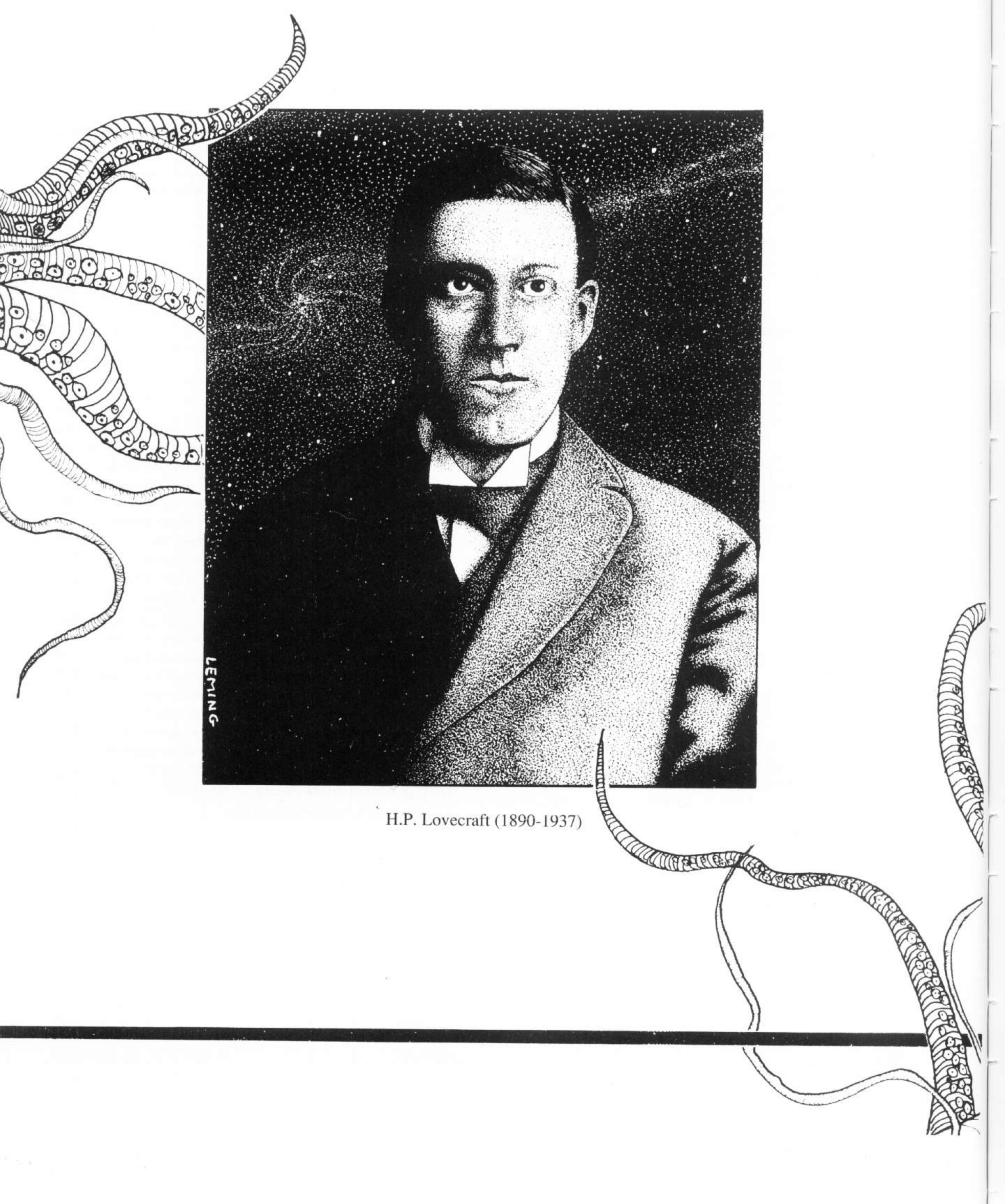
Londres 28
La Fundación Penhew 31
El edificio de la Fundación Penhew 32
Mickey Mahoney 35
Una serpiente en el Soho 35
La casa de Holbein Mews 36
Acerca de Ssathassa 39
El Monstruo de Derbyshire 40
Lesser Edale 40
La maldición de los Vane 41
Una visita al castillo Plum 42
El Vicario de Lesser Edale 44
Masacre en el Soho 45
El inspector Barrington 45
La Pirámide Azul 46
Tewfik Al Sayed 47
Otras pistas 49
El almacén de Limehouse 50
El *Viento de Marfil* 51
Ritos de la Hermandad 51
El estudio campestre de Edward Gavigan 52

El Cairo 59
La Hermandad del Faraón Negro 60
Una opción: contratar a un Guía 61
Faraz Najir 63
Chicos Malos 65
Omar Shakti 66
Hetep 66
La expedición Clive 67
Personalidades 68
Besart, Wassif y Kafour 70
Los horrores de las profundidades 75
Encuentros en los Túneles 79
La Esfinge Negra 81
Los Hijos de la Esfinge 82
Nitocris en El Cairo 83
Maquinaciones de la Hermandad 84
Nyiti, de el Wasta 86
En el santuario 87

Kenya 92
Mombasa 93
Ahja Singh 93
En el Ferrocarril de Uganda 94
Nairobi 96
Sam Mariga 98
Neville Jeremyn 99
El Doctor Horace Starret 99
Roger Corydon 100
Bertram 'Nails' Nelson 100
Johnstone Kenyatta 101
El Viejo Bundari 101
Tandoor Singh 103
La Montaña del Viento Negro 106
El poblado de Ndoru 106
Ritos Ordinarios de la Secta de la Lengua Sangrienta 109
Ángeles del Mal en la montaña 111
La Semilla de Nyarlathotep 112

Shangai 114
Jackson Elias en Shangai 115
Li Wencheng 116
El bar del Tigre Tambaleante 116
Ho Fong 114
La capilla de la Mujer Abotargada 122
Isoge Taro 127
Lin Tangyn 128
El *Correo* de Shangai 130
Más material del *Correo* 131
El Museo de Shangai y el Sr. Mu Hsien 132
Nueva China 133
Jack Brady 133
A la Isla del Dragón Gris 136
El taller de Sir Aubrey 141
La fuerza de asalto de Nueva China 143
Características 144
La Mujer Abotargada 146

Indicios 149



H.P. Lovecraft (1890-1937)

Introducción

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

Nota para el guardián: el documento "Lo que sabes de tu amigo Jackson Elías" *y los recortes de prensa acerca de la expedición Carlyle sólo figuran en las páginas finales y no están duplicados en el escenario de Nueva York. Examina con detenimiento todas las informaciones de ese tipo que debas dar a los jugadores, que deberías fotocopiar en lugar de recortarlas del libro. Junto a cada una de ellas hay una referencia que identifica a estas informaciones. Los recortes de prensa llevan al dorso textos y anuncios de los periódicos de la época, para mayor autenticidad. Para mayor efecto sería conveniente montar y pegar la caja de cerillas y recortar las tarjetas de visita pegándolas sobre cartulina.*

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

RESUMEN DE LOS ACONTECIMIENTOS

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

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

– Nigel Blackwell, *Las sectas oscuras de África.*

Blackwell nunca llegó a saber que la aparición es una de las apariencias de Nyarlathotep.

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

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

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

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

La exhibición de poder encandila a la expedición: ahora Hypatia lleva en su seno a una nueva criatura, Sir Aubrey puede convertirse en un antiguo faraón, Huston puede (como futuro amo del mundo) mandar sin pensar en

los demás, y Carlyle encontrar sentido a su vida a través de su pasión por su futura mujer M'Weru.

Por supuesto que Nyarlathotep tiene intención de mantener sus promesas: Hypatia tendrá a su hijo, pero su tremenda gestación y nacimiento la destruirán; Sir Aubrey mandará en el antiguo Egipto pero como el repugnante Faraón Negro; Huston será el amo del mundo pero una vez retornen los dioses tanto la humanidad como él se extinguirán rápidamente; casado, Carlyle se convertirá en un abyecto juguete de M'Weru quien, tras una semana de excesos se cansará de llevarle con una correa y le arrojará a un pozo que contiene 666 ratas hambrientas.

Abandonando Egipto, los miembros de la expedición Carlyle llegarán a Nairobi. Jack Brady está impresionado por las tremendas pesadillas de Carlyle y por el poder de Sir Aubrey sobre éste. En la confusión de la partida hacia el interior del país Brady droga a Carlyle y se lo lleva a la costa. Mientras éste alterna entre la normalidad y el delirio, los dos navegan hacia Durban en una barca árabe. Utilizando disfraces, Brady consigue llegar con Carlyle hasta un vapor que se dirige a Perth, primera etapa de un viaje a Shangai, donde cuenta con amigos y recursos. Sin embargo tanto la salud como la cordura de Carlyle se derrumban y se ve obligado a internarle en un sanatorio de Hong-Kong con el nombre de Randolph Carter.

Mientras tanto, los porteadores de la expedición son sacrificados a la Lengua Sangrienta, Huston y Penhew aprenden nuevos hechizos y la embarazada Hypatia Masters se oculta en la Montaña del Viento Negro donde, en los años siguientes empieza a hincharse, sufre una metamorfosis y pierde la razón de forma permanente.

Mientras sus agentes rastrean el globo en busca de Brady y Carlyle, los dos principales responsables de la secta pasan varios años trazando planes, recaudando fondos y discípulos y realizando tareas específicas para su dios en preparación para el esfuerzo de abrir el Gran Portal que permita a nuevos Primigenios acceder a la Tierra: Penhew localiza y rompe el sello que protegía la Isla del Dragón Gris, mientras que Huston se convierte en un agente de alto nivel de Nyarlathotep y recorre el globo infinidad de veces.

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

Excepto Penhew, Nyarlathotep ha escogido a otros de entre los suyos para abrir el portal, en parte a causa de su dinero, inteligencia y habilidades técnicas, en parte también porque son maleables a las promesas que pocos excepto Nyarlathotep podrían cumplir, y en parte porque Gavigan, M'Weru, Shakti y Fong son muy útiles a Nyarlathotep vivos, mientras que si el ritual falla los que lo realicen quedarán destruidos por el tremendo desencadenamiento de energía. El 14 de Enero de 1926, a la misma hora exacta, Penhew, Huston y la Semilla empiezan a entonar un gran ritual que les enseñara Nyarlathotep y que dura 8 horas, y todos los sectarios que pueden se dirigen al lugar destinado en China o en Africa para cantar y añadir puntos de magia al hechizo.

Como resultado de diversos sacrificios en masa, una gran variedad de desastres naturales (tifones, terremotos, maremotos, tornados, erupciones volcánicas, tormentas de fuego, etc.) aíslan los puntos focales de los hechizos con murallas de terrible poder, de hasta 75 Km de anchura. Los continentes se vuelven a alinear sutilmente para crear una imagen más propicia y los grandes movimientos de las masas tectónicas agitan a criaturas de los Mitos que viven en las profundidades del planeta. Fuerzas misteriosas agitan el mundo.

Mientras un eclipse de sol oscurece el Océano Indico, un observador casual podría ver en el cielo la explosión del cohete, seguida de las ondas azuladas que se producen en el cielo a consecuencia de ella, para después ver aparecer un agujero de color negro en medio del firmamento; una negrura interestelar en la que flota una estrella pulsante de color rojo. Al abrirse el Gran Portal de par en par se precipitan a su través esferas de luz: los viajeros vuelven. Aldebarán y Fomalhaut envían a sus retoños: los sicarios de Hastur, Cthugha y Shub-Niggurath se unen a los de Cthulhu y los otros Primigenios para dar otra vuelta a la rueda y permitir que éstos vuelvan a ascender a los tronos de la Tierra. Los barcos se hunden, arden las granjas y las ciudades, caen meteoritos por doquier mientras los amos de los Mitos afirman su dominio sobre la Tierra.

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

Situación de los principales personajes de la expedición Carlyle en Enero de 1925

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

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

EL DR. ROBERT HUSTON y su banda de sectarios se hallan en paradero desconocido.

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

SIR AUBREY PENHEW vive cerca de Shangai, en la Isla del Dragón Gris, donde dirige la rama local de la Orden de la Mujer Abotargada. Está loco de atar pero puede actuar sin que lo parezca.

HYPATIA MASTERS es una mera cáscara, totalmente desequilibrada por el ser al que pronto debe dar a luz, y languidece en la Montaña del Viento Negro.

RESPECTO A LA TRAMA

CÓMO BLOQUEAR EL PORTAL: el Gran Portal puede inutilizarse de varias maneras. La más probable es que los investigadores consigan averiguar el secreto del

Ojo de Luz y de Oscuridad y lo utilicen para guardar uno de los dos puntos del triángulo desde los cuales puede abrirse el portal. Desgraciadamente, Nyarlathotep conoce el secreto de las protecciones y ahora él o sus sectarios podrían romper los antes invencibles sellos en unos pocos meses o años. La Semilla podría ser destruida pero en último extremo M'Weru, Nitocris o Shakti pueden realizar el ritual. En el capítulo de Shangai, destruir el cohete hace que el hechizo de apertura del portal sea más difícil, pero la única manera eficaz de frustrar los planes de los sectarios es detener o eliminar a Ho Fong y a Sir Aubrey Penhew.

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

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

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

EL DOCTOR ROBERT HUSTON: él es la fuerza móvil de reserva del guardián. Huston, acompañado de un reducido grupo de sectarios, recorre el mundo realizando gran cantidad de tareas despreciables para Nyarlathotep. Según precise el guardián, pueden empezar a seguir a los investigadores y a averiguar cosas sobre ellos (pero nunca en Nueva York). Una vez introducida dicha oposición, el guardián puede aumentar la severidad de sus interrupciones y ataques como crea más lógico y, ¿por qué no?, divertido. Ver el recuadro 'Huston y su banda' que se encuentra en las cercanías de este texto.

CÓMO EMPEZAR

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

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

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

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

Es aconsejable empezar siempre en el capítulo de Nueva York, puesto que contiene las pistas. Los investigadores pueden perderse o no el único encuentro principal pero en cualquier caso tendrán razones sobradas para viajar al extranjero en busca de más información.

Si el guardián desea ajustar el argumento, debería llevar notas por escrito de los cambios realizados para que el ovillo de la trama pueda desenmarañarse. En Nueva York al menos los personajes deberían llegar a discernir que Jackson Elías fue asesinado por algún tipo de secta; que dicha secta puede haber sido responsable, o haber tenido relación, con la infame masacre de la expedición Carlyle; que los miembros principales de la expedición pueden no haber muerto puesto que no se halló cadáver alguno de raza blanca; que Kenia y Egipto son puntos clave y que Londres y Shangai pueden ser importantes.

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

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

Los guardianes pueden familiarizarse más con esos lugares si se leen en una buena enciclopedia o guía del viajero la descripción que hacen unas u otras de Londres,

Shangai o Nueva York. Incluso los mapas, novelas y guías de ferrocarriles actuales pueden ser de utilidad puesto que, si bien muchas cosas han cambiado desde 1925, muchas otras no lo han hecho. Ver una foto del Museo Británico o de la Esfinge de Gizeh permiten al guardián describir impresiones con sus propias palabras, que siempre serán más convincentes que el mejor escrito de los escenarios.

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

Eclipses totales de sol adicionales

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

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

29 de Junio de 1927: Gran Bretaña, Escandinavia, noreste de Siberia e Islas Aleutianas.

8-9 de mayo de 1928: sudeste asiático, Filipinas, Pacífico central, Atlántico Sur.

19 de Mayo de 1928: Atlántico Sur.

28 de Abril de 1930: Norte de California, Oregón, Idaho, Nevada, Oeste de Utah (se inicia a las 10:49, hora del Pacífico).

21-22 de Octubre de 1930: Pacífico Sur.

El anuario de efemérides publicado por el Observatorio Naval de Washington DC contiene más información.

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

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

EXPECTATIVAS DE LOS JUGADORES

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

SOBRE LAS SECTAS

En cada capítulo hemos dispuesto una secta diferente dedicada a Nyarlathotep. Como quiera que este dios tiene mil aspectos diferentes, los ropajes, ritos y nombres para su dios de estas sectas también difieren. Los investigadores deben llegar a comprender ésto para poder desentrañar el eje central de la campaña. Al inicio de cada capítulo se resumen en un recuadro las actividades de la nueva secta, las armas específicas de cada una y sus peculiaridades, así como las características medias de un sectario típico. Si hay que generar más miembros de la secta se pueden tomar estas cifras como referencia.

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

Los miembros de las sectas suelen ser primitivos y degenerados, si bien están controlados por sacerdotes inteligentes y sofisticados. Se trata de estereotipos que representan respectivamente los ataques físicos y mágicos que pueden realizar. Los sectarios tratarán en general de hacer picadillo a los investigadores y si eso falla, los sacerdotes exhalarán un suspiro y pondrán en marcha sus poderes arcanos.

Excepto por lo que se refiere a los que han sido trasplantados a Nueva York y Londres, todas las sectas son de origen antiguo y muy conocidas en su país respectivo.

RECORDATORIOS

El transporte intercontinental en los años 20 significa ir en barco. No hay líneas aéreas y pocos son los aeroplanos que se atreven a atravesar el Atlántico Norte. No hay líneas telefónicas intercontinentales por lo que los

investigadores deberán utilizar el telegrama para comunicarse rápidamente. Los recorridos terrestres dependen del tren puesto que sólo partes de Europa occi-dental y el Este de Norteamérica disponen de redes de carreteras adecuadas para realizar viajes largos en automóvil.

No se puede pagar mediante cheques o tarjetas de crédito, sino que la única manera es en metálico aunque una carta de crédito de un banco puede permitir reponer el efectivo. Si los investigadores se olvidan de los procedimientos más elementales, el guardián es libre de dejarles tirados en cualquier parte. Se sabe de algunos guardianes que ponen a disposición de los personajes tiendas de empeños dirigidas por avaros sin escrúpulos.

Los investigadores sólo pueden llevar consigo aquello con lo que puedan cargar por lo que los jugadores deben calcular con precisión lo que quieren que sus personajes acarreen. El ejemplar del *Necronomicón* no puede estar a la vez seguro en Boston y a mano en Mombasa. La mano de Ormolu (100% efectiva contra los Vampiros de fuego) no cabe en el compartimento de equipajes del tren. Si los investigadores se dejan los abrigos en Londres es lícito obligarles a hacer tiradas para no estornudar por la noche en Derbyshire.

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

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

Huston y su banda

DR. ROBERT HUSTON
FUE 10 CON 15 TAM 12 INT 18 POD 18
DES 13 APA 14 EDU 18 COR 0 PV 14
Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 25%, Astronomía 15%, Regatear 30%, Química 15%, Mitos de Cthulhu 50%, Discusión 30%, Conducir automóvil 30%, Electricidad 50%, Charlatanería 40%, Primeros auxilios 35%, Geología 25%, Buscar libros 60%, Escuchar 30%, Mecánica 40%, Física 40%, Psicoanálisis 35%, Psicología 50%, Leer el idioma de la Gran raza de Yith 40%, Discreción 30%, Hablar *pidgin** 45%, Descubrir 50%, Tratar enfermedades 25%.
* El *pidgin* es un idioma de comercio que se habla en los Mares del Sur. Se trata de una mezcla de inglés y dialectos locales. (N. del T.)
Hechizos: Llamar a Yog-Sothoth, Contactar con Cthulhu, Contactar con un Pólipo volante, Contactar con Nyarlathotep, Dominar, Explosión mental, Absorción de POD, Enviar sueños, Convocar a un Horrendo cazador.
Armas: Puñetazo 30%, daño 1D3.
Revólver .45 55%, daño 1D10+2.
Pistola lanzarrayos 40%, daño variable (ver más adelante).
Bastón de la secta 25%, daño 1D10.

HIPÓLITO KLINK, acólito
FUE 14 CON 12 TAM 14 INT 10 POD 13
DES 10 APA 9 EDU 7 COR 0 PV 13
Habilidades: Regatear 10%, Camuflaje 35%, Mitos de Cthulhu 10%, Esquivar 65%, Conducir automóvil 55%, Hablar Inglés 35%, Hablar Alemán 55%, Ocultarse 60%, Saltar 60%, Escuchar 40%, Fotografía 30%, Pilotar avión 50%, Psicología 20%, Interpretar horarios * 70%, Cantar 10%, Discreción 65%, Descubrir 45%, Ponerse firmes * 90%, Seguir rastros 25%.
* Habilidades sólo para este PNJ.
Hechizos: Contactar con Nyarlathotep, Convocar a un Horrendo cazador.
Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.
Revólver .45 53%, daño 1D10+2.
Pistola lanzarrayos 35%, daño variable (ver más adelante).
Bastón de la secta 35%, daño 1D10+1D4.

SECTARIOS ENLOQUECIDOS
Nº 1: FUE/CON/TAM 13, POD 12, DES 12, PV 13.
Nº 2: FUE/CON/TAM 13, POD 14, DES 12, PV 13.
Nº 3: FUE/CON/TAM 16, POD 9, DES 12, PV 16.
Nº 4: FUE/CON/TAM 14, POD 9, DES 12, PV 14.
Nº 5: FUE/CON/TAM 15, POD 16, DES 12, PV 15
BD: Todos 1D4.
Habilidades: Trepar 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Charlatanería 50%, Ocultarse 50%, Saltar 45%, Escuchar 60%, Discreción 50%, Descubrir 40%.
Armas: Revólver .45 55%, daño 1D10+2.
Presa 45%, daño especial.
Bastón de la secta 35%, daño 1D10.

La pistola lanzarrayos de la Gran raza

Este arma se menciona en el libro de reglas, página 47, al hablar de la Gran raza de Yith. Contiene 32 cargas y se tarda 1 asalto en recargarla. En un solo disparo pueden dispararse tantas cargas como se quiera pero por cada una que exceda de 4 que se disparen a la vez, hay un 5% acumulativo de probabilidad de quemarla. Así, si se dispararan 7 cargas a la vez habría un 15% de probabilidad de quemar el arma. Cada carga hace 1D10 puntos de daño por lo que 3 harían 3D10. El arma tiene un alcance básico de 100 m y por cada otros 100 m o fracción que exceda de dicho alcance hay un -20 a la probabilidad de acertar y 3 puntos de daño menos por carga.

Dada la similaridad del daño producido por este arma con algunos sucesos extraños de la naturaleza, la pistola se ha convertido en el arma preferida de Huston para matar gente.

Capítulo 1
Nueva York

Donde un viejo amigo pide ayuda. Su muerte lanza a los valientes investigadores a una larga y peligrosa búsqueda por tres continentes.



Es ahora cuando percibimos que no hay un 'por qué' de las cosas sino que, por el contrario, el mero concepto de que las cosas tengan un 'por qué' está basado en una perspectiva obsoleta. Las cosas simplemente existen, formando fases momentáneas de un reposicionamiento incesante de las fuerzas que siempre han existido y siempre existirán.

– H. P. Lovecraft

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

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

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

Al cabo de diez semanas de esfuerzos, una expedición de rescate financiada por Erica, la hermana de Roger, encontró los restos de la expedición. Los cadáveres de los porteadores estaban extraordinariamente bien conservados si bien parecían haber sido despedazados por animales, aunque el informe del forense no mencionaba huellas de dientes en los huesos. Los porteadores habían sido horriblemente masacrados y despedazados y el campamento destruido por completo, a lo que colaboraron las lluvias y el crecimiento de la maleza en los meses que siguieron al desastre. No se encontró rastro alguno de los blancos que dirigían la expedición, hecho que quedó confirmado al no encontrarse ningún cadáver con arreglos dentales. A pesar de algún informe que apuntaba a lo contrario, los cuerpos se hallaban esparcidos en campo abierto y no se había hecho esfuerzo alguno para ocultarlos.

El crimen se atribuyó a los nativos de la tribu Nandi aunque algunas fuentes mencionaron que podría ser obra de una secta pagana (la Lengua Sangrienta), que tiene bastantes seguidores en la zona, pero las autoridades no dieron crédito a esa versión en el juicio posterior. Algunos Nandi fueron ahorcados, los miembros de la expedición desaparecidos fueron declarados muertos y el incidente fue olvidado, como cualquier crimen.

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

COMO INICIAR EL JUEGO

A principios de Enero de 1925 uno de los investigadores recibe un intrigante telegrama.

TENGO INFORMACIÓN RELATIVA EXPEDICIÓN CARLYLE STOP NECESITO EQUIPO DE INVESTIGADORES STOP LLEGO NUEVA YORK 15 ENERO STOP FIRMADO JACKSON ELIAS

Jackson Elías ha mantenido correspondencia con el investigador que recibe el telegrama durante algún tiempo, y se han hecho buenos amigos aunque Elías no suele estar mucho tiempo en un sitio fijo. El guardián puede escoger al investigador que recibe el mensaje, que puede tener cualquier profesión. Elías es un conocido autor de estudios sobre sectas oscuras y Ciencias ocultas en general. Es a la vez un escéptico y un apasionado de lo sobrenatural. Le gusta escribir acerca de las sectas más extrañas y sanguinarias que puede encontrar. No se le asusta ni se le engaña con facilidad.

Al jugador que dirija el investigador elegido se le proporcionará una fotocopia del material titulado *Lo que sabes acerca de tu amigo Jackson Elías*, que contiene todo lo que el investigador sabe acerca de su amigo. Así como los recortes de periódico acerca de la expedición Carlyle, estos materiales sólo aparecen una vez, en las páginas finales, y no hay copias en las cercanías de este texto. Así pues, el guardián sin duda encontrará útil fotocopiarlos (igual que con todas las pistas a proporcionar a los jugadores) para mayor comodidad.

Una vez alertado el investigador, éste deberá reunir al grupo que no debería contar con menos de seis integrantes, que el guardián debería procurar fueran adecuados a la oposición a la que se van a enfrentar. Vale la pena dedicar tiempo suficiente a esta fase previa al juego, y también dedicar tiempo de juego a la reunión del grupo de personajes. Si no viven todos en Nueva York, tendrán que dirigirse allí. Se puede utilizar tanto a la editorial para la que escribe Elías (Próspero Press) o al editor (Jonás Kensington) para que dejen recado de dónde se hospedan si vienen de fuera de la ciudad.

Este intervalo también permitirá a los personajes investigar acerca de la expedición Carlyle. Todos los recortes de prensa que se proporcionan son del *Pillar/Riposte* de Nueva York, pero el archivo de cualquier periódico importante tendrá sustancialmente lo mismo. Todos los personajes recordarán que la expedición pereció hace algunos años en algún lugar de África. También se les puede ocurrir entrevistarse con Erica Carlyle que vive cerca de Nueva York. La información que ésta pueda proporcionar se facilita más adelante en este capítulo.

Elías llama a los investigadores el 15 de Enero citándoles en Hotel Chelsea, habitación 410, a las 20 horas. El investigador que reciba la llamada notará que Elías se muestra críptico y ansioso, quizá algo asustado, lo cual es muy poco usual en él, como deja muy claro la información que de él se dispone. No proporcionará información alguna por teléfono y colgará de inmediato si se le hacen demasia-

das preguntas. Si alguien le llama al Chelsea a continuación, no contestará al teléfono puesto que ha vuelto a salir a la calle a buscar más información sobre la secta de la Lengua Sangrienta. Hay excelentes oportunidades para crear tensión entre los investigadores señalando lo extraño que es este comportamiento en Elías y por tanto provocar que los investigadores estén deseando saber por qué tan distinguido autor precisa a un grupo tan espléndido de investigadores.

La secta de la Lengua Sangrienta (Filial de Nueva York)

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

MIEMBRO TÍPICO DE LA SECTA
(Inmigrante ilegal keniata)
FUE 12 CON 15 TAM 11 INT 6 POD 10
DES 13 APA 4 EDU 1 COR 0 PV 13
Habilidades: Trepar 60%, Mitos de Cthulhu 15%, Hablar Inglés 35%, Ocultarse 60%, Saltar 55%, Escuchar 50%, Ciencias ocultas 10%, Discreción 60%, Hablar Swahili 65%, Descubrir 35%, Seguir rastros 50%.
Armas: Pranga 45%, daño 1D6+2
Pranga (parada) 30%.
Cuchilla 45%, daño 1D4.
NOTA: Ninguna de las dos armas puede empalar.

La habitación 410

En el Chelsea los investigadores no consiguen que nadie les abra la puerta de la habitación. Jackson Elías se encuentra en su interior, pero sus intestinos acaban de ser arrancados por tres asesinos de la Lengua Sangrienta que aún se encuentran en la habitación, dos de ellos a uno y otro lado de la puerta para emboscar a cualquier importuno, mientras que el tercero registra a fondo. Los tres van armados con prangas y dos de ellos son keniatas, mientras que el tercero es un neoyorquino adicto a la cocaína, que es el único de los tres que habla bien el Inglés. Todos llevan el repulsivo gorro de la secta y visten andrajosamente. Los investigadores tienen varias opciones:

Si se escucha tras la puerta antes de llamar hay la probabilidad normal de oir a los asesinos moviéndose por la habitación puesto que en ese caso no serán particularmente sigilosos.

Si intentan abrir la puerta después de llamar, está cerrada con llave. Si escuchan entonces no oirán nada a menos que los asesinos fallen sus tiradas de Discreción.

Si intentan echar la puerta abajo, pueden intentarlo dos a la vez. La puerta resiste con FUE 25.

Si los investigadores entran en la habitación por cualquier medio antes de que transcurran 15 minutos de su llegada, los asesinos aún estarán en la habitación y les atacarán lo suficiente para darles tiempo a salir por la ventana y huir por la escalera de incendios. Si se captura a uno de los sectarios seguirá luchando hasta que se le deje inconsciente o muera. Los sectarios que consigan escapar subirán a un turismo negro marca Hudson, modelo 1915, con matrícula de Nueva York NYL7.

Si entran entre 15 y 20 minutos de su llegada, los sectarios aún estarán bajando por la escalera de incendios, que es muy estrecha y sólo puede recorrerse de a uno. Cada uno de ellos tarda un minuto en llegar abajo y empiezan e bajar en el minuto 16. La posición relativa de cada uno en la escalera se puede establecer equitativamente, y hay que tener en cuenta que ésta no puede soportar más de 1250 Kg en un momento dado (los sectarios pesan en total 300). Si se excede el límite de peso, la escalera se precipitará al suelo (N. del T.: y la habitación 410 está en un cuarto piso).

Durante la escapatoria cada uno de los asesinos lleva encima dos pistas (ver la lista en las cercanías de este texto): el sectario Uno tiene las pistas 1 y 2, el Dos las 3 y 4, y el Tres las 5 y 6. Caso de que los investigadores actúen antes, se encuentran en la habitación. Los asesinos tratarán de llegar al coche tal y como se ha descrito antes.

Si los investigadores entran en la habitación entre los minutos 21 y 25 tras su llegada, podrán ver a los asesinos en la calle, corriendo hacia su coche. En ese caso, en la habitación habrá dos pistas (a elección del guardián). A esa distancia y con la poca luz, no hay probabilidad de acertar a los asesinos con pistolas.

Si entran en la habitación pasados 25 minutos, encontrarán el cuerpo sin vida de Jackson Elías, su ropa y su equipaje. El guardián puede decidir si desea dejar alguna de las seis pistas en la habitación.

Si los investigadores deciden abandonar el hotel al no recibir respuesta a sus llamadas, al día siguiente se enterarán del asesinato por los periódicos. Al cabo de tres días tendrá lugar un funeral al que, aparte de algún periodista, sólo asistirá Jonás Kensington.

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

Los sectarios de la habitación 410

SECTARIO UNO, Miembro de la Lengua Sangrienta
FUE 16 CON 15 TAM 14 INT 8 POD 10
DES 10 APA 6 EDU 3 COR 0 PV 15



Interior de la habitación 410

Habilidades: Camuflaje 50%, Trepar 85%, Mitos de Cthulhu 1%, Esquivar 50%, Hablar Inglés 10%, Ocultarse 80%, Saltar 90%, Escuchar 65%, Discreción 85%, Hablar Swahili 85%, Nadar 60%, Seguir rastros 10%.
Armas: Pranga 85%, daño 1D6+2+1D4.
Pranga (parada) 30%.
Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4.
Cabezazo 50%, daño 1D4+1D4.
Patada 50%, daño 1D6+1D4.

SECTARIO DOS, Miembro de la Lengua Sangrienta
FUE 12 CON 12 TAM 12 INT 7 POD 8
DES 13 APA 7 EDU 13 COR 0 PV 12
Habilidades: Camuflaje 55%, Trepar 80%, Mitos de Cthulhu 3%, Esquivar 65%, Hablar Inglés 55%, Ocultarse 65%, Saltar 65%, Escuchar 75%, Discreción 65%, Hablar Swahili 15%, Nadar 30%, Seguir rastros 15%.
Armas: Pranga 75%, daño 1D6+2+1D4.
Pranga (parada) 30%.
Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4.
Cabezazo 50%, daño 1D4+1D4.
Patada 50%, daño 1D6+1D4.

SECTARIO TRES, Miembro de la Lengua Sangrienta
FUE 15 CON 13 TAM 12 INT 10 POD 8
DES 16 APA 4 EDU 3 COR 0 PV 13
Habilidades: Camuflaje 60%, Trepar 85%, Mitos de Cthulhu 2%, Esquivar 85%, Hablar Inglés 1%, Ocultarse 85%, Saltar 55%, Escuchar 75%, Discreción 85%, Hablar Swahili 50%, Nadar 25%, Seguir rastros 85%.
Armas: Pranga 75%, daño 1D6+2+1D4.
Pranga (parada) 30%.
Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4.
Cabezazo 50%, daño 1D4+1D4.
Patada 50%, daño 1D6+1D4.

Información disponible en la habitación 410

1. Una carta matasellada en El Cairo, el 3 de Enero de 1919, y dirigida a Roger Carlyle. El texto está escrito con una letra apenas legible:

Apreciado Sr. Carlyle:

Me informan de que busca Vd. ciertos conocimientos acerca de mi país y he pensado que quizá pueda ayudarle en ello. Tengo en mi poder algunas curiosidades que creo podrían ser de su interés, pudiéndoselas enviar para su consideración si llegamos a ponernos de acuerdo en el precio. Naturalmente se trata de antigüedades por lo que su precio no es reducido. Tengo la seguridad de que podemos llegar a ponernos de acuerdo tan pronto como su agente pase por mi tienda, en la calle de los Chacales del barrio antiguo. Hasta entonces, se despide de Vd. su más humilde servidor,

Faraz Najir

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

2. *Una tarjeta de visita* elegantemente impresa.

FUNDACIÓN PENHEW
35 Tottenham Court Road
Londres W1
Edward Gavigan, Director

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

3. *Una caja de cerillas* impresa, y vacía.

Bar **El tigre tambaleante**
Calle de las Linternas 10
Para encontrar amigos y diversión en Shangai

Relevancia de la información: este bar de Shangai es donde Elías conoció a Jack Brady.

4. *Una foto* borrosa y con poco detalle que muestra un yate bastante grande, anclado, y rodeado de juncos chinos. Se pueden ver las tres primeras letras del nombre, que son **AMA**.

Relevancia de la información: la foto es del puerto de Shangai y el yate es el *Ama oscura*, propiedad de un tal "Alfred Penhurst", de bandera británica. En el fondo puede verse un edificio con una torre grande. Cualquier comerciante, banquero o agente en la República de China puede identificar el puerto, así como un marinero avezado o un representante de los consulados japonés o británico. También pueden utilizar los investigadores tiradas de Buscar libros con los números atrasados del *National Geographic* (como último recurso) para localizar el fondo de la fotografía.

5. *Una tarjeta comercial* impresa en papel corriente. Con la letra de Elías se ha añadido el nombre 'Silas N'Kwane.'

IMPORTACIONES EMERSON
648 Oeste, Calle 47
Nueva York, Nueva York
Teléfono: HA 6-3900

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

6. *Una carta escrita a máquina* y sin sobre, escrita por Miriam Atwright, bibliotecaria de la Universidad de Harvard, el 7 de Noviembre de 1924 en papel de cartas de la universidad y enviada a su editor, a la atención de Elías:

Apreciado Sr. Elías:

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

Reciba un cordial saludo,
Miriam Atwright

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

7. *La marca en la frente.* Hay una última pista en la habitación, que sólo estará al alcance de los investigadores si examinan el cuerpo de Jackson Elías, en cuya frente ha sido grabada la runa de la Lengua Sangrienta. Todo investigador que invierta un día completo en la Biblioteca Pública de Nueva York, la Biblioteca del Congreso, Yale o algunas otras de la zona de Boston podrá identificarla como perteneciente a una antigua secta que se supone procede de un culto innominado que fue expulsado del Egipto dinástico. Una tirada de Buscar libros establece que se trata de la Lengua Sangrienta y que en los últimos tiempos la secta se ha centrado en Kenia. No existe mención alguna a Nyarlathotep, pero en los *Fragmentos de G'harne*, un libro de los Mitos que posee la Fundación Penhew (entre otros) en Londres se menciona la conexión de Nyarlathotep con dicha secta.

INTENCIONES DE LOS INVESTIGADORES

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

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

LA POLICÍA DE NUEVA YORK

La utilidad de este aspecto de la investigación dependerá de las relaciones de los investigadores con el asesinato de Elías y con la policía. Si uno o más de los miembros del grupo conocen a miembros de la policía de Nueva York, y especialmente a algún detective de Homicidios podrán obtener toda la información que sigue. Si no, se requerirán tiradas de Charlatanería para extraer parte de la información. Si los investigadores están

presentes en la escena del crimen, hablan con la policía y consiguen una tirada de Crédito, obtendrán todo lo disponible. Si la policía ve a los investigadores abandonando la escena del crimen les buscará para interrogarles.

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

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

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

La policía puede saber más, por supuesto.

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

TENIENTE MARTIN POOLE

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

Habilidades: Discusión 35%, Conducir automóvil 60%, Charlatanería 75%, Derecho 50%, Escuchar 55%, Elocuencia 25%, Psicología 30%, Descubrir 40%, Seguir rastros 15%.

Armas: Revólver .38 45%, daño 1D10.
Porra 70%, daño 1D6+1D4.
Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.
Cabezazo 50%, daño 1D4+1D4.
Patada 60%, daño 1D6+1D4.
NOTA: La porra (más bien una cachiporra) la lleva en el bolsillo trasero del pantalón.

ERICA CARLYLE

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

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

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

Obligar a los investigadores a imaginar formas de ponerse en contacto con esta rica, bella y algo obstinada mujer puede ser divertido. El guardián puede obligarles a hacer tiradas de Crédito con tremendos modificadores, hacer que les echen de clubs de moda unos enormes matones vestidos de frac, hacerles detener por la policía con cargos inventados, ponerles detrás a varios investigadores privados a sueldo de Erica para que les sigan ostensiblemente, etc. Un rápido interrogatorio a la señorita Carlyle sólo reportará una reacción negativa. Si los investigadores tienen algo en que apoyarse, o consiguen tiradas de Charlatanería a la mitad de su probabilidad normal tienen alguna posibilidad. Si a uno de ellos se le ocurre algo original que decir, la probabilidad será aún mayor. Erica no quiere hablar acerca de su hermano pero lo hará si su posición es amenazada, su imperio comprometido o si se despierta su interés personal.

La finca del condado de Westchester está a unos 20-30 minutos al Norte de Nueva York, junto al río Hudson. Los investigadores que vayan hasta allí en coche verán fugazmente la ominosa prisión de Sing-Sing no muy lejos. La finca Carlyle consiste en una elegante mansión de planta y piso rodeada de 2 hectáreas de terreno soberbiamente cuidado, todo ello protegido por una verja de 3'60 m de altura rematada por afiladas puntas. Siempre hay dos hombres armados en la puerta y otros más, también armados y acompañados de perros guardianes, patrullando. Siempre que sale de la finca Erica va acompañada por un guardaespaldas y en la finca hay numerosos sirvientes, capaces todos ellos de defenderla.

Tanta protección no es en vano puesto que poco después de que los supuestos asesinos de Roger fueran colgados en Nairobi, algunos sectarios intentaron abrirse paso hasta la biblioteca de la mansión, en busca de objetos de gran interés para ellos, y que se relacionarán más adelante. Erica presentará cargos contra cualquiera que intente irrumpir en la finca (cada 10 minutos de estancia hay un 50% no acumulativo de probabilidad de ser descubierto) pero una tirada de Discusión puede hacer que los retire. Le gusta mucho la gente bien hablada.

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

Su principal confidente es Bradley Grey, miembro de la firma de abogados Dunstan, Whittleby y Grey, radicada en la calle 57 Oeste de Nueva York. Su nombre sale a menudo en los artículos de prensa que relatan el paso del control de la fortuna Carlyle a Erica. Una tirada de Contabilidad realizada mientras se estudian esos artículos establecerá sin lugar a dudas su conexión con Erica. A Grey no le gustaba Roger; no sabe virtualmente nada de la influencia que sobre él ejercía M'Weru. Grey es discreto pero tiende a ponerse nervioso si se le compromete legalmente. Si cree que los investigadores tienen algo valioso que decir o si éstos le convencen de ello, organizará una entrevista con Erica aunque puede tardar una semana en hacerlo.

ERICA CARLYLE, Empresaria y millonaria
FUE 8 CON 12 TAM 8 INT 17 POD 13
DES 11 APA 16 EDU 16 COR 65 PV 10
Habilidades: Contabilidad 70%, Regatear 75%, Crédito 95%, Discusión 65%, Conducir automóvil 35%, Leer/Escribir/Hablar Francés 45%, Leer/Escribir/Hablar Alemán 50%, Leer/Escribir/Hablar Italiano 60%, Derecho 35%, Lingüística 50%, Elocuencia 50%, Psicología 35%, Equitación 60%, Nadar 30%.
Armas: Revólver .22 (en el bolso) 40%, daño 1D6.

JOE COREY, guardaespaldas de Erica Carlyle
FUE 17 CON 15 TAM 15 INT 12 POD 8
DES 14 APA 9 EDU 8 COR 50 PV 15
Habilidades: Esquivar 85%, Conducir automóvil 95%, Saltar 65%, Mecánica 50%, Discreción 50%, Descubrir 55%.
Armas: Puñetazo 85%, daño 1D3+1D4.
Patada 75%, daño 1D6+1D4.
Cabezazo 75%, daño 1D4+1D4.
Pistola .45 * (en funda sobaquera) 65%, daño 1D10+2.
* Siempre lleva dos cargadores de repuesto
Bate de béisbol 65%, daño 1D8+1D4.

BRADLEY GREY, consejero de Erica Carlyle
FUE 9 CON 8 TAM 9 INT 17 POD 9
DES 10 APA 14 EDU 18 COR 45 PV 9
Habilidades: Contabilidad 70%, Regatear 50%, Crédito 85%, Discusión 85%, Conducir automóvil 30%, Charlatanería 50%, Leer/Escribir/Hablar Francés 60%, Leer Latín 25%, Derecho 90%, Buscar libros 70%, Elocuencia 80%, Psicología 40%, Equitación 10%, Vela 10%.
Armas: Patada 10%, daño 1D6.
Puñetazo 10%, daño 1D3.

La declaración de Erica

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

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

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

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

Testimonio adicional de Erica

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

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

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

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

Jack 'Brass' Brady: Era fanáticamente leal a Roger, y alguien en quien éste podía siempre confiar. Los abogados de los Carlyle habían salvado a Brady de una acusación de asesinato en California coincidiendo con una (breve) estancia de Roger en la Universidad de Sacramento, tras haber sido expulsado consecutivamente de Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic y Cornell.

LA BIBLIOTECA DE LA MANSIÓN CARLYLE

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

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

Una manera de favorecer el intento por parte del guardián sería informar a los investigadores de que Erica da una fiesta en la mansión, con lo cual puede ser toda una aventura el hecho de colarse en la fiesta, librar la biblioteca de observadores importunos, cerrar las puertas y ponerse manos a la obra. Los esfuerzos de los jugadores por explicar al guardián de forma verosímil los pasos a dar pueden ser de lo más divertido. Para buscar entre los libros de la biblioteca, los personajes deben tirar Suerte/2 cada 20 minutos de juego, y si alguno lo consigue encuentra el libro de Poe con la combinación (15 a la derecha, 14 a la izquierda, 13 a la derecha y 12 a la izquierda).

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

Los *Manuscritos Pnakóticos*, en traducción al Inglés, +10 a Mitos de Cthulhu, 1D8 COR, multiplicador de hechizos x2.

Sélections du Livre d'Eibon, comentario en Francés al original en Latín de Gaspar du Nord, +6 a Mitos, 1D6 COR, multiplicador de hechizos x2, contiene Contactar con Nodens y Rueda de Niebla de Eibon.

Rueda de niebla de Eibon

Se precisa un pequeño disco de bronce, grabado con un símbolo extraño, parecido a una esvástica (N. del T.: Una cruz gamada) de tres patas. El brujo sitúa el disco en el suelo, se pone de pie encima de él, entona los versos del hechizo y gasta la cantidad que desee de puntos de magia, lo cual crea una rueda giratoria de niebla azulada, de 1'5 m de diámetro, a su alrededor. La rueda aparece del suelo y asciende 30 cm por cada punto de magia gastado. La creación de la niebla cuesta 1 punto de COR, y todo lo que se encuentre en el interior del cilindro que se forma queda oscurecido por completo. El tamaño deseado tarda 1D3 minutos en alcanzarse.



La rueda se utiliza para ocultar a las personas de la vista de las criaturas convocadas por Nyarlathotep o en su nombre, quienes actúan como si la rueda y aquéllos ocultos en ella no existieran. Las criaturas no se moverán a través de la posición de la rueda ni siquiera por accidente. Si la rueda bloquea el paso, la criatura retrocederá o se quedará parada sin saber por qué. La rueda afecta sólo a criaturas convocadas y nunca a Nyarlathotep.

Todos aquellos que quepan pueden ocultarse dentro, pero si los pies o la cabeza de alguien sobresalen, el efecto se pierde. Por ello se precisan no menos de 7 puntos de magia para ocultar a un grupo de investigadores de tamaño normal, a menos que indiquen específicamente que se agachan o se inclinan.

Toda criatura presente antes de la creación de la rueda, o toda criatura convocada por un poder distinto al de Nyarlathotep puede ver la rueda y moverse a su través. Se puede salir de ella, pero esto rompe la ilusión si alguien se da cuenta, así como también se rompe si algún objeto sale de ella, como por ejemplo una bala o una espada. Si algo o alguien pasa de fuera a dentro, la ilusión se desvanece de inmediato. Una vez se ha llamado la atención de la criatura y esta se da cuenta de la existencia de una ilusión, la protección del hechizo se pierde.

El pueblo del monolito, en Inglés, +3 a Mitos, 1D3 COR, sin hechizos. Sin embargo, éste es un ejemplar único puesto que está encuadernado a mano en piel de Chthonian. El lector tiene una probabilidad porcentual de darse cuenta de ello igual a lo que tenga en Mitos de Cthulhu.

La vida como un dios, en Inglés, +4 a Mitos, 1D6 COR, no hay hechizos. Esta es la única copia del diario manuscrito de Montgomery Crompton, un artista británico

que viajó a Egipto en 1805 y se convirtió en sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro. El libro está encuadernado en piel humana. Crompton estaba irrevocablemente loco cuando escribió el diario, que narra todo tipo de actos indescriptibles realizados para adorar al Faraón de la Oscuridad. En particular, el diario menciona el salón del trono:

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

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

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

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

JONÁS KENSINGTON

Jonás, de 48 años, es el propietario y editor jefe de Próspero Press, una editorial especializada en temas de fantasía y ocultismo, tanto de ficción como reales. Las oficinas de la editorial se encuentran en la Avenida Lexington, cerca de la calle 35. Este modesto negocio no está dedicado a la producción de súper éxitos, sino a la de libros que merecen ser publicados por su interés para un público selecto, tanto actual como de generaciones venideras. Los investigadores pueden pedir una cita o presentarse sin más, puesto que se trata de una empresa amigable e informal. Kensington era amigo de Elías, había editado todos sus libros y estará interesado en hablar con cualquiera que investigue su muerte. Si el guardián lo desea, el investigador que era amigo de Elías puede conocer también a Kensington.

Este cree que la policía está (por una vez) en lo cierto, y que la muerte de Elías es un asesinato ritual. Las sectas de asesinos era un tema en el que Elías estaba muy metido y Kensington es de la opinión de que o bien algún antiguo enemigo acabó con la vida del valiente autor o bien su último proyecto era más serio y peligroso de lo que creía. Al parecer, estaba convencido de que no todos los miembros europeos de la expedición Carlyle murieron. Si se le pide más información, hará sacar del archivo la carpeta de Elías y leerá de allí la siguiente carta:

8 de Agosto de 1924
Nairobi

Apreciado Jonás,

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

Saludos sangrientos de,
J.

P.D.: Necesitaré un anticipo para seguir este rastro. Más detalles en otro momento.

Kensington recibió las notas y después un telegrama desde Hong Kong en el que Elías le solicitaba el anticipo que fue enviado de inmediato. Desde entonces Jonás no supo nada de él hasta mediados del mes anterior (16 de Diciembre de 1924), en que llamó desde larga distancia, oyéndose muy mal. Estaba muy excitado y se le notaba también algo alterado emocionalmente. Dijo que había estado en China, en África por supuesto, y unos pocos días en Londres donde había conseguido sacar bastante material. Dijo que había visto cosas increíbles y se puso a gritar acerca de un plan o conspiración de proporciones monstruosas y de ámbito mundial. Cuando el otro le dijo que se calmara, Elías replicó que no podía permitirse ni un respiro porque existía un calendario y necesitaba encontrar las piezas que faltaban, pero no quiso o no pudo explicar más. Después colgó diciendo que pronto estaría en Nueva York.

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

Kensington afirma que siempre pensó que el trabajo de Elías le exponía a demasiados peligros, pero nunca pudo persuadirle de utilizar métodos de investigación menos personales. Está muy afectado por la muerte de su amigo. Si la entrevista tiene lugar uno o dos días después de la muerte, les informará de la hora y el lugar del funeral (Si traban amistad, Kensington podría muy bien financiar la investigación hasta con 1000 $). Si se entera de que los investigadores piensan ir a Londres, les proporcionará dos contactos: Mikey Mahoney, editor del *Scoop* y el inspector James Barrington, de Scotland Yard. Ambos fueron mencionados por Jackson Elías en conversaciones con él.

La Lengua Sangrienta no sabe que Kensington tiene las notas de Elías aunque sería una deducción muy simple si se pusieran a pensar en ello. Si lo hacen, matarán a Kensington y destruirán las notas, lo que muy bien podría

suceder si los investigadores mencionan el nombre de Kensington a alguien relacionado con la secta, como por ejemplo Edward Gavigan en Londres.

Las notas de Nairobi de Jackson Elías

Estas son las primeras notas recibidas por Jonás desde Nairobi, por correo. Están razonablemente bien organizadas y parecen completas en su mayor parte, salvo por la ausencia de conclusiones, conexiones y temas claramente definidos. La letra es firme y clara. Si los investigadores van a Kenia, en ese capítulo encontrarán mucha más información.

El primer juego de notas de Nairobi describe los departamentos, funcionarios y tribus visitados por Elías, en busca de material que hiciera referencia a sectas y a rituales sectarios. No se descubrió nada concluyente pero Elías descarta la versión oficial de la masacre Carlyle.

El segundo describe su viaje hasta el lugar de la masacre. Señala particularmente que el terreno es completamente yermo y que las tribus de la región evitan esa zona afirmando que está maldita por el Dios del Viento Negro, cuyo hogar se encuentra en la cima de la montaña.

El tercero es una entrevista con un nativo llamado Johnstone Kenyatta, quien afirma que los asesinatos Carlyle podrían haber sido realizados por la secta de la Lengua Sangrienta. Se dice que dicha secta vive en la montaña y que su suma sacerdotisa forma parte de la Montaña del Viento Negro. Elías se muestra educadamente escéptico pero Kenyatta insiste en lo dicho. En una serie de acotaciones Elías señala que las tribus de la zona odian y temen a la Lengua Sangrienta, que la magia tribal no ofrece protección y que el dios de dicho culto no es africano.

El cuarto es una profundización en lo expuesto en la entrevista de Kenyatta. Elías confirma a partir de diversas fuentes que la Lengua Sangrienta existe, aunque no le es posible encontrar evidencias de primera mano. Los relatos sobre la secta mencionan el robo de niños para ser sacrificados. También se dice que grandes criaturas aladas descienden de la Montaña del Viento Negro para arrebatar personas. La secta adora a un dios desconocido por los folkloristas, y que no encaja con ninguna tradición africana. Hay un apunte que señala: 'Sam Mariga, rr-sta'.

El quinto es una sola hoja en la que Elías anota que hay que examinar cuidadosamente la parte cairota del itinerario de la expedición. Está convencido de que la razón que les impulsó a desviarse a Kenia se encuentra en el Nilo.

El sexto es una entrevista con el teniente Mark Selkirk, quien estaba al mando del grupo de rescate que encontró los cadáveres de la expedición. Selkirk vive en Kenia desde la Gran Guerra y menciona que los cuerpos estaban extraordinariamente bien conservados para el tiempo que había transcurrido desde la muerte, "como si la mismísima putrefacción no se atreviera a acercarse a ese lugar." En segundo lugar, los porteadores habían sido despedazados, como por un animal salvaje, pero no se imagina qué tipo de animal pudo haberlo hecho. La palabra que emplea es 'inimaginable'. Está de acuerdo en que los Nandi pueden haber tenido algo que ver en el asunto, pero sospecha que las pruebas en su contra pueden haber sido amañadas comentando, "no sería la primera vez." Finalmente, confirma que entre los cadáveres no había el de ningún europeo, sino que en la yerma llanura sólo se encontraron los cuerpos de los porteadores nativos.

El séptimo es otra hoja suelta. Elías se encontró con "Nails" Nelson en el bar Victoria de Nairobi (éste último había estado trabajando como mercenario para los italianos en la frontera entre Somalia y Abisinia, y desertó a Kenia tras traicionar a sus patrones) quien afirmaba haber visto a Jack Brady con vida en Marzo de 1923 en Hong Kong, es decir, hacía menos de dos años. Brady se mostró amable aunque precavido y poco charlatán, reteniéndose Nelson de preguntarle demasiado. Este indicio permite a Elías suponer que otros miembros de la expedición pueden estar aún con vida.

El octavo discute una posible estructura para el libro sobre la expedición Carlyle, pero en su mayoría no contiene nada que no se haya mencionado ya, con párrafos que empiezan así: "Cuenta ahora qué sucedió" y "explica por qué."

Las notas londinenses de Jackson Elías

Esta colección de notas es la que alarmó a Jonás Kensington. Las páginas están dobladas y encuadernadas hasta formar un pequeño volumen. Frecuentemente hay una docena de páginas en blanco. A veces una sola palabra se repite continuamente página tras página. La mayor parte de los párrafos están escritos de forma tan agitada que no pueden leerse aunque no hay duda de que están escritos por Elías. Los siguientes fragmentos es todo lo que se puede sacar de este texto aunque el guardián puede añadir lo que desee, si lo considera necesario. En páginas finales también se reproducen.

Muchos nombres, muchas formas, pero todas son la misma y tienen el mismo objetivo ... Necesito ayuda ... Demasiado grande, demasiado horrible. Estos sueños ... ¿Serán como los de Carlyle? Tengo que comprobar los archivos de ese psicoanalista ... ¡Todos ellos sobrevivieron! Abrirán la puerta. ¿Por qué? ... luego el poder y el peligro son reales. Ellos ... muchos indicios comienzan ... Los libros están en la caja fuerte de Carlyle ... Vienen tras de mí. ¿Me protegerá el océano? ¡Ja, ja! No es momento de echarse atrás. Tengo que contarlo y hacer que los lectores lo crean. ¿Tendré que chillarles? Chillemos juntos ...

JONÁS KENSINGTON,
editor y propietario de Próspero Press
FUE 10 CON 12 TAM 10 INT 15 POD 10
DES 6 APA 13 EDU 14 COR 75 PV 11
Habilidades: Contabilidad 60%, Antropología 25%, Regatear 35%, Crédito 55%, Discusión 50%, Conducir automóvil 25%, Hablar Francés 65%, Leer y Escribir/Hablar Griego 54/54%, Historia 67%, Leer y Escribir/Hablar Latín 33%, Buscar libros 50%, Ciencias ocultas 50%, Elocuencia 35%, Psicología 75%.

MIRIAM ATWRIGHT

Una entrevista con ella en persona o por teléfono revelará que Elías buscaba un libro titulado *Sectas oscuras de Africa*, el cual por cierto desapareció misteriosamente hace algunos meses. El misterio reside en el hecho de que el libro simplemente se desvaneció, coincidiendo con un olor espantoso en la zona en que se guardaba. Miriam admiraba a Jackson Elías y si se lo piden ayudará a los investigadores, por ejemplo identificando la runa grabada en la frente

de Elías, que es bastante antigua y se cree que pertenece a una rama de una secta innominada que fue expulsada del Egipto dinástico. Miriam puede identificarla investigando a ratos perdidos, lo que le cuesta una semana, o bien puede ayudar a un investigador a buscar los libros necesarios, lo cual sólo requiere una jornada de 12 horas en la biblioteca. Al final se consigue saber que la secta es la del dios de la Lengua Sangrienta, que está centrada en Kenia. No hay manera de saber a partir de esta información que éste es uno de los aspectos de Nyarlathotep, pero los *Fragmentos de G'harne* permiten establecer la relación. Un ejemplar de ese libro se encuentra en Londres, en poder de la Fundación Penhew.

LOS MIEMBROS PRINCIPALES DE LA EXPEDICIÓN CARLYLE

En la expedición había cinco miembros de importancia: Roger Carlyle, el doctor Robert Huston, sir Aubrey Penhew, Hypatia Masters y Jack Brady. Los siguientes párrafos resumen los datos básicos, que los investigadores pueden obtener fácilmente. Investigaciones más profundas revelarán más detalle, pero nada sustancial. En un nivel puramente biográfico, toda investigación acerca de ellos no reporta casi nada. Los jugadores deberían ser informados acerca de la falta de información escrita acerca de prácticamente todo el mundo durante esta época. Sólo desde la Segunda Guerra Mundial hasta nuestros días se puede encontrar documentación significativa acerca de los ciudadanos norteamericanos.

ROGER VANE WORTHINGTON CARLYLE: carece de antecedentes policiales y no consta que realizara el Servicio Militar. Siempre rico, siempre ignorado y descuidado por su padre, el joven Carlyle necesitaba afecto continuamente. Sus abogados consiguieron librarle de un juicio por paternidad a los 17 años. Cuando tenía 18 tuvo que someterse a un corto tratamiento de rehabilitación por alcoholismo, y de nuevo a los 20. Se graduó milagrosamente en Groton (N. del T.: un internado para gente 'bien') pero tuvo que marcharse honorable aunque inevitablemente de varias excelentes universidades (Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic, Cornell y la Universidad de California en Sacramento) en tres años. Cuando sus padres murieron en un accidente de coche Carlyle pareció encontrarse a sí mismo y durante un año se ganó la admiración general de sus pares, servidores y parientes. Sin embargo, cuando su enérgica hermana (que no había descuidado sus estudios) demostró estar más capacitada para llevar los asuntos de la familia volvió a sus antiguos hábitos.

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

La familia Carlyle es enormemente rica desde la Guerra Civil. El primer Carlyle, que se llamaba en realidad Abner Vane Carel, fue deportado al nuevo mundo (concretamente a Virginia) en 1714 tras ser hallado culpable por las autoridades de su Derbyshire natal de 'conducta impropia y desesperada'. Era hijo ilegítimo y desacreditado de un noble de los Midlands de poca relevancia. Su hijo Efraím se trasladó a Nueva Inglaterra adoptando el apellido Carlyle por quedar más señorial, y fue quien cimentó la fortuna familiar invirtiendo en las industrias maderera y textil.

EL DOCTOR ROBERT ELLINGTON HUSTON: carece de antecedentes policiales, no hizo el servicio militar. El menor de tres hermanos, hijo de un médico de Chicago quien de joven había pertenecido a diversas sectas aberrantes. Robert se graduó con honores en Johns Hopkins (N. del T.: famosa escuela de medicina de los EEUU), al cabo de tres años se libró de su consulta de enfermedades circulatorias así como de su mujer, yendo a Viena a estudiar primero con Freud y luego con Jung. Huston fue uno de los primeros americanos en acometer tan esotéricos y controvertidos estudios que aparentemente tenían mucho que ver con comportamientos sexuales que ninguna persona normal podía adoptar. Su pasado al parecer salaz y peligroso, así como sus elegantes costumbres y su agudo ingenio le granjearon una enorme popularidad a su vuelta a Nueva York, donde estableció una consulta de psicoanálisis.

Huston consiguió en seguida fama y popularidad, especialmente por lo elevado de sus facturas que estaban entre los 50 y los 60 $ por visita. No sólo Erica Carlyle le encontraba encantador, apuesto, sensible y perceptivo: aunque aparentemente se unió a la expedición para continuar el tratamiento de Roger, en realidad acababa de liquidar un romance con una de sus pacientes (Imelda Bosch) quien, desengañada, se suicidó. Carlyle consiguió echar tierra al asunto a cambio de la compañía de Huston, si bien otros rumores apuntan a que tampoco quería que éste circulara libremente por entre la crema de Nueva York mientras él se hallaba en Egipto; no confiaba en que la ética de Huston fuera suficiente como para guardar en secreto cierto material sumamente explosivo.

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

LOS ARCHIVOS DE HUSTON EN EL COLEGIO DE MÉDICOS

Los archivos del doctor Huston fueron cuidadosamente recogidos, marcados y almacenados en el Colegio de Médicos, en una sala adjunta a la Secretaría. Tras su examen se halló que la mayoría eran de naturaleza médica, aunque los médicos más antiguos discreparon durante varios meses. Debido a ello siguen siendo confidenciales y

CARLYLE, ROGER VANE WORTHINGTON
Primera visita: 11 de Enero de 1918
Referencia: Erica Carlyle
Pariente más próximo: Erica Carlyle

A instancias de su hermana, el señor Roger Carlyle me visitó esta mañana. No da excesiva importancia a su estado mental pero concede que ha tenido algunos problemas para dormir debido a un sueño recurrente en el que oye una voz distante que le llama. (Es interesante notar que la voz le llama por su segundo nombre, Vane, con el cual el Sr. Carlyle admite que se dirige a sí mismo.) C. se mueve hacia la voz y tiene que abrirse paso a través de una niebla parecida a una telaraña en la que se supone que se encuentra quien le llama.

El que llama es un hombre alto y macilento que tiene grabada en la frente una cruz ansada cabeza abajo, que parece arder. Siguiendo con el tema egipcio (en el que C. dice no tener interés alguno) el hombre extiende sus manos hacia él, con las palmas hacia arriba. En la palma de la mano izquierda, C. puede ver su propia cara y en la palma de la derecha una pirámide inusualmente asimétrica.

El que llama junta sus manos y C. se siente como si flotara hacia el espacio, deteniéndose frente a un grupo de figuras monstruosas, de seres humanos con miembros de animales, garras y colmillos, sin forma específica alguna, que están formando un círculo alrededor de una bola amarilla de energía a quien C. reconoce como otro aspecto del hombre que le llamaba. La bola le atrae a su interior y él entra a formar parte de ella, viendo las cosas a través de ojos que no son los suyos. En el vacío aparece un gran triángulo, asimétrico igual que la pirámide de antes, y entonces C. oye que quien le llamaba dice: "Y conviértete en dios conmigo." En ese momento, en el que millones de formas extrañas entran en el triángulo, C. despierta.

C. no considera este sueño como una pesadilla aunque no le permite descansar correctamente. Dice que le produce gran satisfacción y que cree que se trata de una auténtica llamada, aunque mi impresión es que duda acerca de ello. Esta actitud esquizofrénica caracteriza gran parte de su vida...

18 de Septiembre de 1918
La llama M'Weru, Anastasia y Sacerdotisa. Está obsesionado con ella lo cual no es de por sí malo, puesto que la devoción exterior es una manera de suavizar las tensiones de una contradicción megalomaníaca. Esa mujer es ciertamente un rival para mi autoridad...

3 de Diciembre de 1918
Si no voy con él, C. amenaza con contar lo que sabe. Si voy, toda pretensión de que seguimos con el psicoanálisis será baldía. ¿Cuál será mi papel entonces?

[Nota para el guardián: Esta es la última anotación de la ficha]

sólo pueden acceder a ellos los herederos de Huston o un médico que pueda justificar para qué. El señor Adrián Ferris, secretario del Colegio, controla toda esta información y es muy duro, por lo que es imposible intentar Charlatanería con él aunque un médico en ejercicio que esté colegiado en el Estado de Nueva York puede intentar una tirada de Crédito para acceder. Las oficinas del Colegio están en Park Avenue esquina a la calle 61. En el vestíbulo hay un guardia a todas horas y un vigilante recorre los despachos cada dos horas entre las 6 de la tarde y las 6 de la mañana. Las oficinas ocupan el despacho 1002. Los archivos contienen tan solo algunos indicios de interés pero una tirada de Idea permite discernir que cuanto más conocía Huston a Carlyle, menos se decidía a poner cosas por escrito acerca de él. Si el guardián lo considera oportuno puede incluir aquí más información, incluyendo el suicidio de Imelda Bosch.

Las notas acerca de Erica Carlyle en el fichero de Huston

Señala algunas consultas inocuas por las que pagaba casi 100 $ por visita; establece que se hallaba turbada por sus relaciones con su hermano Roger. Huston cree que Erica posee un carácter notablemente adecuado para una mujer tan joven y anota que no ha visto a menudo un ajuste tan correcto a los problemas de la vida. Sugiere que estaría encantado de hablar con Roger.

SIR AUBREY PENHEW: servicio limitado en los Yorkshire Guards de 1901 a 1902; su único antecedente policial es haber sido cogido *in fraganti* cuando intentaba birlar un casco de policía en la Universidad (Oxford, 1898). Su vida pública es fácil de investigar con una ojeada al *Quién es quién* o al *Burke's Peerage*. Con la inevitable cuota de ovejas negras y bribones a lo largo de los siglos, los Penhew trazan sus nobles orígenes hasta Guillermo el Conquistador, cuando Sir Boris Penhew adquirió grandes propiedades en el Oeste de Inglaterra. Con la excepción de un tal Sir Blaize, que fue decapitado por traición y magia negra (sus crímenes casi costaron a la familia sus títulos y propiedades) la prosperidad y el prestigio de los Penhew han permanecido incólumes durante ocho siglos.

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

Sir Aubrey tiene cierta cantidad de residencias cono-

cidas, incluyendo mansiones en Londres, los Cotswolds (N. del T.: región del suroeste de Inglaterra), Mónaco y Alejandría, además de pisos en París, Roma y Atenas. Es tremendamente rico y según parece aumentó su fortuna a través de compañías americanas participadas por él durante la Gran Guerra.

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

HYPATIA MASTERS: no tiene antecedentes policiales. Heredera de la familia Masters, propietaria de una gran fortuna en industrias de armamentos, la historia de la cual fue ampliamente publicitada en el libro *Amos de la corrupción*, por Nikolai Steinburg (N. del T.: aquí hay un juego de palabras entre el apellido Masters y la palabra 'masters', que quiere decir 'Amos'). El abuelo de la señorita Masters, Aldington, conservó y aumentó la fortuna dejando la mayoría de las decisiones a una serie de Directores Generales que, por lo general, marcaron líneas de actuación inteligentes y provechosas a largo plazo. George, el padre, también adoptó tan relajado ritmo de vida invirtiendo la mayor parte de su tiempo en malcriar a su hija. Hypatia fue a academias suizas y francesas, mostrando facilidad para los idiomas, y siendo su mayor interés la fotografía. Algunas de sus colecciones recibieron excelentes críticas y reunieron públicos multitudinarios. Un rasgo alocado de su carácter le hizo tener una aventura con un tal Raúl Pineda, un católico marxista. Con una tirada de Suerte, una amiga íntima (Olivia de Bernadesta) admitirá que Hypatia estaba embarazada de Raúl, que abortó y que se fue del país con Carlyle para no tener que enfrentarse con su amante.

Se sabe que la señorita Masters había salido con Roger Carlyle varias veces, pero la relación parece haber sido siempre tan solo amistosa. Aparentemente había pocas razones para su presencia en la expedición.

JACK 'BRASS' BRADY: posee un amplio y dilatado historial policiaco en el que figuran peleas de bar, hurtos de poca monta y una acusación de asesinato de la que fue absuelto. Como sargento de la Infantería de Marina estuvo en China y más tarde en Francia durante la Gran Guerra, haciéndose merecedor de una Estrella de Bronce y varias citaciones en el orden del día. Se rumorea que hizo de mercenario en Turquía y que habla el Turco y el Árabe, así como diversos dialectos chinos. La acusación de asesinato se basa en una pelea en un campo petrolífero en la que, al parecer, Brady cogió fuertemente a su contrincante por el cuello, ahogándole antes de que los presentes pudieran apartarles. El incidente llamó la atención de Roger Carlyle, quien por aquellas fechas se acababa de matricular en la Universidad de California. Tras una conversación de más de una hora, se forjó entre los dos una fuerte alianza, extraña para cualquiera que conociera a Carlyle puesto que el joven nunca había tenido amigos. Carlyle organizó la defensa con los mejores abogados del país quienes procedieron metódicamente a demoler el aparentemente fácil alegato de la acusación y a eclipsar el testimonio de diversos testigos oculares con lo cual el veredicto final fue absolutorio por la concurrencia de algunos motivos técnicos. Desde entonces, Carlyle y Brady raramente se separaron actuando éste unas veces como guardaespaldas y otras como portavoz de aquél. En la expedición Brady actuaba de capataz y encargado general, realizando la tarea sorprendentemente bien.

El sobrenombre de Jack procede de una placa de latón (N. del T.: en inglés 'brass') que siempre lleva en el bolsillo del pecho de la camisa. Los que la han visto la describen como cubierta de extraños signos e inscripciones, afirmando que un par de veces la han mellado las balas. Brady afirma que su madre, una mujer extraña que vive prácticamente recluida por voluntad propia en el Norte de Michigan es medio bruja y preparó esta placa para proteger a su impetuoso hijo.

IMPORTACIONES EMERSON

La empresa ocupa un edificio largo y estrecho con muelles de carga delante y detrás, habilitado como almacén, que está lleno de mercancías apiladas a regular altura, y con una pequeña oficina en un altillo de la parte delantera. El señor Arthur Emerson, un hombre de unos 50 años, recuerda la visita de Jackson Elías y expresa su condolencia cuando se le informa de su muerte. Elías había estado recorriendo algunos importadores para buscar conexiones con Mombasa. Emerson es el agente en Nueva York del exportador keniata Ahja Singh, cuyo único cliente en los EEUU es la Casa del 'Ju-ju', con domicilio en el 1 de Ransom Court, Nueva York. Emerson afirma estar seguro de que Elías pensaba visitar la Casa del 'Ju-ju' y, si le preguntan quién es el dueño, les informará de que es un tal Silas N'Kwane. Si además le preguntan su opinión sobre la casa, les dirá que esa gente son 'extranjeros turbios que no pueden traer nada bueno', indicándoles que le dijo lo mismo a Elías. Tras la visita de los investigadores, Emerson puede decidir informar a la policía de su visita, a discreción del guardián.

LA CASA DEL 'JU-JU'

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

El patio está rodeado de casas bastante dilapidadas y a él dan varias ventanas. Si los investigadores preguntan a los vecinos (que se mostrarán reticentes u hostiles, sin hacer ningún esfuerzo por simpatizar con los investigadores) sabrán que una vez por semana aparece gente muy rara y algunos extranjeros, entrando en la tienda de noche y quedándose allí hasta altas horas de la madrugada. A esas horas suelen oirse también extraños sonidos. Un pequeño regalo (dinero, comida, un cartón de cigarrillos) permitirán a los investigadores vigilar la entrada de la tienda desde una ventana.

Si los investigadores quieren abrirse paso hasta el patio a través de la tienda de empeños abandonada (habiéndose enterado de que su puerta posterior da allí) tendrán primero que salvar la puerta delantera, que está clausurada con tablones, y luego la trasera que tiene una cadena por

dentro y un candado por fuera. Desde el interior de la tienda, se puede entreabrir la puerta lo suficiente para ver la puerta de la Casa del 'Ju-ju'.

Entrando en la casa del 'Ju-ju'

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

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

El lugar está sucio, es polvoriento y está atiborrado de artefactos tribales africanos y otros trastos (máscaras demoníacas, animales disecados, etc.). La tienda tiene un ambiente horrible y depresivo, especialmente si los investigadores se introducen en ella de noche de forma subrepticia. Una tirada de Ciencias ocultas revela que ciertas piezas son componentes de diversos rituales mágicos africanos. Ninguno de los objetos pueden ser de utilidad para los investigadores a menos que uno de ellos posea conocimientos de magia ritual africana. No hay nada relacionado con los Mitos de Cthulhu.

Hay un 25% de probabilidad de que haya presentes 1D3 clientes inocentes si los investigadores se presentan allí en horas de apertura, y un 45% de que haya 1D4 sectarios a distancia auditiva. Los clientes negros no podrán por menos de mirar sospechosamente a un grupo de blancos que visitan los barrios bajos. Si hay sectarios cerca, una tirada de Antropología permite revelar que al menos uno de ellos parece ser nativo de Kenia.

Las profundidades de la Casa del 'Ju-ju'

En la tienda no hay información valiosa alguna, pero sí una entrada a un nivel inferior: una trampilla bajo la alfombra que se halla tras el mostrador. Si alguien levanta la alfombra verá la trampilla y la argolla que permite abrirla. Una vez abierta quedan al descubierto unos escalones que bajan y que sólo permiten el paso de una persona a la vez. La bajada es de unos 6 m y los escalones acaban en un pasillo de 4'5 m de largo y 2'40 de alto que a su vez acaba frente a una puerta de aspecto muy resistente. Las paredes, el suelo y el techo del pasillo son de piedra y están decorados con símbolos arcanos de magia tribal (una tirada de Antropología permite determinar que se trata de símbolos tribales Kikuyu que representan el mal). Los días de reunión hay una lámpara de queroseno colgada del centro del pasillo, iluminándolo, pero en las demás ocasiones está a oscuras.

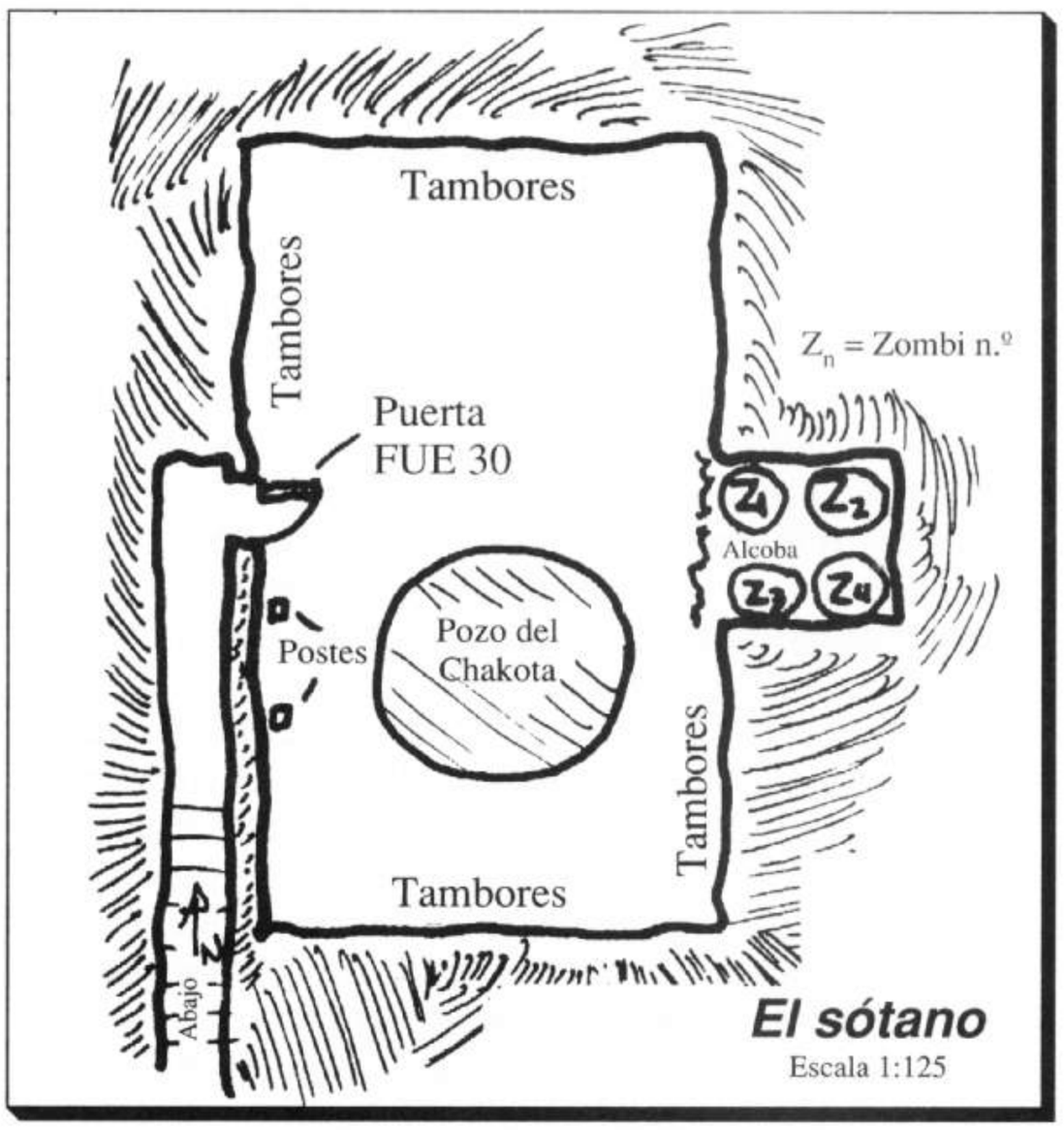
La puerta del fondo es de roble reforzado con tiras de hierro, y grabados en ella pueden verse unos símbolos que una tirada de Mitos permite identificar como relativos a los Primigenios. La puerta tiene una resistencia de 30 puntos habiendo sitio para dos personas (que pueden sumar su FUE) si se trata de abrirla a empujones. Si se están realizando ritos la puerta estará abierta. La llave cuelga del cuello de Silas N'Kwane.

Al otro lado está la cámara de los sacrificios, cuyo techo es de 4'5 m. Todas las superficies son de piedra labrada y una tirada de Mitos de Cthulhu permite discernir que los oscuros símbolos sectarios inscritos en la piedra están relacionados con los Mitos. En varios nichos de las paredes hay antorchas que se encienden durante las ceremonias. Una cortina separa esta zona de la pequeña alcoba en la que antes de los ritos Mukunga medita sobre las alegrías que le proporciona servir a su dios. Cuando no la ocupa él hay cuatro zombis montando guardia.

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

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

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



El Chakota

En el fondo del pozo de 4'5 de hondo se halla lo que la secta denomina Chakota el espíritu de las muchas caras, adorado como un espíritu servidor del dios de la Lengua Sangrienta. Este aborrecible ser se describe con detalle más adelante.

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

Los guardianes de la cámara de los sacrificios

La habitación sagrada la protegen cuatro zombis creados específicamente por el sumo sacerdote Mukunga para este trabajo, y que se hallan por completo bajo su control. Los cuatro son víctimas mutiladas de asesinatos de la secta. Como quiera que les cuelgan los intestinos y llevan grabada en la frente la marca de la secta, su visión obliga a tirar COR, 0/1D8. Atacarán a cualquiera que entre en la cámara excepto Mukunga si éste no se halla presente pero sólo perseguirán a los intrusos hasta la base de las escaleras. Durante los ritos, los zombis flanquean a Mukunga como guardias de corps y cuando no hay ritual permanecen en la alcoba. Las características se encuentran más adelante. Mukunga creó estos zombis mediante un hechizo que aparece en el libro *Sectas oscuras de África*.

Objetos en la alcoba de Mukunga

La alcoba mide 1'80 x 1'80 m y está separada de la cámara de sacrificios mediante una cortina. Junto a cada pared lateral, pero mirando hacia la cortina, hay dos zombis. La mayoría de los objetos que se describen a continuación están envueltos en una piel de leopardo y colocados junto a la pared del fondo, lejos de las posibles pisadas de los zombis. El manto del sacerdote y las garras de tigre cuelgan de un clavo en la pared del fondo. Si Mukunga está presente, llevará el cetro.

EL MANTO DEL SUMO SACERDOTE: un largo penacho de plumas de vivos colores, que una tirada de Zoología permite identificar como de avestruz y de martín pescador, probablemente del África Oriental.

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

SECTAS OSCURAS DE ÁFRICA: el libro tiene un ex libris que indica que es propiedad de la Universidad de Harvard. Está en Inglés, tiene +6 a Mitos, su lectura cuesta 1D10 puntos de COR y tiene un multiplicador de hechizos de x2. Publicado recientemente, sólo se distribuyeron 13 ejemplares (las autoridades consiguieron quemar el resto). El libro contiene un hechizo: Crear zombi.

LA MÁSCARA DE HAYAMA: una máscara diabólica africana aparentemente tallada en madera, aunque una tirada de Botánica permite establecer que no se trata de madera alguna conocida en la Tierra. Representa una combinación de cuatro Dioses Exteriores y fue tallada por un gran hechicero del Congo, que dirigía una secta cthulhoidea. Una tirada de Arqueología establecerá su origen centroafricano. Ver el recuadro que se halla en las proximidades de este texto en el que se detallan sus propiedades.

UN BOL DE COBRE BRUÑIDO: grabado con runas y signos reconocibles (mediante una tirada de Mitos) como teniendo que ver con el envío de sueños. Este antiguo bol se utiliza con el hechizo Enviar sueños, que se detalla en un pergamino Árabe en poder de la Fundación Penhew (en Londres). Aunque el bol parece de cobre, en realidad está construido con un metal increiblemente duro, ajeno a la ciencia terrenal, y que los sectarios denominan 'el cobre de allá arriba'.

UN CETRO GRABADO: de origen africano, está recubierto de antiguas runas, quizás reconocibles por quien hable Swahili (la probabilidad es la mitad del porcentaje en Hablar Swahili). Las runas dicen: *Nyambe, tu poder es mío*. El cetro proporciona 10 puntos de magia adicionales a quien lo tenga en la mano y pronuncie el nombre de Nyambe. Si no se utilizan, estos puntos se disipan en una hora. Una vez usados, el cetro no puede proporcionar más hasta la siguiente salida del sol, por lo que sólo puede utilizarse una vez al día. Nyambe es el nombre que se da a Mulungu, el dios supremo, en el Oeste y el Sur de África. El cetro no es un artefacto de los Mitos.

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

CREAR ZOMBI

Requiere un cadáver humano que posea aún suficiente carne como para permitirle moverse tras la activación. El realizador coloca unos 30 g de su propia sangre en la boca del cadáver, y a continuación besa a este en los labios, insuflándole 'parte de sí mismo'. Se pierde 1 punto de POD que es el que anima al cadáver, así como 1D10 puntos de COR. Si el hechizo funciona, al zombi se le pueden dar órdenes sencillas, que obedecerá sin rechistar. Si el activador muere, el zombi queda inactivo. No hay límite al número de zombis que una persona puede crear, mientas le queden puntos de POD. Parte de la invocación del hechizo hace referencia a los Dioses Exteriores, puesto que todo brujo sabe que estos seres existen aunque no se usa el nombre específico de ninguno.

RITOS DE LA LENGUA SANGRIENTA

Aunque las reuniones de la secta son semanales, los ritos sólo tienen lugar una vez al mes, con la presencia de 2D20+10 sectarios. El rito requiere al menos dos víctimas que normalmente son secuestradas en otras partes de Harlem el mismo día, y llevadas a la tienda sobre las 12 y media de la noche, es decir, poco antes de que empiece. Si algún investigador ha sido secuestrado para ese propósito, será llevado antes, en el interior de una caja de embalaje grande. El resto de los sectarios empezarán a llegar poco después de la 1 de la madrugada y el rito empezará de inmediato. Cualquiera que vea entrar tanta gente en una tienda tan pequeña no podrá por menos de pensar que tiene que haber otras habitaciones o un sótano. Los vecinos pueden dar una indicación bastante exacta de cuándo empiezan los rituales o al menos llamar a los investigadores cuando vean entrar gente.

Durante los ritos no hay guardias en el patio y la mayo-

LA MÁSCARA DE HAYAMA

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

1D4	*Dios visto*	*Tirada de COR*
1	Nodens	—
2	Azathoth	1D10/1D100
3	Shub-Niggurath	1D10/1D100
4	Yog-Sothoth	1D10/1D100

A continuación la máscara cae de la cara de quien la lleve. Si se utiliza en conjunción con un hechizo de Llamada o Contacto, la máscara cae cuando el hechizo se complete.

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

La máscara es un valiosísimo artefacto de los Mitos y los sectarios serán capaces de matar para recuperarla.

ría de los sectarios entran entre la 1 y la 1:30. Existe una posibilidad del 75% de que 1D6 sectarios lleguen tarde y aparezcan por detrás de los investigadores si estos se deciden a investigar entre esas horas. Después de la 1:30 la probabilidad se reduce al 10%.

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

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

Con el ruido y la locura de los ritos, si los investigadores entreabren la puerta de la cámara de los sacrificios y echan una mirada podrán ver sin ser vistos. Si la abren del todo les verán en 1D3 minutos. Oir al Chakota cuesta 1/1D8 puntos de COR.

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

Seres de la Casa del 'Ju-ju'

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

MUKUNGA, EL SUMO SACERDOTE

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

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

MUKUNGA, sumo sacerdote del dios de la Lengua Sangrienta (Rama de Nueva York)

FUE 16	CON 20	TAM 15	INT 8	POD 17
DES 13	APA 17	EDU 0	COR 0	PV 18

Habilidades: Camuflaje 55%, Trepar 70%, Mitos de

EL CHAKOTA, el espíritu de las muchas caras

Descripción: el Chakota se compone de docenas de rostros humanos unidos a una masa más o menos cilíndrica o vermiforme de músculos de aspecto enfermizo veteados de color púrpura. Las caras lloran, gimen y aúllan de una forma tan terrible que obligan a tirar COR, 1/1D8. Echarle una mirada requiere otra tirada, 1D3/1D20. El Chakota puede moverse, pero no salir del pozo, que mide 1'80 m de hondo y 1 m de diámetro.

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

Cómo crear un Chakota: las características del monstruo son función del número de caras que tenga. Cada una aporta 1 punto de FUE y uno de TAM. La CON es siempre igual a la FUE, teniendo siempre DES 3 y MV 4. El Chakota del pozo tiene 36 caras.

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

FUE 36 CON 36 TAM 36 INT 0
POD 36 DES 30 PV 36 MV 4

Habilidades: Ninguna.

Armas: Mordisco 30%, daño 1D3 por cara, 1D8 caras por blanco.

NOTA: hay que hacer tirada de impacto por cada cara. Si una de ellas acierta, la boca se aferra a la víctima manteniéndola junto al Chakota. Aquélla puede intentar soltarse mediante una tirada de resistencia de su FUE contra la suma de las bocas del monstruo que estuvieran aferradas. Supondremos que cada boca tiene FUE 1 por lo que de tener 5 de ellas cogidas al cuerpo, la víctima tirará resistencia contra FUE 5. Tanto si consigue la tirada como si la falla, sufre 1 punto de daño automáticamente por cada boca que estuviera reteniéndola.

Armadura: el Chakota es inmune a las armas de fuego pero no al fuego en sí, a la magia o a las armas de cuerpo a cuerpo.

Cthulhu 70%, Esquivar 85%, Hablar Inglés 35%, Ocultarse 65%, Saltar 75%, Escuchar 65%, Ciencias ocultas 45%, Cantar 55%, Discreción 75%, Descubrir 55%, Hablar Swahili 65%, Tratar enfermedades 75%.

Armas: Pranga 75%, daño 1D6+2+1D4.
Puñetazo 85%, daño 1D3+1D4.
Garrote grande 75%, daño 1D8+1D4.
Zarpas de tigre 75%, daño 1D4+1D4 por zarpa.
Navaja automática 65%, daño 1D4+1D4 (la lleva siempre que va vestido a la europea).

Hechizos: Atar a un Byakhee, Contactar con Nyarlathotep, Crear zombi, Garra de Nyogtha, Maldición de Azathoth, Explosión mental, Absorción de poder, Consunción, Convocar/Atar a un Horrendo cazador.

SILAS N'KWANE, encargado de la Casa del 'Ju-ju'

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

Habilidades: Arqueología 30%, Regatear 60%, Trepar 15%, Mitos de Cthulhu 25%, Esquivar 50%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 35%, Ocultarse 65%, Saltar 45%, Escuchar 35%, Ciencias ocultas 50%, Discreción 50%, Descubrir 65%, Hablar Swahili 60%, Nadar 20%.

Armas: Pranga 30%, daño 1D6+2.

Los zombis

Son zombis normales como los que se describen en la página 120 de las reglas, creados mediante el hechizo Crear zombi, antes descrito. Cuando se enfrenten a estas monstruosidades, los personajes deben tirar COR, 0/1D8. Si el zombi era conocido en vida por el investigador, la tirada se modifica a 1D4/1D8. Recuérdese que un impacto con un arma que pueda empalar sólo causa 1 punto de daño a un zombi y que el daño inflingido por otras armas se reduce a la mitad de lo que salga en los dados.

LOS ZOMBIS

nº	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FUE	18	22	21	12	9	24
CON	19	7	13	19	6	10
TAM	12	9	8	9	9	8
POD	1	1	1	1	1	1
DES	12	11	10	8	6	4
PV	16	8	11	14	8	9
Pranga (%)	60	55	50	40	30	20
daño	(todos 1D6+2+BD)					
BD	1D4	1D4	1D4	0	0	1D4
MV	8 (todos)					

OCHO SECTARIOS TÍPICOS DE LA LENGUA SANGRIENTA

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

Habilidades (se suponen las mismas y el mismo porcentaje para todos)**:** Mitos de Cthulhu 15%, Hablar Inglés 35%, Ocultarse 60%, Saltar 55%, Escuchar 50%, Ciencias ocultas 10%, Discreción 60%, Descubrir 35%, Seguir rastros 50%.

Armas: Pranga 45%, daño 1D4+2 (ninguno tiene BD).

TRES HECHIZOS DE MUKUNGA

GARRA DE NYOGTHA

Cuesta 1D20 puntos de COR. El brujo debe invertir 1 punto de magia para iniciar el hechizo, y el blanco debe estar a menos de 10 m de él. Si vence los puntos de magia del blanco con los suyos en la tabla de resistencia, aquél siente como si una mano gigantesca le estuviera apretujando el corazón, y pierde 1D3 puntos de daño por asalto, durante los cuales está temporalmente paralizado, como si sufriera un ataque al corazón. En el asalto en que los puntos de vida de la víctima llegan a 0 o menos, su pecho revienta, y su corazón aparece, humeante, en la mano del brujo.

Cada asalto de duración del hechizo, el brujo debe gastar puntos de magia equivalentes al doble de los puntos de daño causados a la víctima. Hay que mantener la concentración para que el daño tenga lugar. Si el brujo se distrae, o el blanco pasa una tirada de resistencia, el hechizo se acaba, aunque el daño realizado permanece.

EXPLOSIÓN MENTAL

Cuesta 1D3 puntos de COR y 10 de magia, debiéndose vencer los puntos de magia de la víctima con los propios en la tabla de resistencia. La víctima debe estar dentro del radio visual del realizador, y a una distancia menor de 30 m. El hechizo produce a la víctima la pérdida de 1D4 puntos de COR, sufriendo además una locura temporal como la que sigue a un 'shock' (por ejemplo, tras perder más de 5 puntos de COR y pasar la tirada de Idea). La duración de esta locura es un número de horas igual a 20 menos su INT, tras lo cual la víctima se recupera.

ABSORCIÓN DE PODER

Cuesta 1D8 puntos de COR. Se tira resistencia de los puntos de magia del realizador del hechizo contra los de la víctima. Si el primero gana la tirada, absorbe 1D6 puntos de magia de la víctima. Si la pierde, pierde 6 puntos de magia.

Pranga (parada) 30%.
Cuchillo pequeño o cuchilla 45%, daño 1D4.
Revólver .22 (sólo norteamericanos) 30%, daño 1D6.

* norteamericano. Lleva revólver del .22

Desenlace

Armados sólo con pistas, motivación y una ligera idea de la vasta conspiración a la que se enfrentan, los investigadores pueden zarpar ahora hacia Inglaterra, Egipto, Kenia o la China para aprender más cosas y quizá frustrar los planes del Dios Oscuro. Los guardianes cuyo grupo esté compuesto por novatos en el juego pueden sugerir que los personajes elijan un coordinador (un PNJ) que resida en los EEUU para recibir informes, guardar objetos mágicos o libros arcanos y quizá para recoger fondos. Se trata de la típica persona a quien se puede enviar un telegrama a cobro revertido desde Katmandú. Puede ser también quien se encargue de solucionar los problemas ocasionados por la muerte de uno o varios investigadores, llegando incluso a reclutar nuevos equipos de investigación en el peor de los casos. Los jugadores pueden generar entre todos dicho personaje, justificando apariencia, recursos y por qué los investigadores confían en su persona. Aunque se trata de un PNJ, debería estar bajo el control de uno de los jugadores, quien lo utilizaría según conviniera. Al final de la aventura el guardián debería recibir por parte de ese jugador un sumario de los telegramas, paquetes, etc. enviados o recibidos por el coordinador.

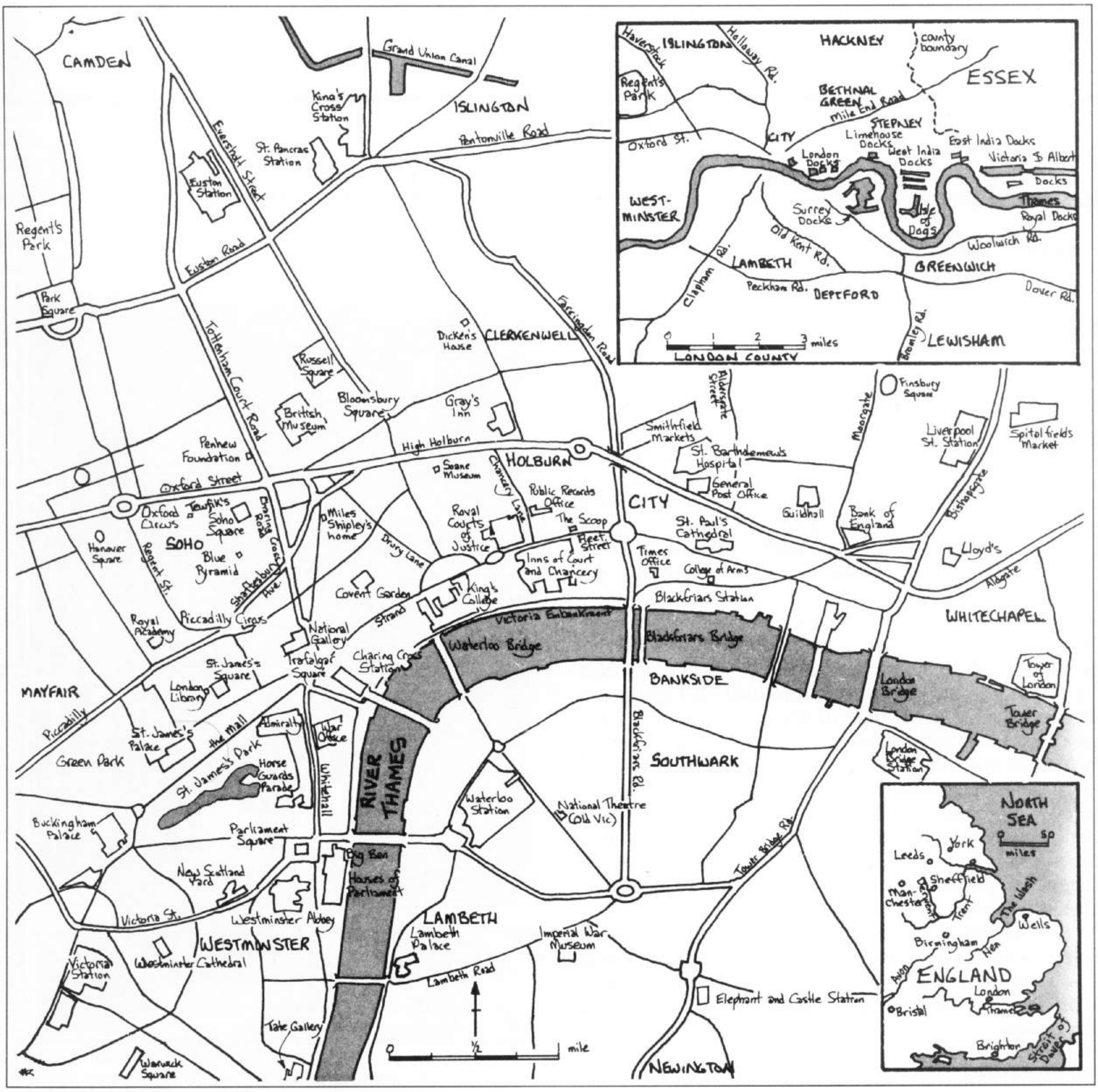
De esta manera, si unos jugadores novatos envían a su grupo contra terrores tan insoportables que el guardián se vea obligado a elegir entre destruir todo el grupo o sacrificar su propia integridad para salvar la campaña, la elección es clara. Con el coordinador puede reiniciar la campaña en el punto en que la muerte la detuvo, disponiendo de todas las evidencias que el desaparecido grupo había reunido hasta su triste final. Así, además, es posible que haya enseñado a sus jugadores una lección sobre el significado de la palabra 'precaución'.



Silas N'Kwane sonriendo

Capítulo 2
Londres

Donde una excursión a la niebla y la penumbra londinenses arroja un agustioso resultado para los investigadores, quienes se cruzan en el camino de magos y seres de gran poder



Se maravillaba de la vasta presunción de aquéllos que balbuceaban acerca de los malignos Primigenios, como si Ellos pudieran dejar por un instante sus sueños eternos para desatar su ira sobre la humanidad. ¡Como si un mamut se detuviera para vengarse frenéticamente de un gusano!

– H.P. Lovecraft

Pistas importantes de este capítulo

pista	*se encuentra*	*lleva a*
Jonás Kensington	Nueva York	inspector Barrington
Jonás Kensington	Nueva York	Mickey Mahoney
Jonás Kensington	Nueva York	Edward Gavigan
Mickey Mahoney	Londres	el monstruo de Derbyshire
Mickey Mahoney	Londres	Miles Shipley
Mickey Mahoney	Londres	inspector Barrington
Edward Gavigan	Londres	camión a Limehouse
Edward Gavigan	Londres	finca de Essex
Edward Gavigan	Londres	habitación secreta, Fundación Penhew
Edward Gavigan	Londres	caja para Ho Fong
Edward Gavigan	Londres	contabilid. de Essex: Nueva York, Shangai, Kenia, Australia, Egipto
Insp. Barrington	Londres	club de la Pirámide Azul
Insp. Barrington	Londres	Tewfik al Sayed
Yalesha	Londres	camión a la finca de Essex
carguero *Viento de marfil*	Londres	Ho Fong, Shangai

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

Aquí las sombras del primer capítulo se vuelven más sustanciales. Los investigadores se enfrentan a otra secta, distinta a la de la Lengua Sangrienta pero quizá conectada con ella. Las pistas siguen señalando a Egipto, Kenia y Shangai. Por el camino aparecen anomalías como un hombre lobo, un artista loco y un respetable administrador que tiene extraños amigos. El guardián deberán utilizar una cierta flexibilidad y esforzarse en dar color local: la niebla, el humo del carbón, el penetrante frío de la noche, las mul-

LONDRES

Durante generaciones, Londres y sus alrededores han sido la ciudad más grande del mundo. En los años 20 vivían allí unos 7'5 millones de personas y no sólo era la mayor sino también la urbe más rica del mundo. Al cabo de una generación Nueva York osaría disputarle el cetro de la supremacía (que le sería a su vez arrebatado por Tokio la generación siguiente) pero cuando transcurre la acción de nuestra historia Londres es la reina de la civilización. El auge de la construcción fue interrumpido por la Gran Guerra pero desde su final el ritmo se ha reemprendido a pesar de algunos problemas laborales. El condado de Londres, cuyo mapa está insertado en el grande, mide unos 18 Km de largo por unos 26 de ancho, lo que arroja una superficie de unos 470 Km^2. Es ridículamente fácil esconderse en el dédalo de calles y edificios que conforman tamaña aglomeración.

El distrito del Soho (un barrio tradicionalmente de prostitutas y vendedores ambulantes, cerca de las sedes del gobierno) se menciona varias veces en el texto pero no está identificado en el mapa. Se trata de una pequeña parte de la City of Westminster que en esta época está limitado por Oxford street, Regent street, Charing Cross road y Piccadilly circus.

Las partes más acomodadas de la ciudad se encuentran al Norte del Támesis: el West End, la mayoría de la City of Westminster con extensiones a Chelsea, Kensington, Paddington y Marylebone. En Westminster se encuentran la mayoría de los palacios y oficinas del gobierno en los que la gente piensa cuando se le habla de Londres y la mayoría de las direcciones elegantes se encuentran en los distritos no oficiales de Mayfair (al este de Hyde Park) y Belgravia (al Oeste del palacio de Buckingham y al Sur de Hyde Park). La City of London es en realidad poco más de 2'6 Km2 al Norte del río, pero es allí a donde parecen apuntar todas las líneas de ferrocarril, el corazón comercial del imperio británico.

Más hacia el Norte, los distritos son predominantemente de artesanos o de clase media.

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

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

En el mapa de la página opuesta podemos ver a Londres en relación al resto de Inglaterra. Están marcados tanto Lesser Edale como The Naze.



titudes y la enormidad del tráfico diurno, la atmósfera bohemia del Soho, los magníficos museos y galerías, los amenazadores callejones de Limehouse, los aterrorizados habitantes de Lesser Edale, los lujosos setos de las fincas rurales tras los que se celebran los más paganos y monstruosos ritos ...

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

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

A diferencia del primer capítulo, en el que la mayoría de las actividades consistían en la recogida de información, los episodios que suceden en éste frecuentemente se convierten en aventuras mortales. Todos ellos tienen alguna relación entre sí pero ninguno es

Inglaterra y País de Gales

Escala 1:3657000

necesario para los otros. Déjese a los investigadores que elijan por sí solos presentándoles varias opciones. Dos de las pistas conducen a aventuras que son de por sí horribles pero que no aportan nada a las pesquisas sobre la expedición Carlyle ni sobre los crueles planes de Nyarlathotep para con nuestro planeta.

LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO, Londres

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



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

MIEMBRO TÍPICO DE LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO (Londres)

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

Habilidades: Hablar Árabe 55%, Regatear 15%, Trepar 45%, Mitos de Cthulhu 25%, Conducir automóvil 40%, Hablar Inglés 20%, Ocultarse 70%, Escuchar 50%, Vaciar bolsillos 15%, Discreción 35%, Descubrir 50%, Seguir rastros 30%.

Armas: Bastón de la secta 50%, daño 1D8.
Bastón (parada) 25%.
Cuchillo de carnicero 30%, daño 1D6.
Puñetazo 30%, daño 1D3.

LA FUNDACIÓN PENHEW

Donde los investigadores visitan una importante fuente de noticias y museo de egiptología, se entrevistan con el honorable director de la Fundación y quizá aprendan más de lo que podían imaginarse.

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

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

La Fundación tiene su sede en Bloomsbury, no lejos de Oxford street y el Museo Británico. Se trata de un edificio de estilo victoriano, opulentamente decorado, que consta de planta baja, piso y sótano. Hay portero y un 'secretario' más bien fornido (N. del T.: como los que vigilan aquí a la entrada de las discotecas) que vigilan a todas horas que no entre nadie que no esté autorizado.

Gavigan es una persona inteligente y cultivada, de unos 50 años de edad, elegantemente vestido, que recibe a los investigadores en un magnífico despacho panelado en maderas nobles, en un rincón del cual puede verse una moderna caja fuerte con la puerta ligeramente entreabierta. Como detalle de elegancia lleva reloj de pulsera. Aunque ahora es el vivo ejemplo de un acomodado londinense, Gavigan creció en la pobreza y le ha costado muchos años escalar hasta su posición actual como hombre de confianza de Sir Aubrey. Le gusta tanto su vida material como el poder que le proporcionan los dioses. Sus características se dan al final del episodio, con las del resto de los sectarios. Es un formidable hechicero.

Su entrevista con los investigadores será amistosa y abierta. Reconocerá que Elías habló con él acerca de la participación de Sir Aubrey en la expedición Carlyle. Se mostrará apenado si se le informa de la muerte de Elías pero afirmará haberle visto sólo una vez y después intentará resumir la conversación que tuvo con él.

Si algún investigador consigue una tirada de Psicología mientras habla con Gavigan podrá ver un resquicio en su armadura: cuando se le pregunta acerca de las actividades de Elías en Londres tuerce un poco el gesto como si la pregunta no le hiciera ninguna gracia, aunque a continuación afirma no saber nada de ellas.

Gavigan afirma que Elías obtuvo informaciones aparentemente de una misteriosa mujer africana, relativas a un oscuro período de la historia egipcia acerca del cual Sir Aubrey hacía tiempo que se interesaba. En esa época se decía que el amo del valle del Nilo era un hechicero. Por desgracia, la información demostró ser falsa y una vez en Egipto la mujer africana desapareció con todos los fondos en metálico de la expedición (unas 3500 £). "¡Hay que ser hombres de mundo! Sin embargo, Carlyle pareció quedar muy afectado por la fuga de su amante."

Temiendo que el intenso calor y la decepción afectaran seriamente la salud de Roger, Hypatia Masters sugirió que el grupo pasara el verano en el clima relativamente fresco de las tierras altas de Kenia, lo que le proporcionaría a ella una excelente oportunidad de probar un nuevo tipo de lentes para fotografiar la fauna africana. Sin embargo, y por si la desgracia de la expedición fuera poca, se internaron poco juiciosamente en territorio de dudosa seguridad, pagando por ello con la vida. Allí se perdió

también la mayoría de las notas de la expedición puesto que Sir Aubrey (siempre fiel a Carlyle) se las llevó para trabajar en ellas mientras los recuerdos aún estaban frescos en su mente. Según Gavigan,. "dondequiera que él esté, allí estarán las notas."

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

La expedición desenterró algunos artefactos interesantes de otros períodos del Egipto dinástico, y pudo excavar gran número de zanjas de prueba para completar buena parte del estudio sistemático de Sir Aubrey sobre Dhashur, hallando algunos yacimientos secundarios en los yermos al Oeste de la pirámide de Gizeh. El gobierno egipcio prestó algunos de los artefactos al Museo Británico y alguna pieza menor a la colección privada de la Fundación Penhew. La mayoría sin embargo aún están siendo catalogados por el Museo Egipcio en El Cairo, pero Gavigan se muestra deseoso de mostrar alguna de las piezas llevadas a Inglaterra. Si los investigadores se muestran de acuerdo les mostrará una interminable colección de jeroglíficos, fragmentos de cerámica, estatuas sin nariz y bajorrelieves de gatos lustrosos y damas con vestidos de lino, hasta que los investigadores digan basta o les haya conseguido extraer toda la información posible.

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

VIGILANCIA

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

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

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

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

EL EDIFICIO DE LA FUNDACIÓN PENHEW

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

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

El personal de la Fundación

La colección egipcia está abierta al público de 12 a 16h, de lunes a viernes y a lo largo de ese tiempo hay dos guardas estacionados permanentemente en la sala de exhibiciones. En la puerta principal hay un portero de 8 a 18h de lunes a viernes. En un escritorio que hay en la misma entrada principal hay un secretario/guarda de 8'30 a 17h., también de lunes a viernes. El resto del tiempo hay un solo guarda que patrulla por el edificio, haciendo una ronda cada hora, sobre todo para dar la alarma en caso de incendios o escapes de agua. Las horas de oficina de la Fundación son de 8'30 a 17'30h (N. del T.: de lunes a viernes, *of course*) con media hora para la comida (N. del T.: normalmente alrededor de las 13h).

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

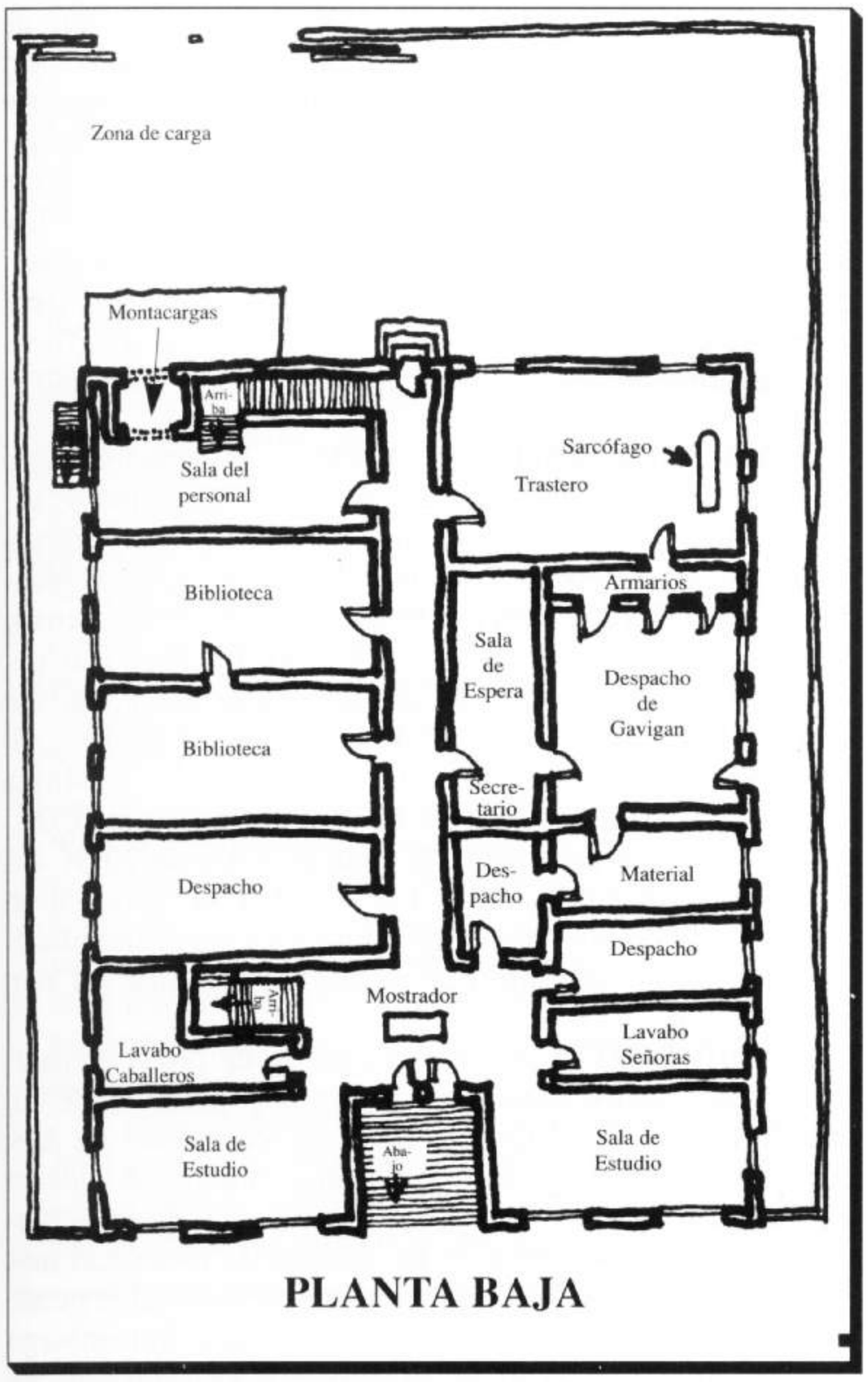
Los únicos miembros de la secta entre el personal son Gavigan, la mujer de la limpieza, el secretario/guarda de la puerta principal y el mozo de almacén. El resto son súbditos de la Corona corrientes y molientes, trabajando por la Patria y el Rey, pero eso sí todos ellos versados en Egiptología, recogida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

La sala de exhibiciones

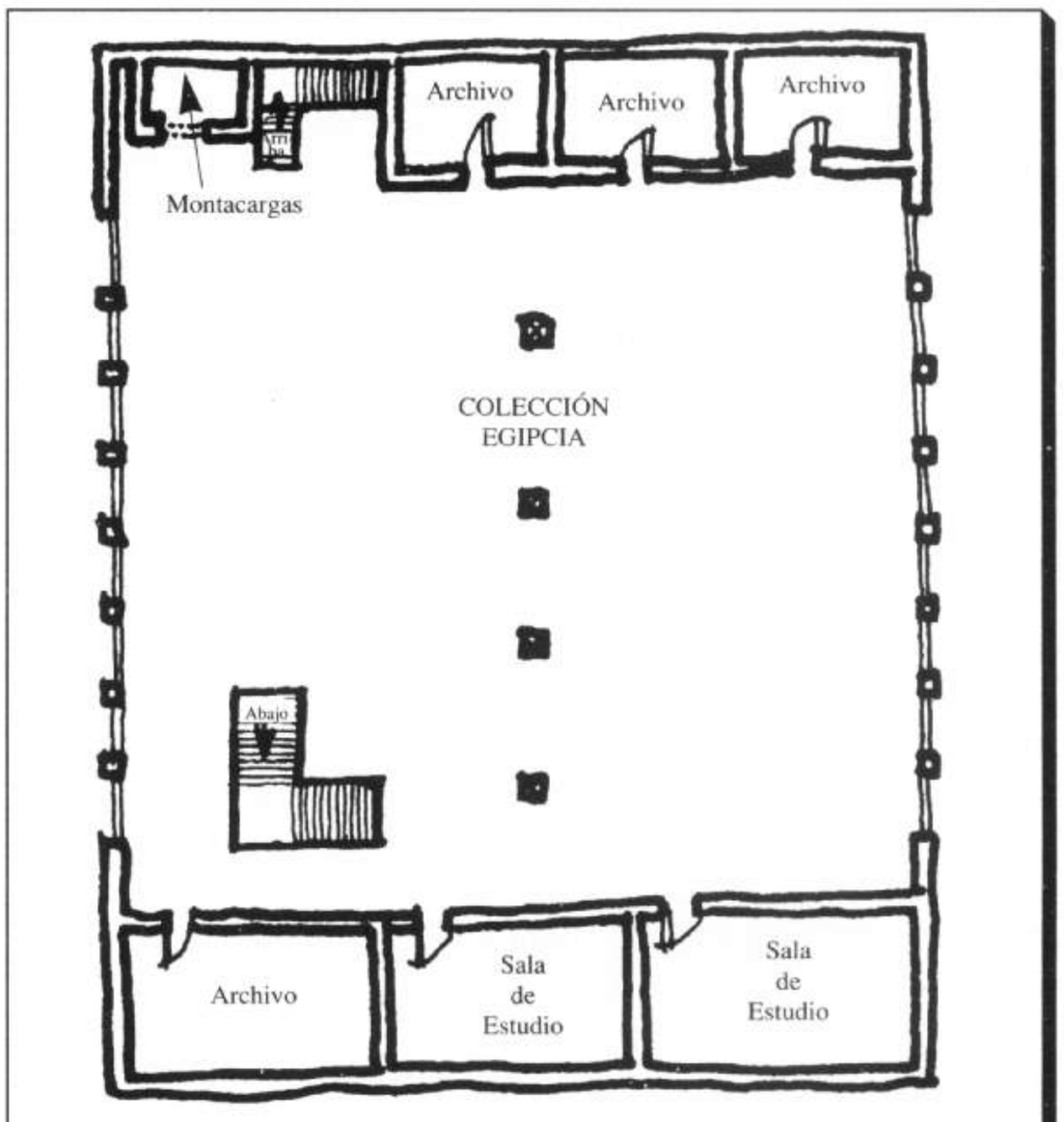
Se encuentra en el piso superior y en ella no hay nada

LA FUNDACIÓN PENHEW

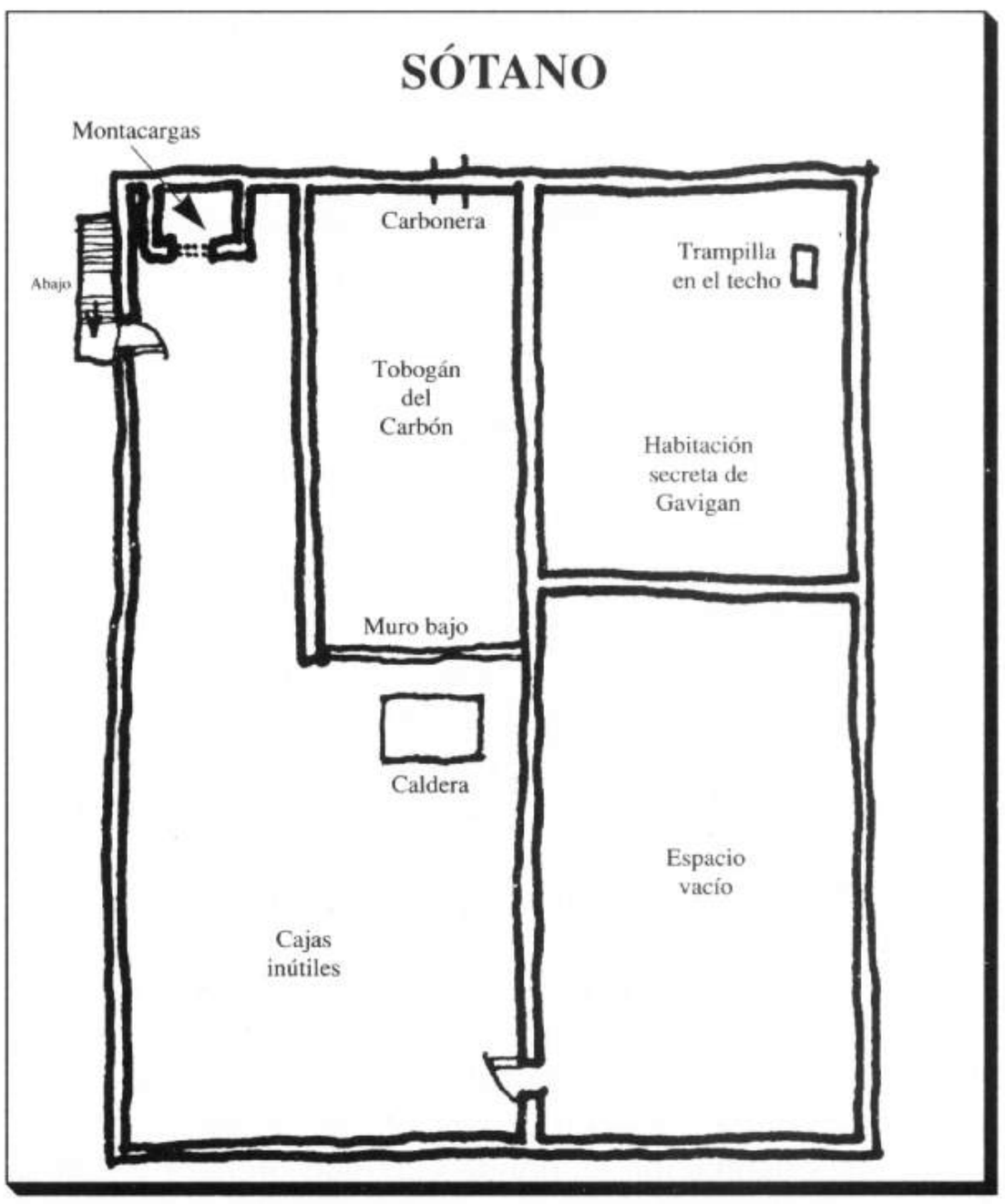
Escala aprox. 1:400



PLANTA BAJA



PISO SUPERIOR



que esté relacionado con la secta del Faraón Negro ni con los Mitos de Cthulhu. Las salas de las partes delantera y trasera están llenas de archivadores provistos de multitud de cajones delgados que acogen miles de artefactos cuidadosamente evaluados y catalogados, que pertenecen a las diversas dinastías egipcias. Uno de los bibliotecarios puede extraer diversos artefactos de allí y llevarlos a una de las salas de estudio pero el visitante debe ser un estudioso con las credenciales oportunas. Mientras realiza el examen, la persona queda encerrada en la sala y para salir debe llamar a la puerta, tras lo cual se le permite salir y los artefactos son devueltos a su archivador o a una sala de archivo cerrada con llave (si se precisan más sesiones). Las ventanas son altas y anchas, abriéndose solo por arriba vía unos brazos mecánicos. Las superficies están acabadas en mármol; el techo tiene 6 m de altura. La sala de exhibiciones está llena de vitrinas de cristal, momias, estatuaria, etc., dispuestas ordenada y artísticamente.

La planta baja

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

El resto de la planta contiene despachos, salas de trabajo para estudiosos de visita y sus correspondientes servicios. La biblioteca se limita estrictamente a lo egipcio (con sendas tiradas de Buscar libros los investigadores tienen una posibilidad cada 20 minutos de estudio de confirmar que efectivamente existió una especie de dirigente misterioso en el Egipto antiguo, que era practicante de la brujería).

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

En la pared Norte del despacho de Gavigan hay varios armarios. Un panel oculto (tirada de Descubrir con un -20) abre la parte posterior del centro, lo que le permite acceder al trastero sin ser visto. En el trastero hay muchas cajas, de cartón y de embalaje, muebles viejos, etc. También hay un sarcófago vacío, en bastante mal estado, en posición horizontal. Una tirada de Descubrir o de Seguir rastros permite notar que una parte de éste tiene menos polvo que el resto y parece algo gastada. Si se aprietan uno o los dos ojos del sarcófago por dos veces consecutivas, un motor eléctrico mueve a un lado la tapa revelando una escalera empinada que desciende a una habitación secreta en el sótano. Un botón de control junto a las escaleras (arriba) permite cerrar la abertura cuando se baja (o sube) y abrirla cuando se sube. La tapa se puede abrir manualmente pero se requiere FUE 50, pudiendo cooperar hasta seis personas en ello. Sin embargo, esta apertura hace estropear el acople del servomotor y ya no puede utilizarse la apertura eléctrica.

La habitación secreta

Esta habitación está rodeada por muros de cemento de 30 cm de grosor y es prácticamente independiente del resto del edificio, casi como una caja dentro de otra mayor. Las escaleras son el único acceso y en el interior pueden verse varias conexiones no demasiado bien disimuladas: un cable eléctrico que procede de la caja de fusibles principal; grifos de agua fría y caliente y un tubo que trae vapor de la caldera para calentar la habitación; por último hay una toma de aire que sale al alero del tejado y que, acoplada a una bomba eléctrica, renueva el del interior. Una tirada de Conducir maquinaria, Electricidad o Mecánica desde fuera de la casa, en su parte posterior, permiten ver la toma de aire. Si se examina el sótano desde el interior, una de dichas tiradas o una de Descubrir permiten identificar las conexiones empotradas en la pared de la carbonera.

En esta habitación es donde Gavigan prepara y realiza la mayoría de sus hechizos, conteniendo instrucciones y materiales para muchos de ellos, además de una zona cómoda amueblada como un estudio, una mesa de reuniones, tres días de víveres y agua, un revólver, velas, una muda limpia y cualquier otra cosa que el guardián estime necesaria.

OBRAS DE ARTE: como es normal en un hombre de su posición, Gavigan tiene aquí una pequeña galería de arte (iconos antiguos, estatuas, pinturas) pero en su caso representan diversos dioses y razas servidoras de los Mitos. Las pinturas son principalmente de superficies de estuco y de piedra, cuidadosamente separadas de la pared original. A lo largo de las décadas, diversas expediciones auspiciadas por la Fundación las han traído aquí para ser apreciadas a la vez que para quitarlas de la circulación y frustrar diversas líneas de investigación que su existencia podría haber instigado. La mayoría son obviamente de origen egipcio o proto-sumerio; una tirada de Arqueología permite emitir la hipótesis de que todo es extremadamente antiguo y otra de Mitos afirmar que todo está relacionado con ellos. Las piezas de arte no son mágicas pero son tan horriblemente grotescas que obligan a tirar COR, 0/1D4, y representan Byakhee, Chthonians, Gules, Shantaks, Habitantes de la arena y Vampiros de fuego. Si más tarde se enfrentan a estos monstruos, los investigadores recordarán haberlos visto representados aquí pero sólo si consiguen una tirada de Idea.

LA MUJER ABOTARGADA: en la habitación hay apiladas una serie de cajas de embalaje de pequeñas dimensiones. Todas excepto una están abiertas y vacías mientras que la cerrada lleva la inscripción, en letras grandes: 'IMPORTACIONES FONG, 15 Kaoyang Road, Shangai, China' en Inglés y en Chino. En letra más pequeña pone: 'A la atención del honorable Ho Fong.' La caja contiene una estatua de latón, bastante oxidada, de Nyarlathotep en la repugnante forma de la Mujer Abotargada. Tan repugnante es que obliga a tirar COR, 0/1D6. A efectos de levantarla tiene un TAM de 20 (N. del T: es decir, que pesa entre 140 y 150 Kg). Estar en un radio de 3 m de la estatua añade un +10 a las posibilidades de realizar correctamente el hechizo Contactar con Nyarlathotep.

LA BIBLIOTECA: en una librería de nogal y cristal tallado hay varios estantes con libros y pergaminos. Se pueden reconocer fácilmente diversos volúmenes en Alemán, Francés, Ruso, Latín y Español, además de dos en Inglés. La mayoría no son sino glosas a los diversos dioses, o discusiones acerca de las cuestiones teológicas más abstrusas, como por ejemplo a cuántos incrédulos puede comerse el Dios Oscuro de un primer bocado. Sin embargo hay algunos tomos útiles, como los *Fragmentos de G'harne*, el *Libro de Dyzan* y el *Liber Ivonis*, todos ellos descritos en las reglas de **La llamada de Cthulhu**. Hay un fragmento en el primero de ellos en el que se afirma que Nyarlathotep es el dios de la Lengua Sangrienta.

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

1. Convocar a un Byakhee (Jeroglíficos egipcios)
2. Convocar a un Horrendo cazador (Id.)
3. Atar a un Vagabundo dimensional (Árabe)
4. Maldición de Azathoth (Id.)
5. Enviar sueños (Id.), ver recuadro de esta página.

Para utilizar un hechizo contenido en uno de estos pergaminos se debe entender el idioma en el que está escrito, amén de realizar una tirada de Idea y otra de COR, 0/1D6.

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

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

ENVIAR SUEÑOS

Cuesta 1D3 puntos de COR y una cantidad indefinida de puntos de magia. El usuario deberá utilizar un bol hecho a base de 'el cobre de allá arriba', un metal extraterrestre, grabado con ciertas runas y lleno con hierbas especiales y un poco (unos 3'5 ml) de su propia sangre. Se pega fuego a las hierbas, y al empezar a surgir un extraño humo verdoso, el usuario se concentra e invierte puntos de magia, que se contrastan con los de la víctima en la tabla de resistencia, realizándose una tirada para determinar el ganador. El hechizo dura dos minutos por cada punto de magia invertido.

El blanco debe estar dormido y a una distancia menor de 30 Km del realizador. Los sueños pueden ser cualesquiera que este desee, pero lo usual es que estén relacionados con los Mitos para rebajar la COR de la víctima, teniendo en cuenta que esta pérdida onírica es la décima parte de la normal, redondeando hacia arriba. Por ejemplo, una visión de Azathoth cuesta 1/1D10 puntos de COR. No se puede enviar una visión de algo que uno nunca haya visto, ni se pueden transmitir órdenes ni deseos, ni se puede hipnotizar a la víctima, quien sólo se entera de que está teniendo sueños extraños.

Cualquier buen herbolario puede proporcionar la mezcla de hierbas, pero el bol de 'cobre de allá arriba' es más complicado, porque esta aleación es extremadamente rara en la Tierra.

MICKEY MAHONEY

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

Los investigadores se enterará por él que Elías había estado allí en su última estancia en Londres, prometiéndole una historia acerca de extraña secta que operaba en Londres y que al parecer tenía muy buenas conexiones. Mahoney nunca logró su historia pero le encantaría obtenerla y está dispuesto a pagar entre 5 y 15 £ por ella (odia malgastar el dinero). Por supuesto que también le encantaría imprimir cualquier tipo de relato extraño o macabro, pagando bien por fotos de bellas modelos en ropa interior con relatos del estilo de "Lo que Peggy hizo en Cornualles". Mahoney es un auténtico profesional que sólo se preocupa de la verdad si el no preocuparse puede costarle dinero.

Elías nunca mencionó el nombre de secta alguna, ni nada que se relacionara con sus sospechas, aunque se pasó algunos días buscando por entre los archivos del *Scoop*, y Mahoney indica a los investigadores que si quieren pueden hacer lo mismo, pero recuerda que Jackson se interesó sobre todo en tres relatos que se citan al principio de las tres próximas secciones, y que figuran en las páginas finales. Ninguno de ellos está firmado y Mahoney afirma que es posible que él mismo los reescribiera a partir de noticias de teletipo 'para darles un poco más de gancho.' Cada uno constituye una aventura en sí mismo. **El monstruo de Derbyshire** es una pista falsa que no tiene significado oculto alguno, **Masacre en el Soho** tiene que ver directamente con la Hermandad del Faraón Negro y **Una serpiente en el Soho** tiene que ver con los Mitos de Cthulhu pero no tiene relación con los demás elementos de esta campaña.

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

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

Si los investigadores han sido seguidos hasta el *Scoop* y sus actividades demuestran ser peligrosas para la secta, la Hermandad despachará tres asesinos con órdenes de matar ritualmente a Mikey Mahoney. El guardián puede convertir ésto en un encuentro obligatorio, quizá como en el caso de Elías con los investigadores en la escena del crimen.

MICKEY MAHONEY, periodista

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

Habilidades: Contabilidad 55%, Regatear 55%, Discusión 65%, Conducir automóvil 55%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 50%, Charlatanería 75%, Historia 35%, Derecho 70%, Mecánica 55%, Ciencias ocultas 10%, Elocuencia 65%, Psicología 60%.
Armas: Fusil Lee Enfield .303 55%, daño 2D6+1.
Puñetazo 60%, daño 1D3.
Cabezazo 45%, daño 1D4.
Patada 50%, daño 1D6.

UNA SERPIENTE EN EL SOHO

Jackson Elías vio el indicio pero tuvo suerte de no seguirlo. Al seguir los pasos del malogrado Elías los investigadores se exponen a un ser de frío intelecto y fuerza peligrosa.

Esta aventura no forma parte de la trama general de *Las Máscaras de Nyarlathotep*, aunque se podría integrar fácilmente en ella. Igual que el escenario **El monstruo de Derbyshire**, se recomienda utilizarla como una pista falsa que mantenga intrigados a los investigadores (por no decir de los jugadores). Una campaña dedicada exclusivamente a cultos salvajes y dioses maléficos puede ser demasiado predecible y no resultar del todo satisfactoria. Se llama la atención de los guardianes sobre el hecho de que la aventura puede trasladarse a cualquiera de las otras situaciones de la campaña simplemente ignorando el recorte de prensa inicial y cambiando algunos nombres.

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

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

La historia de Miles Shipley nada tiene que ver con las maquinaciones de Nyarlathotep sino que tan solo es una terrorífica pincelada de los Mitos de Cthulhu. En 1923, Shipley conoció a un extraño en la taberna de la Rosa y la Corona (N. del T.: famosísimo 'pub' londinense), quien le prometió que podía enseñarle escenas para pintar que ningún artista antes había podido ver. Como quiera que el extraño era un hechicero de los Hombres serpiente, la oferta resultó ser aterradoramente verdadera.

Utilizando hipnosis y algunas dosis de la droga Plutónica, envió a la mente de Shipley atrás en el tiempo hasta la época en que los Hombres serpiente aún eran poderosos. Shipley vio sus ciudades de basalto, visitó sus templos, pudo contemplar sus sanguinarios ritos y fue testigo de sus aterradoras batallas. Mientras realizaba un cuadro tras otro de las infernales visiones, su salud mental se iba disipando, a la vez que sus pinturas ganaban en poder e impacto.

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

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

SE PONEN DE MODA LOS CUADROS GROTESCOS

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

La obra del artista londinense Miles Shipley está siendo apreciada por coleccionistas eruditos que han llegado apagar 300 £ por un cuadro.

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

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

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

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

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

¡Felicidades al Sr. Shipley por demostrar que dichos artistas no son sino unos falsarios!

El Scoop

LA CASA DE HOLBEIN MEWS

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

Cómo entrar en casa de los Shipley

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

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

El Hombre serpiente toma el sol en el jardín un 15% del tiempo, por lo que se encontrará allí si los investigadores intentan entrar por la parte posterior en un día soleado.

Llamando a la puerta

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

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

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

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

Si los investigadores acechan la casa hay un 20% de probabilidad la primera noche (y un +10 acumulativo cada noche posterior) de que Shipley salga a buscar a una prostituta. Al volver entrará por el jardín por lo que los investigadores deben vigilar uno y otro lado de la casa. Con una tirada de Descubrir, Shipley descubrirá que ocurre algo raro y despedirá a su acompañante, alertando después a Ssathasaa quien puede decidir que un investigador quizá sería un buen cambio de dieta.

La buhardilla

Es una habitación con pocos muebles de el techo inclinado y alumbrada por lámparas de aceite. Bajo la claraboya, que está pintada de negro porque Shipley ya no resiste la luz del día, hay un caballete sobre el que reposa un lienzo en el que hay algunos bosquejos a lápiz. A la izquierda hay una mesa con pinceles, pinturas, paletas. La puerta que va hacia abajo está siempre cerrada con llave, y ésta siempre la tiene Shipley.

Apoyados en las paredes pueden verse lienzos acabados; hay cuatro grupos de 1D4+4 cuadros de diversos tamaños, todos los cuales comparten una temática extraña y macabra. Si se contemplan de cerca, con todo su colorido y a tamaño real, cada uno requiere una tirada de COR, 0/1D3. El guardián tiene ocasión aquí de ser malévolo y permitir que los investigadores inspeccionen a su gusto los cuadros, anotando los que contempla cada uno y haciéndoles tirar COR por cada uno cuando hayan acabado de curiosear. Para ser justos se les puede avisar de que cualquiera de los cuadros es muy crudo por su temática, pero manteniendo en secreto la pérdida de COR hasta el final.

De interés particular para los investigadores es una pintura que muestra la Montaña del Viento Negro en Kenia, sobre la que se alza la figura monstruosa de Nyarlathotep. Una pequeñas figuras humanas cerca de un templo alzan sus manos hacia el dios, y todas ellas llevan el gorro característico de la Lengua Sangrienta. El escenario es reconocible como Africa y los investigadores reconocerán los gorros si los han visto antes. Miles pudo contemplar esta escena hace miles de años, bajo los efectos de la droga plutónica. Cada investigador tiene un 60% de probabilidad de fijarse en este cuadro.

El cuadro del trastero

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

Quien continúe mirando deberá tirar resistencia de su POD contra el del cuadro (que es 10, y +1 por cada minuto que se contemple después de convertirse en tridimensional. Así pues, el primer minuto es 10, el segundo 11 y así sucesivamente). Quien falle la tirada se encontrará dentro del cuadro, de pie junto al altar de piedra, que a su vez se encuentra miles de años atrás en el tiempo, cerca de un antiguo bastión de los Hombres serpiente. Todo investigador así transportado pierde automáticamente 1D20 puntos de COR, sin tirada que valga. Los que vean a su compañero desaparecer de la habitación y reaparecer dentro del cuadro tiran COR, 0/1D8. Si aquél continúa dentro del encuadre de la foto podrán verle, y si miran mucho rato pronto se reunirán con él.

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

CUATRO HECHIZOS NUEVOS

IMITAR APARIENCIA

Requiere el cadáver reciente de la persona cuya apariencia se quiera imitar, cuyo TAM no deberá ser 3 puntos mayor o menor que el del brujo. Durante los siguientes días, el brujo consume a la víctima y realiza el hechizo, gastando 10 puntos de magia cada 6 horas y sacrificando 1 punto de POD permanente. Este hechizo puede realizarse más de una vez, con lo que el brujo podría adoptar sucesivamente diversas apariencias, perdiendo 1D20 puntos de COR cada vez que consumiera a una víctima.

Una vez completo el hechizo, el brujo adopta la apariencia de la víctima a voluntad, y tanto tiempo como desee. Si recibe daño por algún motivo, debe revertir a su forma original hasta reposar al menos durante 1D3 horas. El paso de una forma asumida a la original tiene lugar en unos 20 segundos y es preciso pasar por la original antes de adoptar otra. Adoptar una nueva forma suele durar 1D3 minutos. Muchos Hombres serpiente conocen este hechizo.

Las características, habilidades, conocimientos e identidad permanecen siempre inalterables, al igual que la sombra que uno proyecta, por lo que se debe tener cuidado con las luces potentes.

CREAR NIEBLA DE RELEH

Requiere 2 puntos de magia y no se pierde COR. Causa la aparición de una niebla densa, con un volumen oval de 3x3x5 m directamente delante del brujo. El eje largo de la nube está siempre en ángulo recto con la dirección a la que mira el brujo. El único efecto de la nube es oscurecer la visión, y lo hace durante 1D6+4 asaltos, para desaparecer después sin dejar rastro.

DEFLECTAR EL DAÑO

Cuesta 1 punto de magia y 1 de COR. El realizador invoca los Nombres (lo cual requiere unos segundos) y luego extiende una mano hacia un atacante. Hasta que la baje, puede deflectar cualquier ataque gastando tantos puntos de magia como puntos de daño haga el ataque (si acierta). Si el ataque falla, no se gasta punto alguno. Una vez se baja la mano, el hechizo cesa, y debe realizarse de nuevo para continuar.

El realizador puede deflectar tantos ataques como desee, mientras disponga de puntos de magia, pudiendo elegir cuáles dejar pasar y cuales no, pero debe decidirlo antes de saber el daño que realizan. Si no tiene suficientes puntos de magia para parar un ataque en particular, el proyectil o el impacto le alcanzan pero no pierde los puntos de magia que le quedaran.

HIPNOTIZAR

El usuario del hechizo pierde 1D6 puntos de COR pero ninguno de magia. Nadie puede realizar el hechizo sin tener al menos un 50% de Mitos de Cthulhu y un 50% de Ciencias Ocultas. Hay que vencer el POD de la víctima con el propio en la tabla de resistencia, acción que dura tan solo unos segundos. La víctima queda inmóvil y está obligada a obedecer toda orden que se le dé en su idioma natal. Debe estar lo suficientemente cerca como para ver los ojos del realizador del hechizo, que brillan durante la duración de este. La hipnosis dura un minuto por cada punto de INT del realizador, y luego se acaba.

Este hechizo también puede funcionar, durante un breve intervalo, sobre seres que tengan algo de sangre humana, pudiendo afectar tan solo a una víctima a la vez. Por ejemplo podría afectar a Hombres serpiente y a Profundos, puesto que han tenido interrelación con seres humanos, pero no podría afectar a seres no humanos como los Vagabundos dimensionales o los Shantaks. Si la INT del blanco es superior a la del realizador, hay que tirar resistencia de POD contra POD cada 1D10 asaltos o se rompe el hechizo.

La víctima de la hipnosis tiene todas sus habilidades reducidas a la mitad mientras realice acciones físicas en tanto dure el trance, y obedecerá sin rechistar todo lo que se le mande, incluida la autodestrucción.

El cuadro del trastero puede utilizarse como una o más aventuras en sí mismo, y los guardianes son libres de expandir el reino de los Hombres serpiente. Probablemente el mejor escenario implicaría encontrar un portal que devolviera a los personajes perdidos a su propio tiempo.

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

El primer piso

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

La planta baja

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

La puerta del dormitorio está cerrada el 80% del tiempo y la llave la tiene Shipley. En el armario, oculta tras una caja de sombreros en el estante de arriba, hay una cajita lacada que contiene una jeringa y un vial que contiene cuatro dosis de la droga Plutónica. Si se administra sin desear dirigirse a una era en particular, la droga envía la mente del usuario hacia atrás en el tiempo de una forma aleatoria, mientras que el cuerpo de éste cae

TRES HECHIZOS DE *LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH*

EXPLOSIÓN MENTAL

Cuesta 1D3 puntos de COR y 10 de magia, debiéndose vencer los puntos de magia de la víctima con los propios en la tabla de resistencia. La víctima debe estar dentro del radio visual del realizador, y a una distancia menor de 30 m. El hechizo produce a la víctima la pérdida de 1D4 puntos de COR, sufriendo además una locura temporal como la que sigue a un 'shock' (por ejemplo, tras perder más de 5 puntos de COR y pasar la tirada de Idea). La duración de esta locura es un número de horas igual a 20 menos su INT, tras lo cual la víctima se recupera.

ABSORCIÓN DE PODER

Cuesta 1D8 puntos de COR. Se tira resistencia de los puntos de magia del realizador del hechizo contra los de la víctima. Si el primero gana la tirada, absorbe 1D6 puntos de magia de la víctima. Si la pierde, pierde 6 puntos de magia.

POLVO DE SULEIMÁN

Proporciona la fórmula para fabricar un polvillo gris verdoso, que posee la propiedad de dañar a seres sobrenaturales de otros planos de existencia. Requiere el polvo de una momia egipcia de al menos 2.000 años de antigüedad, la cual sólo da para tres dosis. También se precisa un incienso especial que cuesta al menos 20 dólares por dosis, azufre y salitre, pero sólo unos 20 centavos de cada uno estos dos productos químicos. Mientras se utiliza, hay que pronunciar un encantamiento sobre el polvo, que se incluye también en la descripción del hechizo, y sin el cual no puede funcionar. Fabricar o utilizar este polvo no hacen perder COR. Cuando se espolvorea con él el cuerpo de algún ser de otro plano, este recibe 1D20 puntos de daño. El polvo sólo tiene efecto sobre seres que respondan a un hechizo de convocatoria o llamada normal. Así, el polvo podría dañar a un Angel descarnado de la noche, a un Byakhee o a Azathoth, pero es inútil contra un Shoggoth, Cthulhu o un Habitante de la arena.

al suelo, insensible. La droga es de un color verde apagado y la jeringa ha sido utilizada tantas veces sin limpiarla después que la dosis viene marcada por el residuo que ha dejado en el tubo. Una dosis dura 1D3 horas y cantidades mayores duran proporcionalmente más. No hay forma de adivinar qué hace la droga a menos que alguien que la haya probado lo explique. Ssathasaa la fabrica a partir de componentes escasos y caros.

El sótano

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

La pequeña cámara de detrás tiene las paredes recubiertas de símbolos místicos. Una de las paredes está ocupada por una estantería llena de jarras que contienen extrañas sustancias, utilizadas en la magia y en particular en la elaboración de la droga Plutónica. Si los investigadores saben como se elabora, hay suficientes elementos como para preparar unos 8 litros. También hay libros y grimorios en diferentes lenguas, ninguna de las cuales es el Inglés, todos los cuales contienen información acerca de hechizos. La mayoría están en el idioma de los Hombres serpiente. No hay hechizo alguno de los Mitos aunque a voluntad del guardián puede haber alguno adicional a los que posee Ssathasaa, aunque en ese caso a éste se le debería otorgar su conocimiento.

En un rincón hay una bañera de piedra con tapa también de piedra, que alberga los restos de la última comida de Ssathasaa. El destaparla provoca la visión de la cabeza cortada de una mujer, lo cual puede obligar a tirar COR a discreción del guardián (N. del T.: sugerencia, 0/1D4). Aquí huele muy fuerte a ofidios.

ACERCA DE SSATHASAA

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

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

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

Para adoptar la forma de Berta Shipley necesita 1D3 minutos y un ritual. Si se le causa daño en su forma humana revierte a la de reptil, atacando de inmediato a cualquier testigo. En la forma humana sus características son las que se indican entre paréntesis si bien las habilidades, conocimientos y autoidentidad son siempre los de Ssathasaa.

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

SSATHASAA, Sumo sacerdote de los Hombres serpiente (BERTA SHIPLEY, del Soho)
FUE 10(4) CON 11(8) TAM 9(8) INT 19(9) POD 35(9)
DES 17(5) APA n/a(9) EDU 30(6) COR 0 PV 9(5)

Habilidades: Leer/Escribir Árabe 50%, Elaborar droga Plutónica 95%, Camuflaje 50%, Mitos de Cthulhu 75%, Esquivar 95%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 95%, Ocultarse 75%, Saltar 65%, Punto de cruz * 5%, Ciencias ocultas 95%, Leer/Escribir/Hablar el idioma de los Hombres serpiente 95%, Discreción 85%, Nadar 70%, Lanzar 55%, Seguir rastros 60%.
* Habilidad sólo para este PNJ.
Armas: Aguja de punto 75%, daño 1D3 (puede empalar)
Mordisco 35%, daño 1D8 + veneno potencia 11
Armadura: Escamas por valor de 1 punto.
Hechizos: Llamar a Azathoth, Llamar a Hastur, Llamar a Yog-Sothoth, Contactar con Yig, Imitar apariencia, Crear niebla de Releh, Deflectar el daño, Polvo de Suleimán, Hipnotizar, Explosión mental, Absorción de POD, Signo de conjuración.
COR: (en forma de Hombre serpiente) 0/1D6.

MILES SHIPLEY, artista londinense desequilibrado
FUE 13 CON 14 TAM 12 INT 13 POD 10
DES 15 APA 6 EDU 10 COR 0 PV 13
Habilidades: Anatomía * 65%, Mitos de Cthulhu 35%, Ciencias ocultas 15%, Pintar * 85%, Hablar el idioma de los Hombres serpiente 35%.
* Habilidades sólo para este PNJ.
Armas: Cuchilla de cortar carne 65%, daño 1D6+1.
Cuchillo de carnicero 45%, daño 1D6.
Puñetazo 35%, daño 1D3.

EL MONSTRUO DE DERBYSHIRE

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

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

Hay que enfatizar que los cuerpos de las víctimas estaban 'despedazados' y quitar importancia al informe del forense, que sólo cita laceraciones y mordiscos de un animal de gran tamaño. Finalmente, aunque puede proporcionar acceso a informaciones de gran importancia, el vicario de Lesser Edale puede ser también un posible sospechoso dado que se pasa las noches examinando un (presumiblemente) antiguo volumen, sin olvidar que es el secretario corresponsal del capítulo del Valle del Derwent de la Orden del Druida Dorado. La sola palabra 'druida' debería hacer torcer el gesto a todo investigador avezado.

Cómo llegar a Lesser Edale

Partiendo de la estación de St. Pancras en Londres (a algo más de 1 Km al Norte del Museo Británico y de las oficinas de la Fundación Penhew), los Ferrocarriles de las Midlands (N. del T.: para los que conocéis Inglaterra, aún no se había constituido la actual British Rail) llevarán a los investigadores unos 200 Km al Norte, hasta Derby, a orillas del río Derwent. Más hacia el Norte está el valle de ese mismo río, en el que tienen lugar los acontecimientos descritos en esta aventura.

Desde Derby se puede seguir hacia Lesser Edale (hay unos 30 Km) en un coche de línea que sale a las 7'52, a las 14'12 y a las 21'40 o en uno de alquiler. Paseando harán falta unas seis horas.

El valle del Derwent es una de las regiones más bellas de Inglaterra, y su parte superior se compara a veces con el Distrito de los Lagos en Escocia. Cuando lleguen, los investigadores verán farallones y promontorios de arenisca, vaguadas llenas de arbolado y espléndidas cascadas, todo lo cual representa un agradable cambio de ambiente tras las húmedas mañanas y los sinuosos peligros de Londres. El paisaje es inmaculadamente verde y las vallas están todas bien cuidadas. La tarde es algo lluviosa por lo que la mayoría de los locales se han reunido en el bar (N. del T.: un acogedor 'pub' británico).

LESSER EDALE

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

Al final de la aventura se dan las características de los habitantes de Lesser Edale.

La atmósfera en el bar es amigable y curiosa puesto que no es muy normal ver turistas norteamericanos por allí. Mientras los investigadores se toman una pinta de *bitter* (N. del T.: una pinta es algo más de medio litro y la *bitter* es un excelente tipo de cerveza que recomiendo a cualquiera que se deje caer por el Reino Unido) aparece por allí el policía local, Tumwell, que es un hombre de aspecto seguro aunque no extraordinariamente competente. El agua de la persistente lluvia le ha humedecido un poco las puntas del mostacho. Afirma que los ataques fueron hechos por un perro asilvestrado que cree haber herido de muerte con su escopeta el día del tercer asalto. "Se fue a morir a las colinas. Desde entonces no ha vuelto a molestar, gracias a Dios." Dos de sus amigos le tiran alguna que otra pulla, diciéndole que no parecía tan seguro cuando los detectives de la capital vinieron a investigar, ni cuando tuvo lugar la vista pública del caso.

Si los investigadores están dispuestos a pagarse unas

MONSTRUOSOS ASESINATOS SORPRENDEN A LA POLICÍA

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

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

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

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

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

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

rondas, los locales iniciarán una discusión general sobre el tema (si andan escasos de fondos, diversas tiradas de Elocuencia o de Charlatanería les harán seguir hablando). La mayoría temen que el monstruo vuelva y afirman oir todavía los aullidos en las noches de luna llena que, por cierto, es al día siguiente. Uno de ellos jura haber visto unos instantes a la bestia: "Ningún perro asilvestrado anda sobre sus patas de atrás, Hubert", dice dirigiéndose al policía. "Y ninguno es capaz de descuartizar a una persona como le hizo a la pobre Lydia." Hubert Tumwell tiene poco que replicar a eso y una tirada de Psicología permite discernir que su preocupación por la verdad se ha confundido un tanto con sus lógicas preocupaciones por su empleo y su reputación.

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

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

John Parkins, el padre de Lydia, que es tratante de caballos, no vio al asesino de su hija, pero fue él quien encontró su cadáver cuando volvía a casa desde el bar. Está convencido de que Lawrence Vane, el hijo de Sir Frederick Vane, tiene algo que ver. Un vecino (Tom Corty, que no tiene nada que añadir a este testimonio) afirma haber visto a Lawrence cerca de la casa de los Parkins la noche del crimen. Corty dijo que el joven Vane parecía abstraído, y que volvía apresuradamente de la dirección de casa de los Parkins. Tumwell y sus superiores interrogaron a Lawrence, declarándole inocente, pero Parkins tiene la impresión de que protegían del escándalo a la familia Vane, puesto que forman parte de la nobleza local. Afirma amargamente que los Laboristas tienen que corregir tamaña injusticia de clase y aprovecha para sermonear a los investigadores durante algunos minutos sobre el poder político en Gran Bretaña. Una tirada de Psicología permite adivinar que la muerte de su hija le ha dejado algo desequilibrado.

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

LA MALDICIÓN DE LOS VANE

Sir Arthur Vane es un caballero de provincias, de 67 años, dotado de un gran orgullo. Su apuesto hijo Lawrence tiene 23 años y tampoco le falta orgullo. Acaba de llegar de Oxford, donde ha estudiado una carrera. Dado que el monstruo realizó su primer ataque poco después de la llegada de Lawrence algunos del pueblo piensan, como Parkins, que Lawrence es el criminal. Sin embargo, en realidad se trata de Eloísa, la hermana de Lawrence, una joven de 21 años, de trato agradable quien, sin saberlo, ha heredado la maldición de los Vane y sufre de licantropía las noches de luna llena. La historia, que se remonta a varias generaciones atrás, cuenta que Lady Evangeline Vane hizo arder a una joven bruja en la hoguera. Por la muerte de la chica, su madre puso la marca de la bestia en todas las hijas de los Vane. Durante siglos, cuando una Vane descendiente por línea directa de la rama original alcanza los 21 años se manifiesta en ella la licantropía. La familia ha mantenido el asunto en secreto, manteniendo encerradas a sus mujeres las noches de luna llena o bien matando al nacer a las hijas. Sin embargo, durante las últimas cuatro generaciones no han nacido hijas y la maldición ha sido olvidada. Ahora el mal resurge y Sir Arthur, que ha conseguido recolectar lo suficiente de los anales de la familia como para comprender algo de lo que está pasando, ha mostrado esa información a Lawrence. Tom Corty vio a Lawrence cuando el osado joven buscaba a su hermana.

La familia Vane lleva en el valle casi siete siglos, aunque recibió su título en tiempos de Carlos II, como recompensa al hábil manejo por parte de Sir Wellington Vane de ciertas indiscreciones reales. La familia vive en la ciudadela de un castillo medieval que se halla en bastante mal estado de conservación con un puñado de sirvientes viejos pero leales. Todos saben que algo extraño sucedió tras el 21 cumpleaños de Eloísa pero por cariño y respeto a

Sir Arthur se han mantenido en silencio. Sólo éste y Lawrence saben que Eloísa es una mujer lobo y desde que se enteraron la encierran en las mazmorras todas las noches de luna llena. Lo que los del pueblo oyen son sus aullidos, que proceden de los sótanos del castillo.

Sir Arthur Vane no permitirá ninguna investigación aunque se puede conseguir que Lawrence escuche a los investigadores mediante una tirada de Elocuencia. Los Vane se han mantenido aislados en el castillo desde que tuvieron lugar los crímenes, enviando en ocasiones a los sirvientes a por encargos. Hay una probabilidad del 25% de que Lawrence aparezca en el bar mientras los investigadores están en el pueblo (se puede tirar una vez al día), más que nada para dar la impresión de que no pasa nada. Es una persona algo sofisticada, a quien los del pueblo y sus rumores le tienen sin cuidado, aunque la triste suerte de Eloísa le ha ablandado un tanto. Si se detiene a hablar con los investigadores les asegura que los locales son estúpidos, que el policía del pueblo conoce su oficio y que los Vane no tienen nada que ocultar. Una tirada de Psicología permite saber que oculta algo.

El castillo Plum

Dícese que el castillo recibe su nombre (N. del T.: 'ciruela') a causa de que cayó en manos de Eduardo III como una ciruela madura cuando el barón que lo defendía olvidó atrancar la puerta. En realidad, el castillo defendía las importantes minas de plomo de la zona, y de ahí su nombre inicial de 'plumbum' (N. del T.: plomo en Latín), que los locales han ido acortando con los años. Las minas hace tiempo que se agotaron pero aún permanecen allí los angostos túneles y galerías, algunos adyacentes a las mazmorras del castillo. Por ello cuando Eloísa aúlla en el sótano los vastos y olvidados túneles llevan el eco de su voz hasta el pueblo. Sin embargo, sólo el vicario o algún anónimo especialista en historia local podrían aclarar el misterio puesto que las entradas de las minas llevan más de dos siglos enterradas y su existencia es prácticamente desconocida.

UNA VISITA AL CASTILLO PLUM

Para hablar largo y tendido con cualquiera de los Vane los investigadores deberán dirigirse al castillo Plum, que se alza a unos 200 m por encima del pueblo, en lo alto de un risco. Un serpenteante camino lo comunica con Lesser Edale pero hay un sendero en el valle de al lado que lleva a lo alto del risco y desde allí sólo hay un paseo hasta los destartalados muros y torres de la antigua fortaleza.

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

El nombre Vane

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

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

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

Eloísa permanece a todas horas encerrada en el castillo. Es una chica muy agradable, de habla tranquila y carácter reposado, pero que actualmente se encuentra pasando un duro trance. Una tirada de Psicología permite ver que sufre extraordinariamente. No sabe que es una mujer lobo pero sí que cada mes tiene sueños maléficos en los que presencia acontecimientos macabros de los que sin embargo los detalles se le escapan. Ahora la vigilan estrechamente tanto los sirvientes como los miembros de la familia por lo que los investigadores se las tendrán que ingeniar para hacerle preguntas. Por la tarde suele pasear por el jardín si hace buen día, y si su acompañante puede ser distraído los investigadores tienen la posibilidad de abordarla.

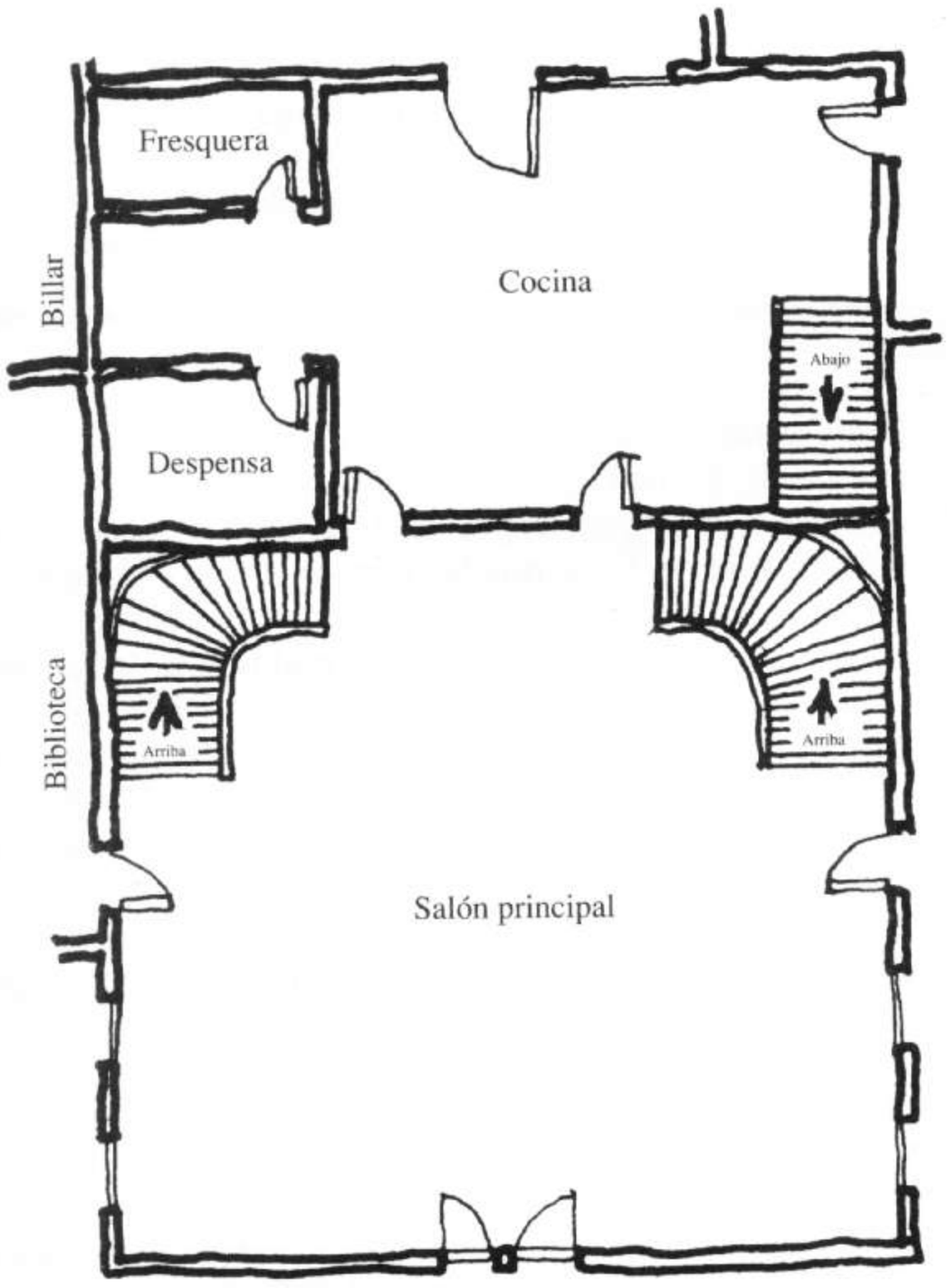
El salón principal

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

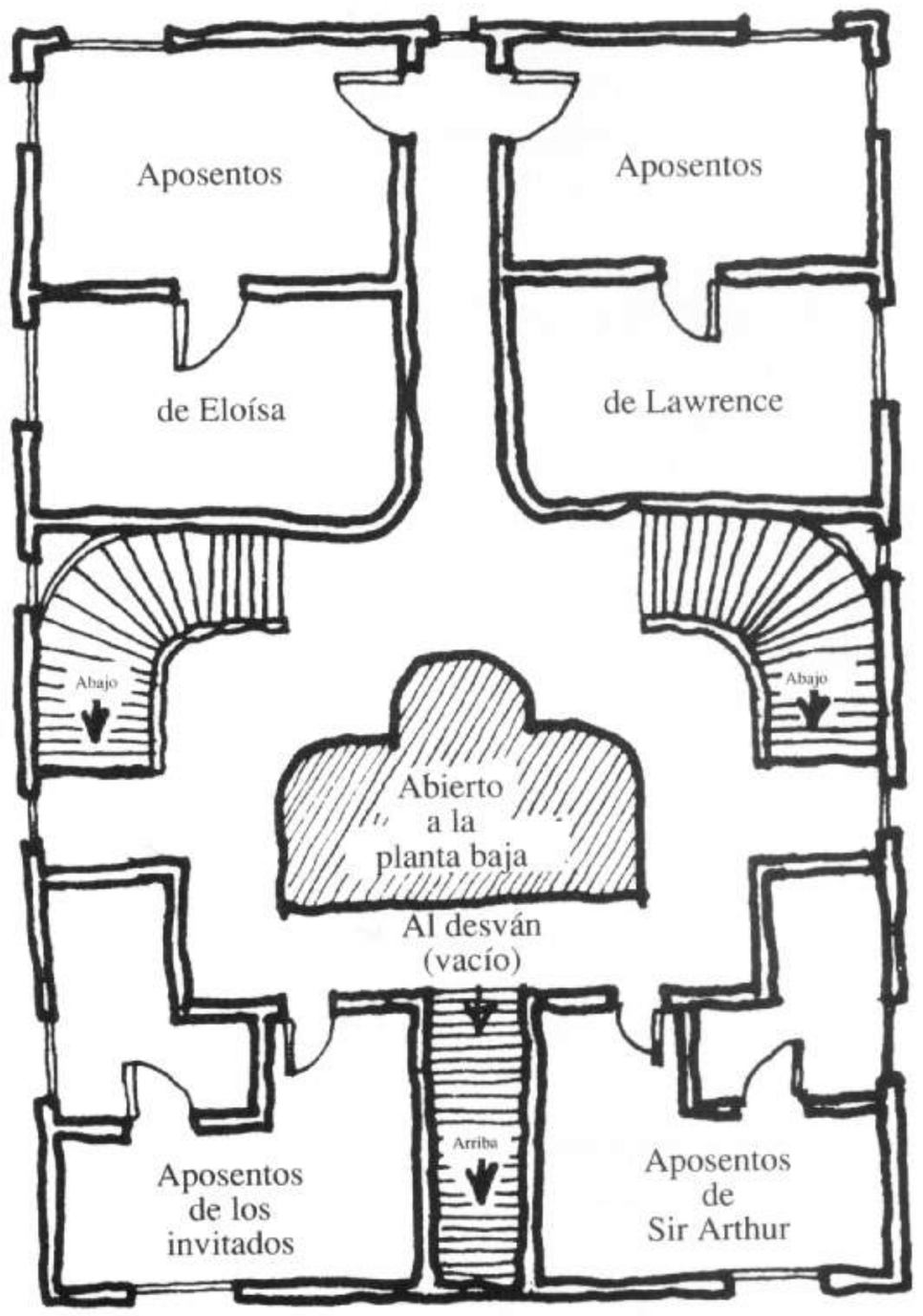
Las mazmorras eran un aditamento habitual en los si-

UNA PARTE DEL CASTILLO PLUM

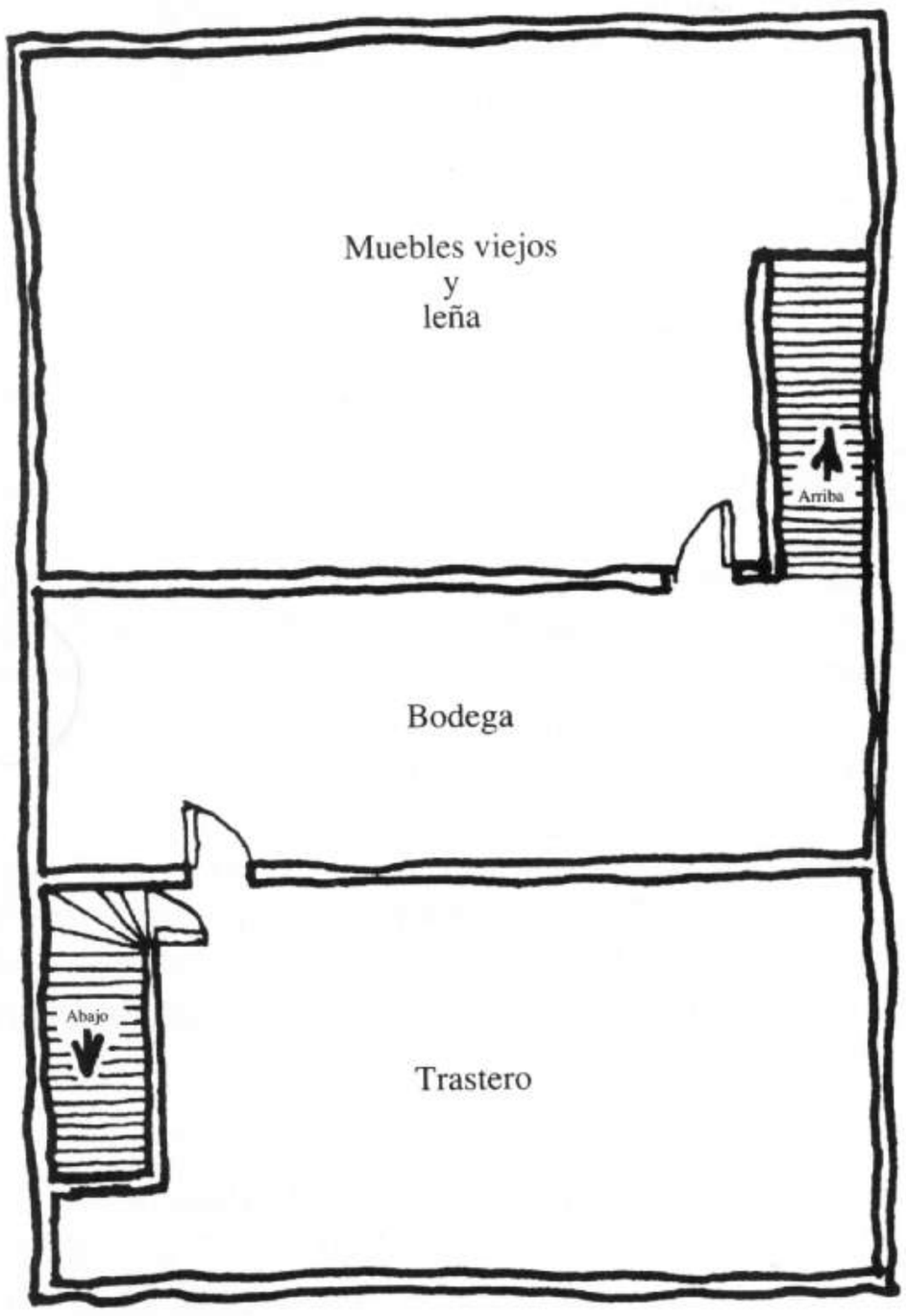
Escala: 1:12000



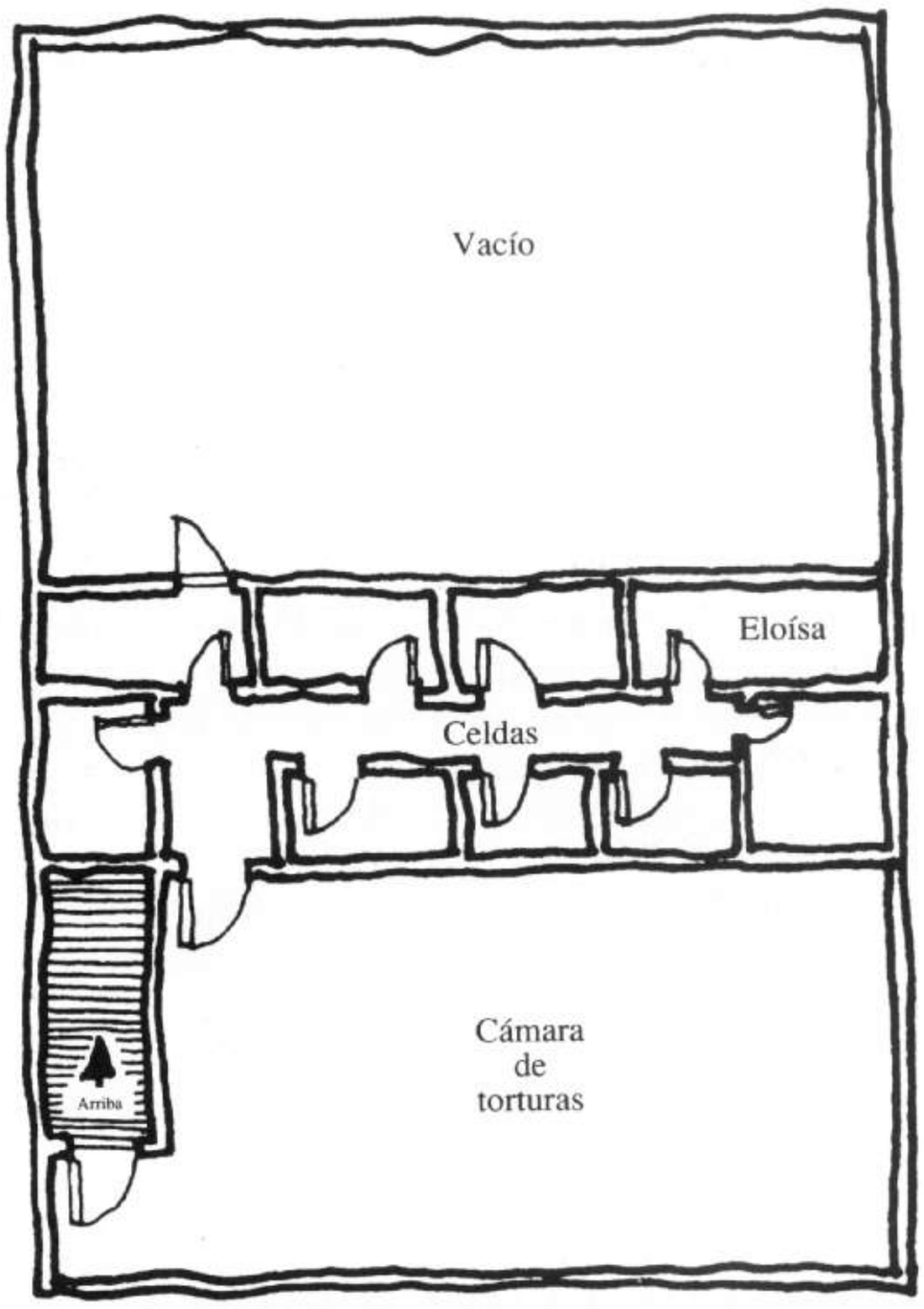
PLANTA BAJA



PRIMER PISO



BODEGA



MAZMORRAS

glos pasados y para encontrarlas sólo hay que seguir al mayordomo a través de una sólida puerta de roble (FUE 60) hasta la bodega, en la que se acumulan vinos de añada. Allí hay otra puerta, esta vez de hierro (FUE 90) cerrada con una llave que cuelga de un gancho junto a ella. En las mazmorras no hay luz eléctrica por lo que se requieren velas o linternas. Un largo tramo de escaleras lleva a la cámara de torturas a través de una segunda puerta de hierro de FUE 90. Puertas similares cierran cada una de las celdas, que disponen de grilletes empotrados en las gruesas paredes de piedra. Alguna luz se filtra a través de los barrotes de unos ventanucos de ventilación a una altura de unos 4 m. Los barrotes son viejos y están debilitados por el óxido (FUE 20). Si Eloísa está confinada en una celda se encontrará en la marcada como tal en el plano, en la que se ha colocado paja fresca como preparación.

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

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

Acerca de la maldición de los Vane

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

En las páginas 118 y 164 de las reglas hay informaciones adicionales sobre los hombres lobo.

Eloísa desencadenada

Es posible que fallen todas las precauciones, Eloísa consiga escapar de su celda y se dedique a vagar en su forma licantrópica en busca de víctimas. Con certeza atacará a cualquier investigador que se le acerque aunque es poco probable que entre en un edificio, si bien podría atacar desde el exterior a alguien que se encontrara junto a una ventana.

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

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

EL VICARIO DE LESSER EDALE

El reverendo Jeremy Stratton es un viudo de unos 65 años, y hace más de 30 que vive en el pueblo. Tras la muerte de las dos víctimas, Stratton empezó a traducir un antiguo diario escrito por uno de sus antecesores en la vicaría, muerto hace mucho tiempo. Parte del diario está en Inglés, pero hay otra en Griego clásico que es curiosamente la que habla de la maldición de la familia Vane. Los conocimientos de Griego de Jeremy no son demasiado extensos por lo que le está costando horrores la traducción, pero al final lo conseguirá. De momento se ha enterado de que algo extraño les sucede a las mujeres de la familia Vane el día de su 21 cumpleaños y es lo suficientemente inteligente para ligar eso con el monstruo. Desafortunadamente, él y Sir Arthur son buenos amigos y no quiere arruinar su vida ni alimentar los recelos de los del pueblo respecto a los Vane. Jeremy espera encontrar una manera de eliminar la maldición pero cuando acabe de traducir se dará cuenta de que su antecesor no consiguió hallar ninguna.

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

El vicario es el secretario corresponsal del capítulo del valle del Derwent de la Orden del Druida Dorado, una asociación que el propio reverendo colaboró a formar cuando estudiaba en Cambridge. La orden se dedica a recoger información acerca de artefactos de la Inglaterra prerromana y es de lo más inofensivo aunque los investigadores son libres de pensar lo que quieran. La orden publica una gaceta trimestral en la que se de describen puntas de lanza, costumbres antiguas, etc. y cada año realiza una concentración (con merienda incluida) en algunas ruinas famosas si el propietario de los terrenos no se opone.

Sara Bright es una anciana que cuida la casa del reverendo. No sabe nada acerca del diario pero sí que el reverendo actúa de forma extraña desde los crímenes y se encierra en la vicaría por la noche a trabajar, pasándose horas y horas. Lesser Edale es un lugar tan pequeño que ésto también lo sabe todo el pueblo.

Características

HUBERT TUMWELL, agente de Policía

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

Habilidades: Conducir automóvil 60%, Primeros auxilios 60%, Derecho 45%, Descubrir 50%, Seguir rastros 30%.

Armas: Fusil Enfield .303 60%, daño 1D6+1.
Escopeta calibre 12 50%, daño 4D6/2D6.
Escopeta (parada) 10% (N. del T.: no, no es ninguna errata).
Porra 40%, daño 1D6.
Porra (parada) 35%.

REVERENDO JEREMY STRATTON, Vicario
FUE 7 CON 10 TAM 8 INT 14 POD 8
DES 7 APA 9 EDU 17 COR 50 PV 9
Habilidades: Contabilidad 15%, Botánica 25%, Discusión 25%, Primeros auxilios 60%, Leer/Escribir Griego 20%, Historia 25%, Derecho 15%, Leer/Escribir Latín 15%, Buscar libros 35%, Elocuencia 30%, Cantar 15%, Tratar enfermedades 10%.
Armas: Ninguna.

GENTE TÍPICA DEL PUEBLO

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE	12	9	8	14	13	10	13	15
CON	10	8	9	12	15	12	12	18
TAM	11	13	14	10	11	12	11	9
INT	14	9	11	12	9	10	14	7
POD	12	6	12	17	13	10	12	11
DES	16	15	13	12	11	10	8	8
APA	13	12	13	9	7	11	10	13
EDU	8	9	11	10	5	6	3	7
COR	60	55	50	70	35	40	55	15
PV	12	12	12	11	13	12	12	14

Habilidades: Regatear 40%, Camuflaje 35%, Trepar 50%, Crédito 30%, Discusión 15%, Diagnosticar enfermedades 20%, Electricidad 10%, Charlatanería 20%, Primeros auxilios 30%, Ocultarse 25%, Saltar 35%, Escuchar 40%, Mecánica 40%, Conducir maquinaria 15%, Psicología 15%, Equitación 25%, Cantar 10%, Discreción 25%, Descubrir 45%, Nadar 25%, Lanzar 35%, Seguir rastros 20%.
Armas: Antorcha 15%, daño 1D6 + 10% de probabilidad de 1D10 puntos de daño adicionales por fuego.
El nº 1 tiene una escopeta calibre 20, con un 25%, daño 2D6/1D6.

LAWRENCE VANE, hijo y heredero
FUE 10 CON 16 TAM 14 INT 16 POD 10
DES 15 APA 10 EDU 16 COR 55 PV 15
Habilidades: Contabilidad 50%, Arqueología 25%, Regatear 15%, Crédito 60%, Discusión 35%, Conducir automóvil 70%, Charlatanería 15%, Leer/Escribir/Hablar Francés 75%, Leer/Escribir Griego 35%, Historia 35%, Derecho 50%, Buscar libros 40%, Escuchar 55%, Elocuencia 50%, Psicología 20%, Equitación 55%, Descubrir 35%, Seguir rastros 25%.
Armas: Escopeta calibre 12 50%, daño 4D6/2D6.
Florete 50%, daño 1D6.
Florete (parada) 40%.
Puñetazo 60%, daño 1D3.
NOTA: Lawrence luchará para proteger a su hermana; en cualquier otra circunstancia irá desarmado.

SIR ARTHUR GORDON VANE, caballero inglés
FUE 6 CON 8 TAM 11 INT 12 POD 10
DES 9 APA 13 EDU 12 COR 20 PV 7
Habilidades: Contabilidad 60%, Regatear 30%, Crédito 90%, Discusión 50%, Charlatanería 20%, Leer/Escribir Griego 30%, Historia 55%, Leer/Escribir Latín 70%, Derecho 65%, Buscar libros 25%, Ciencias ocultas 15%, Elocuencia 60%, Psicología 25%, Zoología 25%.
Armas: Escopeta calibre 20 25%, daño 2D6/1D6.
NOTA: Sir Arthur utiliza este arma para cazar becadas, sólo luchará para defender a Eloísa.

ELOÍSA VANE, heredera de la maldición
FUE 5 CON 6 TAM 7 INT 12 POD 10
DES 9 APA 13 EDU 12 COR 20 PV 7
Habilidades: Botánica 35%, Crédito 65%, Leer/Escribir/Hablar Francés 50%, Buscar libros 40%.
Armas: Ninguna.
NOTA: si su COR llega a 0, comprende que es una mujer lobo y empieza a gustarle.

ELOÍSA como mujer lobo
FUE 25 CON 14 TAM 12 INT 5 POD 12
DES 16 PV 13 MV 12

Armas	*% Ataque*	*Daño*
Mordisco	45	1D8+1D6

Armadura: piel por valor de 1 punto.
NOTAS: en esta forma Eloísa mata sin remordimiento alguno. Una buena mirada a la bestia permite afirmar que es una hembra.

MASACRE EN EL SOHO

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

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

EL INSPECTOR BARRINGTON

Lo más probable es que Jonás Kensington indicara a los investigadores el nombre del inspector James Barrington, de Scotland Yard. Si los investigadores no llegaron a entrevistarse con Kensington pero de todas maneras se dirigieron a Londres, lo primero que se encontraron al bajar del barco fue un chico vendedor de periódicos que, con el *Scoop* en la mano, vocea lo siguiente: "¡Extra! ¡Extra! ¡Vuelven los asesinatos egipcios! ¡Extra!" Si los investigadores visitan a Mahoney en el *Scoop*, éste también les proporciona el nombre del inspector, informándoles de que Elías se entrevistó con él.

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

Además, Barrington querrá conocer los propósitos de los investigadores en Londres, previniéndoles de que un exceso de celo puede llevarles a cometer alguna ilegalidad. El inspector, que es un profesional experto, es difícil que revele algo acerca de las pistas que posee, aunque los investigadores pueden recibir alguna información útil si le convencen de que son sabuesos competentes y de que le

Continúan los asesinatos

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

Aunque el inspector Barrington, del Yard, no ha querido hacer comentarios, fuentes bien informadas manifestaron al Scoop que la víctima había sido salvajemente golpeada por una o varias personas y después acuchillada en el corazón.

Esta serie de asesinatos hace ya tres años que dura, para perplejidad de los londinenses. ¿Acaso tendremos que esperar a que el señor Sherlock Holmes, de quien el Sr. Doyle afirma que está retirado, acuda de nuevo en nuestra defensa?

Se recuerda a los lectores del Scoop que su estimado periódico mantiene una recompensa para toda información que conduzca a la captura y procesamiento de los perpetradores, recompensa que tras este último asesinato ya asciende a 24 £. ¡Permanezcan alerta!

pueden ser de utilidad en su tarea. Admitirá que Elías habló con él brevemente. Ver más adelante las informaciones que puede proporcionar.

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

Las características del inspector y de un puñado de 'bobbies' adscritos a la Brigada Móvil se encuentran más adelante (N. del T.: para los incultos de turno, los 'bobbies' son los policías británicos, llamados así familiarmente en honor de Sir Robert -Bob- Peel, Ministro del Interior del Reino Unido cuando se creó la Policía Metropolitana. La Brigada Móvil era el equivalente a la Brigada Criminal de aquí y ¡sorpresa, sorpresa! sus miembros estaban autorizados a llevar armas de fuego en casos concretos).

Información que puede ofrecer el inspector Barrington

1. Elías le dijo que los asesinatos seguían el ritual de la Hermandad del Faraón Negro, una secta criminal del Egipto antiguo. Barrington se entrevistó posteriormente con Edward Gavigan, de la Fundación Penhew, para corroborar el relato pero éste negó que la secta tuviera continuidad en nuestros días o que el método utilizado para asesinar imitara los del antiguo ritual, sugiriendo de paso que Elías era un escritor sensacionalista que sólo quería obtener notoriedad.
2. Uno de los lugares favoritos de Londres para encontrar ambiente egipcio es el club de la Pirámide Azul, en el Soho. La mayoría de las víctimas lo habían frecuentado pero tras vigilarlo ampliamente, la policía no pudo encontrar ninguna relación.
3. Antes de morir, una de las víctimas parece que gritó "¡Hotep!", una antigua palabra egipcia que quiere decir 'descanso' o 'paz', según Edward Gavigan.
4. Se interrogó a un vendedor de especias llamado Tewfik al Sayed que había hecho de guía para una expedición a Egipto de la Fundación Penhew, y que también negó la existencia actual de la Hermandad del Faraón Negro. Se le siguió durante una temporada, también sin resultados.

LA PIRÁMIDE AZUL

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

Mientras tanto, los investigadores pueden ver el espectáculo, que consiste en una colección de jóvenes atractivas, escasamente vestidas, que danzan sicalípticamente (N. del T.: no, lo siento. No pienso explicar qué significa esta palabra) alrededor de las mesas esperando que los clientes les introduzcan billetes de 6 chelines entre los tirantes y cinturones de los trajes de baile, lo cual hace la velada más interesante. Si los investigadores han hecho algunas preguntas inteligentes Yalesha, una de las bailarinas, les susurra que tiene información para ellos si la esperan a medianoche, al acabar el espectáculo, fuera del local. Si uno de los investigadores saca un billete de un libra esterlina, les susurra con más urgencia si cabe.

Es de esperar que ningún investigador podrá resistirse a rentabilizar tal inversión. Cuando se encuentren con ella, Yalesha les explicará tiene miedo de la Hermandad. Su novio fue asesinado por ellos, por lo cual quiere vengarse. Es poco lo que sabe, pero sí se ha fijado en que una vez al mes aparece por las cercanías del club un viejo camión, al que suben hasta dos docenas de clientes del club, encabezados por un tal Tewfik al Sayed. Tiene la impresión de que salen fuera de Londres (exacto: a la finca de Gavigan en Essex). Si los investigadores vigilan el club, al cabo de unas noches podrán comprobarlo.

El club cierra a la 1 de la madrugada y nadie se queda a limpiar. Las puertas tienen FUE 15 y se pueden forzar sin mucha dificultad aunque en el interior no hay nada de valor a excepción de cigarrillos, licor, una nevera llena de aperitivos egipcios, un gramófono y 200 grabaciones algo rayadas de música árabe.

ABDUL NAWISHA,
propietario del club La Pirámide Azul

FUE 14	CON 16	TAM 15	INT 15	POD 8
DES 10	APA 6	EDU 6	COR 50	PV 16

Habilidades: Contabilidad 60%, Leer/Escribir/Hablar

Arabe 80%, Regatear 50%, Mitos de Cthulhu 1%, Conducir automóvil 45%, Electricidad 15%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 60%, Hablar Francés 40%, Jugar * 65%, Escuchar 60%, Vaciar bolsillos 50%, Psicología 20%, Discreción 35%.
* Habilidades sólo para este PNJ.
Armas: Navaja automática 60%, daño 1D4.
Cachiporra 65%, daño 1D4+1D4.

MATONES Y AMIGOS DE ÉSTOS
en la Pirámide Azul

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FUE	10	15	13	16	14	12
CON	15	14	10	12	11	15
TAM	17	15	16	9	12	13
INT	5	9	8	12	11	6
POD	15	5	10	9	9	7
DES	8	15	11	16	5	15
APA	6	3	7	9	10	10
PV	16	15	13	1	12	14

Armas (todos): Pata de silla 65%, daño 1D6.
Pata de silla (parada) 30%.
Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.
Cachiporra 50%, daño 1D6+1D4.
Navaja automática 50%, daño 1D4.
Cabezazo 50%, daño 1D4+1D4.
NOTA: estos individuos son expertos en el uso de la cachiporra por lo que, si aciertan con ella, hay que tirar resistencia del daño causado contra la mitad de la CON de la víctima que, si falla, además queda inconsciente.

YALESHA, bailarina de la Pirámide Azul

FUE 5	CON 10	TAM 8	INT 10	POD 11
DES 17	APA 15	EDU 8	COR 73	PV 9

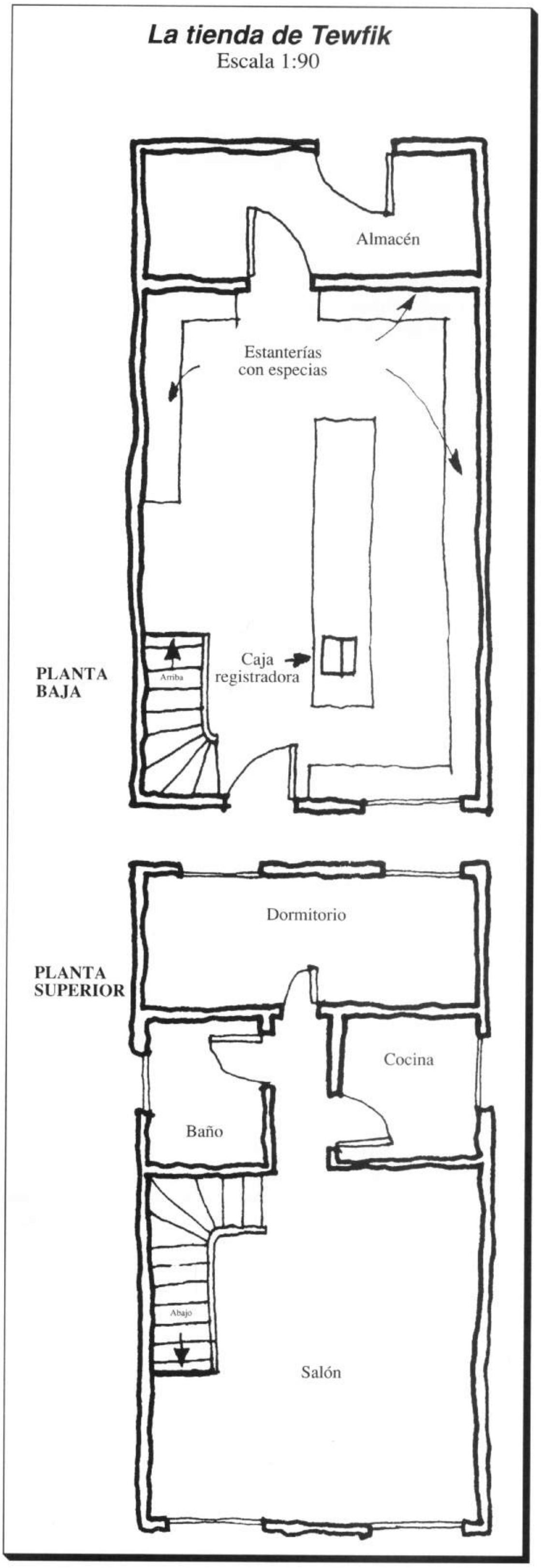
Habilidades: Leer/Escribir/Hablar Arabe 70%, Danza del vientre * 95%, Hablar Inglés 45%, Flirtear * 80%, Cantar 55%.
* Habilidades sólo para este PNJ.

TEWFIK AL SAYED

Tewfik tiene una tienda pequeña y limpia, que abre de Lunes a Sábado de 9 a 17 h, en un edificio que consta de planta y piso, situado en Ardour Street, en el Soho. La vivienda está situada en la planta superior. La tienda la frecuentan clientes de todo tipo y no tiene nada de particular. Huele bien; las especias de Tewfik son de buena calidad.

La puerta delantera (FUE 20) da servicio tanto a la tienda como a la vivienda; la trasera (FUE 35) da a la tienda. Tewfik es a la vez el propietario y el único empleado. Una vez cierra por la tarde hay un 50% de probabilidad de que vaya a la Pirámide Azul. Si permanece en el piso, las luces de las ventanas delanteras permanecerán encendidas hasta tarde. Las características de Tewfik se dan más adelante, con las del resto de los sectarios.

Si se entra por la puerta delantera pueden verse a la izquierda unas escaleras que llevan a la vivienda, defendidas por una cortina provista de campanillas. El salón y el dormitorio están provistos de divanes, almohadas, pebeteros, alfombras, muebles bajos, un narguile (N. del T.: para los que jamás han visto una película de ambiente oriental, una pipa enorme en la que el humo del tabaco pasa a través de un recipiente de agua perfumada y se aspira a través de un



tubo largo y flexible) y varias lámparas que cuelgan del techo, en tonos amarillos y azules suaves. Un radiador de aceite, de dimensiones regulares, mantiene la habitación a una temperatura decididamente egipcia. En una vitrina pueden verse estatuillas de dioses egipcios y sobre una mesa del salón, abierto, hay un ejemplar del Corán.

En una de las paredes del salón hay un espejo con marco dorado, muy trabajado. El marco es sutilmente asimétrico y en él se han grabado figuras extrañas. Se trata del Espejo de Gal, un artefacto de los Mitos por el que cualquier miembro de la Hermandad no dudaría en matar o morir. Más adelante se relatan sus usos y propiedades.

En el salón también hay un escritorio de persiana (FUE 10) que sólo parece contener facturas y libros de contabilidad de la tienda, papel, plumas, etc. Una tirada de Suerte mientras se registra permite tirar del estante central tras lo cual se oye un crujido y a continuación se abre un cajón secreto en la parte inferior derecha. Una tirada de Descubrir permite verlo pero no abrirlo, aunque la madera sólo tiene FUE 20 y se puede forzar.

En el cajón hay dos viales de arenisca con tapón, un manto de seda doblado, un *ankh* invertido de color negro que cuelga de una cadena de metal, un pergamino viejo, un solideo (N. del T.: ¡Vale, vale! Un gorro a modo de casquete de tela ligera como el que utilizan los eclesiásticos para cubrirse la coronilla) negro, bordado con *ankhs* invertidos y dos cetros de metal negro. Todo ello se describe a continuación.

EL MANTO, EL SOLIDEO Y EL *ANKH* DE METAL: el manto y el solideo son de seda negra y están hechos a la medida de una persona del tamaño de Tewfik. Ambos llevan bordado el *ankh* de la Hermandad. Son vestiduras de sacerdote pero ni son mágicas ni tienen significado especial alguno. El *ankh* de metal es simbólico y no tiene propiedades ni poderes especiales aunque el metal es de una aleación desconocida.

EL PERGAMINO: está cubierto de jeroglíficos egipcios, descifrables sólo por un egiptólogo. Si el guardián lo desea, puede permitir su traducción vía una tirada de Arqueología. No están en Árabe, por lo que una tirada de este idioma no resolverá nada. Contiene el hechizo Transformación corporal de Gorgoroth, cuyas propiedades se discuten más adelante.

LOS DOS CETROS: miden unos 30 cm cada uno y han sido fundidos o fabricados en algún extraño metal inidentificable. Uno de ellos acaba en forma de gancho y el otro en el *ankh* de la Hermandad. Ver propiedades más adelante.

LOS VIALES DE ARENISCA: son de color marrón rojizo y contienen, el uno una sustancia siruposa (N. del T.: ¡Oh, vamos, con la consistencia de un jarabe!) de color rojo y el otro un polvo negro que lleva mezclados unos extraños cristales que parecen de goma. Ni siquiera mediante tiradas de Química o de Farmacología pueden identificarse aunque una y otra permitirán establecer que se trata de sustancias nuevas para la ciencia. Ambas sustancias se utilizan junto con el Espejo de Gal, cuyas propiedades se comentan más adelante. Quedan 15 aplicaciones de la sustancia roja y 8 del polvo negro.

EL ESPEJO DE GAL

El espejo es un artefacto que sirve a la vez para ver a distancia y para atacar. Sus poderes sólo pueden utilizarse si se dispone de las dos sustancias contenidas en los viales de arenisca que se esconden en el cajón secreto del escritorio de Tewfik. Algunos manuscritos llaman *obra'an* a la sustancia roja y *gabeshgal* al polvo negro. Uno y otra son extremadamente difíciles de encontrar.

Para ver a distancia hay que dibujar con el *obra'an* un *ankh* invertido en la superficie del espejo, la cual de inmediato empezará a brillar y a hacerse translúcida, para lo cual extraerá 1D3 puntos de magia y 1 de COR del utilizador. A continuación, aparece la imagen de aquello en lo que el utilizador se concentrara al dibujar el *ankh*, ya fuera una persona o cosa en particular, un lugar, un puesto de *fish and chips* (N. del T.: maravilloso invento británico consistente en patatas fritas y trozos de pescado rebozado, usualmente filetes de merluza o bacalao), etc. Si uno se concentra en un lugar o un ser de los Mitos de Cthulhu, todos los que puedan verlo deberán tirar COR una vez aparezca la imagen. En cuanto a los otros planos de existencia, el espejo tiene un alcance ilimitado, pero en la Tierra se limita a unos 300 Km. El espejo sólo se puede concentrar en una persona, cosa, etc. por cada aplicación de *obra'an* y gasto de 1D3 puntos de magia, que dura 1D20+10 minutos o hasta que el utilizador deja de concentrarse. Si se desea una nueva imagen o continuar con la misma pasado ese tiempo hay que repetir el proceso. En esta aplicación el espejo sólo permite ver pero no oir, oler, tocar, etc.

Como arma hay primero que visualizar a la víctima mediante el proceso anterior y a continuación se aplica el *gabeshgal* en el interior de la parte redonda del *ankh* que se ha dibujado, hasta que la superficie del espejo quede totalmente cubierta y gastando 1 punto de POD. En ese momento, la víctima será asaltada por un intenso pavor. El atacante puede invertir puntos de POD adicionales para reforzar el ataque, que se resolverá con una tirada de resistencia del POD del atacante contra el de la víctima (teniendo en cuenta que cada punto sacrificado cuenta por 10 en la tabla de resistencia) que, de perder la tirada, sufre 1D6 puntos de daño por cada punto de POD sacrificado. El daño sufrido por la víctima aparecerá en los informes médicos como problemas coronarios.

Si la víctima consigue vencer en la tirada no sufre daño alguno pero nota un intenso terror durante un instante. Cada aplicación del polvo permite un ataque y pueden hacerse los que se deseen mientras el atacante tenga POD, la imagen sea visible y haya polvo negro, que por cierto se evapora tras cada ataque. Tanto si el ataque tiene éxito como si no, cuesta a atacante y atacado 1D10 puntos de COR. El espejo sólo puede utilizarlo para atacar una persona a la vez.

Aunque se puede atacar a dioses de los Mitos mediante el espejo, es muy difícil que salgan bien dada la cantidad de POD que se requeriría.

Transformación corporal de Gorgoroth, hechizo nuevo

Permite al que la realiza cambiar de forma. Para ello debe invocar a Nyarlathotep y repetir las frases del hechizo durante 1D6+4 minutos, mientras gasta 6 puntos de magia y 1 punto adicional por cada punto de TAM que aumente o disminuya en la transformación. El hechizo también cuesta 2D6 puntos de COR y 1 de POD cada vez que se realiza. Sólo se puede realizar una alteración por uso, y el efecto es permanente hasta que se utilice otra vez el hechizo para volver al estado original. Este hechizo no puede realizarse sobre otro ser.

El brujo puede alterar su forma como desee con algunos límites: puede convertirse en un doble exacto de alguien, crecer o disminuir, o adoptar la apariencia de un ser no humano (por ejemplo, un vagabundo dimensional) pero sin las habilidades especiales de ese ser. La forma debe ser siempre de carne y hueso, aunque la apariencia exterior puede ser de piedra, madera, una alfombra, etc. Una vez se cambia a otra forma, el brujo posee la movilidad de esa forma.

FUE, CON, INT, POD y DES nunca cambian, y la APA se vuelve la misma que la de la persona imitada. El brujo sólo puede imitar correctamente la apariencia de alguien a quien conoce. Por ejemplo, si nunca ha visto a determinada persona de cerca, puede cometer errores como tener los ojos de diferente color, o pocas arrugas. Si nunca ha visto a esa persona en bañador o desnuda, puede ignorar la existencia de lunares o cicatrices en lugares poco visibles, y por ende carecer de ellos. Por tanto el hechizo puede producir una copia no idéntica.

OTRAS PISTAS

Donde un monstruo terrorífico, un almacén lleno de criminales e indicios y un largo viaje por mar aguardan a los intrépidos investigadores.

El Ser de la Niebla

Si Gavigan ha empezado a temer a los investigadores podría enviar a un grupo de sectarios contra ellos o bien, si está desesperado, enviarles el Ser de la Niebla. Ver más adelante el relato de Alan Groot, un afortunado superviviente de un ataque de dicho ser. Si los investigadores sobreviven a tal encuentro y se lo relatan a Mickey Mahoney, éste recordará de inmediato el caso de Alan Groot y les enseñará el recorte. Si se molestan en viajar a Glasgow, a la Residencia Brown para Desequilibrados, o si telefonean allí, se les informará que actualmente lo único que hace Groot es repetir la palabra 'Gavigan' una y otra vez, sin que nadie sepa qué puede significar.

A veces, los servidores de los Primigenios obtienen larvas del Ser de la Niebla y las utilizan para eliminar a los enemigos. Gavigan dispone del hechizo Acelerar una Larva de la Niebla, que las hace crecer, en un pergamino hebreo que guarda en el estudio de su mansión de Essex. El hechizo cuesta 1D10 puntos de COR al realizarlo, hace falta una tirada de INTx2 para aprenderlo y proporciona +1D2 a Mitos de Cthulhu.

El hechizo requiere una larva y se debe realizar en medio de una densa niebla a través de la que no pueda penetrar ninguna luz. El ritual requiere mojar la larva con una gota de la sangre del mago, así como gastar 25 puntos de magia y 2 de POD. La larva empieza a humear y desaparece al tiempo que se forma el Ser, que es invisible. La criatura puede ser dirigida mentalmente para que se mueva en cualquier dirección y mate a quien se desee, pero el mago debe permanecer siempre a una distancia no superior a 60 m, gracias a que el mago puede determinar su posición aproximada, so pena de que la criatura escape. El control dura tres horas, hasta que la niebla escampe, o bien hasta el amanecer. Después de las tres horas, la criatura vagará sin rumbo por la niebla matando a todo el que encuentre.

El Ser ataca insertando sus tentáculos flexibles en la boca y nariz de la víctima que sólo puede escapar echando a correr tras realizar una tirada de resistencia de su FUE contra la de la criatura, que resiste con 5 puntos por cada tentáculo que haya hecho impacto en la víctima. Los ataques de la criatura no pueden verse ni por tanto esquivarse, sino sólo notarse puesto que sólo ataca en lugares sin luz.

Cuando la criatura se acerca a menos de 7'5 m de una víctima ésta nota un olor característico a pelo quemado. Si hay varios investigadores y uno quiere ayudar a otro atacando al Ser, puede muy bien acabar hiriendo a la víctima puesto que aquél es tan solo niebla, insustancial en términos terrestres.

La única defensa contra la criatura es la luz brillante, como la de una linterna eléctrica. El relato de Alan Groot en el *Scoop* no lo menciona pero cuando tuvo lugar el ataque pasaba por allí un policía que oyó los gemidos de Alan y encendió su linterna, iluminando al monstruo, que huyó a la carrera. El policía pudo entrever a la criatura pero se abstuvo de reflejarlo en su informe para que no le tomaran por loco. Aunque el Ser es insustancial, si se le ilumina con una luz brillante se le puede ver momentáneamente; es una nube chispeante de color gris, con tentáculos finos en forma de látigo que pueden llegar hasta 10 m de longitud. Si se le ataca con luz intentará huir a una zona oscura. La luminosidad que proporciona un mechero o una cerilla es insuficiente para alejar a tan terrible enemigo.

Si se le acorrala mediante luces brillantes o se le atrapa al sol cuando se levanta la niebla, el Ser retorna a su dimensión nativa, de la que ya no podrá salir. La transición dura 10 minutos. Si consiguiera encontrar algún sitio que esté permanentemente oscuro, como una cueva o una alcantarilla profunda, podría permanecer en la Tierra durante algún tiempo. Al parecer es inmortal en términos terrestres, sin necesitar alimentarse. Sus motivos o instintos son desconocidos.

Alan Groot consiguió escapar del Ser pero el relato periodístico concluye indicando que en la actualidad se encuentra recluido en un manicomio en Escocia. ¡Si los investigadores no van con cuidado podrían no ser tan afortunados!

"¡CASI ME PILLA!"
Por Alan Groot, víctima

Me di la vuelta de repente, presintiendo que tenía algo detrás, y había ... ¡nada!, ¡pero una nada provista de una vida terrorífica! El olor a humedad de la niebla fue reemplazado por el penetrante olor del pelo quemado que de improviso me envolvió, penetrando en mis pulmones y clavándose en mi cuerpo. ¡Me ahogaba! ¡Era algo que quería matarme! No puedo describir la terrible sensación de ser invadido por esos tentáculos de niebla, ¡y sin poder ver nada!

– Extracto de un artículo más largo escrito básicamente por Mahoney (a partir de lo declarado por Groot) meses antes de la llegada de los investigadores.

EL SER DE LA NIEBLA,
una forma de vida extradimensional
FUE 30 CON 30 TAM 30 INT 1 POD 25
DES 18 PV 30 MV 10
Armas: Tentáculos de niebla (6) 50%, daño especial.
NOTA: los tentáculos, que pueden atacar hasta a seis víctimas simultáneamente, hacen daño por asfixia cada asalto progresivamente, es decir, 1 punto en el primer asalto, 2 en el segundo, 3 en el tercero, etc.
Armadura: no requiere porque es insustancial y nada material puede dañarle. Una luz brillante puede expulsarle de este plano de existencia sin que pueda regresar pero ni siquiera la luz más brillante puede dañarle.
COR: pérdida automática de 1D8 al sufrir el primer ataque con éxito. Tirada de COR, 1/1D10 si se le puede ver mediante, por ejemplo, una luz.

EL ALMACÉN DE LIMEHOUSE

Si los investigadores vigilan la Fundación Penhew podrán ver salir de ella un camión que se dirige a Limehouse, una parte de Londres lúgubre y sucia donde se dice que la oscuridad es especialmente intensa y donde abundan los garitos, los vagabundos, los adictos al opio, los restaurantes exóticos, las casas baratas y la gente poco recomendable. Esta es una zona habitada sobre todo por residentes de las comunidades asiática y africana, sobre todo Chinos, Japoneses e Hindús. Para conseguir que alguien del barrio hable acerca del almacén en el que descarga el camión habrá que recurrir al soborno, la amenaza o la Charlatanería, e incluso en el mejor de los casos sólo dirán que a menudo se cargan y descargan mercancías en mitad de la noche, y que los que trabajan en el almacén son duros de pelar.

Desde este almacén la Hermandad suele enviar estatuas y otros artefactos de los Mitos al extranjero. El propietario del edificio es un tal Punji Chabout que no pertenece a la secta pero encuentra aceptable el dinero que le pagan por mantener sus tratos en secreto. El almacén se encuentra cerca de varios muelles, lo cual es muy cómodo para cargar o descargar de noche objetos sospechosos. Varios (1D4+4) lascars (N. del T.: marinos hindús) que sólo hablan Hindi vigilan continuamente el edificio día y noche. Si detectan a algún espía le acuchillan, arrojando el cadáver al Támesis.

El almacén de Chabout contiene un 35% de género ilegal (mercancía robada, armas, explosivos, drogas) y otro 5% relacionado con los Mitos o las Ciencias ocultas. Hay toneladas de pruebas y si los investigadores consiguen llevar allí a la policía podrán encontrar indicios relacionados con multitud de crímenes, lo cual aumentará su credibilidad frente al inspector Barrington.

El camión de la Fundación Penhew descarga una caja de embalaje de considerables dimensiones. Chabout firma el recibo y la coloca en el almacén donde esa misma noche será reclamada por varios marinos, de aspecto degenerado, del buque *Viento de marfil*, anclado cerca, estibándola en la bodega. Si los investigadores están bien situados podrán verlo todo. La caja contiene un objeto de los Mitos pero poco importante: una estatua, una pintura, un altar de piedra, etc.

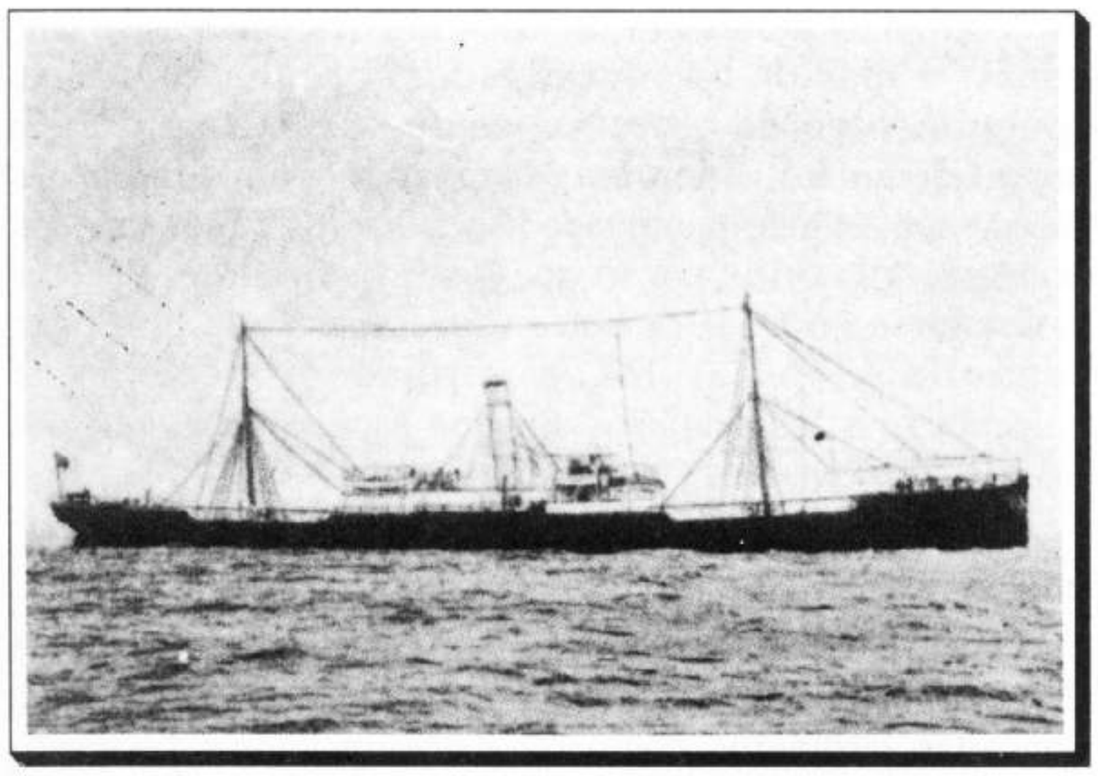
Chabout siempre lleva encima un cuchillo y un garrote de estrangular pero sólo se mostrará peligroso si cree que los investigadores pueden ser una amenaza, en cuyo caso intentará hacerles matar. Chabout conoce cosas acerca de los Mitos pero no cree en ellos; excepto por el dinero que pueda perder, le preocupa poco que la gente descubra secretos de la Hermandad.

PUNJI CHABOUT,
turbio dueño de un no menos turbio almacén
FUE 10 CON 16 TAM 8 INT 14 POD 8
DES 13 APA 12 EDU 5 COR 60 PV 12
Habilidades: Contabilidad 75%, Regatear 80%, Crédito 5%, Mitos de Cthulhu 2%, Discusión 25%, Ocultarse 70%, Derecho 40%, Escuchar 65%, Elocuencia 30%, Vaciar bolsillos 50%, Discreción 50%, Descubrir 50%, Lanzar 75%.
Armas: Garrote (de estrangular) 65%, daño 1D3 por asalto y tirada de resistencia de FUE contra FUE para sacárselo.
Cuchillo 60%, daño 1D4+2
Cuchillo (parada) 55%.
Puñetazo 60%, daño 1D3.
Cabezazo 65%, daño 1D4.
Patada 45%, daño 1D6.

LASCARS en el almacén de Punji

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE	8	15	10	12	13	11	9	10
CON	12	13	11	12	11	16	10	15
TAM	9	7	9	9	9	10	12	8
INT	6	8	9	5	7	5	9	12
POD	12	10	8	10	6	13	7	8
DES	16	14	13	13	11	11	10	9
APA	6	4	3	7	8	3	6	5
PV	9	10	10	11	10	13	11	12

Nota: ninguno tiene bonificación al daño
Habilidades: Trepar 40%, Esquivar 40%, Ocultarse 55%, Hindi 35%, Saltar 45%, Escuchar 50%, Merodear * 75%, Discreción 50% Lanzar 45%.
* Habilidad sólo para estos PNJs.
Armas: Cuchillo 75%, daño 1D4+2.
Cuchillo (parada) 65%.
Puñetazo 65%, daño 1D3.
Cabezazo 60%, daño 1D4.
Patada 40%, daño 1D6.



El Viento de marfil *en alta mar*

EL *VIENTO DE MARFIL*

Este destartalado vapor, de bandera china y registrado en Shangai, que es su puerto base y hacia donde zarpará desde Londres, está al mando de Lars Torvak, un noruego alcohólico. La relación de Torvak con la secta es puramente comercial aunque no menos turbia: cobra sus buenos dineros por transportarles cajas y fardos a China, cargamento que nunca aparece en el manifiesto de carga y que va marcado como si fuera a otro destino.

Si los investigadores vigilan el barco durante varias horas verán a Torvak que va a echar unos tragos en un bar próximo. Si demuestran una buena razón para hablar (lo mejor con Torvak es el dinero o la fuerza bruta) hablará, pero no tiene mucho que decir. La mayoría de los cargamentos de la secta van a un importador de Shangai llamado Ho Fong, y recientemente ha habido bastantes. Si los investigadores se introducen subrepticiamente en el barco y se les descubre, sus vidas peligran aunque a bordo no hay sectarios.

Si consiguen que Torvak les abra algunas cajas, encontrarán estatuillas y alguna que otra chuchería de los Mitos, pero la mayoría contienen válvulas de un extraño diseño, puntales y cuadros eléctricos marcados con símbolos inusuales. Si se tuviera a mano un puñado de físicos (cada uno con más de 90% en Física) se podría identificar la utilidad de algunos de los componentes (las válvulas tienen que ver con el control de los motores a reacción) pero la mayoría de las piezas son rarísimas y algunas están hechas de aleaciones desconocidas. Todo ello forma parte de la máquina de destrucción de Sir Aubrey, que se está construyendo en la Isla del Dragón Gris, en la costa de China (ver el capítulo relativo a Shangai para más detalles).

Si se descubre que hace contrabando, Torvak puede ir a la cárcel y perder su barco por lo que, si hace falta, secuestrará a los intrusos molestos y les arrojará por la borda una vez en alta mar.

El *Viento de marfil* es un viejo mercante, de unas 7000 TM de registro bruto, diseñado para carga general. En este viaje lleva las bodegas medio vacías. Los alojamientos de la tripulación en la parte delantera hace tiempo que fueron abandonados puesto que, como quiera que ninguna persona respetable aceptaría tomar pasaje en el barco, los camarotes destinados al pasaje han sido ocupados por la tripulación. Es posible pues que los investigadores pudieran entrar de polizones y esconderse en la parte delantera durante todo o casi todo el viaje a China.

La ruta del barco incluye escalas en Marsella, Malta, Port Said, Aden, Bombay, Singapur y Saigón, pudiendo durar el viaje entre seis y doce semanas.

LARS TORVAK,
capitán borracho del carguero *Viento de marfil*
FUE 16 CON 13 TAM 14 INT 10 POD 7
DES 10 APA 10 EDU 8 COR 6 PV 14
Habilidades: Contabilidad 35%, Hablar Árabe 30%, Regatear 40%, Manejo de botes 60%, Hablar Chino mandarín 25%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 40%, Hablar Francés 40%, Navegación 70%, Leer/Escribir/Hablar Noruego 65%, Vela 50%, Nadar 70%.
Armas: Fusil 30.06 50%, daño 2D6+3.
Cuchillo 35%, daño 1D4+2.
Cuchillo (parada) 20%.
Puñetazo 45%, daño 1D3.
Cabezazo 30%, daño 1D4.
Patada 30%, daño 1D6.
NOTA: Torvak está borracho el 75% del tiempo y cuando lo está sus habilidades se reducen a la mitad.

MARINOS DEL *VIENTO DE MARFIL*

FUE	9	10	11	13	9	8	12	10
CON	12	9	10	11	7	9	15	11
TAM	15	10	13	13	9	13	11	11
INT	7	13	9	8	6	10	9	11
POD	3	8	4	5	10	10	10	9
DES	15	13	13	12	12	11	10	10
APA	14	11	9	9	10	7	8	12
PV	14	10	12	13	8	11	13	11

Nota: ninguno tiene BD
Habilidades (todos): Trepar 65%. Esquivar 40%, Hablar Inglés (más bien macarrónico) 10%, Ocultarse 35%, Saltar 55%, Escuchar 50%, Conducir maquinaria 20%, Discreción 30%, Descubrir 40%, Nadar 30%, Lanzar 50%.
Armas (todos): Cuchillo 50%, daño 1D4+2.
Cuchillo (parada) 30%.
Cachiporra 30%, daño 1D6.

Las investigaciones de Jackson Elías

Elías acumuló cierta cantidad de evidencias, dos de las cuales (Miles Shipley y el monstruo de Derbyshire) no pudo explorar puesto que Edward Gavigan le consideró peligroso, forzándole a huir. Mucha gente recuerda haber hablado con Elías y todos recuerdan que se mostraba turbado o quizás asustado. Sólo Gavigan puede detallar todos los movimientos de Elías mientras estuvo en Inglaterra.

RITOS DE LA HERMANDAD

A través de los pantanos y la bruma del Norte, tanto los respetables como los sospechosos acuden a intervalos regulares a una isla apartada. ¿Se atreverán los investigadores a adentrarse en el estrecho camino que serpentea hacia la oscuridad?

La Hermandad del Faraón Negro celebra ritos regulares 13 veces al año, casi siempre coincidiendo con la

luna nueva. En el Reino Unido, el encuentro más importante de este tipo tiene lugar en Essex, en la finca de Edward Gavigan, en mitad de las marismas y a la orilla del Mar del Norte. El viaje desde Londres dura entre 1 y 2 horas. La mansión, construida en el siglo XVII, se encuentra algo hundida en el pantanoso terreno; las sutiles distorsiones de su arquitectura y el aspecto salvaje del terreno, poco o nada cuidado, dan al conjunto un aspecto siniestro. La finca tiene una extensión de varios miles de hectáreas. Un foso lleno de agua estancada y barro separa la isla en la que se encuentra la mansión de los fértiles campos que se encuentran más tierra adentro, y que Gavigan tiene alquilados a los granjeros locales. Se puede situar esta finca ficticia en The Naze, a unos 11 Km al suroeste de Harwich.

La mansión se conoce desde hace mucho tiempo como la Casa Misr; en Árabe, Misr quiere decir Egipto. Antiguamente perteneció a generaciones de ocultistas bastante fanáticos que la llenaron de cahivaches egipcios hasta que la Hermandad en el Reino Unido consiguió hacerse con ella gracias a los manejos de Edward Gavigan.

Los sectarios de la Pirámide Azul se dirigen a esta casa cuando salen de Londres en el camión. Si los investigadores se deciden a seguirles, deberán actuar con suma discreción a partir de que se internen en el largo camino que lleva a la mansión desde la carretera, puesto que si se dan cuenta de que les siguen, los sectarios querrán utilizarles en el ritual de esa noche.

Entradas a la finca

El perímetro exterior de la finca, no lejos de la carretera principal, está señalado por una pared de piedra de 1'80 m de altura provista en ese punto de una puerta de hierro con una línea telefónica que comunica con la mansión. Durante los rituales hay 1D4+2 guardias en la puerta y en los demás momentos sólo uno. Los guardias no abren la puerta hasta comprobar la identidad de los visitantes y recibir conformidad de la casa. Excepto en las noches de ritual, esta puerta (FUE 30) permanece cerrada con llave. Cuando hay ritual se deja abierta hasta medianoche en que se vuelve a cerrar con llave. Pasada esa hora no se admite a nadie ni hay nadie en la casa que se preocupe de atender al teléfono.

Una vez cruzada la puerta, el estrecho camino sigue por la parte superior de un terraplén que se alza casi 1'50 m por encima del nivel de los campos (siglos de cultivo han dejado los campos por debajo del nivel del mar); grandes diques protegen el terreno del mar. La isla está prácticamente sin cultivar y se encuentra a un nivel más alto, sin necesitar de diques. En la columna central del puente hay una parte móvil que aparentemente pivota para permitir el paso de botes, pero en realidad Gavigan la instaló como parte de las defensas de la isla. Se requiere una tirada de Descubrir para notar que el puente se puede abrir y cerrar. Si los investigadores cruzan el puente en coche los sectarios pueden abrirlo y bloquearlo en esa posición para impedirles la huida.

El acceso por mar es más fácil y seguro. Aunque los sectarios no tienen colonia alguna de Profundos asociada, los investigadores no tienen por qué saberlo y se les pueden poner los pelos de punta a base de mucha niebla, extrañas ondulaciones del agua, guías de ojos saltones, chapoteos misteriosos, etc. En Walton-on-the Naze, Clacton-on-sea, Ipswich o Harwich (los nombres lovecraftianos de alguno de estos lugares pueden dar que pensar a más de un investigador) pueden alquilarse cualquier tipo de botes así como contratar guías. Si alquilan un bote demasiado grande con demasiada tripulación, el guardián puede hacer que los bajíos impidan acercarse a la orilla por lo que los investigadores deberán aventurarse en frágiles botes de remos. Todo ello tiene como objetivo que los investigadores tengan que enfrentarse a los sectarios sin una escolta de aguerridos marinos británicos.

La mansión

Cuando Gavigan se halla en la casa dispone siempre de diez sectarios que actúan como sirvientes, mayordomos, doncellas, jardineros, cocineros y acompañantes. La mayoría son egipcios o chinos que se encuentran ilegalmente en Gran Bretaña. Gavigan los introduce en el país mediante el *Viento de marfil*, que echa el ancla frente a la mansión, haciéndoles bajar a tierra en una pequeña lancha a motor que está anclada no lejos del puente, siempre en noches oscuras. Esta misma ruta la utiliza para enviar mensajes al extranjero.

Los sectarios de aquí nunca abandonan la isla, hablan poco Inglés y son muy leales a Gavigan. Durante los rituales, algunos de ellos guardan la puerta de hierro de la carretera, armados con navajas automáticas. Todos ellos guardan los ropajes y los bastones de la secta en sus dormitorios y la mayoría llevan el símbolo del *ankh* invertido en pendientes, joyas, etc. Si se registra la casa aparecerán suficientes evidencias acerca de la secta como para llevar a la cárcel a todos si las autoridades son conscientes del significado de ésta.

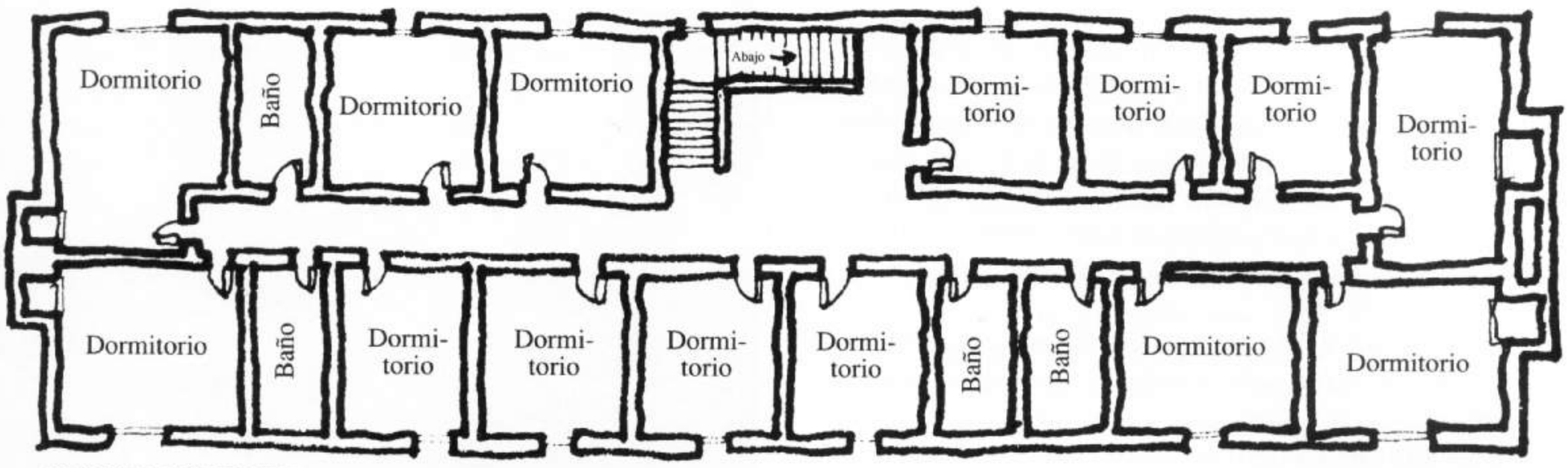
El interior de la mansión es poco destacable excepto la suciedad y la falta de muebles y de confort que uno podría esperar de una mansión acomodada. En la chimenea del salón hay dos ladrillos de los que se puede tirar (tirada de Idea para encontrarlos). El de la derecha abre una puerta a un estrecho tramo de escaleras que llevan a una habitación pequeña y húmeda, sin ventanas. Se trata de un escondite en que los propietarios de la casa alojaban a sacerdotes católicos durante la era de Cromwell. El de la izquierda hace que la parte izquierda de la chimenea se desplace a un lado, revelando otro tramo de escaleras que baja. Estas escaleras conectan con las mazmorras y con el estudio de Gavigan. El refugio de sacerdotes y las mazmorras no están conectados.

Para cerrarlas hay que empujar ambas puertas secretas. Del lado de dentro hay unas palancas bastante visibles que las abren. Para detectar las puertas secretas podría valer una tirada de Descubrir, pero habría de ir dirigida a la enorme chimenea. Estas puertas no pueden atrancarse desde ningún lado y se pueden forzar mediante tiradas de resistencia contra FUE 30.

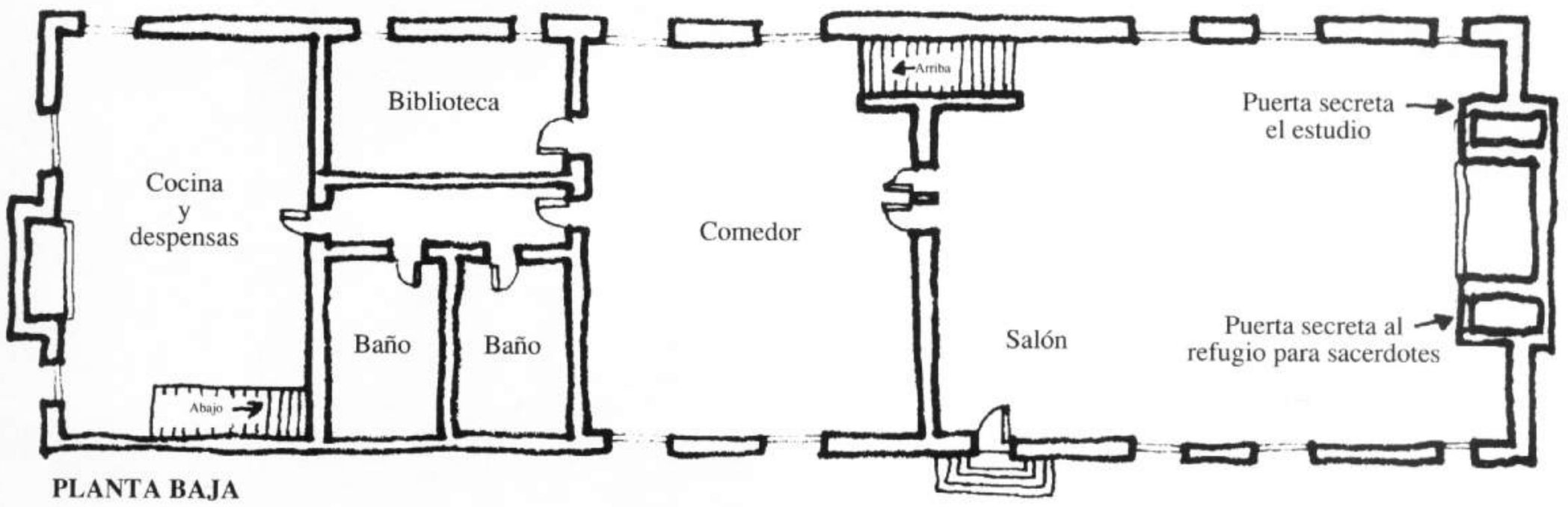
La cocina comunica con el sótano de la casa, pero éste y las mazmorras están separadas por gruesos muros de piedra.

EL ESTUDIO CAMPESTRE DE EDWARD GAVIGAN

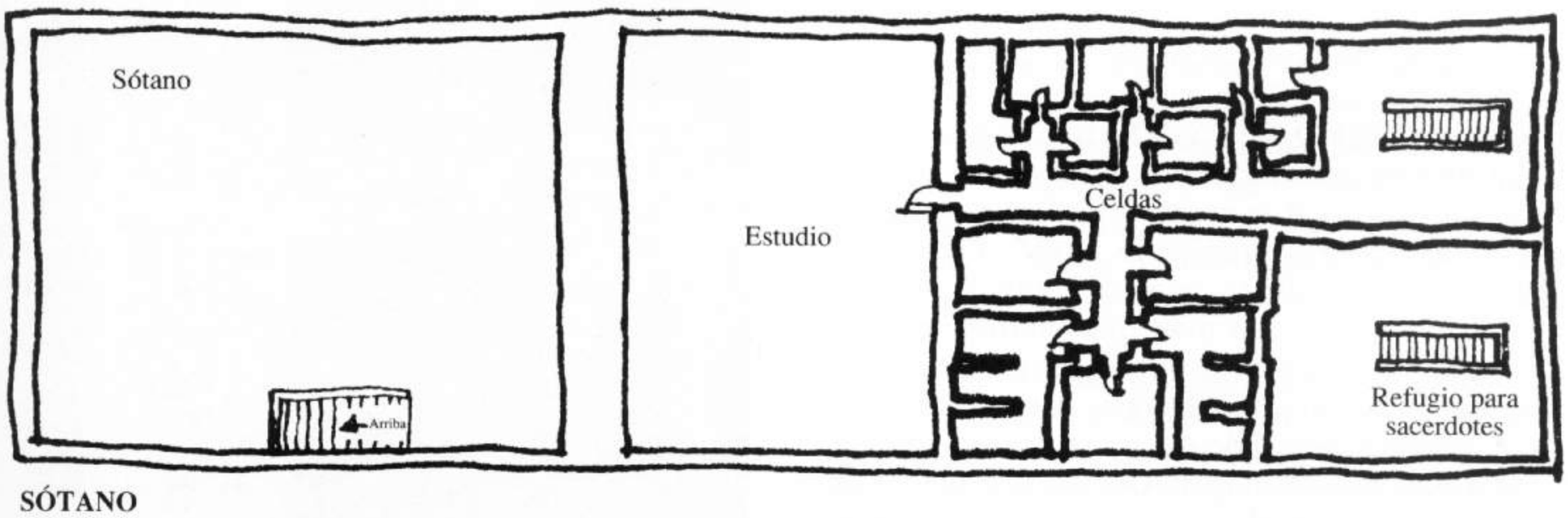
Las escaleras secretas que bajan desde la chimenea del salón acaban en una puerta de hierro (FUE 60) con cerradura encastrada, cuya enorme llave cuelga de un gancho por la parte de la escalera. Al abrir la puerta puede verse una pequeña cámara y un pasillo al que se abren



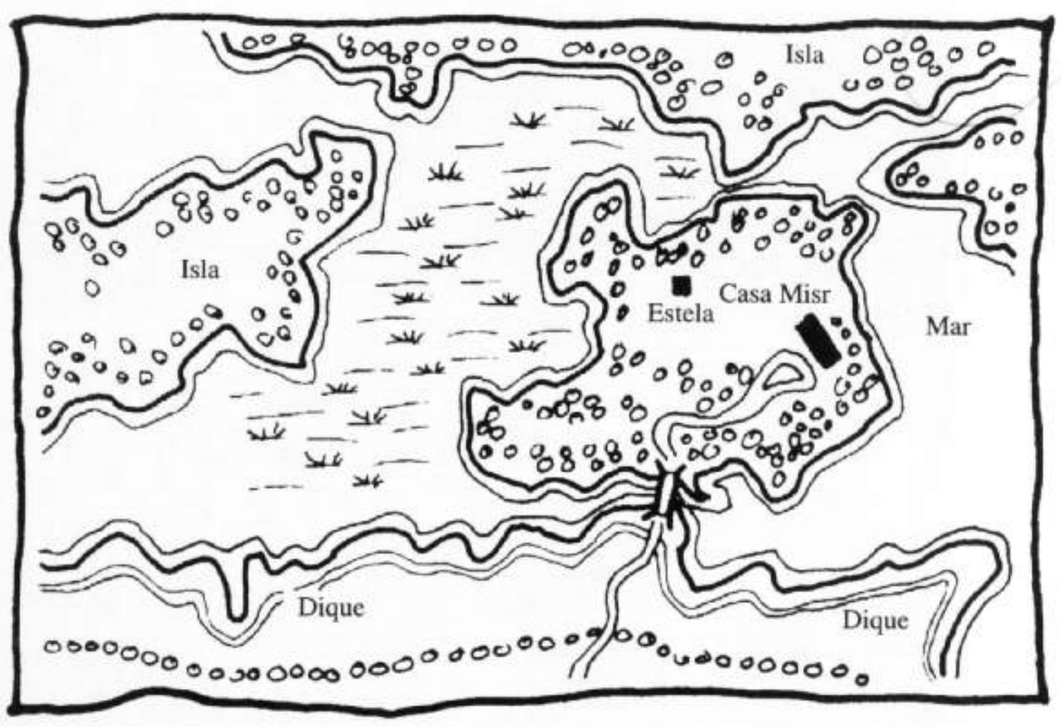
PLANTA SUPERIOR



PLANTA BAJA



SÓTANO



LA CASA MISR

Escala 1:257

Alrededores
Escala 1:40000

varias celdas de piedra provistas de anillas de hierro en las que fijar grilletes y recias puertas metálicas.

Esta zona está dedicada a albergar a las víctimas de los sacrificios. Los investigadores tienen un 50% de probabilidad de encontrar aquí 1D4 cautivos, que serán inmolados en pocas semanas, y que sólo saben que fueron capturados y traídos aquí. Si el investigador con POD más alto puede hacer una tirada de Suerte, uno de los cautivos será un egipcio que conoce detalles sobre la rama británica de la Hermandad y al que capturaron para evitar que pudiera hablar.

Otro pasillo lleva a lo que era la cámara de torturas, provista de potro y otros aditamentos y que se utiliza de vez en cuando aunque Gavigan la tiene destinada en principio a laboratorio mágico. Si los investigadores se entretienen en buscar por allí pueden encontrar información de cinco tipos.

ESTATUAS, PINTURAS, JOYAS, ETC.: todo lo cual está relacionado con los Mitos y se encuentra literalmente amontonado por la habitación. Gran parte era codiciada por Gavigan, quien la obtuvo eliminando a sus propietarios. La mayoría tiene que ver con el Faraón Negro, entre lo cual hay un busto de dicho personaje que permitirá a los investigadores identificar al dios si le ven en aspecto humano (pero sólo mediante tiradas simultáneas de Idea y de Descubrir). Parte de las joyas pueden permitir a los investigadores hacerse pasar por sectarios puesto que hay montones de *ankhs* invertidos, anillos con el signo de Cthugha, cetros gemelos como los de Tewfik, etc. Cada guardián puede decidir cuánto hay y su valor intrínseco si lo tiene. La mera cantidad de material acumulado tiene un efecto desmoralizador puesto que indica que la secta es fuerte y numerosa, a tal punto que tras evaluar el botín de Gavigan todos los investigadores pierden automáticamente 1D3 puntos de COR.

UN GRUESO LIBRO DE CONTABILIDAD: que se encuentra en una mesa adyacente al escritorio. Gavigan anota todo lo que manda al extranjero con la dirección del receptor y notas sobre lo que se le envió. Este libro contiene las claves para la destrucción de la organización y los planes de Nyarlathotep más que cualquier otro volumen. Las anotaciones de los últimos tres años contienen una serie de envíos a Shangai, otros a diferentes puertos de la costa occidental de Australia y más a Egipto, Nueva York, Tokio, Río de Janeiro, Odessa, Calcuta y Los Angeles. Los tomos de los Mitos y los artefactos mágicos no están anotados puesto que son lo suficientemente escasos como para recordarse y se llevan a mano mediante correos de la secta. Una anotación típica del libro sería:

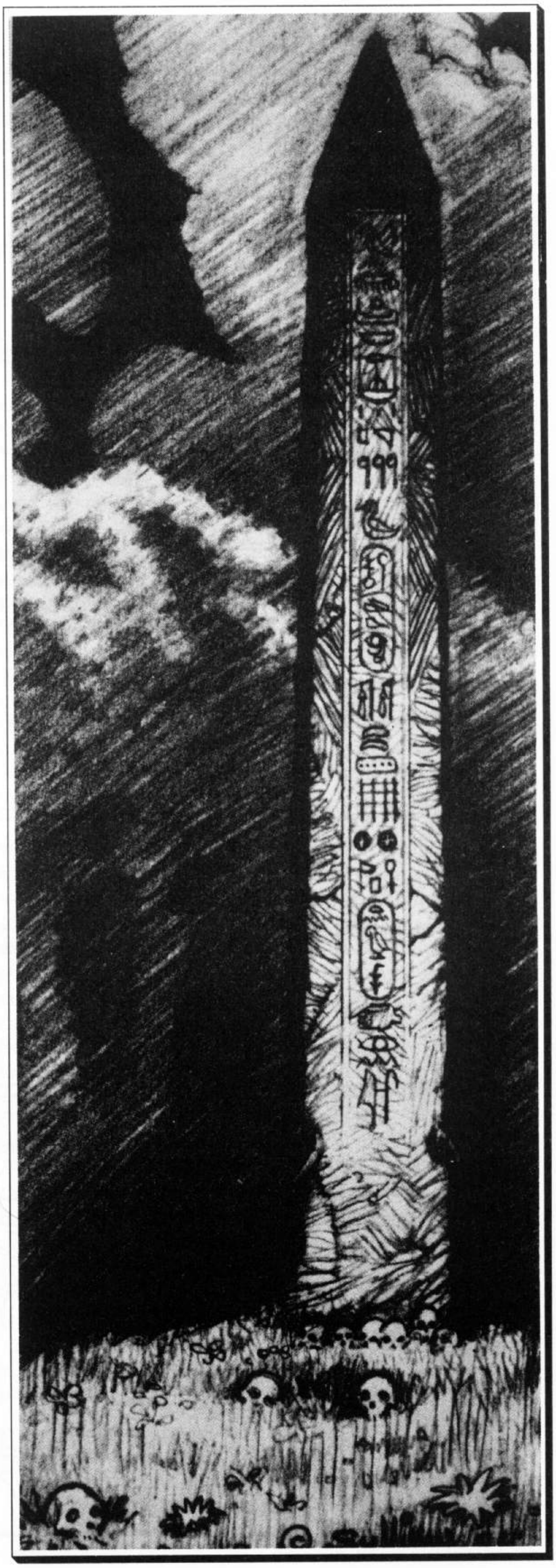
24/9/25 - Estatuilla 60 cm Yig - Importaciones Ho Fong, Shangai

UNA CARTA INACABADA: de puño y letra de Gavigan y con fecha del día anterior. Incluso un loco encuentra difícil llevar al día la correspondencia.

Apreciado Aubrey,

En Nueva York se han encargado ya de Elías. Ahora tú debes detener a Brady; es increíble que lleve tanto tiempo esquivándonos. Ese hombre puede llegar a convertirse en un obstáculo para nuestro Gran Señor. Si quieres, yo

Gavigan no ha acabado la nota.



La estela egipcia

LIBROS Y PERGAMINOS: casi un centenar de libros extraños e intrigantes que, sin embargo, no tienen nada que ver con los Mitos de Cthulhu puesto que esos los guarda Gavigan en su habitación secreta de la Fundación Penhew con lo cual están protegidos de Tewfik, su rival. Si el guardián lo desea, esos volúmenes pueden contener algunos de los hechizos que Gavigan conoce. Los idiomas de los libros y pergaminos incluyen el Árabe, el Hebreo, el Francés, el Alemán, el Frisón (N. del T.: idioma germánico que se habla en las islas Frisias, repartidas entre Holanda, Alemania y Dinamarca) y el Español.

INGREDIENTES PARA HECHIZOS: en jarras, tubos, cajas de madera, latas, bolsas, sacos y saquitos pueden encontrarse hierbas, raíces, órganos conservados en vinagre, tiras de piel y pelo, sangre en polvo, flores prensadas, polvos, polvillos y arenas multicolores y otros componentes especiales para los rituales mágicos. Una tirada de Ciencias ocultas o de Idea permite deducir que los componentes tienen un interés mágico; tiradas de Botánica y de zoología pueden permitir la identificación del contenido de alguno de los recipientes.

En un estante hay dos viales metálicos de unos 2'5 cm de longitud, que llevan grabado el Símbolo arcano. Dentro de cada uno de ellos hay una larva, pequeña y frágil, que puede convertirse en un Ser de la Niebla. Uno de los pergaminos en Frisón contiene el hechizo Acelerar una Larva de la Niebla que crea y permite controlar a uno de dichos seres.

En unos tiestos crecen plantas espinosas y de aspecto enfermizo que nadie puede clasificar. Una tirada de Botánica sólo permite afirmar que las plantas son desconocidas para la ciencia.

Los ritos de la Hermandad

Los ritos, ya sean los mensuales de la luna nueva o los más frecuentes ritos sexuales se realizan en el exterior, alrededor de una gran estela egipcia (cuya situación viene marcada en el mapa) cubierta de jeroglíficos. Una estela es una columna cuadrangular que acaba en una punta redondeada y que suele llevar inscripciones. Esta ha sido tallada en piedra negra que procede de otro mundo. Los jeroglíficos son un poema de adoración al Faraón Negro. La parte inferior dispone de grilletes con los que inmovilizar a las víctimas, que suelen ser cuatro, una por cada lado de la estela.

Los ritos tienen lugar siempre de noche, cuando el color negro es más fuerte, siempre a la luz de las antorchas, por lo que si los investigadores están al acecho tendrán que acercarse bastante para ver algo más que gente en movimiento y llamas que oscilan. Los sectarios, cubiertos con mantos, bailan al son de instrumentos orientales como flautas, marimbas, salterios, címbalos de dedo, etc. (N. del T.: ¡Uf! La marimba es un tambor pequeño, el salterio es parecido a la cítara o el laúd y los címbalos son platillos pequeños). Tanto Gavigan como Tewfik suelen asistir a los rituales, incluso los sexuales; ambos llevan vestiduras de sacerdote y enarbolan los cetros gemelos, que les confieren considerables poderes defensivos. Los ritos de la Hermandad son más formales y complejos que los de la Lengua Sangrienta pero no menos bárbaros.

EL RITO DE LA MUERTE: tiene lugar cada mes lunar y en él las víctimas son lenta y metódicamente golpeadas hasta causarles la muerte que se les administra finalmente atravesándoles el corazón con un estilete. Cuando la última víctima muere aparecen 1D3 Shantaks que aterrizan enmedio de los sectarios quienes se pelean por subir (sólo puede subir uno por montura) y ser llevados hacia Azathoth y su terrible corte, de donde evidentemente ninguno ha vuelto jamás. Los sectarios que se pierden el viaje se consuelan devorando los cadáveres de las víctimas. Cuando no quedan más que los huesos, éstos son destruidos mediante hechizos de Consunción. Como recompensa por su obediencia, Nyarlathotep concede a los sacerdotes más POD y (a veces) conocimientos, así como puede advertirles de la existencia de enemigos de la secta. Los ritos son macabros y terribles de presenciar incluso a distancia, requiriendo tiradas de COR, 0/1D6 por el rito en sí y 0/1D6 por los Shantaks.

Interrumpir un rito de la muerte atrae la ira de todos y cada uno de los sectarios. Los de a pie llevan bastones cortos provistos de púas mientras que Gavigan y Tewfik utilizarán la magia.

EL RITO SEXUAL: puede tener lugar cada semana, según la voluntad de los sacerdotes. En él varios humanos capturados por la secta son forzados por 1D8+1 Otros Dioses menores especialmente enviados por Nyarlathotep para tan despreciable celebración. El propósito de este rito es cambiar la sociedad humana creando nuevas sectas de dioses menores, que deberán su existencia a los sicarios del Caos Reptante.

Los preliminares son cortos puesto que los despreciables dioses no están dispuestos a esperar demasiado antes de perpetrar todo tipo de actos obscenos y repugnantes sobre sus víctimas. Los hombres y mujeres capturados son encadenados a la estela o atados a estacas clavadas en el suelo en sus alrededores. Las sectarias bailan a su alrededor en un frenesí erótico mientras que los sectarios aguardan pacientemente. Una vez los Otros Dioses menores han saciado sus apetitos retornan a sus planos de existencia. Aunque estas actividades no causan inmediatamente la muerte de nadie, cualquiera que las presencie no puede quedar impasible. El ritual obliga a tirar COR, 0/1D6 y la llegada de cada Otro Dios menor, 1/1D20.

Hay un 5% de probabilidad de que una víctima femenina dé a luz posteriormente un niño con una extraña deformidad física, característica del dios violador. Esos niños son criados para convertirse en sacerdotes de las sectas de los Otros Dioses y se borra mágicamente de sus madres la memoria de los hechos, aunque durante el resto de su vida sufren tremendas pesadillas. A algunos sectarios que gozan del favor de los sacerdotes se les permite de vez en cuando participar y recordar todos y cada uno de los repugnantes detalles. Si es capturado algún investigador (o investigadora) con APA considerable, es probable que vaya a parar a uno de estos rituales.

Interrumpir un rito sexual son ganas de morir joven. Hay un 50% de probabilidades de que los Otros Dioses que participan en el ritual se unan a la persecución.

Conclusión

Como en el ritual del grupo de Nueva York, el guardián escoge siempre cuándo tienen lugar los de la Hermandad. A diferencia de la Casa del Ju-ju, que era muy pequeña, la finca de Gavigan es lo suficientemente grande como para permitir a los investigadores que contemplen los ritos sin grandes riesgos. Si los investigadores se

dirigen a las autoridades con su improbable relato, recuérdese que Edward Gavigan es un caballero respetable y que los investigadores hablan como si estuvieran locos. Después de todo y mientras los participantes sean discretos, ¿qué hay de malo en una fiesta más o menos desmadrada? Si se modera el relato y se aportan pruebas concluyentes (rescate de personas secuestradas, mantos y objetos rituales, la situación de una o las dos habitaciones secretas de Gavigan, un representante policial que presencie la escena, etc.) hay más posibilidades de que las autoridades crean a los investigadores.

Si la Hermandad llega a conocer que ha sido identificada, la venganza debe ser rápida y brutal, incluyendo ataques mágicos y físicos destinados a arrasar a los cobardes blasfemos responsables de ello.

Características

EDWARD GAVIGAN,
Director de la Fundación Penhew y
Sumo Sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro

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

Habilidades: Contabilidad 30%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 95%, Arqueología 60%, Antropología 60%, Astronomía 50%, Regatear 65%, Trepar 55%, Crédito 85%, Mitos de Cthulhu 85%, Discusión 80%, Conducir automóvil 50%, Egiptología 90%, Leer/Escribir/Hablar Francés 85%, Leer/Escribir/Hablar Griego 70%, Leer Jeroglíficos 98%, Ocultarse 20%, Saltar 45%, Leer/Escribir/Hablar Latín 80%, Derecho 50%, Lingüística 75%, Escuchar 55%, Ciencias ocultas 75%, Elocuencia 50%, Psicología 50%, Equitación 55%, Discreción 25%, Descubrir 35%, Hablar Swahili 25%, Nadar 50%, Lanzar 60%.

Armas: Escopeta calibre 12 50%, daño 4D6/2D6/1D6.
Bastón de la secta 50%, daño 1D8+1D4.
Bastón (parada) 30%.
Sable 30%, daño 1D8+1+1D4.
Sable (parada) 30%.

Hechizos: Llamar a Azathoth, Llamar a Yog-Sothoth, Nublar la memoria, Contactar con un Chthonian, Contactar con un Gul, Contactar con Nodens, Contactar con un Habitante de la arena, Contactar con Nyarlathotep, Activar una Semilla de la Niebla, Maldición de Azathoth, Rueda de Niebla de Eibon, Símbolo arcano, Encantar cuchillo, Encantar silbato, Explosión mental, Absorción de POD, Polvo de Ibn-Ghazi, Enviar sueños, Consunción, Absorber la vida, Convocar/Atar a un Byakhee, Convocar/Atar a un Vagabundo dimensional, Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses, Signo de conjuración.

NOTA: Gavigan, igual que Tewfik, tiene un par de cetros mágicos.

TEWFIK AL SAYED, vendedor de especias
y Sumo sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro

FUE 8 CON 13 TAM 10 INT 13 POD 20
DES 18 APA 10 EDU 9 COR 0 PV 12

Habilidades: Contabilidad 60%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 80%, Regatear 50%, Botánica 20%, Trepar 60%, Mitos de Cthulhu 40%, Crédito 50%, Esquivar 70%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 65%, Charlatanería 35%, Ocultarse 50%, Leer Jeroglíficos 50%, Historia de la secta * 50%, Saltar 50%, Escuchar 75%, Ciencias ocultas 20%, Discreción 70%, Descubrir 60%, Lanzar 50%.

* Habilidad sólo para este PNJ.

Armas: Bastón de la secta 70%, daño 1D8 (puede empalar).
Bastón (parada) 65%.

Hechizos: Transformación corporal de Gorgoroth, Contactar con Nyarlathotep, Explosión mental, Absorción de POD, Absorber la vida, Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses, Signo de conjuración y algún otro a gusto del guardián.

NUEVE OTROS DIOSES MENORES,
que podrían aparecer en los ritos sexuales

	Dhyighash	Shinjh	Pr'hktha	Yko	Nour	Urafty	Thahash	Glagga	L'ysh
FUE	59	40	38	47	40	49	49	55	39
CON	21	88	47	45	71	88	52	64	87
TAM	59	70	78	128	62	64	120	96	88
INT	0	0	0	0	0	0	0	0	0
POD	96	100	70	36	58	80	62	28	43
DES	15	14	12	11	10	10	9	8	7
PV	40	79	63	87	67	76	86	80	88
MV	1	5	7	0	7	3	6	4	3
N.º ATACANTES	1	1	1	1	1	1	3	1	1
% ATAQUE	(todos)				60				
DAÑO	(todos)					8 6D			
BD	6D6	6D6	2D6*	10D6	5D6	6D6**	5D6	8D6	7D6
Servidor	*1*	*2*	*2*	*2*	*3*	*2*	*2*	*4*	*5*

1: Horrendo cazador
2: Servidor de los Otros Dioses
3: Vampiro estelar
4: dos Shantaks
5: perro de Tíndalos

* Prende fuego a la víctima, ocasionando 1D6 puntos de daño por asalto hasta que se apague mágicamente; de lo contrario no se puede apagar.
** No ocasiona daño real; si el daño a ocasionar excede el TAM de la víctima, ésta es tragada entera.

Nublar la memoria

Cuesta 1D2 puntos de COR y 1D6 de magia, haciendo efecto de inmediato. El alcance son 100 m, y el brujo debe ser capaz de ver a la víctima, a la vez que esta debe ser capaz de recibir las instrucciones de aquél. Si el brujo vence los puntos de magia de la víctima con los suyos en la tabla de resistencia, la memoria de ésta queda bloqueada con respecto a un incidente específico. Si el incidente fuera de naturaleza terrorífica, la víctima podría sufrir después pesadillas vagamente relacionadas con él. Si el hechizo falla, el incidente se vuelve aún más vívido en la mente de la víctima. El brujo debe conocer el hecho específico a bloquear, y no puede dar órdenes como: 'olvida todo lo que hiciste ayer', sino que debe especificar, como por ejemplo: 'olvida que fuiste violada por un monstruo'.

El hechizo no puede bloquear el conocimiento de hechizos o de los Mitos de Cthulhu, a menos que esté estrechamente ligado a un acontecimiento específico, ni puede deshacer una pérdida de COR, aunque podría hacer que la víctima olvidara haber visto el horror causante de la pérdida. Igualmente, el hechizo no es un sustituto adecuado del Psicoanálisis, puesto que este último descubre las rutinas inconscientes que hicieron que el acontecimiento tuviera un impacto tan destacado en la víctima.

Absorber la vida

Cuesta 30 puntos de magia y 1D20 de COR. El blanco debe estar a la vista y dentro del rango auditivo del brujo, quien deberá vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en la tabla de resistencia. El cuerpo de la víctima empezará a envejecer y a corromperse en vida, transfiriéndose su vitalidad al brujo. Cada asalto posterior a la realización del hechizo, la víctima pierde 1 punto de FUE, CON, DES, POD y APA. Por cada punto absorbido, el brujo rejuvenece 1 semana. Por ejemplo, si el hechizo se realizara sobre un borracho normal y corriente, con 8 puntos en cada característica, el brujo obtendría 40 semanas de rejuvenecimiento. La víctima se consume, se vuelve gris y se deshace en polvo, con lo que al final del hechizo la visión es de lo más estomagante y cuesta 0/1D6 puntos de COR.

Si el hechizo no tiene lugar en una noche de luna llena, el realizador no obtiene los beneficios, pero la víctima muere igual. Si el brujo es abatido antes de que la víctima muera, el hechizo revierte y las características perdidas vuelven a la normalidad.

NOTAS: el Espejo de Gal es el principal poder de Tewfik y su mayor responsabilidad. Si fuera robado se pondría frenético. Ver también los dos cetros más adelante.

Los dos cetros

Rematados por un gancho y por un ankh invertido respectivamente, tienen dos utilidades diferentes. Una vez al día, si se cruzan frente al cuerpo, proporcionan 1D20 puntos de magia que duran mientras se mantengan los cetros cruzados (pueden utilizarse para realizar o para resistir a un hechizo). Cuando se usan de esta manera, los cetros brillan.

También pueden absorber 1D10 puntos de daño mágico si se mantienen cruzados frente al cuerpo cuando el poseedor es atacado con un hechizo. Por ejemplo, si se le ataca con tres hechizos de Consunción, los cetros absorberían 1D10 puntos de daño de cada hechizo, con tiradas por separado.

Tewfik y Gavigan poseen sendas parejas de cetros.

SEIS SERVIDORES DE LOS OTROS DIOSES

	1	2	3	4	5	6
FUE	14	15	13	17	20	9
CON	17	18	14	22	13	20
TAM	21	22	23	15	23	20
INT	26	21	19	24	27	17
POD	19	16	21	22	17	24
DES	10	19	18	17	15	15
PV	18	19	19	11	18	20
BD	3D6	3D6	3D6	3D6	2D6	3D6

MV 7 (todos)
COR: 1/1D10.
Hechizos: cada uno conoce 1D10.
Armas: Tentáculos (6) 45%, daño 2 x Bonif. al daño
(Cada asalto ataca con 2D3 tentáculos)
Armadura: invulnerables a las armas físicas, pero las armas mágicas y los hechizos hacen daño normal. Regeneran 3 PV por asalto hasta llegar a 0 (o negativos) en que mueren.

SECTARIOS DE LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO, más fornidos de lo usual

	1	2	3	4	5	6	7	8
FUE	14	13	9	10	12	12	11	13
CON	12	12	11	13	9	8	9	10
TAM	13	13	16	12	14	14	13	13
INT	17	14	14	11	10	11	9	12
POD	8	9	10	10	9	6	7	3
DES	13	13	13	13	12	12	12	11
APA	6	7	4	5	9	10	3	4
COR	0	2	0	5	0	8	0	0
EDU	2	3	5	2	0	0	0	8
PV	14	13	14	13	12	11	11	12
BD	1D4	1D4	1D4	0	1D4	1D4	0	0

Habilidades: Regatear 15%, Trepar 50%, Mitos de Cthulhu 25%, Esquivar 35%, Ocultarse 50%, Escuchar 50%, Vaciar bolsillos 15%, Discreción 40%, Lanzar 40%.
Armas (todos): Bastón de la secta 50%, daño 1D8 + Bonif. al daño (puede empalar).
Bastón (parada) 25%.
Patada 40%, daño 1D6 + Bonif. al daño.

Puñetazo 35%, daño 1D3 + Bonif. al daño.
Cuchillo de carnicero 30%, daño 1D6 + Bonif. al daño.

SEIS SHANTAKS, listos para volar

	1	2	3	4	5	6
FUE	38	39	44	42	29	43
CON	16	10	14	17	15	12
TAM	41	43	43	44	39	39
INT	6	6	3	4	4	2
POD	10	10	14	9	18	8
DES	12	11	7	7	7	6
PV	29	27	29	31	27	26
BD	4D6	4D6	4D6	4D6	3D6	4D6

MV 6/30 volando
Armas (todos): Mordisco 55%, daño 1D6 + Bonif. al daño.
Armadura: piel por valor de 9 puntos.
COR: 0/1D6.

LA POLICÍA

INSPECTOR JAMES BARRINGTON
FUE 10 CON 12 TAM 13 INT 15 POD 10
DES 9 APA 11 EDU 15 COR 85 PV 13
Habilidades: Regatear 70%, Crédito 75%, Discusión 30%, Conducir automóvil 35%, Charlatanería 45%, Primeros auxilios 60%, Historia 25%, Derecho 35%, Buscar libros 55%, Escuchar 80%, Elocuencia 15%, Farmacología 45%, Psicología 60%, Discreción 30%, Descubrir 75%, Seguir rastros 40%.
Armas: Revólver .38 60%, daño 1D10.
Puñetazo 60%, daño 1D3.
Porra 50%, daño 1D6.
Porra (parada) 35%.

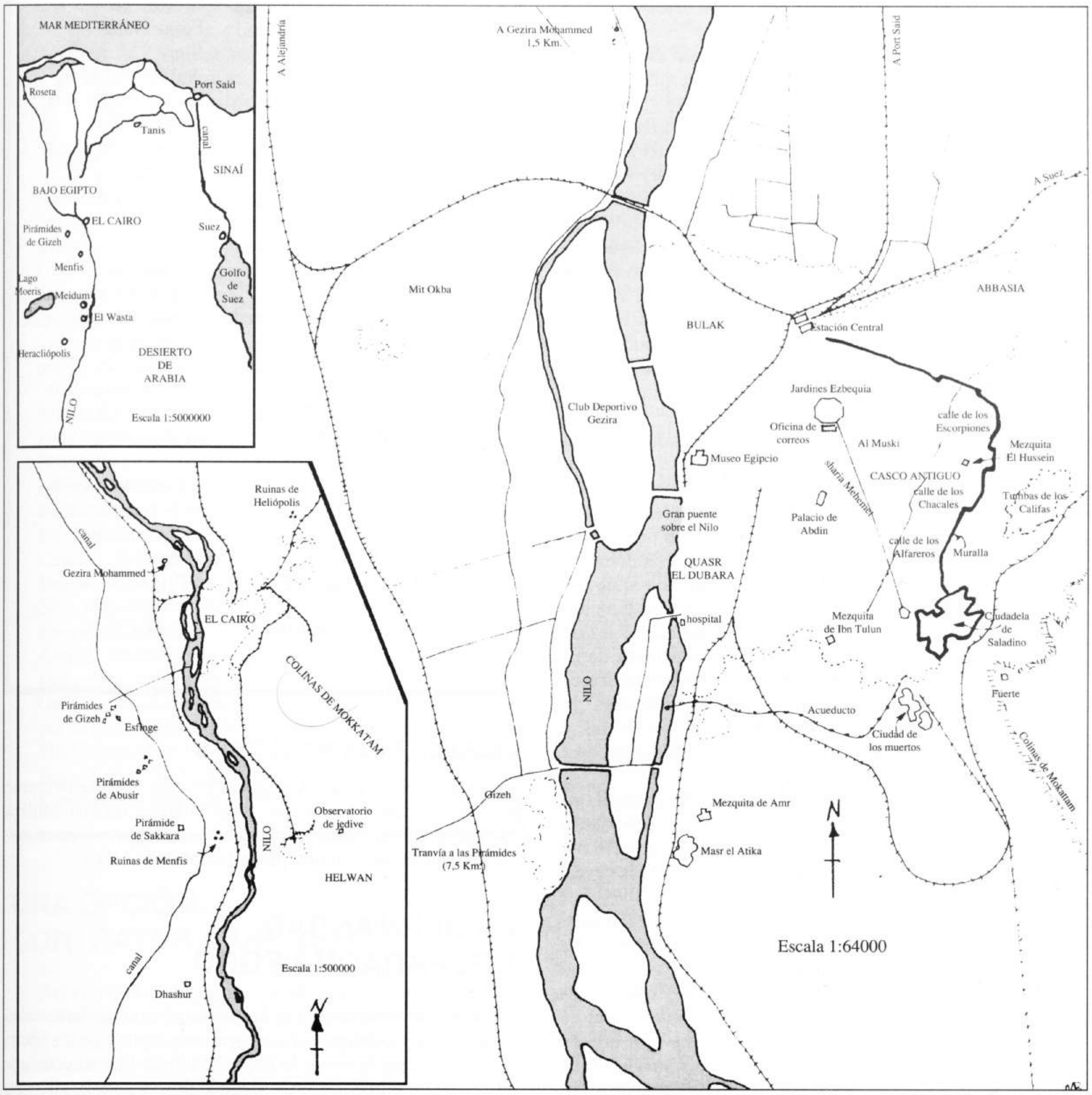
ROBUSTOS POLICÍAS BRITÁNICOS

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE	16	15	17	16	13	12	14	18
CON	14	18	17	15	13	14	12	18
TAM	16	17	15	16	18	13	14	12
INT	11	12	14	13	11	12	14	16
POD	10	12	13	15	11	12	12	18
DES	14	14	14	13	13	13	13	12
APA	10	11	12	13	14	13	12	17
EDU	10	12	9	10	11	8	8	9
PV	15	18	16	16	16	14	13	15

Habilidades (todos): Regatear 40%, Trepar 60%, Conducir automóvil 25%, Charlatanería 60%, Primeros auxilios 40%, Ocultarse 20%, Saltar 40%, Derecho 20%, Escuchar 55%, Farmacología 10%, Psicología 15%, Discreción 25%, Descubrir 50%, Lanzar 50%, Seguir rastros 45%.
Armas (todos): Porra 75%, daño 1D6+1D4.
Porra (parada) 55%.
Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.
Patada 40%, daño 1D6+1D4.
Escopeta calibre 12 35%, daño 4D6/2D6/1D6.

Capítulo 3
El Cairo

Donde los investigadores viajan a Egipto y no tardan en comprender mejor el horrendo pasado de dicho país, así como el plan que amenaza a todo el mundo



"Una tarde tuvimos una discusión acerca de unas posibles curvaturas extrañas del espacio, así como de los teóricos puntos de aproximación o incluso de contacto entre nuestra parte del Cosmos y otras regiones tan distantes como las estrellas más lejanas de los golfos transgalácticos, o incluso tan fabulosamente remotas como las tentativamente concebibles unidades cósmicas que pudieran existir más allá del continuo espacio-temporal predicado por Einstein."

– H.P. Lovecraft

"Era al anochecer cuando escalamos el risco, dimos la vuelta a la moderna mezquita de Mohammed Alí y, desde el parapeto, miramos hacia abajo para ver la ciudad. ¡El Cairo!, mística ciudad dorada, de cúpulas esculpidas, etéreos minaretes y multicolores jardines ... Más allá dominaba la ciudad la gran cúpula romana del museo nuevo, y tras ellas, al otro lado del críptico Nilo amarillo, madre de milenios y de dinastías, las amenazadoras arenas del Desierto de Libia, ondulantes, iridiscentes y maléficas, repletas de antiguos arcanos."

– de *Preso con los faraones*, un relato escrito para Harry Houdini por H.P. Lovecraft en 1924.

El Cairo es el eje central de esta campaña. Los investigadores que sobrevivan a los peligros de El Cairo y sus alrededores estarán al corriente de las intenciones de Nyarlathotep y quizá también de lo que podría hacerse para evitar que las ponga en práctica. Gran cantidad de PNJs en este capítulo pueden ser de inestimable ayuda si los personajes entablan amistad con ellos. El Cairo ofrece aglomeraciones, costumbres y ropajes exóticos, ruinas, misterio, enfermedades, peligro, intrigas políticas y fabulosos tesoros. Los sectarios egipcios son poderosos por lo que los guardianes pueden hacerse a la idea de que la sangre y los puntos de COR van a correr libremente por la aventura.

Esta puede ser la primera vez en la campaña (o en la vida) en que los investigadores se encuentren en un entorno que les es totalmente ajeno. Se conmina al guardián a que ponga en vigor y mantenga las barreras culturales e idiomáticas presentes en el capítulo puesto que estos obstáculos del mundo real contribuyen grandemente a crear la atmósfera y el estilo de juego que se requieren. Para más detalle, el guardián puede consultar una guía del Egipto actual (p. ej. las Guías azules de Hachette, o las de Nuevas Fronteras) y leer alguna de las descripciones de El Cairo o de Egipto que allí se contienen. Un libro de frases de Árabe elemental puede proporcionar docenas de exclamaciones útiles, esquemas sintácticos y nombres y adjetivos aislados con los que impresionar a los jugadores y confundir a sus investigadores.

Si el grupo llega aquí desde Kenia o desde Shangai, algunas de las informaciones de este capítulo serán redundantes, en especial si han encontrado a Jack Brady, pero aún así hay montones de pistas útiles y de investigaciones escalofriantes que saborear.

Las pistas, informaciones y aventuras están más engarzadas unas con otras que en los capítulos anteriores. La principal razón para venir aquí es la carta de Faraz Najir a Roger Carlyle, que consiguiera Jackson Elías y que los investigadores pudieron obtener en la habitación de hotel de Nueva York. También pueden conocer el nombre de Warren Besart, el agente francés de Roger Carlyle en El Cairo, pero la razón más lógica es que tanto Carlyle como Elías vinieron a El Cairo y que los enemigos ingleses del grupo eran en su mayor parte egipcios o relacionados con este país.

Una fuente de información obvia son los periódicos en Inglés, y se aconseja al guardián que dirija a los investigadores al *Cairo Bulletin* como punto de partida, sin importar de qué parte del mundo procedan.

Sumario de pistas importantes de este capítulo

pista	*se encuentra*	*lleva a*
Faraz Najir	El Cairo	Warren Besart
Faraz Najir	El Cairo	Omar Shakti
Faraz Najir	El Cairo	la mezquita de Ibn Tulun
las autoridades	El Cairo	Faraz Najir
Jackson Elías	Nueva York	Faraz Najir
Jackson Elías	Nueva York	El Cairo
Roger Carlyle	Nueva York	Warren Besart
Warren Besart	El Cairo	Faraz Najir
Warren Besart	El Cairo	Sir Aubrey Penhew
Warren Besart	El Cairo	Nyiti y Unba
Warren Besart	El Cairo	la pirámide derruida
Nigel Wassif	El Cairo	Omar Shakti
Nigel Wassif	El Cairo	la expedición Clive
Nigel Wassif	El Cairo	el doctor Alí Kafour
Omar Shakti	Gezira Mohammed	Importaciones Fong, Shangai
Omar Shakti	Gezira Mohammed	Sir Aubrey Penhew
Omar Shakti	Gezira Mohammed	la ceremonia de la Esfinge
Agatha Broadmoor	Menfis	la reina Nitocris
Agatha Broadmoor	Menfis	las cavernas bajo la Esfinge
Ahmed Zehavi	El Cairo	el cinturón de Nitocris
Nyiti	El Wasta	El signo de la pirámide roja
santuario de Nyarlathotep	Dhashur	Kenia, China, Australia

Jackson Elías en El Cairo

Elías estuvo aquí muy poco tiempo y aparentemente sólo le interesaba confirmar unos cuantos hechos: tenía a los sectarios tras su pista y no podía arriesgarse a permanecer mucho tiempo en una plaza fuerte de la secta.

LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO

Si los investigadores se las tuvieron con la Hermandad en Londres y consiguieron escapar con alguno de los libros o artefactos de la secta, la Hermandad en Egipto consigue enterarse de ello antes de la llegada de los investigadores y

empieza a desplegar sectarios en su contra para atacarles, seguirles, registrar sus habitaciones y así sucesivamente. De lo contrario la Hermandad ignora su existencia hasta que sus actividades empiecen a notarse.

Tanto las autoridades egipcias como las británicas (ver más adelante la situación de Egipto en esa época) niegan la existencia de la Hermandad del Faraón Negro e incluso llegan a reírse de quien se lo mencione. Sin embargo, la realidad es que las autoridades egipcias saben de su existencia pero tienen órdenes estrictas de no facilitar dicha información a ningún extranjero: la confirmación oficial de la existencia de una secta criminal dice muy poco de la capacidad de un pueblo para autogobernarse. La policía actuará a partir de las informaciones que los investigadores puedan proporcionarle pero no lo admitirá.

LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO

Esta es la rama central de la secta, que aquí es una organización poderosa. Hay miembros de todas clases, pero abundan los sudaneses. El sumo sacerdote en El Cairo es Omar Shakti un terrateniente adinerado, que tiene campos de algodón. Los rituales se realizan en el desierto, a menudo cerca de la pirámide de Sakkara o en unas cavernas que hay bajo la Esfinge en Gizeh. Como quiera que la policía egipcia y las autoridades británicas ejercen una férrea vigilancia sobre la actividad religiosa en El Cairo, la secta se mantiene aquí oculta. Sus armas favoritas incluyen espadas cortas, dagas y garrotes (de estrangular), así como el bastón corto con pincho de la secta.



MIEMBRO TÍPICO EGIPCIO DE LA HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO

FUE 12 CON 14 TAM 11 INT 11 POD 10
DES 10 APA 6 EDU 1 COR PV 13

Habilidades: Hablar Árabe 55%, Arqueología 5%, Astronomía 5%, Camuflaje 15%, Mitos de Cthulhu 35%, Hablar Inglés 15%, Ocultarse 75%, Derecho 15%, Escuchar 55%, Ciencias ocultas 20%, Vaciar bolsillos 45%. Discreción 60%, Descubrir 45%.

Armas: Bastón de la secta 55%, daño 1D8.
Daga 50%, daño 1D4+2.
Garrote (de estrangular) 20%, daño 1D3 puntos por asfixia cada asalto. Tirada de resistencia de FUE contra FUE para soltarse.
Espada corta 35%, daño 1D6+1.
Espada corta (parada) 15%.

UNA OPCIÓN: CONTRATAR A UN GUIA

Así como el conserje del hotel en el que se encuentren los investigadores se mostrará dispuesto a buscarles guías, ninguno de los que encuentre podrá dedicar a los investigadores más de unas pocas horas seguidas, debido a compromisos previos. En la calle hay dos individuos que

EGIPTO EN LOS AÑOS 20

Habiendo sido un protectorado británico durante más de 40 años, Egipto recuperó la mayor parte de su independencia interna en 1922, pero los británicos se reservaron cuatro áreas de poderes discrecionales: las comunicaciones imperiales (incluyendo el canal de Suez), el Sudán, la defensa de Egipto y del canal y la protección de los intereses extranjeros y de las minorías. Tales reservas implican una independencia ciertamente mermada por lo que las fricciones con los británicos continúan. La desaparición del estatus de protectorado data de 1919, tras la revuelta de Saad Zaghoul, que de paso sirvió también para tapar las dudosas investigaciones de la expedición Carlyle.

Sigue habiendo guarniciones británicas en el canal de Suez, y las intervenciones políticas y militares en asuntos egipcios son una constante, lo cual provoca no pocos resentimientos en contra de los extranjeros en general. Un tema particularmente sensible es la exportación de artefactos y tesoros antiguos por parte de arqueólogos extranjeros. El gobierno egipcio controla estrechamente estas actividades y ello significa que los investigadores no encontrarán ninguna ayuda oficial si tratan de llevarse artefactos de los Mitos de la tierra del Nilo. Sacarlos sin permiso es un delito grave por el que se persigue judicialmente. Los británicos pueden intervenir si creen que los cargos son infundados pero no moverán un dedo para ayudar a ladrones de antigüedades, ni tampoco el cónsul de los Estados Unidos.

Muchos residentes de El Cairo y Port Said, especialmente miembros de las clases media y alta, tienen nociones de Inglés pero la mayoría del país habla únicamente Árabe por lo que las tiradas de Elocuencia y Charlatanería no tendrán efecto si se presentan en un idioma que el receptor no entiende. Los jugadores pueden intentar tiradas de Antropología, Arqueología, Historia, Derecho o Lingüística para ayudar a sus investigadores por la bella y exótica ciudad de El Cairo.

La religión dominante en Egipto es el Islam aunque hay cierta cantidad de cristianos coptos. Los investigadores pueden cometer buen número de ofensas a las costumbres o a las creencias locales por ignorancia, por ejemplo olvidándose de descalzarse o de guardar silencio al entrar en una mezquita. Si los investigadores cometen una ofensa particularmente grave pueden ser objeto de las iras de una turba islámica.

Para entrar en Egipto se precisa un visado (obtenible en Port Said o Alejandría) y también anotar el nombre en el registro de extranjeros, gestión que hay que repetir a la llegada a El Cairo. Ambas actividades requieren un pasaporte en vigor. El registro de El Cairo se encuentra en las oficinas del gobierno conocidas como La Mugamma, situadas en midan Tahrir (plaza de la Liberación).

se ofrecen persistentemente. Hakim tiene 20 años, es fuerte y de aspecto tranquilo y habla un Inglés pasable. Si hay alguna investigadora incluso flirteará con ella. Mahmud es un chiquillo mendigo de unos 11 ó 12 años, rápido, de aspecto vivo y que también habla pasablemente el Inglés.

Uno y otro guía se facilitan para que los investigadores no vayan tan perdidos. Si van en plan paleto, el guardián debería dejarles escoger a Hakim. Si necesitan hacer algún progreso, debería enviarles a Mahmud. Si el guardián es lo suficientemente retorcido y cruel les puede dejar que se las apañen como mejor sepan.

HAKIM

Hakim pretende atraer a los investigadores a algún callejón apartado donde le esperan algunos cómplices y allí robarles a punta de cuchillo. Hakim promete todo tipo de informaciones y servicios pero lo único que quiere es dinero. Si los investigadores no se resisten, les desvalijan rápidamente y se van. Si encuentran resistencia, los ladrones se irritan y tratan de matar a tan poco dóciles extranjeros.

HAKIM y sus tres amigos

	Hakim	*2*	*3*	*4*
FUE	12	11	10	12
CON	10	11	9	7
TAM	13	12	11	12
INT	12	12	8	9
POD	9	8	11	10
DES	11	11	10	10
APA	14	8	9	11
EDU	3	2	0	0
COR	40	50	35	45
PV	12	12	10	10
Bonif. al daño	1D4	0	0	0

Habilidades (todos): Regatear 25%, Charlatanería 35%, Trepar 50%, Ocultarse 40%, Saltar 40%, Vaciar bolsillos 35%, Discreción 30%, Descubrir 40%.
Armas (todos): Patada 60%, daño 1D6 + Bonif. al daño.
Puñetazo 55%, daño 1D3 + Bonif. al daño.
Navaja automática 50%, daño 1D4 + Bonif. al daño.
Garrote (de estrangular) 50%, daño 1D3 puntos por asfixia cada asalto. Tirada de resistencia de FUE contra FUE para soltarse.
Cabezazo 15%, daño 1D4 + Bonif. al daño.

NOTA ACERCA DE LOS NOMBRES DE LAS CALLES

'Calle' en Egipcio es 'sharia' y se antepone al nombre igual que en castellano (por ejemplo, 'sharia Muhammed Alí' sería la calle Mohammed Alí). Las plazas reciben el nombre 'midan', por ejemplo 'midan Talaat Herb'. En el relato aparecen algunas calles ficticias, que se han incluido para dar más color local, y que se supone que nunca han existido (N. del T.: en la traducción voy a respetar el vocablo 'sharia' para referirme a calles reales de El Cairo mientras que en las ficticias pondré 'calle').

MAHMUD

Mahmud es huérfano, no tiene familia ni parientes y hace varios años que se gana la vida por su cuenta. Al principio vigilaba por la noche las flores y frutas del jardín de un miembro de la nobleza menor, a cambio de comida y cobijo, pero hace poco que murió su amo y una de las hijas de este echó a la calle al pequeño mendigo. Lleva unos días estudiando la posibilidad de prostituirse y ha flirteado alguna que otra vez con un notorio procurador para ganarse una comida. Ahora ha visto a unos extranjeros con pinta de ir perdidos por El Cairo y cree que si les puede ayudar su vida sería más segura.

Mahmud no sabe en realidad todo lo que cree saber, pero piensa con rapidez, es osado y conoce o ha oído hablar de cientos de habitantes de El Cairo. Conoce bien el casco antiguo (la policía le echa a menudo de los barrios cercanos al Nilo) y, lo más importante, sabe de quién obtener respuestas fiables. Servirá fiel y acertadamente a los investigadores, pero le encanta gastarse el dinero. Cada vez que le den monedas, desaparecerá hasta habérselas gastado. Cuando tiene dinero se lo gasta al ritmo de 4 piastras por hora (las 24 horas del día) en comida y ropa, un nivel de lujo que no puede entender. Si el guardián lo desea, puede tener la habilidad de reaparecer cuando se le necesite.

Mahmud sabe que por el momento no ha sufrido demasiado, a pesar de su estilo de vida, pero es consciente de que tamaña suerte no puede durar. Si los investigadores se comportan con él cariñosamente, hará todo lo que esté en su mano para que le lleven consigo para siempre. Por desgracia, el tipo de vida que llevan los investigadores de *La llamada de Cthulhu* es probable que acarree la muerte de Mahmud casi tan rápido como la pobreza en las calles de El Cairo. Lo mejor que podría pasarle es que le adoptara o protegiera Nigel Wassif (ver más adelante), en una situación similar a la de la novela *Kim* (N. del T.: de Rudyard Kipling). Los investigadores arriesgan sus vidas por el bienestar de los inocentes y Mahmud personifica una pequeña parte de lo que ello representa.

MAHMUD, mendigo de 11 años

FUE 8	CON 14	TAM 7	INT 15	POD 12
DES 15	APA 13	EDU 0	COR 90	PV 11

Habilidades: Hablar Árabe 45%, Regatear 45%, Trepar 70%, Esquivar 85%, Hablar Inglés 30%, Charlatanería 30%, Escuchar 45%, Vaciar bolsillos 25%, Psicología 10%, Discreción 70%, Descubrir 50%, Lanzar 30%.
Armas: Patada 60%, daño 1D6-1D4.

OTROS PROBLEMAS

El punto álgido del calor es desde Junio hasta Agosto, con temperaturas diurnas superiores a los 38 °C que duran meses enteros; las noches no son mucho más frescas. La precipitación anual media, bastante errática, no supera los 10 litros por metro cuadrado, usualmente en Marzo o en Octubre. El el desierto, las tormentas de arena, llamadas *khamsin* suelen ocurrir desde Marzo hasta Junio. Si los investigadores se ven obligados a correr, recuérdeseles el calor. A pleno sol, hasta a los malvados les cuesta moverse.

La mayor parte de El Cairo es extremadamente pobre. Abundan los mendigos entre los que no faltan los

ACERCA DE EGIPTO Y DE EL CAIRO

El Cairo es la ciudad más grande de África y una de las mayores del mundo. Con una población de unos 850000 habitantes a mediados de la década de los 20 (unos 85000 de los cuales eran extranjeros) es la capital de la cultura continuamente identificable más antigua del mundo: las dinastías del reino unificado del Norte y del Sur de Egipto se remontan al 3100 adC, 5000 años antes de la llegada de los investigadores al desierto. Fácilmente defendida por el desierto y el mar, la herencia de Egipto no tiene parangón en realizaciones arquitectónicas, sofisticación cultural y estabilidad.

Hay dos culturas que actualmente se designan como Naquaba I y Naquaba II y que son considerablemente anteriores a las dinastías, pero aún se conoce muy poco de ellas.

Tras la conquista por Alejandro Magno y el establecimiento de los Ptolomeos tuvo lugar un segundo gran período de realizaciones, si bien bajo el dominio de extranjeros, mediante la fusión de la ciencia egipcia y la filosofía griega. Durante siglos, Alejandría fue la capital intelectual del Mediterráneo oriental.

Hubo un tercer período, cuando los Fatimitas construyeron (968 ddC) una nueva capital a la denominaron El Kahira ('la victoriosa') que con el tiempo se convertiría en El Cairo. La política comercial liberal de los Fatimitas devolvió a Egipto el estatus de gran potencia. Egipto formó parte importante de la cultura Árabe de aquella época y, durante el reinado de los Mamelucos, se convirtió de nuevo en el centro político y cultural del Mediterráneo oriental y del Oriente Medio.

Tras la conquista árabe, el idioma predominante en Egipto pasó a ser el Árabe, situación que prevalece en la actualidad.

Los diferentes califas y jedives del Egipto Árabe edificaron maravillas arquitectónicas tan grandes como las de las antiguas dinastías. El Cairo y sus alrededores están llenos de mezquitas y palacios, algunos de los cuales son de los mejores de su clase en el mundo. Se ha escrito que uno puede estudiar satisfactoriamente la arquitectura y la ornamentación arquitectónica Árabes sin salir de El Cairo.

El Cairo en 1920

Los investigadores pueden llegar por barco, bien a Port Said (al extremo Norte del canal de Suez) o a Alejandría. En cualquiera de los dos puertos hay ferrocarril hacia El Cairo, que se encuentra a unos 150 Km del Mediterráneo, en el vértice del delta del Nilo, no lejos de donde éste se divide y fluye hacia las bocas de Damieta (Este) y Roseta (Oeste).

Los vagones del tren están divididos en clases. Los billetes se han de pagar en libras y piastras egipcias. Una libra tiene 100 piastras. A efectos del juego, la libra egipcia y la esterlina son intercambiables (dependiendo del lugar puede aceptarse o no la moneda americana, a discreción del guardián). El tren llega a la Estación Central, que se encuentra a kilómetro y medio de los jardines Ezbekia. Hay taxis disponibles y los buenos hoteles, como Shepheard, pueden recomendar guías de fiar para períodos cortos.

Los jardines de Ezbekia es un parque de unas 8 hectáreas, y constituye uno de los puntos centrales de la ciudad; la Oficina de Correos está al Sur de los jardines y el Consulado de los EEUU al Norte. La mayoría de los hoteles de estilo europeo de la ciudad están al Oeste y las instituciones financieras, como la Bolsa, al Este. Más al Este hay una serie de excelentes tiendas, pero estas se acaban rápidamente al llegar al casco antiguo, donde abundan las callejuelas estrechas y los mercadillos atiborrados, tan típicos en el Oriente Medio. Aquí se encuentra también la mayor parte de la arquitectura Árabe clásica, aunque las tiendas y casas particulares son edificios sencillos, de techo plano, construidos con tejas y adobe y encaladas, que suelen tener entre 2 y 4 pisos como máximo.

Aparte de las escasas avenidas, las calles suelen estar notoriamente atestadas, obstruidas, ocupadas o por demás inaccesibles al tráfico rodado. Hay tranvías que conectan las diversas partes de la ciudad y uno turístico que lleva al otro lado del Nilo hasta las pirámides de Gizeh.

Al Sur del casco antiguo hay una zona desierta, barrida por el viento, conocida como la Ciudad de los Muertos, donde sólo hay piedras, arena, tumbas y mausoleos. Probablemente en el mundo no haya otro lugar como este, que por supuesto los investigadores desearán visitar.

Hacia el Nilo, en el distrito de Quasr el Dubara, se encuentra la mayoría de los edificios del gobierno, los palacios de la nobleza, y las viviendas de la clase más acomodada. Al Sur del gran puente sobre el Nilo se encuentra el Consulado General de su Majestad británica.

farsantes, pero la mayoría carecen de brazos, piernas, nariz, son jorobados, etc. Los investigadores pueden ver casos avanzados de raquitismo y sífilis, así como comprobar que la esquistosomiasis es aquí endémica. Los investigadores deberían tener ocasión de tratar con esta gente puesto que ven muchas cosas y son más fáciles de encontrar que la policía, pudiendo indicar el camino o dar información.

FARAZ NAJIR

En las estrechas, atestadas y asombrosas calles del casco antiguo los investigadores buscan a cierto vendedor de objetos curiosos que tiene algo más que baratijas del pasado.

"El viejo Cairo es en sí mismo un libro de historia y un sueño: laberintos de callejuelas con perfume a secretos aromáticos; balcones y miradores cubiertos de Árabescos que casi llegan a tocarse por encima de las calles adoquinadas; remolinos de tráfico oriental repletos de extraños gritos, sonido de látigos, de carros que traquetean, monedas que tintinean y asnos que rebuznan; caleidoscopios de ropajes polícromos, velos y turbantes; aguadores y derviches, perros y gatos, echadoras de

cartas y barberos; y por encima de todo, el quejido incesante de los mendigos ciegos acurrucados en alcobas y el cántico sonoro de los almuédanos que llega de unos minaretes que se recortan delicadamente contra un cielo azul, profundo e inmutable."

– de *Preso con los faraones*

La calle de los Chacales está en el casco antiguo y es una de esas callejuelas 'con perfume a secretos aromáticos' que nos describe Lovecraft. No es fácil encontrarla: no hay buenos planos de El Cairo en 1926, puesto que su población se ha doblado desde 1905. Hay un listín telefónico pero hay tan pocos teléfonos que resulta poco útil como herramienta de investigación. Los libros de registro y de tasas (todos en Árabe) son poco accesibles para un utilizador casual pero un guía local competente puede localizar la calle en menos de una hora. Alternativamente, los investigadores pueden buscarla por su cuenta pero requerirán un día o más aunque unas cuantas propinas bien repartidas pueden hacer milagros... o conseguir que los investigadores sean víctimas de un atraco.

Desafortunadamente, una vez encuentren la calle verán que la tienda de Faraz Najir no es sino un agujero en el suelo, con algunos escombros chamuscados. Los locales invocan a Alá cada vez que pasan por delante del solar y nadie en este enormemente atestado barrio se atrevería a edificar allí de nuevo. Dicen las historias que hace cinco o seis años un terrible demonio bajó a la tierra y prendió fuego a la casa. La historia es cierta, se trataba de un Vampiro de fuego convocado por la Hermandad del Faraón Negro para castigar a Faraz Najir por vender artefactos de la secta a Roger Carlyle. La policía, que no fue testigo del incidente, se encogerá de hombros creyendo que se trató de un incendio casual.

Pero no todo se ha perdido. Si a los investigadores se les ocurre preguntar a otros tenderos de la calle, hay un 75% de probabilidad de que alguien recuerde que Faraz Najir resultó horriblemente quemado pero sobrevivió, reconstruyendo su tienda en Khan el Kalili, un antiguo mercado junto a la sharia Muezzeddin Allah. Como quiera que los tenderos creen que Faraz está maldito harán falta tiradas de Regatear, de Charlatanería y alguna que otra *baksheesh* (N. del T.: delicadamente, propina; crudamente, soborno) para que suelten lo que saben. Si ningún investigador habla Árabe, aquí es vital un buen guía-intérprete.

Si los investigadores solicitan respetuosamente ayuda de las autoridades (quizás alguien en el Museo Egipcio, el Ministerio de Asuntos Exteriores egipcio o los cónsules inglés o americano) éstas indican que todos los vendedores de antigüedades están censados por el gobierno y que el nombre y la dirección de Najir se encuentran sin duda en algún lugar. Uno de ellos es la comisaría de policía más cercana donde siempre están dispuestos a ser de utilidad a unos caballeros europeos bien vestidos: la dirección es en la calle de los Alfareros, de nuevo en el laberinto del casco antiguo.

La tienda de Faraz Najir

En medio de una docena de tiendas de cerámica hay una puerta y una ventada marcadas claramente 'Faraz Najir' en Árabe, 'Curiosidades' en Inglés y 'Almacén de Antigüedades' en Francés. Encima de la tienda hay varias viviendas pero Najir vive en la parte de atrás de su atiborrada tienda que, en su mayoría está llena de trastos para turistas. La tienda no encierra nada de naturaleza oculta o relacionada con los Mitos, ni nada de interés para los investigadores. Najir lleva la tienda solo. Uno de los lados de su cara está cubierto por extensas y repulsivas cicatrices y marcas.

A la primera mención de la expedición Carlyle, los ojos de Najir por poco se le saltan de las órbitas y saca a los investigadores de la tienda casi a empujones, cerrando puertas y ventanas herméticamente a continuación. Ahora cree firmemente en el poder de la Hermandad y no quiere volver a ser objeto de sus iras. Si los investigadores persisten, saca una cimitarra bellamente enjoyada de una caja y les amenaza con ella, alegando en Árabe la relación de los investigadores con unos camellos enfermos. Si siguen en sus trece, Najir pide auxilio, afirmando que los malditos extranjeros quieren robarle, con lo cual se reúne una turba malhumorada.

Si con esto no se van, los investigadores habrán de aguantar una lluvia de golpes, patadas y salivazos, por valor de 1D4 puntos de daño por investigador. Sus ropas pueden resultar rasgadas, desapareciendo carteras, pasaportes, dinero, cartas de crédito, anillos y relojes de bolsillo.

Sin embargo, los tenderos respetan el dinero. Si los investigadores vuelven más tarde verán a Najir entrando en la cafetería de Fishawi, cerca de la entrada del mercado y adyacente a la mezquita de El Hussein. Faraz va cada día al local de Fishawi donde se toma un vaso de té a la menta antes de dirigirse devotamente a la mezquita para las plegarias de la tarde; desde su roce con la muerte se ha hecho devoto. Los investigadores pueden evitar que se enoje mostrándole billetes de banco: por cada libra, empezando en 0, aumenta en un 1% la probabilidad de que acceda a hablar. El guardián deberá dirigir esta operación sutilmente pero no debería dejar que los investigadores se pierdan su mejor pista en Egipto.

Los investigadores, si están siguiendo a Najir, pueden pensar que la mezquita es un lugar más adecuado para entablar conversación y el guardián puede, si lo desea, seguirles el juego, pero interrumpir a un creyente en mitad de sus plegarias es probable que cause una cierta animadversión, posiblemente una disputa y ello puede llevar a la detención de los investigadores por su propia seguridad.

Información que posee Faraz Najir

Si Faraz accede a hablar con los investigadores, les citará en una pequeña habitación de la propia mezquita El Hussein, puesto que se siente más seguro en terreno consagrado a Alá. Fijará la cita para la hora de la comida, entre las 13 y las 14, horas en que cierran todas las tiendas en El Cairo y se encontrará con ellos en una entrada lateral, guiándoles por varios pasillos hasta una habitación tranquila. A pesar de que Faraz se halla en suelo sagrado para su religión, si el guardián lo desea puede hacer que suministre informaciones falsas.

Según Najir, Roger Carlyle buscaba información acerca del reinado del Faraón Negro, que se supone acabó con la llegada de Sneferu, primer faraón de la cuarta dinastía.

Najir tenía en su poder diversos objetos relacionados con el Faraón Negro: un pergamino que detallaba la

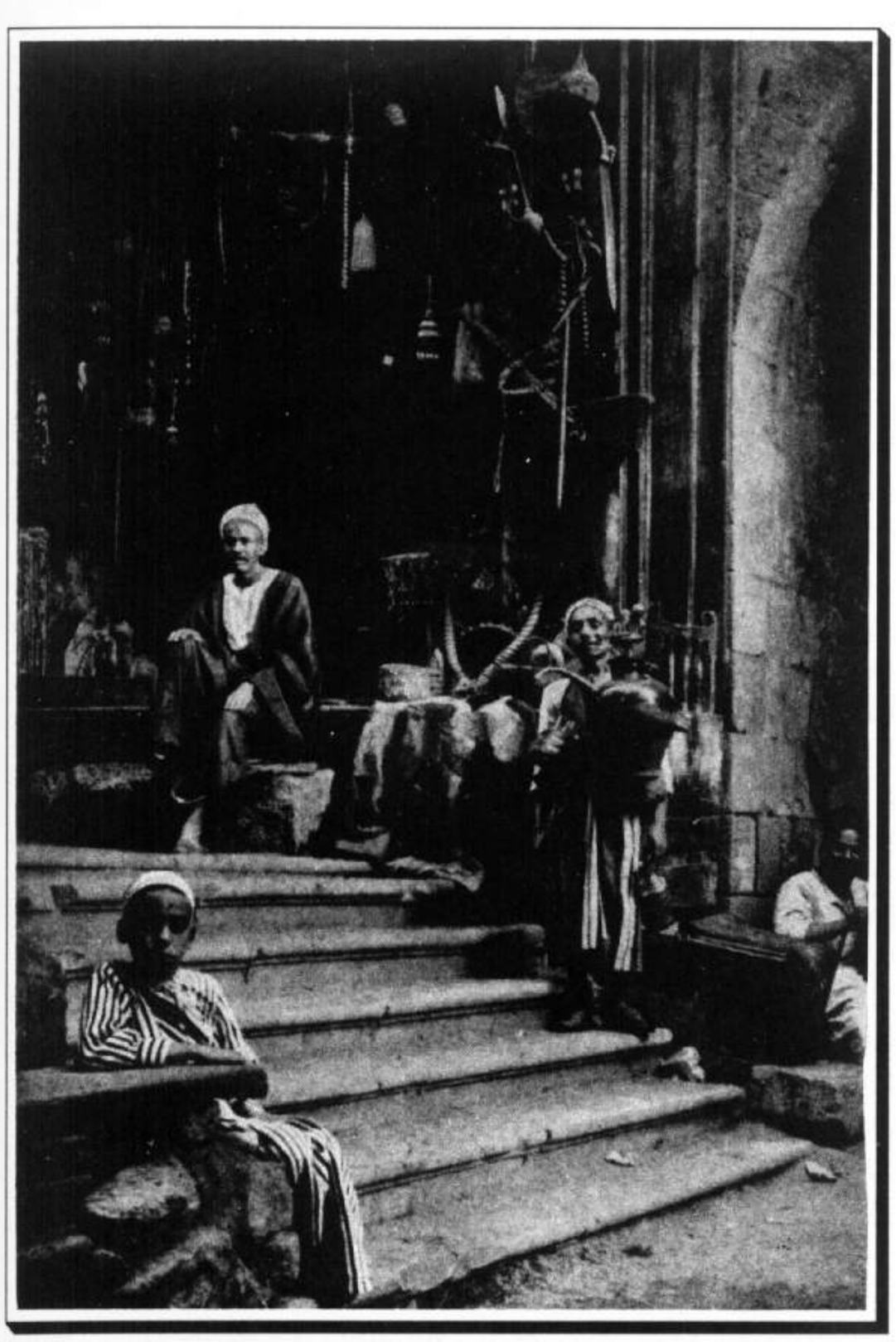
entrada a una cámara secreta en una pirámide sin nombre donde se suponía estaba enterrado dicho faraón; un busto del Faraón Negro (que ahora se halla en poder de Edward Gavigan, quien lo guarda en su estudio secreto de Essex); un tamboril cubierto de extraños símbolos, supuestamente dotado de poderes místicos, y un extraño aro con un circón (N. del T.: una piedra preciosa) grande que se dice era la corona del Faraón Negro y la clave de su triunfo sobre la muerte.

Por encargo de Carlyle, Najir robó los objetos de casa de Omar Shakti, sumo sacerdote en Egipto de la Hermandad del Faraón Negro y se los vendió a Warren Besart, que era el agente de Carlyle.

Najir comenta que al parecer la Hermandad estaría también involucrada en el robo de una momia de la expedición Clive, que actualmente se halla en Egipto. También se dice que la Hermandad quiere un objeto que se halla en la mezquita de Ibn Tulun pero él no sabe de qué objeto se trata ni de por qué la Hermandad tiene interés en él.

Eso es todo lo que sabe, aunque él intentará sacar más dinero de los investigadores antes de divulgar el nombre de Omar Shakti o confesar que le robó a él los artefactos. Una vez explicado esto, Najir ya no es de utilidad para los investigadores. Si éstos han sido seguidos por la Hermandad, morirá pronto al no haber aprendido la lección.

Faraz no revelará que lleva otro artefacto de los Mitos colgado del cuello. Se trata de un collar de plata y azabache, con un gran ópalo en el centro, que protege de los Horrendos cazadores. Cualquiera de esos monstruos que ataque a la persona portadora del collar deberá tirar resistencia de sus puntos de magia contra los de la víctima cada asalto y sólo si vence en la tirada podrá atacar en ese asalto. Najir lleva el collar bajo la chilaba y sólo dos tiradas simultáneas de Suerte y de Descubrir permitirán verlo.



En el casco antiguo

FARAZ NAJIR, vendedor de antigüedades de El Cairo

FUE 7	CON 16	TAM 9	INT 14	POD 13
DES 9	APA 4	EDU 6	COR 21	PV 13

Habilidades: Contabilidad 50%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 90%, Arqueología 60%, Regatear 75%, Crédito 20%, Mitos de Cthulhu 10%, Discusión 20%, Leer/Escribir Inglés 80%, Charlatanería 65%, Leer/Escribir Francés 30%, Ocultarse 55%, Historia (egipcia) 60%, Derecho 35%, Lingüística 10%, Escuchar 55%, Ciencias ocultas 25%, Elocuencia 40%, Vaciar bolsillos 45%, Psicología 10%, Descubrir 65%.

Armas: Revólver .38 20%, daño 1D10.

NOTA: el revólver de Najir es ilegal pero sus experiencias le han vuelto a duras penas cuerdo y bastante paranoico. Lleva el .38 bajo la chilaba y lo usará si se cree en peligro.

CHICOS MALOS

Una bienvenida poco usual aguarda a los que visiten la idílica plantación de Omar Shakti, a orillas del Nilo, o las bien guardadas excavaciones de la expedición Clive en Menfis.

Unos kilómetros al Norte de El Cairo, en la orilla Oeste del Nilo, se encuentra la más grande de las plantaciones de algodón de Omar Shakti, que vive en la cercana localidad de Gezira Mohammed. Se trata de un hombre rico y culto, al parecer perteneciente a una buena familia que tiene muchos años de historia. Este hombre, que es un poderoso hechicero, controla por completo la rama egipcia de la Hermandad del Faraón Negro, con la ayuda y los consejos directos de Nyarlathotep.

Aunque el nombre de Shakti se menciona en más de un documento egipcio, británico o francés, en todos y cada uno de los casos las fichas pertinentes y las referencias complementarias han sido destruidas en un incendio en los últimos meses. Buscando bien pueden aparecer algunos recibos de impuestos y escrituras de propiedad, pero jamás se ha recopilado ningún informe sobre Omar Shakti. Los bajos fondos de El Cairo a veces cuchichean acerca de él, pero no más que acerca de otros hombres de negocios adinerados. En público, Omar Shakti es un ciudadano honrado, un astuto hombre de negocios y una persona de modales impecables.

Visitando a Omar Shakti

Los investigadores pueden inspeccionar los campos de Omar fácilmente; son cultivos de algodón absolutamente normales y no se advierte actividad alguna relacionada con los Mitos. Una tirada de Psicología permite notar que los trabajadores (todos ellos miembros de la Hermandad) son más tranquilos y hoscos que la mayoría de los *fellahin* (N. del T.: campesinos. El nombre viene del típico pañuelo que llevan a la cabeza, denominado *fellah*). Una tirada de

Descubrir a la mitad o menos del porcentaje normal hace reparar en lo que parece un pequeño *ankh* invertido colgando del cuello de uno de los trabajadores.

Shakti accede amablemente a hablar con los investigadores y si presentan una buena excusa para visitarle hasta les acompañará a dar una vuelta por sus propiedades. Es un hombre obeso y de trato afable, que aparenta 55 años pero cuya edad es muy superior. Habla bien el Inglés, así como otros idiomas que incluyen el Chino mandarín. Suele llevar consigo a su gato Hetep, el cual tiene un aire inusualmente despierto.

A la vez que ofrece té a la menta y pastelillos de miel en su espléndidamente decorado salón, Shakti niega conocimiento inusual alguno del Faraón Negro o de la reina Nitocris, añadiendo que aunque conoce multitud de leyendas populares él cree en Alá y no en historias antiguas. Suele ayudar a la Fundación Penhew porque todo egipcio digno de dicho nombre debería comprender y preservar las maravillas de su antigua tierra y le entristece que Sir Aubrey tuviera tan trágico final en tierras africanas. Sin embargo, la magia, los monstruos y las ceremonias en el desierto son cuentos para los *fellahim* y no para caballeros educados como sus huéspedes.

Si se investiga a Shakti

La gran mansión de Shakti no tiene nada de interés excepto la caja fuerte del estudio, que es en realidad un gabinete de grueso acero, defendido por una cerradura de llave (la cerradura y la puerta, FUE 45; el resto, FUE 50) que Shakti siempre lleva encima, excepto para dormir, cuando la deja en un cajón de la mesita de noche. Sin embargo, un experto en cerraduras puede intentar forzar ésta.

En la caja hay documentos comerciales, 250 libras egipcias y un cuaderno en el que están anotados todos los artefactos egipcios que ha enviado a Importaciones Fong, calle Kaoyang, 15, Shangai, en los últimos cinco años. Del cuaderno sobresale una nota de puño y letra de Sir Aubrey; si los investigadores han visto documentos escritos por él pueden identificar la letra mediante una tirada de Idea.

Apreciado Omar:
El escarabajo era magnífico. Me haría mucha ilusión que se pudieran encontrar las piezas a juego.
A.P.

La nota no está fechada pero el papel parece reciente.

Si los investigadores vigilan la plantación podrán seguir, el último día del cuarto menguante (1D6+1 días más tarde), la peregrinación al desierto de los trabajadores de la plantación. Una vez llegados a la esfinge de Gizeh, los sectarios suman ya varios centenares; para unirse al grupo los investigadores deben procurarse los ropajes con el *ankh* invertido que llevan los sectarios. La gente del lugar no menciona para nada estas actividades ni se muestran dispuestos a hablar acerca de Omar Shakti. Las ceremonias principales en Meidum tienen lugar en los solsticios de verano y de invierno.

Shakti tiene cuidado en mantener las actividades de la secta alejadas de la atención del gran público, pero no dudará en utilizar sus considerables poderes contra cualquier ataque abierto o intento de infiltración nocturna siéndole fácil desembarazarse de los posibles cadáveres. A menos que se vea obligado, no llamará a la policía. Sin pruebas concretas, ni las autoridades locales ni las nacionales querrán saber nada con tan influyente persona, y las británicas no se dignan perder el tiempo con asuntos menores.

OMAR SHAKTI

Es con mucho el adversario más poderoso con el que se las pueden tener que ver los investigadores en esta campaña. Shakti es inteligente, implacable y tan poderoso como un dios menor. Los investigadores deberían o bien evitarle o bien matarle sin previo aviso. Se trata de un hechicero de varios miles de años de edad, que se ha reencarnado muchas veces y que conoce más acerca de la historia de la Humanidad que cualquier ser humano. Si muriera, es probable que los dioses de los Mitos le resucitaran puesto que siempre les ha servido fielmente. A Shakti le gusta la vida como ser humano. Se advierte a los guardianes que no abusen de los poderes que posee pero si los investigadores persisten en enfrentarse con él, será implacable. No le gusta usar armas pero tiene en su casa un revólver. Si se le mata, se convierte en polvo de inmediato, lo que obliga a tirar COR, 0/1D6.

OMAR SHAKTI, adinerado propietario de plantación y sumo sacerdote de la Hermandad del Faraón Negro
FUE 13 CON 25 TAM 10 INT 18 POD 22
DES 17 APA 16 EDU 10 COR 0 PV 18
Habilidades: Contabilidad 65%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 95%, Arqueología 80%, Regatear 90%, leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 90%, Mitos de Cthulhu 95%, Discusión 85%, Esquivar 90%, Leer/Escribir/Hablar Egipcio demótico 80%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 90%, Leer/Escribir/Hablar Francés 95%, Leer/Escribir Griego clásico 98%, Leer/Escribir/Hablar Hebreo 98%, Leer/Escribir jeroglíficos egipcios 95%, Ocultarse 35%, Historia 85%, Leer/Escribir Latín 98%, Derecho 65%, Lingüística 70%, Escuchar 70%, Dibujar mapas 75%, Ciencias ocultas 95%, Elocuencia 95%, Farmacología 95%, Psicología 60%, Discreción 95%, Descubrir 90%, Hablar Swahili 95%.
(N. del T.: El Egipcio hierático era una forma cursiva simplificada de los jeroglíficos, desarrollada y utilizada principlamente por la clase sacerdotal. El Egipcio demótico era a su vez una simplificación del hierático, y era utilizado por la gente común.)
Armas: Bastón de la secta 95%, daño 1D8 (puede empalar).
Bastón (parada) 90%.
Hechizos: todos los de las reglas de *La llamada de Cthulhu* y todos los que aparecen en este volumen.
NOTA: Shakti posee un par de cetros muy similares a los de Edward Gavigan y Tewfik al Sayed, excepto por el hecho que los suyos le proporcionan 5D20 puntos de magia que puede utilizar para hechizos o para tiradas de resistencia. En tanto los tenga al alcance de la vista puede hacer que acudan a sus manos y sólo él puede utilizarlos. Como quiera que están ligados a su fuerza vital, si muere se convierten en polvo.

HETEP

El gatito blanco de Omar Shakti, que suele acomodarse en su regazo cuando éste se sienta, es algo más que una

mascota. En un asalto puede convertirse en un demonio-gato, que camina erguido y que tiene una apariencia terrible, como si se tratara de un león sin pelo y de piel arrugada. El ataque que puede realizar con la lengua (ver más adelante) lo suele hacer cuando aún se encuentra en la forma de gato normal. Shakti puede hablar con él y siempre se encuentra cerca, si no en sus manos o en su regazo. Si se le mata, los restos se convierten en la momia de un gato de al menos un milenio de antigüedad. Ver a Hetep en forma de demonio cuesta 1D6 puntos de COR de forma automática, sin tirada que valga.

HETEP en forma de gato
FUE 3 CON 4 TAM 1 INT 15 POD 25
DES 16 APA 13 PV 15
Habilidades: Comprender el Árabe 30%, Trepar 85%, Comprender el Inglés 30%, Comprender el Egipcio demótico 30%, Ocultarse 95%, Saltar 95%, Discreción 95%, Seguir rastros 75%.
Armas: Ataque con la lengua 75%, daño por asfixia como indican las reglas de *La llamada de Cthulhu*, pág. 19.

HETEP en forma de demonio-gato
FUE 20 CON 20 TAM 12 INT 15 POD 25
DES 18 APA 0 PV 16
Habilidades: Comprender el Árabe 30%, Trepar 60%, Comprender el Inglés 30%, Comprender el Egipcio demótico 30%, Ocultarse 75%, Saltar 75%, Discreción 80%, Seguir rastros 75%.
Armas: Ataque con la lengua 75%, daño por asfixia como indican las reglas de *La llamada de Cthulhu*, pág. 19.
Zarpas 50%, daño 1D6+2+1D6.
Mordisco 35%, daño 1D6+1D6.
NOTAS: el ataque con la lengua consiste en el lanzamiento por sorpresa de aproximadamente 1'80 m de lengua rasposa que se enrolla alrededor del cuello de la víctima. Por lo general, Hetep lanza este ataque en su forma de gato y a continuación empieza a transformarse en demonio sin dejar de apretar, para continuar desgarrando el abdomen de la víctima con sus zarpas. Para conseguir liberarse hace falta una tirada de resistencia de FUE contra FUE. Si la lengua (específicamente) recibe 5 puntos de daño por parte de un arma cortante, queda cortada, pero esta maniobra debe realizarla alguien que no sea la víctima.

MÁS SECTARIOS DESPRECIABLES

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
FUE	11	13	11	12	9	10	18
CON	9	7	9	10	11	10	18
TAM	11	13	10	13	13	11	18
INT	10	12	11	13	13	13	11
POD	4	7	7	8	10	11	9
DES	12	10	10	13	13	12	11
APA	7	8	9	8	6	9	6
EDU	2	0	0	1	2	5	0
PV	10	10	10	12	12	11	18
BD	0	1D4	0	1D4	0	0	1D6

Habilidades: Hablar Árabe 35%, Mitos de Cthulhu 25%, Ocultarse 35%, Escuchar 45%, Vaciar bolsillos 15%, Discreción 40%, Descubrir 45%.
Armas: Bastón de la secta 35%, daño 1D8 (puede empalar) + bonificación al daño.
Espada corta 35%, daño 1D6+1 + bonificación al daño.
Espada (parada) 15%.
Cuchillo de combate 30%, daño 1D4+2 + bonificación al daño.
Cuchillo (parada) 15%.

LA EXPEDICIÓN CLIVE

Financiados por la Fundación Penhew, el doctor Henry Clive y su grupo están excavando en Gizeh. Los demás miembros principales de la expedición son Martin Winfield, Agatha Broadmoor, James Gardner y Johannes Sprech. El resto de la expedición lo componen los habituales capataces, excavadores, aguadores, guías, cocineros, etc. Todo el personal egipcio son miembros de la Hermandad, proporcionados por Omar Shakti; una tirada de Idea permite enterarse de este hecho, mencionado de pasada en el *Cairo Bulletin*.

Al acercarse al campamento los personajes podrán notar (con una tirada de Psicología o de Antropología) en el personal de la expedición el mismo aire silencioso y sombrío que en el de la plantación de Shakti (si han estado antes allí). El lugar de las excavaciones está impresionantemente bien guardado: sólo le faltan ametralladoras y campos de minas para alcanzar el nivel de la Gran Guerra. Winfield saluda a los investigadores e intenta evitar cualquier inspección; sólo si se les ocurre una buena excusa podrán hablar con alguien. Algunas 'buenas excusas' pueden ser una carta de presentación falsa de Edward Gavigan, una indisposición repentina por parte de alguno de los investigadores, la presencia de algún importante burócrata o policía, ya fuera británico o egipcio, etc. Si carecen de un buen motivo, no se permitirá que los investigadores circulen por el lugar curioseando o haciendo preguntas ociosas.

El robo de los restos

La verdad de tanto secreto y protección es que en una cámara secreta se encuentra un cofre que encerraba una colección de pergaminos describiendo la historia del reinado de la maléfica reina Nitocris y que indicaban además que sus restos se encuentran también en dicha cámara. Los pergaminos informan también de que es necesaria una vigilancia eterna para evitar que Nitocris resucite. Clive entregó los pergaminos auténticos a Omar Shakti y puso en su lugar otros (sin valor) de la 12ª dinastía para confundir.

Nyarlathotep pretende que Nitocris retorne a la vida y a tal efecto la Hermandad posee ya su collar y su corona; cuando consigan robar su cinturón, que se guarda en la mezquita de Ibn Tulun, tendrán en su poder todos los artefactos necesarios para resucitarla.

El sarcófago de la reina ha sido llevado a la gran cámara de Nyarlathotep, que se encuentra enterrada a gran profundidad bajo la esfinge. Como Gardner supone, en la tercera pirámide (N. del T.: la de Micerinos, en egipcio Menkaure) hay otro pasaje secreto que lleva hacia abajo y hacia el Este hasta conectar con una dédalo de túneles esculpidos en la roca. La entrada al pasaje secreto está a unos 30 m de la cámara oculta de la reina Nitocris; el sarcófago fue elevado y movido mediante magia.

El relato de Clive

Si consiguen quedarse algunas horas, los investigadores pueden ensamblar un relato consistente a base de preguntar a los miembros de la expedición. El grupo descubrió una cámara secreta en la tercera pirámide (la más pequeña), que contenía los restos sin momificar pero notablemente bien conservados de una reina egipcia hasta el momento desconocida. Ningún jeroglífico permitía identificarla, pero los magníficos objetos funerarios que la acompañaban convencieron a Clive de que se trataba de una de gran importancia. Se notificó a las autoridades egipcias y se hicieron preparativos para extraer el sarcófago y la momia, sacándose sólo de la cámara un cofre de oro finamente trabajo que contenía papiros. "Sin embargo", afirma fríamente el doctor Clive, "los pergaminos eran totalmente ilegibles al haber sido mal sellado el cofre al colocarse originalmente en la cámara funeraria."

Tres noches más tarde pudieron escucharse unos gritos terribles, procedentes del interior de la pirámide. Cuando los arqueólogos entraron, al cabo de unos 20 minutos, la momia, el sarcófago y los dos agentes de la policía egipcia que montaban guardia habían desaparecido sin dejar rastro. Los guardias no han aparecido y se supone que han muerto. Nadie se explica cómo pudieron los ladrones llevarse tan rápidamente un sarcófago de alabastro que pesa varias toneladas y que habría requerido de la expedición varios días de trabajos para moverlo. El polvo de los pasillos no mostraba más que las huellas, perfectamente identificables, de los miembros de la expedición y de las autoridades arqueológicas, sin que aparecieran por parte alguna señales de rodillos o de roces en puntos estratégicos de los pasadizos (donde hubiera sido necesario apuntalar los tornos que permitirían arrastrar el enorme peso). Todos expresan su desconcierto ante estos hechos y muestran su preocupación por el efecto negativo que puede tener en el por lo demás impecable trabajo de la expedición.

Todos afirman no haber oído hablar jamás de la Hermandad del Faraón Negro o de la secta de la Lengua Sangrienta. No saben nada de los trabajos emprendidos por la expedición Carlyle. Clive y los otros han oído hablar del Faraón Negro pero admiten no tener ningún conocimiento especial. Clive niega explícitamente que el sarcófago perteneciera a la reina Nitocris afirmando que existe la posibilidad pero que como científico tiene que probar sus conjeturas antes de anunciarlas. Clive, Winfield y Gardner afirman que la posible resurrección de Nitocris es textualmente "una paparruchada de la peor especie"; Sprech no se pronuncia sobre el tema y la Broadmoor apunta que es posible.

Si los investigadores conocen al doctor Kafour (ver más adelante), éste les confirmará que la resurrección mágica es posible. El nunca ha oído hablar del cinturón, el collar o la corona de Nitocris. Tanto la Broadmoor como Kafour saben que el mejor momento para intentar la resurrección de Nitocris es una noche de luna nueva, o la noche anterior a ella.

Kafour especula con la posibilidad de que si bien Nitocris resucitada puede ser un enemigo mortal, su auténtico significado puede ser que se están realizando esfuerzos hacia el retorno y la potenciación del Faraón Negro, es decir, una vasta activación de fuerzas que llevan mucho tiempo en reposo y de las que Nitocris no es sino un elemento, aunque muy poderoso.

Algunas opiniones particulares

Tanto Gardner como Agatha Broadmoor están vigilados a todas horas y raramente abandonan el lugar de las excavaciones, pero si se puede hablar con ellos en privado explican una historia bien diferente. Según uno y otra, la momia fue identificada como la de la reina Nitocris a partir de textos exhibidos por Clive antes de salir de Londres. Ambos creen que el sarcófago no fue sacado de la pirámide arrastrándolo: Agatha piensa que se utilizó a algún ser sobrenatural o, como ella dice, "algo antiguo e insondable." Gardner, que es más escéptico, opina que debe existir algún pasadizo secreto que lleva desde la cámara a algún otro lugar, quizá a alguna de las otras pirámides de la zona. La policía local se muestra más de acuerdo con esta teoría y llevan días intentando (sin éxito) descubrir el pasadizo.

Hasta el momento, ambos opinan tan solo que Clive ha sido discreto en demasía al no querer identificar la momia de buenas a primeras. Agatha sabe que la resurrección de Nitocris requiere su corona, su anillo y su cinturón: colocando estos tres objetos sobre la momia a la vez que se realiza el ritual apropiado, Nitocris regresará de entre los muertos.

De importancia para los investigadores es la opinión de Gardner de que el enigma de la Esfinge tiene que ver con un faraón sin nombre del antiguo Egipto, y que a su parecer es muy anterior al Faraón negro (está equivocado, por supuesto). Además, cree que bajo la Esfinge y más allá de ella existe o existió un laberinto subterráneo y quizás una ciudad entera. Esta es la razón por la que accedió a acompañar a la expedición Clive.

PERSONALIDADES

El doctor Henry Clive

De cabello gris y luciendo un pequeño bigote, aparenta una campechanía aristocrática aunque en realidad es el menor de los tres hijos de un maestro de escuela de Yorkshire que no nadaba en la abundancia ni mucho menos. Tiene 58 años, es un excelente arqueólogo y su apariencia afable esconde el hecho de que hace 35 años que pertenece a la secta y hace mucho tiempo que perdió la razón. No es un sacerdote de la secta a pesar de que puede realizar magia de gran poder, y fuera de El Cairo no se separa de su revólver.

DR. HENRY CLIVE, arqueólogo
y miembro de la Hermandad del Faraón Negro
FUE 10 CON 15 TAM 9 INT 16 POD 19
DES 12 APA 13 EDU 18 COR 0 PV 12
Habilidades: Antropología 70%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 95%, Arqueología 80%, Astronomía 55%, Regatear 35%, Crédito 65%, Mitos de Cthulhu 50%, Discusión 50%, Leer Egipcio demótico 45%, Egiptología 90%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 90%, Charlatanería 30%, Primeros auxilios 65%, Leer/Escribir/Hablar Francés 45%, Leer jeroglíficos 85%, Historia 40%, Derecho 50%, Buscar libros 65%, Lingüística 50%, Ciencias ocultas 40%, Elocuencia 20%, Psicología 20%, Descubrir 75%, Zoología 15%.
Armas: Bastón de la secta 35%, daño 1D8 (puede empalar).

Revólver .38 25%, daño 1D10.
Hechizos: Llamar a Azathoth, Llamar a Cthugha, Contactar con un Gul, Contactar con un Habitante de la arena, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con Yig, Encantar flauta, Explosión mental, Consunción, Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Convocar a un Servidor de los Otros Dioses.

Martin Winfield

Es alto, delgado y rubio, insufriblemente creído y malicioso. Todo investigador que no consiga una tirada de Psicología cuando hable con este individuo le odiará de inmediato; los que la consigan sabrán, también de inmediato, que se trata de un sádico. También es arqueólogo y miembro de la Hermandad. A sus 24 años, hijo segundo de una miembro del Parlamento británico, es un sectario de bajo nivel en la rama británica de la Hermandad. Le encanta inflingir dolor y disfruta sobremanera extrayendo información de las víctimas. Siempre lleva en la mano una fusta y no se separa de su revólver cuando está fuera de El Cairo. Cree que los métodos de Clive son indebidamente conservadores e inhibidos aunque tiene un considerable respeto por sus poderes mágicos.

MARTIN WINFIELD, arqueólogo, sádico y miembro de la Hermandad

FUE 13	CON 12	TAM 13	INT 15	POD 12
DES 15	APA 14	EDU 16	COR 0	PV 13

Habilidades: Leer/Escribir/Hablar Árabe 70%, Arqueología 40%, Regatear 30%, Crédito 50%, Mitos de Cthulhu 40%, Discusión 50%, Conducir automóvil 80%, Egiptología 55%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 80%, Charlatanería 70%, Leer/Escribir/Hablar Francés 65%, Leer jeroglíficos 30%, Ciencias ocultas 10%, Elocuencia 50%, Equitación 45%.
Armas: Fusta 80%, daño 1D2+1D4 por cada 5 minutos de aplicación a una víctima inmovilizada.
Bastón de la secta 60%, daño 1D8 (puede empalar).
Escopeta calibre 20 55%, daño 2D6/1D6/1D3 según distancia.
Revólver .38 45%, daño 1D10.
Hechizos: Contactar con un Gul, Dominar, Garra de Nyogtha, Encantar silbato, Convocar a un Byakhee.

Agatha Broadmoor

Es una mujer de edad (67 años) y a veces chochea un poco; no tiene conocimiento alguno de los Mitos ni de la Hermandad. Se le paga para que acompañe a la expedición puesto que es una médium capaz de ponerse en contacto con los espíritus de los muertos mediante un trance. Su auténtico motivo para participar en la expedición es exorcizar el maléfico espíritu de Nitocris; con la desaparición de la momia está convencida de que la reina puede ser resucitada. Sus trances duran 1D3 horas y en ellos consume 5 puntos de magia por hora. Una de sus sesiones (ella las llama 'sentadas') tiene una probabilidad del 75% de pronosticar acontecimientos futuros con exactitud (pero de forma vaga) y la misma de entrar en contacto con el alma de una persona fallecida en particular. Cuando sale del trance no se acuerda de lo que se le ha preguntado, por lo cual le es muy útil a la Hermandad. Se toma muy en serio su trabajo y sólo realiza una sesión con motivos.

AGATHA BROADMOOR, médium

FUE 4	CON 8	TAM 9	INT 13	POD 16
DES 9	APA 9	EDU 12	COR 35	PV 9

Habilidades: Leer/Escribir/Hablar Árabe 25%, Arqueología 10%, Astronomía 40%, Crédito 45%, Egiptología 35%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 70%, Leer/Escribir/Hablar Francés 20%, Leer jeroglíficos 5%, Ciencias ocultas 25%, Espiritismo * 75%.
* Habilidad sólo para este PNJ.
Armas: ninguna.

Dominar

Requiere 1 punto de magia y 1 de COR, siendo el efecto instantáneo. Se tira resistencia del POD de la víctima contra el del realizador del hechizo (POD, no puntos de magia), y si este último gana la tirada, la víctima debe obedecerle durante el siguiente asalto. Este hechizo sólo afecta a una víctima a la vez, y tiene un alcance máximo de 10 m. El hechizo puede realizarse todas las veces que se desee, permitiendo un control ininterrumpido durante algunos minutos. Cada repetición requiere una nueva tirada de resistencia y la pérdida de 1 punto de magia y otro de COR. Las repeticiones sólo tardan un instante en realizarse, y las órdenes pueden darse en el mismo asalto. Sin embargo, sólo se puede realizar un hechizo de estos por asalto.

Las órdenes deben ser inteligibles para la víctima, y no deben violar su naturaleza básica (por ejemplo, la orden de suicidarse o de matar a un amigo no funcionarán) o se romperá el hechizo, con lo cual se deberá repetir si se desea mantener el control.

James Gardner

Más bajito y robusto que Winfield, es un buen arqueólogo, muy influenciado por los trabajo de Carl Jung (N. del T.: uno de los padres de la psicología moderna). Gardner ha escrito tres libros de egiptología, ninguno de los cuales estaba muy bien escrito ni fue muy bien acogido por la crítica especializada, pero una de sus teorías favoritas, que afirma que bajo la Esfinge de Gizeh hay un laberinto subterráneo es esencialmente correcta. Desde el robo de la momia lleva una automática del .32 por si acaso. No es miembro de la Hermandad aunque ha tenido algún atisbo de la tremenda amenaza de los Mitos a través de sus investigaciones sobre los sueños y sus otros estudios arcanos sobre el inconsciente colectivo de la raza humana. Clive añadió a Gardner a la expedición por deseo expreso de Nyarlathotep pero desde entonces el dios no se ha dignado explicar para qué le necesita.

De los miembros de la expedición, Gardner es quizá el más adecuado para utilizar como aliado de los investigadores. Sin embargo, si pudiera salir de Egipto y de la expedición probablemente volvería a Inglaterra.

JAMES GARDNER, arqueólogo

FUE 12	CON 13	TAM 12	INT 15	POD 7
DES 10	APA 11	EDU 16	COR 40	PV 13

Habilidades: Antropología 70%, Leer/Escribir/Hablar

Árabe 45%, Leer/Escribir/Hablar Asirio 5%, Arqueología 35%, Regatear 25%, Crédito 30%, Mitos de Cthulhu 5%, Discusión 35%, Egiptología 40%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 90%, Leer jeroglíficos 15%, Historia 35%, Buscar libros 60%, Lingüística 5%, Ciencias ocultas 10%, Elocuencia 25%, Psicología 20%.
Armas: Revólver .32 25%, daño 1D8.

Johannes Sprech

El cuarto arqueólogo del grupo, Sprech posee la formidable habilidad de leer los jeroglíficos egipcios a gran velocidad, además de ser excepcionalmente bueno con todo tipo de códigos y mensajes cifrados, talento que el ejército alemán utilizó con singular acierto durante la Gran Guerra. Sprech es un ocultista con una buena reputación, y siempre está en busca de artefactos mágicos que puedan rescatar a su amada Alemania de la agonía que sufre en estos momentos, devolviéndole su merecido lugar en el trono de las naciones (sic). Sus estudios ocultos le señalan que pronto aparecerá un caudillo *aus der volk* (N. del T.: surgido del pueblo) pero no está seguro de gran cosa más. Como quiera que los sicarios de Nyarlathotep tienen planes que incluyen al partido nazi, intentarán mantener a Sprech con vida si es posible.

JOHANNES SPRECH,
arqueólogo, místico y nacionalista alemán

FUE 13	CON 16	TAM 12	INT 16	POD 17
DES 16	APA 10	EDU 13	COR 50	PV 14

Habilidades: Leer/Escribir/Hablar Árabe 70%, Arqueología 60%, Astronomía 20%, Regatear 30%, Criptología * 50%, Crédito 25%, Mitos de Cthulhu 10%, Discusión 50%, Conducir automóvil 40%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 55%, Leer/Escribir/Hablar Francés 35%, Leer/Escribir/Hablar Alemán 85%, Leer jeroglíficos 95%, Ocultarse 60%, Historia 20%, Saltar 40%, Lingüística 45%, Escuchar 30%, Ciencias ocultas 70%, Elocuencia 40%, Vaciar bolsillos 15%, Pilotar avión 20%, Psicología 15%, Equitación 25%, Discreción 50%, Descubrir 50%, Nadar 50%, Lanzar 45%, Seguir rastros 10%.
* Habilidad sólo para este PNJ.
Armas: Automática de 9mm 65%, daño 1D10.
Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.
Patada 45%, daño 1D6+1D4.
Cuchillo de combate 45%, daño 1D4+2+1D4.
Cuchillo (parada) 35%.
Porra 35%, daño 1D6+1D4.
Porra (parada) 40%.
NOTA: Sprech lleva siempre una Luger con cartuchera y un cuchillo con su funda atado a su pierna derecha con unas correas.

SEIS GUARDIAS DE LA SECTA

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FUE	12	9	10	11	13	11
CON	10	11	10	9	7	9
TAM	13	13	11	12	13	10
INT	13	13	13	10	12	11
POD	8	10	11	4	7	7
DES	13	13	12	12	10	10
APA	8	6	9	7	8	9
EDU	1	2	5	2	0	0
PV	12	12	11	10	10	10
BD	1D4	0	0	0	1D4	0

Habilidades: Hablar Árabe 55%, Mitos de Cthulhu 35%, Hablar Inglés 10%, Ocultarse 75%, Escuchar 55%, Vaciar bolsillos 45%, Discreción 60%, Descubrir 45%.
Armas: Bastón de la secta 55%, daño 1D8 (puede empalar) + BD.
Espada corta 35%, daño 1D6+1 + BD.
Espada (parada) 15%.
Cuchillo de combate 30%, daño 1D4+2 + BD.
Cuchillo (parada) 15%.
Garrote de estrangular 20%, 1D3 puntos de daño por asfixia por asalto y tirada de resistencia de FUE contra FUE para soltarse.

BESART, WASSIF Y KAFOUR

Tres hombres poseen información vital para los investigadores. Para hacerles hablar, éstos deberán ser ingeniosos, persistentes y hasta quizá imprudentemente honrados.

WARREN BESART

Los investigadores pueden encontrar al antiguo agente de Roger Carlyle preguntando en la embajada de Francia o en la comisaría central de policía, que se encuentra junto a los jardines Ezbekia (N. del T.: y que, para los que vayan de viaje a Egipto, en la vida real no existe). En uno y otro caso se informa de que reside en una tienda que tiene la puerta roja y que se encuentra en la calle de los Escorpiones, en Darb el Ahmar (en castellano, 'el callejón rojo'), un bazar que forma parte del casco antiguo y que sigue aproximadamente la dirección de la sharia Muezzdin Allah. Los investigadores deberán explicar por qué buscan a Besart y el guardián decidirá si la explicación es lo suficientemente razonable como para que se les facilite la dirección, pudiendo hacer falta algún soborno o el uso de alguna habilidad (Elocuencia, etc.).

La única puerta roja de la calle de los Escorpiones da a una tienda de ropa, propiedad de un tal Abú Udhreh quien niega que Besart viva allí. Este se oculta en una habitación trasera y tiene un acuerdo con Abú para que niegue su presencia. Sin embargo, una tirada de Psicología permite discernir que Abú miente e incluso puede ser (N. del T.: con un acierto crítico, por ejemplo) que se le escape una mirada en dirección a una cortina de la parte de atrás, que oculta una arcada tras la cual un pasillo conduce a la minúscula habitación de Besart.

Los investigadores pueden vigilar la tienda o bien abrirse paso hacia la parte posterior puesto que Abú no se resistirá a un grupo de extranjeros con aire decidido, ni es que le preocupe mucho lo que le pase a Besart. Si optan por lo primero, entre las 6 y las 8 de la tarde podrán verle salir furtivamente a comer algo. Viste una chilaba con la capucha tapándole la cara, pero una tirada de Antropología o de Descubrir permite ver que sus zapatos son europeos, que es demasiado alto para ser egipcio, que su chilaba es diferente a la de Abú y que su paso es diferente al de los demás transeúntes. Al acercarse y poderle ver la cara se verá que es pálida y demacrada, con una incipiente barba rubia.

Besart pasa el tiempo fumando hachís para intentar olvidar las terribles visiones que experimentó mientras trabajaba para Carlyle y a causa de las cuales está funcionalmente desequilibrado. Sólo la intimidación consigue

hacerle hablar puesto que de lo contrario echa a correr. Cuando se le coge empieza a gemir, pero tiene miedo de gritar y hacer una escena por lo cual deja que los investigadores le lleven a su infecta habitación.

El lugar es minúsculo, con una cama que pide a gritos sábanas limpias, dos cojines que han visto tiempos mejores y una mesita baja que es pasto de la carcoma. El guardián debería dejar flotando la duda de si Besart es sincero, si su relato es una mentira que cubre acontecimientos aún más siniestros o bien la fantasía de un adicto a las drogas. A Besart se le puede sobornar con hachís u otras drogas.

El relato de Besart

Cuando Besart empieza a explicar su historia, su Inglés alterna de preciso a incomprensible, pasándose a veces al Francés o al Árabe coloquial. Otras vez hace una pausa para encender una pipa de la que emana un olor acre; una tirada de Botánica o de Farmacología permiten identificar el contenido como una calidad muy baja de hachís. De vez en cuando olvida por completo de qué estaba hablando. Hacia el final del relato empieza a sudar a chorros pero su voz suena extrañamente desprovista de emoción, como si su alma hubiera abandonado su cuerpo hace tiempo.

Un abogado contrató a Besart como agente de compras de Carlyle, que le fue presentado como un multimillonario americano. Siguiendo instrucciones enviadas por escrito por Carlyle, Besart adquirió ciertos artefactos a Faraz Najir, sacándolos ilegalmente de Egipto para enviarlos a Sir Aubrey Penhew en Londres. El sabía que los artefactos eran antiguos pero ignoraba su poder o su significado.

Cuando la expedición Carlyle llegó a Egipto, Besart se encargó de conseguir el equipo y los permisos necesarios. Su objetivo principal estaba en Dhashur, a unos 34 Km de El Cairo, Nilo arriba, en la zona de la Pirámide Torcida.

Un día, ya en Dhashur, Jack Brady fue a ver a Besart y le dijo que Carlyle, Hypatia Masters, Sir Aubrey y el doctor Huston habían entrado en la Pirámide Torcida y habían desaparecido. Brady estaba muy excitado y sospechaba algo raro porque los trabajadores habían huido del lugar, quedando los trabajos interrumpidos.

"A la mañana siguiente volvieron a aparecer Carlyle y los demás. Estaban muy excitados a causa de algún hallazgo de tremenda importancia, pero no hicieron ningún comentario ni pusieron nada por escrito porque Sir Aubrey era muy estricto con el secreto de las excavaciones. Todos ellos parecían haber cambiado de alguna forma inexplicable, y no a mejor, por lo que no me atreví a hacer más preguntas."

"Esa noche, una anciana egipcia vino a verme y me dijo que su hijo, que era uno de los trabajadores que huyeron, lo había hecho porque Carlyle y los demás habían entablado relación con un ser antiguo y maléfico, el Mensajero del Viento Negro. Dijo poder reconocer que las almas de todos los europeos excepto yo mismo y Jack Brady estaban perdidas pero que si quería pruebas fuera a la Pirámide Derruida en Meidum la noche antes de la luna nueva. Y yo ... ¡Dios me ayude! ¡Yo fui!"

"Me llevé uno de los camiones, aparentando que iba a El Cairo de juerga pero en cambio me dirigí a Meidum, que está a 35 Km al Sur y me escondí donde ella me dijo. Allí, a medianoche, pude ver a Carlyle y a los otros entregándose a obscenos rituales junto a un centenar de otros desequilibrados. El desierto pareció cobrar vida, arrastrándose y ondulando hacia las ruinas de la pirámide. Horrorizado, ¡pude ver como las propias piedras se convertían en un ser esquelético de ojos saltones!"

Extrañas criaturas empezaron a salir de la arena y a coger por el cuello a los bailarines, desgarrándoselo, hasta que sólo quedaron en pie los europeos y otro celebrante, revestido de un manto."

"Algo más surgió de la arena, del tamaño de un elefante pero con cinco cabezas peludas. De repente, me di cuenta de lo que era, ¡pero no podía dar crédito a mis ojos! Lo vi alzarse y de un solo bocado devorar a la vez los cuerpos destrozados y a sus horrendos asesinos, con lo que sólo quedaron vivas cinco personas entre el hedor de la arena cubierta de sangre."

"Me desmayé. Al recuperarme empecé a vagar por el desierto, donde me aguardaban nuevos horrores. Tras ascender tropezando por una loma poco antes del amanecer vi más allá ¡centenares de esfinges negras alineadas ordenadamente, esperando la hora de la locura en que se alzarán para devorar el mundo! Me volví a desmayar y esta vez abandoné el mundo durante varios meses."

"Un hombre me encontró y durante dos años él y su madre me cuidaron hasta que pude volver a El Cairo. ¡Pero entonces empecé a soñar! Ahora sólo el hachís o el opio (si encuentro) pueden ayudarme. Ahora vuelvo a estar bajo de reservas y mi vida es intolerable sin la droga. Caballeros, ¿querrán Vds. ayudarme? Sólo las drogas fuertes me mantienen apartado de la locura. ¡Todo está perdido señores, todo está perdido! No hay esperanza para ninguno de nosotros. Ellos aguardan por todas partes. ¿Nadie quiere probar un poco?"

Tanto si los investigadores acceden en proporcionarle dinero para comprar más droga como si no, les dirá que la mujer que le habló acerca de la ceremonia nocturna se llama Nyiti y su hijo, Umba. Ambos viven el El Wasta, un pueblo del Nilo al Sur de Meidum, al que se llega fácilmente en tren, coche o vapor.

Lo que Besart vio en el desierto

El clímax del ritual orgiástico del desierto fue la aparición de la Esfinge Negra, un ser terrible y de gran poder, y un encuentro al que es dudoso que sobrevivieran los investigadores. Sin embargo, el recuerdo final de Besart de los centenares de esfinges esperando para atacar es de otro tipo. La forma de la Esfienge de Gizeh se parece mucho a la de los *yardangs*, unas formaciones de tierra moldeadas por el viento y comunes a muchos desiertos, que a veces pueden encontrarse en extraños y sugestivos grupos, como grandes bestias agazapadas. Un investigador que haya enloquecido o que haya sufrido un impacto emocional puede ir a parar a un terreno de estos, para terror del personaje y diversión del guardián.

WARREN BESART, adicto al hachís y medio loco

FUE 3	CON 3	TAM 13	INT 13	POD 10
DES 7	APA 6	EDU 15	COR 3	PV 10

Habilidades: Contabilidad 45%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 55%, Arqueología egipcia 70%, Regatear 55%, Mitos de Cthulhu 35%, Conducir automóvil 30%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 65%, Leer/Escribir/Hablar Francés

75%, Evaluar hachís * 65%, Derecho 30%, Lingüística 50%, Psicología 30%.
* Habilidad sólo para este PNJ.
Armas: Revólver .32 35%, daño 1D8.
Patada 25%, daño 1D6-1D4.
NOTA: Besart hace tiempo que malvendió sus dos armas de fuego para comprar droga; además, su penoso estado físico penaliza su habilidad para dar patadas.

NIGEL WASSIF

El *Cairo Bulletin* es un semanario en Inglés, propiedad del periodista anglófilo Nigel Wassif. Su redacción se encuentra enfrente del hotel en que se alojan los investigadores y en sus números atrasados puede hallarse lo más importante acerca de la expedición Carlyle en su etapa egipcia. Wassif tiene entre 40 y 45 años, está bien alimentado, tiene el cabello liso y un fino bigotillo. Su ropa es de excelente corte y de modelo algo conservador. Va siempre impecable y está siempre al tanto de las implicaciones sociales de una situación; sin embargo, él es algo denso y poco perceptivo, y su diario profundiza poco en los temas de actualidad, cubriendo impecablemente, eso sí, los bailes de debutantes y las fiestas de disfraces.

La utilidad de Wassif es muy parecida a la de Mickey Mahoney en el capítulo de Londres, pero si bien Mickey es cínico y osado, sin tratar de disimular sus humildes orígenes, Nigel se esfuerza por llenar de exquisitez las páginas de su diario, aunque jamás censura la columna de 'acontecimientos' (básicamente chismorreo). Es hijo ilegítimo de una noble egipcia que murió cuando él nació y cree que su padre era un noble inglés del más rancio abolengo, e incluso de sangre real aunque nunca ha dispuesto de datos concretos. Muchos de sus conciudadanos influyentes le creen, la mayoría como consecuencia de que él lo cree profundamente.

Nigel Wassif hace mucho tiempo que tiene acceso a los más altos niveles de la aristocracia y el gobierno egipcios donde su excelente dominio del Francés y el Inglés, unidos a sus impecables modales y discreción, le han abierto las puertas de todos los círculos sociales extranjeros en El Cairo. Sólo hay un funcionario británico en todo Egipto que sepa que Nigel es un agente secreto del rey Jorge V. Si los investigadores se presentan en el *Bulletin* de forma inteligente y educada, Wassif puede mencionarles en uno de sus despachos de rutina a Londres. Si se comportan ruda o incivilmente no lo hará, con lo que una alianza con los investigadores, potencialmente interesante para éstos, no llegará a forjarse.

Información obtenida en el Cairo Bulletin

Todas las informaciones del *Bulletin* pueden obtenerse eventualmente en otros diarios respetables de El Cairo (N. del T.: pero invirtiendo más tiempo y tiradas de Buscar libros, etc.)

Lo mejor que hay en los archivos es una foto en la que aparecen sir Aubrey, Roger Carlyle, Hypatia Masters y el doctor Robert Huston saliendo de una cena en su honor en el Turf Club dos días después de su llegada a El Cairo. Carlyle es moreno y apuesto; Huston tiene el pelo gris y es regordete, con un cierta sonrisa de preocupación; sir Aubrey tiene el pelo blanco y es alto y distinguido; Hypatia Masters es morena y luce un vestido muy bonito. Detrás sale un hombre robusto y con barba cerrada, que lleva un smoking ceñido, y que podría ser Jack Brady, pero como quiera que se trata de un mero empleado no se le identifica en el artículo.

Los datos de las columnas de sociedad y de noticias del diario permiten hilvanar la historia: la expedición llegó a El Cairo en Mayo de 1919 con el objetivo de excavar buscando información acerca de la tercera dinastía de Egipto, un período sobre el que no se dispone de demasiadas informaciones. Tras investigar cerca de Gizeh, los trabajos se trasladaron primero a Saqqara y luego a Dhashur. Como quiera que los lugares donde se excavaba tenían poco que ver con los hallazgos conocidos de la tercera dinastía, empezaron a circular rumores acerca de supuestos propósitos secretos de la expedición, mencionándose varias veces al Faraón Negro. Más tarde, otros rumores mantuvieron persistentemente que la expedición había realizado un hallazgo sorprendente.

En Julio de 1919 los miembros de la expedición embarcaron de repente con dirección a Mombasa, ostensiblemente de vacaciones, y de hecho antes de la salida se informó varias veces de que Roger Carlyle estaba enfermo. Como portavoz del grupo, sir Aubrey informó de que el calor del verano era demasiado fuerte para Roger y que además, la crecida estacional del Nilo cubriría un lugar de excavaciones importante durante varios meses, por lo que habían decidido descansar en Kenia. Algunas fotos muestran a Hypatia Masters con su cámara (Pie de foto: 'La señorita Masters se prepara para un safari fotográfico') pero una tirada de Descubrir a la mitad de la probabilidad normal permite ver que en una de las fotos sale parte de una hoja de calendario, que se encuentra en el mes de Mayo. La foto fue tomada por Wassif en Mayo, a la llegada de la expedición, pero la utilizó en Julio para cubrir la noticia del safari. Si se le enseña a Nigel, admitirá el hecho, que es bastante normal en prensa. La señorita Masters también cayó enferma en Junio y no se había recuperado cuando el grupo salió hacia Kenia. Wassif recuerda que la expedición Carlyle era desagradablemente terca en no permitir que nadie visitara sus excavaciones, ni siquiera la prensa.

También recuerda que los miembros principales de la expedición cenaron varias veces con Omar Shakti, un rico plantador de algodón a quien Wassif encuentra repelente y cuya reputación privada es más bien oscura. Wassif no comentará el tema a ningún extranjero pero sabe que Shakti está conectado con la Hermandad del Faraón Negro, una organización a la que teme y de la que opina que es una gran desgracia para su país. Si los investigadores demuestran ser de fiar, puede que acceda a compartir con ellos este secreto.

Actualmente se encuentra en Egipto otra expedición perteneciente a la Fundación Penhew. El grupo de Clive está excavando en Gizeh y recientemente desenterraron la momia de una mujer desconocida, hallada en una cámara secreta de la pirámide pequeña. Diversas autoridades han especulado con que pueda tratarse de la reina Nitocris, una figura misteriosa de la sexta dinastía. Antes de que pudieran realizarse ensayos o desenvolver a la momia, el sarcófago y su contenido se esfumaron ante la perplejidad de todos los implicados. La policía ha realizado esfuerzos considerables pero hasta el momento con ningún éxito. El lugar estaba bien guardado y sólo existía una salida de la cámara secreta.

Wassif puede ayudar a un grupo de investigadores respetables de diversas maneras. Les puede encontrar un

guía de fiar. Él o el guía pueden encontrar a Besart o a Najir. Wassif pagará unas cuantas piastras por cada noticia que los investigadores le proporciones (que no serán suficientes ni para comer) pero rehusará publicar nada que pueda levantar controversias. Si se le consulta acerca de bibliotecas en las que se puedan realizar investigaciones bibliográficas, etc., les dirigirá al Museo Egipcio, con una carta de recomendación para un amigo suyo que trabaja allí, el doctor Alí Kafour, quien puede también ayudarles con la burocracia local (permisos, etc.) o incluso suavizar algún pequeño problema con la policía.

NIGEL WASSIF, propietario del *Cairo Bulletin* y agente del rey de Inglaterra

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

Habilidades: Contabilidad 20%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 70%, Arqueología 5%, Regatear 50%, Crédito 95%, Discusión 10%, Conducir automóvil 30%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 80%, Leer/Escribir/Hablar Francés 65%, Historia 20%, Derecho 15%, Buscar libros 35%, Elocuencia 20%, Polo * 40%, Psicología 25%, Equitación 50%, Descubrir 35%, Tenis * 35%.
* Habilidades sólo para este PNJ.
Armas: Mazo de jugar al polo 40%, daño 1D6.

EL DOCTOR ALÍ KAFOUR

Incluso si los investigadores ignoran el *Bulletin*, el Museo Egipcio es la fuente de información más segura y sistemática de Egipto sobre los Mitos. Puede que se encuentren con el doctor Kafour por casualidad o que el guardián les obligue a recorrer un lento laberinto burocrático pero en uno y otro caso pueden llegar a él. El museo, un tremendo almacén de antigüedades egipcias, no está lejos del Nilo y del Gran Puente. Punto de referencia obligado en la ciudad, este antiguo palacio alberga bajo su gran cúpula ocre una colección en continuo crecimiento de todo tipo de objetos preciosos del pasado de Egipto. Está abierto a los visitantes de las 9 a las 16'30h.

El doctor Kafour es un hombre bajito y delgado, inteligente y despierto, que nunca ha perdido su afición por lo oculto. Tiene 63 años pero cuando la conversación toca un tema interesante para él, casi pega saltos de impaciencia. Es amable y muy ágil para su edad. Puede ser capaz de ayudar enormemente a los investigadores a protegerse de ciertos hechizos y criaturas de los Mitos: tiene conocimientos de magia ritual egipcia aunque no quiere que nadie lo sepa.

El museo posee una enorme colección de material egipcio relacionado con las Ciencias ocultas, la mayoría contenido en pergaminos cubiertos de jeroglíficos. También hay un ejemplar completo del *Al Azif* (el *Necronomicón*) en su edición Árabe original, escrita por Abd al Azrad. El doctor Kafour, que es el experto residente en temas ocultos, tiene a su cargo la parte del museo en que se guardan todos estos materiales; si los investigadores inquieren acerca de la expedición Carlyle o del Faraón Negro, despertarán su curiosidad. Sin embargo, si ocultan sus intenciones con temas irrelevantes les echará de inmediato: es un hombre muy ocupado.

Lo más importante de la colección de objetos relacionados con el ocultismo se halla en varias bóvedas subterráneas adyacentes entre sí y protegidas de filtraciones del Nilo por paredes de acero de FUE 100, con puertas de FUE 130, cerradas mediante cerraduras de combinación diseñadas y construidas en Munich. El doctor Kafour conoce las combinaciones, al igual que el fabricante de las cerraduras, la prestigiosa firma 'Munchen Geldschrankenwerk', que las guarda por escrito en sus seguras oficinas muniquesas; hay un tercer juego de combinaciones en un sobre cerrado que se guarda en la caja fuerte (FUE 50) del despacho del Director de Antigüedades, situado en el segundo piso del edificio. Además, y sin que nadie lo sepa, Kafour ha realizado un hechizo de magia ritual egipcia, que funciona como una protección de FUE 16 para toda la colección. Ver más adelante la descripción del hechizo Sello de Isis.

Incluso si Kafour coopera y concede permiso a los investigadores para examinar la sección de ocultismo, éstos deberán ser capaces de Leer jeroglíficos de varias dinastías, así como Egipcio demótico, Árabe, Griego, Latín, Arameo y Hebreo. Si los investigadores consiguen intrigarle, el doctor Kafour les ayudará personalmente.

Información del doctor Kafour

LA EXPEDICIÓN CARLYLE: el doctor Kafour cree que la expedición descubrió algún secreto relativo al FARAÓN Negro y que tal descubrimiento les llevó de alguna manera a ser asesinados en Kenia. Sir Aubrey Penhew hacía mucho tiempo que estudiaba al FARAÓN Negro y Kafour había discutido con él dicho tema, intercambiando ambos información acerca de tan sutil presencia.

En su última visita sir Aubrey no acudió a visitar a Kafour y cuando éste fue al lugar de las excavaciones, sir Aubrey le rechazó rudamente. Kafour recuerda vivamente algunos cambios muy aparentes en sir Aubrey: parecía físicamente más joven y emocionalmente era retraído, distante y curiosamente cruel.

EL FARAÓN NEGRO EN LA HISTORIA: hacia el final de la tercera dinastía llegó a Egipto un hombre llamado Nefren-Ka, un poderoso hechicero que podía inflingir la locura y la muerte a sus enemigos con un simple gesto. Cuenta la leyenda que procedía de una antigua ciudad en los desiertos de Arabia cuyo nombre era Irem, la Ciudad de los Pilares, que se menciona en el *Al Azif*. Todos los que sabían acerca de ella la temían.

Nefren-Ka revivió el culto de un dios antiguo y maléfico llamado el Faraón Negro. Pronto Nefren-Ka y dicho dios fueron intercambiables en las mentes de la gente y el hechicero fue conocido como el Faraón Negro hasta el punto en que nadie podía distinguir los hechos y leyendas de uno y otro.

Durante muchos años, el Faraón Negro luchó contra los sucesores de Zoser, de la tercera dinastía, por el control del país y tan grande era el poder de aquél que no queda recuerdo alguno de éstos. Durante algún tiempo, Nefren-Ka reinó sobre el Nilo y sus pueblos hasta que Sneferu fundó la cuarta dinastía y con la ayuda de la diosa Isis consiguió vencer la magia maléfica de Nefren-Ka, matándole.

Sin embargo, y por extraño que parezca, se construyó una pirámide para albergar el cuerpo del hechicero (Kafour especula con que esto pudo realizarse para aislar a Egipto de la todavía potente magia albergada en el cadáver) pero esta estructura se derrumbó cuando Sneferu estaba construyendo una segunda. La Pirámide Derruida está en

Meidun y la segunda es la Pirámide Torcida de Dhashur. Los papiros afirman que el cuerpo de Nefren-Ka fue sacado de Meidun y enterrado en Dhashur pero las excavaciones allí realizadas no han descubierto ni rastro. En Dhashur hay otra pirámide, la Pirámide Roja, que también se atribuye a Sneferu y que se dice que guarda a Dhashur para evitar que Nefren-Ka regrese de entre los muertos.

Después de su triunfo, Sneferu ordenó que toda referencia al Faraón Negro fuera borrada pero los adoradores de éste permanecían, aguardando el retorno de su amo. Al cabo de unos años, éstos fueron expulsados de Egipto hacia el Sur, a los horrendos pantanos que hay más allá del Sudán.

En la sexta dinastía, se dice que la cruel reina Nitocris estaba aliada con un nuevo culto al Faraón Negro, aunque no hay pruebas objetivas, si bien el doctor Kafour cree que es cierto. De paso, el doctor menciona que al Faraón Negro se le llama a veces Nyarlathotep.

LEYENDAS DEL FARAÓN NEGRO:

- Algunos dicen que pertenecía a un panteón de dioses abominables más antiguos que los de Egipto, enteramente inhumanos y dedicados al caos y la locura.
- Se dice que Nefren-Ka poseía una tremenda bestia, de la que la Esfinge de Gizeh es una representación pequeña e inexacta.
- La voz de Nefren-Ka al parecer podía recorrer el país mediante un viento negro que podía destruir las cosas, a voluntad del mago.
- Una profecía implica que el Faraón Negro retornará 'dedos y pies después del Gran Hombre Bueno', una referencia que podría querer decir 20 siglos después de Jesucristo, iniciándose a continuación una era destinada a acabar con el dominio del hombre sobre la Tierra, trayendo la verdad y la libertad a los seguidores del Faraón.
- También se dice que adoradores humanoides pero inhumanos del Faraón Negro acechan bajo tierra en los desiertos, atacando a veces a los que transitan por allí.
- La gran Esfinge de Gizeh se afirma que interpretaba un papel inusual en los tremendos ritos realizados por Nitocris.

LO QUE CREE EL DOCTOR KAFOUR: mantiene que el Faraón Negro y Nefren-Ka existieron, al igual que los dioses a cuyo panteón pertenece el primero; según él, se les llama Otros Dioses y les dirige el Sultán demoníaco, Azathoth. El doctor Kafour ha visto en el desierto a servidores de estos dioses y sabe que en el Egipto actual existe la Hermandad del Faraón Negro aunque ignora su organización, dirigentes o actividades. También sospecha que el culto al Faraón Negro se está extendiendo a otros lugares de África: por ejemplo, ha oído hablar de una secta en Kenia (que es una colonia británica) llamada la Lengua Sangrienta, que adora a un dios monstruoso que no es sino otro aspecto del Faraón Negro.

LA REINA NITOCRIS: la momia sin identificar recientemente robada a la expedición Clive en Gizeh sin duda pertenecía a la bella y malvada reina, que fue enterrada viva aunque no se había hallado rastro alguno hasta que la expedición Clive encontró la cámara secreta en la pirámide pequeña. No sabe cómo o por qué fue robada pero cree que el robo puede estar relacionado con la profecía del retorno del FARAÓN Negro.

LA FUNDACIÓN PENHEW: aunque siempre ha respetado a sir Aubrey y a su director Edward Gavigan, y le han parecido correctos los esfuerzos de la Fundación Penhew, desde la muerte de sir Aubrey ésta ha financiado 10 expediciones a Egipto con un balance de unas 20 muertes, numerosas desapariciones, varios suicidios y al menos un caso certificado de locura. La mayoría han seguido el mismo esquema de secretismo absurdo, excavaciones erráticas y extraños incidentes establecido en su momento por la expedición Carlyle.

AL AZIF: el *Necronomicón* que se halla en el Museo Egipcio contiene la mayoría de las informaciones acerca del Faraón Negro que conoce Kafour pero también contiene mucho más, y su lectura es altamente peligrosa para la vida y para la salud mental. No será fácil que Kafour deje libremente a cualquiera que lo examine.

DR. ALÍ KAFOUR,
cuidador de materiales ocultistas y mago

FUE 7	CON 14	TAM 12	INT 18	POD 16
DES 13	APA 15	EDU 18	COR 70	PV 13

LOS TRES HECHIZOS DEL DOCTOR KAFOUR

CÁNTICO DE THOTH

Requiere 30 minutos de tiempo, algunos puntos de magia y 1D4 de COR. Por cada punto de magia utilizado, el realizador añade dos puntos porcentuales a su probabilidad de obtener un conocimiento, aprender un hechizo, traducir un pasaje de un libro, descubrir el significado de un símbolo, etc. Si la probabilidad inicial es del 0%, el hechizo no actúa. Así, para traducir un jeroglífico egipcio en particular, hará falta que el aspirante a traductor tenga al menos un 1% en Leer/Escribir jeroglíficos egipcios.

SELLO DE ISIS

Requiere una hora de ritual, 1 punto de COR, y el gasto de puntos de magia. Los efectos del hechizo duran indefinidamente, hasta que se realice otro sello más poderoso sobre el mismo lugar, o todos los objetos que guardaba sean retirados. El sello protege un área cúbica de unos 15 m de lado, usualmente una tumba o el escondrijo de un tesoro. Todo hechizo realizado sobre cualquier objeto del tesoro debe vencer los puntos de magia del sello en una tirada de resistencia, tanto si el hechizo es informativo como si es agresivo. El sello no proporciona resistencia física alguna, ni puede realizarse sobre personas, sino sólo sobre objetos inanimados.

VOZ DE RA

Requiere 5 puntos de magia y 1 de COR. El ritual tarda dos horas en completarse y durante él hay que quemar toda una variedad de componentes herbales. Durante 24 horas, el hechizo confiere 1D10 puntos de APA al brujo, y aumenta en 20 puntos porcentuales su habilidad en Regatear, Crédito, Discusión, Elocuencia, Charlatanería y Psicología.

Habilidades: Antropología 60%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 90%, Arqueología 95%, Astronomía 75%, Regatear 65%, Crédito 95%, Mitos de Cthulhu 20%, Discusión 50%, Conducir automóvil 30%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 85%, Leer Egipcio demótico 65%, Leer/Escribir/Hablar Francés 80%, Geología 50%, Leer/Escribir Hebreo 60%, Leer Jeroglíficos egipcios 90%, Historia (egipcia) 95%, Leer/Escribir Latín 40%, Derecho 50%, Buscar libros 95%, Lingüística 75%, Ciencias ocultas 80%, Elocuencia 60%, Psicología 50%, Discreción 40%, Descubrir 50%.
Armas: no.
Hechizos: Cántico de Thoth, Sello de Isis, Voz de Ra.
Estos tres hechizos pertenecen a la magia ritual egipcia y requieren rituales largos, amén de cierto número de componentes materiales. El guardián puede crear más hechizos de este tipo. Ver el recuadro para la descripción de estos tres.

LOS HORRORES DE LAS PROFUNDIDADES

Los sectarios se dirigen abiertamente hacia sus terribles ceremonias; si se quiere seguir tan claro rastro hay que afrontar también lo que acecha en los oscuros y peligrosos pasadizos que hay bajo la tierra.

"Fue entonces cuando la sonrisa de la Esfinge nos causó un cierto desasosiego, y nos hizo recordar las leyendas sobre pasadizos subterráneos bajo la monstruosa criatura, que llevan muy abajo, hasta profundidades que nadie podría imaginar, conectadas con misterios más antiguos que el Egipto dinástico que excavábamos, y que tenían una siniestra relación con la presencia de dioses anormales y con cabeza de animal en el antiguo panteón del Nilo."

– de *Preso con los Faraones*

Las entradas al horror

Hay cuatro entradas al laberinto que se halla bajo la Esfinge (ver mapa en páginas siguientes) cuya existencia ya predijo brillantemente James Gardner. Las entradas B y C son dos pozos funerarios de los muchos que rodean las pirámides de Gizeh por lo que los investigadores deben buscar activamente algún tipo de entrada antes de que el guardián autorice tiradas de Suerte. Lo mismo es válido para la entrada oculta (D) junto a la pirámide de Menkaure. Si la tirada tiene éxito sólo se debe decir a los investigadores que el pozo parece llevar a 'algo'. Escójase al azar si encuentran la entrada B, la C o la D. La A sólo la pueden encontrar si se disfrazan de sectarios en una noche de ritual.

ENTRADA A: la primera es una estela (N. del T.: para los que jamás han visto una, es una columna de sección cuadrada y rematada en punta, usualmente cubierta de jeroglíficos. Los egipcios las solían colocar con motivos conmemorativos) erigida por Tutmoses IV que se encuentra delante de la Esfinge. Sus cuatro lados relatan la (larga) historia de cómo Tutmoses encontró la Esfinge enterrada en las arenas de Egipto y de cómo la desenterró. Dispersos por la parte frontal de la estela, pero siguiendo un orden sutil, se hallan 13 glifos (N. del T.: símbolos) que, juntos, forman la frase:

¡Poderoso es aquél cuyo aliento produce la muerte y cuya forma trae la locura!

Recitando de noche este pasaje en egipcio antiguo (la pronunciación demótica puede servir) e invirtiendo 12 puntos de magia, la estela se vuelve intangible y translúcida aunque sigue siendo visible. El efecto dura 2 minutos. Cualquier observador que tenga un 25% o más en Mitos de Cthulhu puede adivinar la pronunciación correcta de la frase tras conseguir una tirada de Idea. Entre los sectarios, sólo el sumo sacerdote conoce la frase ritual que abre el camino. Una vez sacrificados los puntos de magia, el sumo sacerdote entra, seguido por una multitud de sectarios desequilibrados.

Una vez han entrado en la estela, los participantes se encuentran instantáneamente en una cámara (marcada 'A' en el mapa) que sale al túnel. No hay rastro del mundo exterior que ahora se halla a más de 60 m arriba. Colocándose en el centro de la cámara e invocando el nombre de Nyarlathotep los sectarios vuelven a la superficie.

Si los investigadores se disfrazan de sectarios pueden pasar libremente a través de la estela, mezclados con aquéllos, mientras dure el hechizo.

ENTRADA B: una segunda entrada, marcada 'B' en el mapa, es un hoyo en el suelo situado a unos 300 m al Sur de la estela. Se trata en realidad de un pozo vertical de unos 15 m que luego se inclina hasta formar una rampa de unos 20° de pendiente, con una longitud de unos 60 m. Los sectarios de vez en cuando hacen bajar o arrojan una víctima por aquí, mientras que los visitantes de la zona contribuyen arrojando basuras. El hoyo está rodeado por un pretil y sólo admite una persona a la vez. Sus paredes son casi imposibles de subir o bajar sin equipo de escalada por lo que cualquiera que quiera intentarlo sin cuerdas, clavos, etc. tiene un -60. Las paredes tienen pocos asideros y la mayoría de las superficies están resbaladizas (¡vete a saber de qué!).

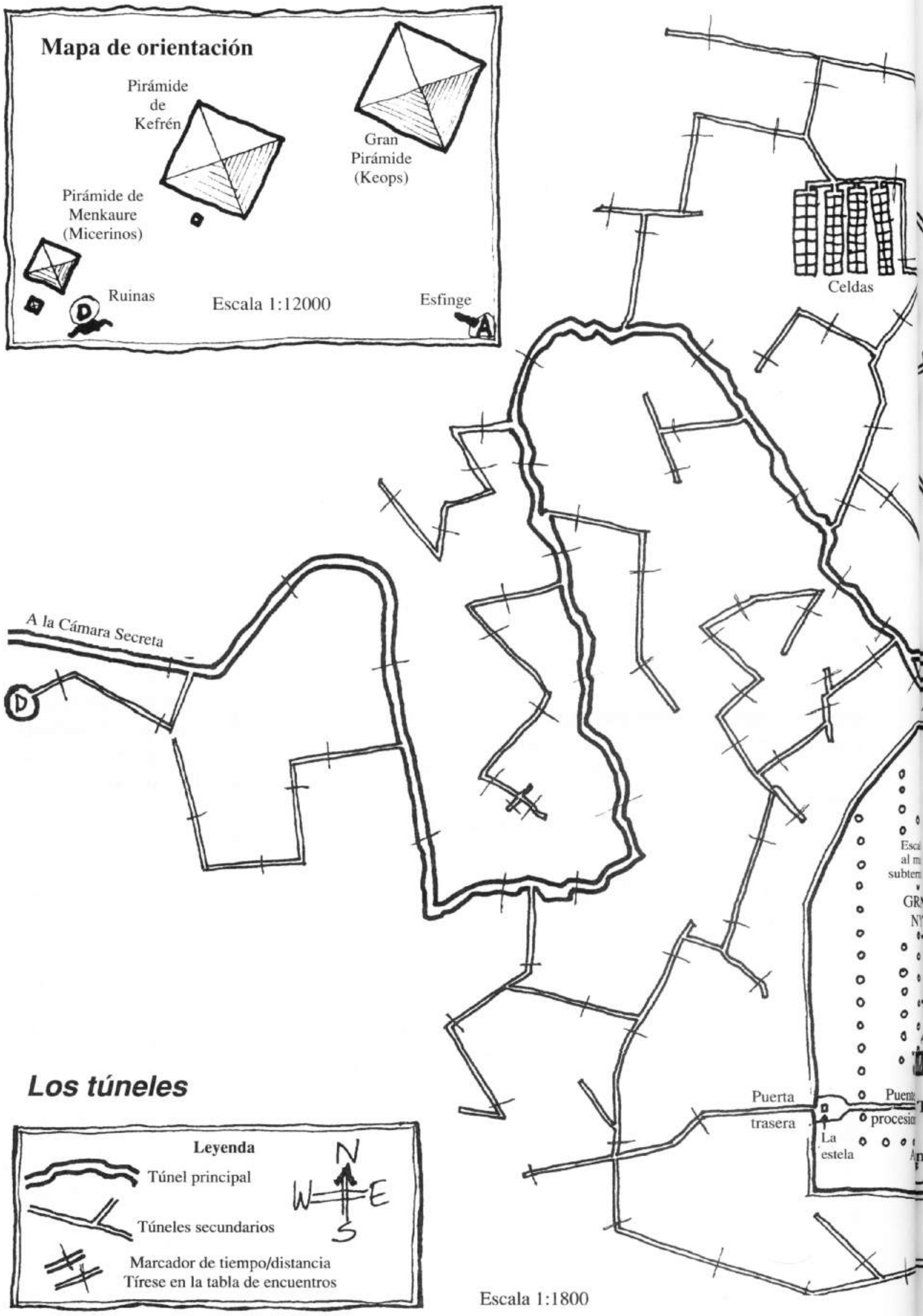
ENTRADA C: la tercera entrada, marcada 'C' en el mapa es otro pozo funerario, éste a 300 m al Norte. En la mayoría de aspectos es idéntico al B excepto que aquí el pozo tuerce varias veces antes del fondo, 15 m antes del cual se convierte en un tobogán muy inclinado. Las paredes también son muy resbaladizas por lo que cualquier intento de escalada sin equipo tiene también un -60.

ENTRADA D: esta entrada, marcada 'D' en el mapa, se encuentra bajo una losa de piedra de aspecto antiguo, que se halla en las tumbas de piedra que hay a unos 50 m al sureste de la pirámide pequeña. Conecta con el túnel principal, largo y tortuoso, que acaba en la cámara secreta de la reina Nitocris, dentro de la pirámide pequeña. Su suelo de piedra suavemente inclinado se recorre con facilidad.

El túnel principal

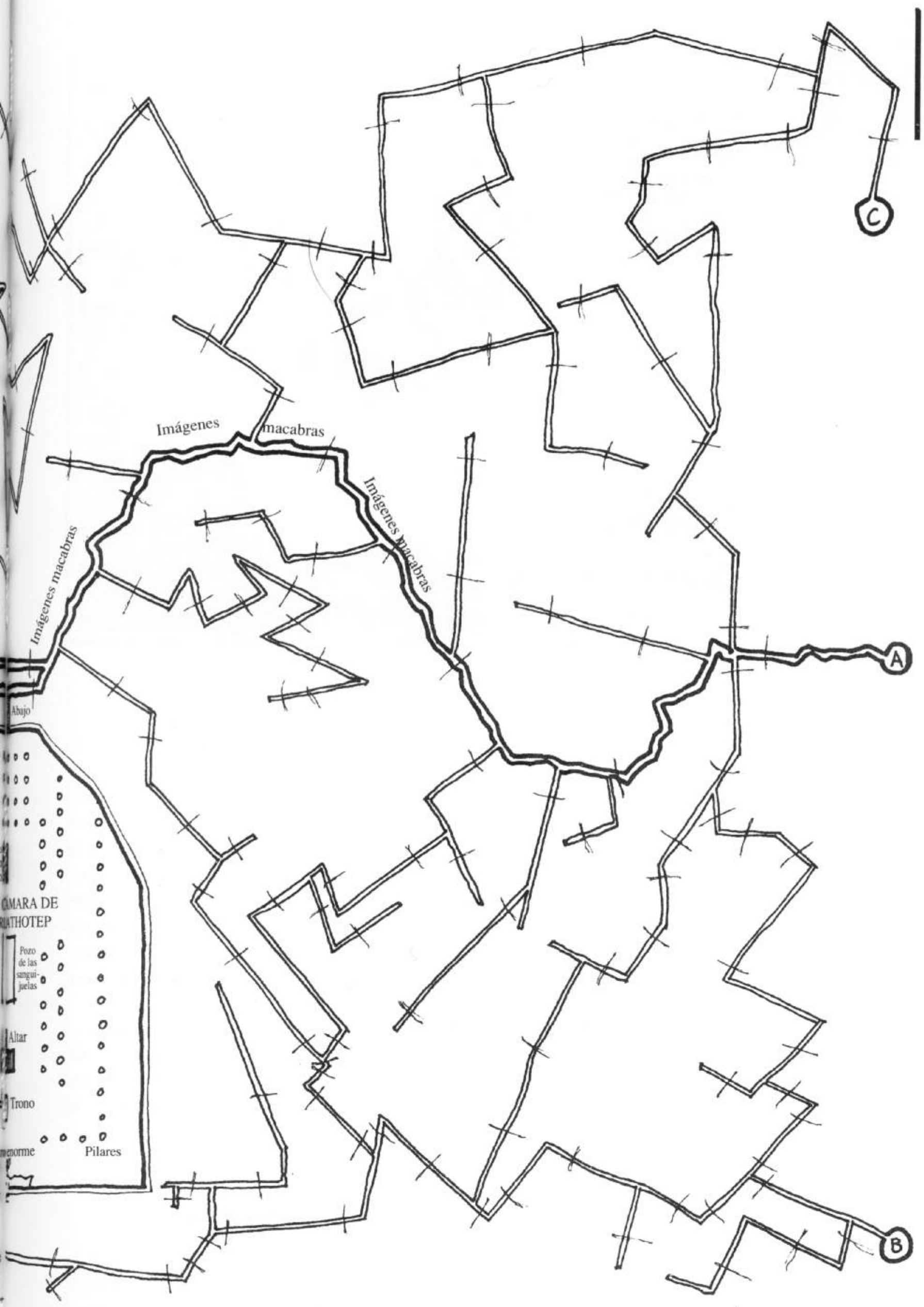
En las profundidades de la tierra el silencio es total e incluso opresivo. Todo el que entra tiene una terrible impresión del enorme peso de la tierra y las piedras que hay sobre su cabeza. De vez en cuando alguna pequeña brisa recorre el túnel principal, haciendo oscilar velas o antorchas.

Mapa de orientación
Pirámide de Kefrén
Gran Pirámide (Keops)
Pirámide de Menkaure (Micerinos)
Ruinas
Escala 1:12000
Esfinge
D
A


Celdas
A la Cámara Secreta
D
Puerta trasera
La estela
Escala 1:1800

Los túneles

Leyenda
Túnel principal
Túneles secundarios
Marcador de tiempo/distancia
Tírese en la tabla de encuentros
N
W
E
S


C
Imágenes macabras
Imágenes macabras
Imágenes macabras
A
Abajo
CAMARA DE
RIATHOTEP
Pozo de las sangui-juelas
Altar
Trono
menorme
Pilares
B



En los túneles

Este túnel va de la cámara secreta de la reina Nitocris a la cámara de entrada bajo la estela de Tutmoses (Entrada A); tiene kilómetro y medio de largo aunque sólo recorre en línea recta la mitad de esa distancia. A medio camino entre esos puntos se halla la Gran Cámara de Nyarlathotep, donde tienen lugar horribles ritos. El túnel está excavado en roca viva y es obviamente de construcción humana. El suelo es por lo general llano y el túnel mide siempre por lo menos 2'40 m de ancho y lo mismo de alto.

No hay luz, a excepción del brillo ocasional de algunos hongos de color púrpura o verde pútrido, de consistencia gomosa y de tacto repugnante. Con frecuencia se abren a uno y otro lado túneles secundarios y alcobas votivas. Las paredes del túnel principal están decoradas con macabras imágenes que muestran hombres con cabeza de animal, animales con miembros humanos y seres extraños realizando actividades crueles, repugnantes y obscenas. Si los investigadores utilizan luces adecuadas y se dedican a investigar los dibujos deberán tirar COR, 0/1D3.

Los túneles secundarios

Algunas partes de tan oscuros pasajes están excavadas en roca viva; otras partes parecen antiguos cursos de agua o fracturas en la roca; otras partes dan la impresión de que la roca hubiera sido disuelta mediante ácidos y otras han sido evidentemente excavadas mediante zarpas y colmillos de seres extraños. En el mapa, los túneles secundarios se dibujan como líneas rectas, y es verdad que su dirección es consistente, pero los ángulos de las paredes, suelos y techos varían constantemente, y el mismo pasadizo puede encogerse hasta unos 60 cm de anchura o ensancharse hasta llegar a tener 4'5 m de alto por otro tanto de ancho. Y lo que es peor, la nivelación cambia continuamente por lo que es imposible ver mucho trecho hacia atrás o hacia adelante. Incluso los rayos de una linterna eléctrica no consiguen llegar muy lejos. Los túneles tienen un cierto aire orgánico y dejan la percepción de que algún enorme animal extraterreno hubiera sido aprisionado en la piedra, se hubiera liberado y ahora los investigadores recorrieran los espacios dejados por sus huesos y tendones.

Dado que las líneas visuales cambian continuamente, si los investigadores disponen de armas de fuego o de hechizos ofensivos a distancia, el guardián debe controlar el orden de marcha del grupo para ver si se pueden utilizar o no en un momento dado.

La Gran Cámara de Nyarlathotep

Este enorme salón es el centro de los rituales de la Hermandad del FARAÓN Negro y lo guardan 2D10 hijos de la esfinge. Del túnel principal una amplia escalinata desciende otros 30 m hacia el salón. Como corresponde al FARAÓN Negro, sólo unas pocas antorchas iluminan el pasadizo y el vasto recinto al que conduce. Cada lugar de interés está marcado en el mapa y se describe a continuación.

El suelo es de mármol negro veteado y los sectarios afirman que cada veta es un alma cautiva de su señor; el

ENCUENTROS Y MAPA DE LOS TÚNELES

En el mapa aparecen dos tipos de túneles: el principal y los secundarios. El principal viene indicado por líneas de trazo grueso en toda su longitud y lo secundarios son todos los demás. A intervalos regulares (cada 60 m en el túnel principal y cada 30 en los secundarios, lo que representa un minuto de movimiento sigiloso) cruzan los túneles unas líneas rectas: al llegar a cada una de ellas se debe tirar en la tabla de encuentros.

El guardián puede añadir o eliminar encuentros a su gusto, pero si quiere utilizar intensamente la tabla deberá preparar encuentros adicionales. Los que se proporcionan están destinados a reducir el tamaño del grupo, a probar el temple de los jugadores y a enfatizar lo tremendo de las fuerzas que se enfrentan a los investigadores. El guardián no debe, sin embargo, perder de vista el objetivo del escenario y si el juego avanza satisfactoriamente sin necesidad de un encuentro determinado no pasa nada si este no tiene lugar.

ENCUENTROS BAJO LA ESFINGE

1D20 Resultado

1-4 No hay encuentro; los investigadores pueden proseguir sin incidentes.

5 Un investigador al azar tropieza y cae al suelo, pegándosele a manos, codos y rodillas un hongo luminiscente que, de momento, es incapaz de quitarse.

6 Tirada de Escuchar para oír trozos de una conversación en Árabe; hay dos hombres comentando que puede haber intrusos en los túneles. Las voces no pueden ser localizadas.

7 Un investigador al azar tropieza y cae al suelo, rompiéndose los pantalones o la falda.

8 Un líquido cálido y rojizo gotea del techo; las piedras de debajo están resbaladizas. La sangre no parece proceder de parte alguna.

9 Un hedor pútrido rodea a los investigadores; quien no pueda realizar una tirada de CONx3 vomita incontrolablemente.

10 Se avista momentáneamente un ser informe que no deja rastro ni señal de su paso.

11 Se oyen risitas, gruñidos o gemidos macabros en la oscuridad; puede tratarse de un ruido aislado o puede que estalle una ruidosa cacofonía sin motivo alguno.

12 Una violenta ráfaga de viento apaga toda llama no protegida y se lleva todo papel que no esté firmemente cogido.

13 Una piedra pequeña cae del techo sobre la cabeza de un investigador al azar; daño 1D2.

14 Una tirada de Descubrir permite ver que el túnel está bordeado de rosas negras; quien pretenda hacerse con una de ellas deberá tirar DESx3 o menos, so pena de clavarse espinas por valor de 1D3 puntos de daño.

15 Este encuentro sólo es para un túnel secundario, si ocurre en el principal se ignora. El pasadizo sube abruptamente por lo que los investigadores que vayan en primera fila deberán realizar una tirada de Trepar; si la fallan caen, y deberán realizar una de Esquivar para evitar 1D4 puntos de daño al caer sobre unas rocas puntiagudas.

1D20 Resultado

16 Este encuentro sólo es para un túnel secundario, si ocurre en el principal se ignora. Derrumbe: los investigadores deben realizar tiradas de Esquivar para evitar 2D6 puntos de daño. Si alguna tirada de daño es 12 ello indica además que el pasadizo queda bloqueado hacia adelante y se debe retroceder.

17 Un pozo estrecho pero profundo. Una tirada de Descubrir permite evitar el resbaladizo borde. Si se falla la tirada, tírese 1D4 para ver la profundidad del pozo y el daño sufrido en la caída.

1D4	*Profundidad (m)*	*daño*
1	3	1D6
2	6	2D6
3	9	3D6
4	12	4D6

18 Este encuentro sólo es para un túnel secundario, si ocurre en el principal se ignora. Una garganta de al menos 30 m de profundidad y con bordes verticales y resbaladizos atraviesa el túnel. Determínese la anchura tirando 1D4: 1= 1'5 m, 2= 3 m, etc. Los investigadores deberán encontrar una manera de cruzarla o han de volver atrás.

19 1D6+4 hijos de la Esfinge intentan atrapar a un investigador (si es en un túnel secundario) o a dos (en el túnel principal). Tírese un dado: si el resultado es impar vienen de atrás y si es par de delante. En un túnel secundario hay sitio para dos hijos de la Esfinge y en el principal para cuatro. Si el guardián lo desea, pueden llevar a sus víctimas a las celdas o directamente a la Gran Cámara para sacrificarlos de inmediato. La descripción y las características de los hijos de la Esfinge se proporcionan más adelante.

20 Un investigador al azar que falle una tirada de Idea empieza a notar como si, en todas direcciones, las paredes de roca del túnel empezaran a contraerse y expandirse como si fueran unos pulmones. Tirada de COR obligatoria, 2/1D6+3.

suelo es excepcionalmente brillante y resbaladizo. El salón mide unos 120x150 m con techos (si pueden verse) de más de 30; es tan enorme que los ruidos normales (voces, etc.) no producen eco aunque sí los fuertes.

LOS PILARES: numerosos pilares de piedra negra soportan el enorme techo abovedado, pudiéndose ver (por ejemplo con una linterna) que están rematados en forma arbórea que parece agitarse como movida por un viento

extradimensional. Pérdida automática de 1D2 puntos de COR.

ESCALERAS AL MUNDO SUBTERRÁNEO: enteramente diferentes a las que llevan a la Gran Cámara, éstas conducen a un lugar o lugares que se encuentran más abajo y del que emana una ominosa luz color rubí en cuyo brillo se difuminan los escalones que hay más abajo. Ocasionalmente se oyen, procedentes de allí, gemidos o aullidos espantosos. Las escalaras llevan más allá de este escenario y hacia cualquier aventura que el guardián quiera incluir. Si el guardián no desea utilizar esta posibilidad puede colocar un escudo invisible cerrando el paso, y negando así a los investigadores el acceso al Mundo Subterráneo (N. del T.: éste es el mismo Mundo Subterráneo que en las Tierras del Sueño y la aquí descrita es una nueva entrada.)

EL POZO DE LAS SANGUIJUELAS: el pozo es un cuadrado de 22'5 m de lado y unos 6 m de profundidad. Está lleno de agua hasta unos 2'40 m del borde; el agua en principio parece completamente quieta pero una tirada de Descubrir permite fijarse en minúsculas oscilaciones que no dejan de turbar su superficie. El desafortunado que caiga o sea arrojado al pozo pronto se dará cuenta de que está lleno de sanguijuelas voraces, perdiendo 1D3 puntos de FUE por asalto hasta que se le extraiga del agua o muera. Una vez fuera del agua harán falta tres tiradas de DESx1 (que no han de ser por fuerza consecutivas, pudiendo intervenir más de una persona a la vez) para desalojar las sanguijuelas que queden pegadas a la víctima quien, de paso, deberá tirar COR, 2/2D10.

Una segunda tirada de Descubrir permite ver que además hay unos escalones estrechos y resbaladizos de mármol que, sin barandilla alguna, bajan hacia el pozo, al final de los cuales se encuentra una balsa ceremonial de color negro, que puede moverse por el pozo mediante pértigas. Los sectarios la utilizan para depositar las víctimas de forma uniforme en el pozo, asegurándose así de que todas las sanguijuelas se alimentan por un igual, y no sólo las que están más cerca de los bordes. La balsa y sus dos operarios pueden hacerse cargo de cuatro víctimas inconscientes a la vez.

A veces se arroja a una víctima que no ha sido drogada a uno de los bajíos del pozo, que no son sino promontorios de huesos y calaveras humanos que quedan a unos 45 cm por debajo de la superficie del agua. Una víctima arrojada a uno de estos bajíos puede sobrevivir desde unos minutos hasta media hora.

Una vez por semana la secta arroja una docena de personas al pozo y hay un 10% de posibilidades de que los investigadores puedan presenciar una de estas ocasiones. Sin embargo, en las noches de ritual, se arrojan hasta 50 o más personas drogadas o maniatadas. Para que el espectáculo se prolongue más, se improvisan en las esquinas del pozo grandes brazos de grúa que permiten bajar despacio a las víctimas, dejar que queden recubiertas de sanguijuelas y luego volverlas a izar para contemplar su agonía. Tal espectáculo requiere una tirada de COR, 1/1D8.

EL ALTAR: es un cuadrado de unos 7'5 m de lado en lo alto, al que conducen desde tres lados sendas escalinatas de 4'5 m de altura. En lo alto reposa el sarcófago de la reina Nitocris sobre un bloque sacrificial blanco. En las cuatro esquinas del altar han sido esculpidos unos braseros de piedra en los que arde una luz amarilla enfermiza.

EL TRONO: tras el altar hay otra estructura, un horrendo trono de piedra de un repugnante color verde, cubierta de grabados que representan actos violentos y crueles realizados por seres humanos, Habitantes de la arena y otros seres y especies. Los dos asientos del trono están diseñados para seres de tamaño humano y unos jeroglíficos en su parte superior proclaman que se trata del trono de Nitocris. El bloque del trono se encuentra casi a 9 m sobre el nivel del suelo. En la parte delantera, frente al salón, una escalinata estrecha y de aspecto precario desciende, empinada, hacia el nivel del suelo.

EL PUENTE PROCESIONAL: mirando el salón desde el trono se ve un largo puente que lleva horizontalmente a la pared izquierda del salón. Sus soportes también están esculpidos con figuras repugnantes y tentáculos que parecen moverse. El puente es de la misma piedra verde que el trono y no tiene barandilla. Está a una altura de unos 9 m sobre el nivel del suelo y en otros tiempos Nitocris, sus sacerdotes y sacerdotisas lo recorrían contemplando a los fieles que se arracimaban debajo.

LA ESTELA: el puente lleva hacia el muro, donde se encuentra una estela, separada unos metros de la pared, que es del mismo tamaño que la de al lado de la Esfinge y tiene parecido propósito, llevando desde este punto a la cámara de entrada y viceversa. Sin embargo, la invocación necesaria para activarla sólo la conocen los sacerdotes de la Hermandad.

Oculta tras la estela al final del puente procesional hay una puerta, que no está cerrada, y que conduce a un túnel secundario. Si los investigadores consiguen llegar por los túneles hasta aquí, pueden utilizar esta entrada para infiltrarse en el Gran Salón sin ser vistos.

EL AGUJERO ENORME: en la pared que hay detrás del trono hay un agujero irregular de grandes dimensiones (unos 23 x 38 m), que evidentemente requirió una vasta fuerza para ser practicado. No importa cómo se le ilumine, todo lo que se ve en él es negrura. Si algún voluntario entra en él no ve, oye ni nota nada y al cabo de 1D6 minutos lo habrá explorado por completo, saliendo convencido de que lo ha recorrido por entero; si es un agujero, no lleva a ninguna parte.

Lo cual es literalmente cierto, El agujero es un portal interdimensional entre la Tierra y el hogar de Nyarlathotep. Invirtiendo 20 puntos de magia y recitando el ritual correspondiente, el agujero llevará a cualquiera que se encuentre en su interior ante Nyarlathotep. El ritual se encuentra en la versión latina del *Necronomicón*.

El agujero en sí es el lugar de reposo de la Esfinge Negra, una monstruosa larva de Nyarlathotep. Verla requiere una tirada de COR, 1D10/1D100 pero por suerte sólo se encuentra allí tras realizarse el hechizo de Convocar a la Esfinge Negra, que forma parte de los rituales de la Hermandad. Cualquiera que se encuentre dentro del agujero cuando se realice el hechizo tendrá graves problemas. Ver la descripción y características de dicho ser más adelante.

El ritual de masas

Una vez al mes se reúnen tantos sectarios como sea posible en la Gran Cámara de Nyarlathotep. El ritual de la noche puede ser sangriento o sexual, como en la finca de Gavigan en Essex, o también iniciático de nuevos sectarios o sacerdotes (la rama egipcia de la Hermandad cuenta con 20 sacerdotes además de Omar Shakti). Durante las ceremonias, los nuevos iniciados realizan sacrificios: para nuevos sectarios, constan simplemente en matar lentamente a golpes a una víctima utilizando el bastón de

la secta (tirada de COR, 0/1D6); para nuevos sacerdotes se mata a las víctimas mediante magia (1/2D6). Unas y otras pérdidas de COR son adicionales a lo que reporte ver víctimas siendo arrojadas a las sanguijuelas. Ambas iniciaciones acaban llamando a la enviada de Nyarlathotep, la Esfinge Negra.

Todo investigador descubierto espiando durante un ritual será muerto de inmediato, pero las dimensiones y la oscuridad de la Gran Cámara hacen de ella un excelente lugar para ver sin ser visto, por lo que las tiradas de Ocultarse tienen un +30. Como quiera que los sectarios llevan el mismo tipo de mantos que en Inglaterra los investigadores pueden presenciar la ceremonia, si su COR se lo permite, claro está.

El rito especial de la reina Nitocris

Si la Hermandad consigue robar el cinturón de Nitocris de la mezquita de Ibn Tulun, intentarán resucitar a Nitocris. Siguiendo el desarrollo previsto de la aventura, ese es el siguiente ritual que ha de tener lugar en la Gran Cámara, por lo que guardián debería hacer esfuerzos por llevar allí a los investigadores.

En ese ritual habrá nueve sacerdotes presentes, incluyendo a Omar Shakti y a Martin Winfield, casi 800 sectarios entre los que estará el doctor Henry Clive y 100 hijos de la Esfinge. También estará allí el resto de la expedición Clive, como sacrificios. El ruido, los aullidos y los gemidos estarán garantizados porque el ritual tiene algunos componentes sumamente macabros.

Omar obliga a Agatha Broadmoor a utilizar sus poderes para ponerse en contacto con el espíritu de Nitocris mientras los sectarios arrojan un centenar de víctimas a las sanguijuelas. Después, los cuerpos desangrados son amontonados ante el bloque de piedra del trono en el que se ha colocado la momia y Shakti hace caer del altar el ahora vacío sarcófago de Nitocris (posiblemente encima de varios sectarios).

A continuación los sacerdotes juntan sus manos y degüellan a Gardner y Agatha Broadmoor haciendo que su sangre caiga sobre el cuerpo momificado de Nitocris. Este, al recibir la sangre, empieza a brillar con vida propia mientras la carne se va recomponiendo. Por último, la reina Nitocris se levanta, resplandeciente en su mortífera belleza. Luego se encienden los braseros que hay junto al trono y Nitocris asciende hasta allí por la pila de cadáveres. Un hijo de la Esfinge le acerca un vaso de sangre fresca para refrescarse mientras da la orden de que se llame a la Esfinge Negra. Se realiza entonces el hechizo Contactar con Nyarlathotep utilizando puntos de magia de Shakti, Clive y Winfield además de los de la propia Nitocris, y a los pocos momentos aparece la Esfinge Negra, colocando una zarpa sobre el asiento que hay junto a Nitocris.

Contemplar este terrible ritual hasta la aparición de la fantasmal Esfinge Negra cuesta 1D6/1D20 puntos de COR (el coste de ver a dicho monstruo ya se ha dado). Si alguien permanece cuerdo y desea contemplar el resto del espectáculo le será difícil resistir la tremenda glotonería de la Esfinge y puede ser que acabe imitándola. Una vez saciada, regresa al agujero, el ritual acaba y los sectarios vuelven, tambaleándose, a la plácida noche egipcia.

Cómo evitar la resurrección de Nitocris

Una forma sería destruir la momia antes de que empiece el ritual, pero es tarea harto difícil puesto que es inmune al fuego, a los explosivos, al ácido, a los hechizos o a la disección. Ni siquiera se la puede desenvolver. Sin embargo, existen tres métodos aunque ninguno es obvio.

En primer lugar, se puede destruir uno de los tres objetos necesarios para la resurrección: la corona, el cinturón o el collar. Los tres son inmunes a los métodos normales de destrucción como la momia, pero cada uno es susceptible a un elemento mágico específico. La corona puede ser destruida mediante un hechizo de Consunción que haga al menos 10 puntos de daño; el collar puede disolverse en agua que contenga varias gotas de Hidromiel espacial; el cinturón puede ser cortado mediante un cuchillo encantado como el que se usa en el hechizo Convocar a un Vagabundo dimensional. Destruir uno de los tres objetos durante la ceremonia será difícil pero, caso que se consiga los participantes recuperan 1D20 puntos de COR cada uno.

La segunda forma es utilizar el hechizo Contactar con Nodens quien aparecerá brevemente para entregar al realizador del hechizo una daga e indicarle que la hunda en el ojo izquierdo de la momia. Hecho esto, la momia se pulverizará pero conviene dispersar el polvo puesto que en caso contrario se puede utilizar sobre él el hechizo de Resurrección. Un pinchazo con la daga es asimismo mortal para cualquiera que haya sido resucitado y puede también desintegrar otros cadáveres protegidos por la magia. Parece una daga ornamentada de diseño poco usual y por lo demás hace el mismo daño que un cuchillo de combate. Si se tiene éxito, el utilizador (y quien le acompañe) recupera 1D20 puntos de COR que puede llegar a necesitar esa misma noche cuando se le presenten 1D3 Angeles descarnados de la noche para recuperar la daga. La daga podría ser la de Thoth (ver el último párrafo de este capítulo).

El tercero es el más fácil pero también el menos honorable: si Agatha Broadmoor muere, el ritual no puede realizarse puesto que los sectarios no saben de ningún otro médium. El guardián no debería sugerir este método ni siquiera a través de los PNJs. Sin embargo, es posible que investigador logre deducir su función; una tirada de Descubrir la noche del ritual permite darse cuenta de su importancia.

Agatha inicia su trance para ponerse en contacto con Nitocris a los 30 minutos del inicio del ritual y tarda 1D10+10 minutos en establecer contacto. Exactamente 12 minutos transcurren desde que Agatha consigue contactar con Nitocris hasta que le cortan el cuello, guiando al espíritu de la reina hasta su momia. Si durante esos 12 minutos Agatha muere, el espíritu de Nitocris quedará perdido para siempre entre los planos de existencia. Si Agatha muere antes sólo se consigue retardar la resurrección, pudiendo tardar en producirse semanas o años (N. del T: depende del tiempo que tarden los sectarios en encontrar otro médium). Dada la cantidad de gente que hay en la Gran Cámara y la oscuridad reinante, todos los que intenten utilizar armas de fuego tienen un -20 o lo que decida el guardián. El investigador que mate a Agatha pierde 1D10 puntos de COR (sin tirada que valga) por el asesinato de un inocente pero, si a la vez impide el retorno de Nitocris, recupera 1D20.

LA ESFINGE NEGRA

"A simple vista, incluso desde la altura a la que yo me hallaba, podía verse que era algo muy pesado; algo amarillento y peludo, dotado con una especie de

movimiento nervioso. Era casi tan grande como un hipopótamo de buen tamaño, pero de forma curiosa. Parecía no tener cuello sino cinco cabezas diferentes que surgían en fila de un tronco aproximadamente cilíndrico; la primera muy pequeña, la segunda de buen tamaño, la tercera y la cuarta iguales y más grandes que las otras, y la quinta más bien pequeña aunque no tanto como la primera.

Ahora bien ... de esas cabezas brotaban unos curiosos tentáculos rígidos que atacaban hambrientos las excesivas cantidades de una comida inmencionable que habían sido colocadas ante la abertura. De vez en cuando el ser daba un salto y ocasionalmente se retiraba a su guarida de forma harto curiosa. Su locomoción era tan inexplicable que me quedé fascinado mirándola deseando que emergiera más de la guarida cavernosa que tenía yo debajo. Entonces emergió ... *¡La Gran Esfinge! ...* ¿A qué enorme y espantosa anormalidad representaba la estatua de la Gran Esfinge? *El monstruo de cinco cabezas que emergió ... ese monstruo de cinco cabezas tan grande como un hipopótamo ... el monstruo de cinco cabezas* que no es sino la más pequeña zarpa de ..."

– de *Preso con los faraones.*

Como pudo descubrir el infeliz protagonista, la Esfinge es realmente una escultura figurativa, pero lo que no sabía es que el ser representado es un avatar de Nyarlathotep. La Esfinge Negra es enorme y su rostro oval posee una frente arrugada, carente de ojos y miles de fauces colocadas asimétricamente. Por lo demás parece como si fuera una esfinge viviente. Sus enormes zarpas le permiten atrapar docenas de sacrificios a la vez, que devora incansablemente mientras babea sangre y huesos.

LA ESFINGE NEGRA

Características	
FUE	120
CON	100
TAM	150
INT	26
POD	50
DES	10
PV	125
MV	6

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Zarpa delantera	80	16D6

Nota: la Esfinge puede atacar dos veces por asalto, una vez con cada zarpa delantera.
Armadura: 16 puntos.
Hechizos: Contactar con Nyarlathotep.
COR: 1D10/1D100.

SECTARIOS COGIDOS AL AZAR

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE	8	13	7	12	9	10	18	14
CON	7	7	5	10	11	10	18	10
TAM	8	11	9	10	11	8	18	10
INT	14	9	8	11	10	10	8	9
POD	14	7	7	8	10	11	9	10
DES	16	10	10	13	13	12	11	12
APA	15	8	9	8	6	9	6	4
EDU	2	0	0	1	2	5	0	0
PV	8	9	7	10	11	9	18	10
BD	-1D4	0	-1D4	0	0	0	1D6	0

Habilidades: Hablar Árabe 45%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 35%, Escuchar 45%, Vaciar bolsillos 45%, Discreción 40%, Descubrir 35%.
Armas: Bastón de la secta 40%, daño 1D8 (puede empalar) + BD.
Espada corta 40%, daño 1D6+1 + BD.
Espada (parada) 40%.
Cuchillo de combate 40%, daño 1D4+2 + BD.
Cuchillo (parada) 40%.

LOS HIJOS DE LA ESFINGE

"No quería *mirar a los seres que avanzaban. Tomé esa desesperada decisión al oir el crujido de sus articulaciones y oler su nitroso aliento por encima de la fúnebre música y los pasos apagados. Por fortuna no podían hablar ... pero, ¡Dios mío!* la luz de sus antorchas empezó a proyectar sombras sobre la superficie de las enormes columnas. Los hipopótamos no deberían tener manos humanas y llevar antorchas ... las personas no deberían tener cabeza de cocodrilo."

– de *Preso con los Faraones*

Estos seres, emparentados con la Esfinge, tienen una gran variedad de formas. Lovecraft habla de hombres con cabeza de búfalo, ibis, halcón y gato, e incluso de cuerpos caminando sin nada por encima de la cintura. Las criaturas de la Esfinge pueden aparecer en cualquier forma compuesta humana-animal en tanto en cuanto la combinación tenga alguna base en la religión o mitología egipcias. Excepto los 'cuerpos que no tienen nada por encima de la cintura', todos los demás pueden atacar de una forma u otra. En esta campaña sólo se debería encontrar a estos seres debajo de la Gran Esfinge, pero en otras podría hallárseles en cualquier lugar en el que haya rastros del Egipto dinástico.

Características	*Media*	
FUE	4D6	14
CON	2D6+6	13
TAM	3D6	11-12
INT	3D6	3-4
POD	3D6	11-12
DES	2D6	7
PV	varían	
MV		7

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Puñetazo (todos)	50	1D3
Mordisco de leopardo	40	1D6
Cornada de búfalo	35	2D4
Mordisco de cocodrilo	35	1D10
Mordisco de hipopótamo	35	2D6
Picotazo de halcón	30	1D4
Picotazo de ibis	25	1D3
Patada (todos)	25	1D6

Nota: todos son capaces de atacar con manos y pies y la mayoría carece de armas de cuerpo a cuerpo. Suelen atacar en grupos, a la carga, y una vez derribadas al suelo sus víctimas utilizan su ataque principal.
COR: 0/1D8.

Algunos ejemplos de seres con cabezas diversas

	Búfalo	Ibis	Hipopót.	Leopardo	Hipopót.
	1	2	3	4	5
FUE	12	15	16	8	13
CON	15	12	15	15	12
TAM	14	7	13	14	13
INT	1	6	1	6	3
POD	11	11	12	11	13
DES	8	5	6	10	
PV	15	9	14	15	13
% Ataque	45	35	45	30	45
Modo	cornada	picotazo	cabezazo	mordisco	cabezazo
Daño	2D4	1D3	2D6	1D6	2D6

	Halcón	Búfalo	Leopardo	Ibis	Hipopót.
	6	*7*	*8*	*9*	*10*
FUE	21	14	15	12	23
CON	18	15	17	11	16
TAM	7	11	10	12	18
INT	4	3	3	3	3
POD	11	11	8	9	3
DES	10	12	3	9	2
PV	13	13	14	12	17
% Ataque	35	45	40	35	45
Modo	picotazo	cornada	mordisco	picotazo	cabezazo
Daño	1D4	1D10	1D6	1D3	2D6

NITOCRIS EN EL CAIRO

Una vez Nitocris haya resucitado, Shakti continúa al mando de la Hermandad en Egipto pero debe asignarle considerables recursos puesto que la tarea de ella es establecer nuevas ramas de la secta por Europa y Oriente Medio. Asume la identidad de Shefira Roash, una rica mujer de misterioso origen que vive lujosamente en el Casco Antiguo de El Cairo. Como Shefira, su existencia está dedicada a promover los planes de Nyarlathotep. El guardián puede utilizarla como PNJ en otros escenarios para generar aventuras, por ejemplo enviando agentes por el mundo para coordinar las sectas de los Mitos en un intento de dominar el mundo. Los investigadores que conozcan su auténtico origen llevan consigo un secreto que es sumamente peligroso para sus vidas: si ella se entera de que lo saben no dudará en exterminarles.

La organización internacional de Shefira corresponderá a las naciones-estado de la época. Como táctica general, sus agentes intentarán infiltrarse o ser admitidos por los poderosos o los importantes de un país o región. Inicialmente, y durante algunos años, se limitarán a recoger informaciones. Después, cuando tengan suficientes conocimientos y contactos, los utilizarán para proteger actividades limitadas de la secta, quizá mediante el chantaje o utilizando no sectarios que sin embargo compartan con ellos algunas proclividades. Obtener tal influencia constituye el segundo objetivo de la organización.

En una nación pequeña, los agentes pueden limitarse a influenciar una pequeña parte de la familia dirigente, dominar a algunos oligarcas o cepillar las hombreras de algún que otro general. En un país extenso como los EEUU habrá necesidad de establecer organizaciones regionales, lo cual requiere bastante tiempo. De una u otra manera, el tercer objetivo es ganarse a parte de la sociedad de forma que se cree una clase racial, económica o religiosa de la que se puedan sacar impunemente víctimas para los sacrificios, a partir de los cuales se obtiene una base de poder de magos, puntos de POD drenados y puntos de magia almacenados.

El cuarto objetivo, que puede requerir generaciones enteras, apunta a crear una atmósfera global de miedo y tensión, en la que el control de la sociedad esté concentrado en cada vez menos manos con el objetivo evidente de, a la larga, controlar la élite de poder que a su vez controla a toda la Humanidad.

Las características que se dan a continuación representan a Nitocris después de seis meses de vida en el siglo XX.

SHEFIRA ROASH, Nitocris revivida, Reina de Egipto y ahora líder de la futura secta internacional

FUE 12 CON 15 TAM 12 INT 16 POD 16
DES 13 APA 18 EDU NA COR 0 PV 14

Habilidades: Leer/Escribir/Hablar Árabe 60%, Arqueología 30%, Leer/Escribir/Hablar Egipcio de la 6ª dinastía 95%, Regatear 50%, Mitos de Cthulhu 95%, Discusión 75%, Egiptología 60%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 25%, Leer/Escribir/Hablar Francés 10%, Ocultarse 50%, Historia egipcia 30%, Incitar al frenesí * 95%, Ciencias ocultas 60%, Elocuencia 95%, Farmacología 95%, Psicología 50%, Discreción 75%.
* Habilidad sólo para este PNJ.

Armas: Arañazo 60%, daño 1 punto (las uñas suelen estar envenenadas).
Daga 50%, daño 1D6 (normalmente, envenenada).
Brazalete de la Naja Haji especial (ver más adelante)

COBRA EGIPCIA (Naja Haji)

Se trata de una serpiente más pequeña y menos visualmente atractiva que la cobra real de la India; su color es más oscuro y tiene los anteojos más estrechos. Su aparición es lo más adecuado para que a un investigador le empiecen a entrar sudores fríos.

Características	*Media*
FUE 1D3	2
CON 1D6+3	6-7
TAM 1D2	1-2
POD 1D6	3-4
DES 2D6+6	13
PV	4
MV	3/3 nadando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Mordisco venenoso	40	sólo veneno

Nota: el ataque de la cobra no es extraordinariamente rápido ni preciso por lo que, si el investigador lo ve venir, se le puede permitir una tirada normal de Esquivar (después de todo, la cobra puede haber apuntado al dobladillo del pantalón en lugar de al muslo, o incluso olvidarse de inyectar veneno). El mordisco de una cobra no causa por sí solo daño significativo alguno pero puede penetrar 2 puntos de armadura. El veneno es relativamente lento por lo que al menos pasarán 15 minutos de tiempo de juego antes de notarse efecto alguno.

Nota: para sus armas, Shefira prepara un veneno de potencia 16 que surte efecto al cabo de 10 asaltos de combate.
Armadura: si lleva puesto el collar, la corona y el cinturón, los tres objetos juntos le proporcionan 15 puntos de protección mágica a todo el cuerpo.
Hechizos: todos los de las reglas y además Absorción de POD, Explosión mental, Absorber la vida, Dominar, Garra de Nyogtha y Puño de Yog-Sothoth.

BRAZALETE DE LA NAJA HAJI: en su brazo izquierdo, Shefira lleva un brazalete mágico, esculpido en oro, alabastro y ónice, con la forma de una cobra. Una vez por asalto, el que lo lleva puede transmitirle 1 o más puntos de magia con lo cual se crea una cobra de verdad que cae al suelo u otra superficie que haya bajo el brazalete.

Las cobras así creadas son completamente normales excepto porque nunca morderán al portador del brazalete. La más pequeña mide 30 cm de largo e inyecta un veneno de potencia 2; por cada punto de magia adicional, la cobra mide 30 cm más y su veneno es 2 puntos más potente; por ejemplo, 10 puntos de magia crean una cobra de 3 m de largo, con un veneno de potencia 20. El brazalete no acepta más de 12 puntos de magia por asalto y no puede crear más de una cobra, también por asalto.

Aunque para el servicio son de lo más peligroso, Shefira siempre tiene varias de sus mascotas rondando por el palacio.

Puño de Yog-Sothoth

Cuesta una cantidad variable de puntos de magia y 1D6 de COR. El brujo debe poder ver a la víctima y debe existir una línea visual directa entre ellos. El efecto es instantáneo y tan sólo puede afectar a un blanco.

Este hechizo golpea al blanco con un puñetazo invisible, de fuerza igual a 1D6 por cada punto de magia invertido. Para determinar el resultado, se tira resistencia de la FUE del golpe contra la suma de CON y FUE del blanco. Si el golpe vence, la víctima cae al suelo inconsciente. Tanto si queda inconsciente como si no, la fuerza del golpe siempre echa a la víctima para atrás una distancia en metros igual al resultado de dividir por tres la diferencia entre la FUE del golpe y el TAM de la víctima.

La víctima recibe 1D6 puntos de daño por cada 5D6 de FUE del golpe.

Por cada 10 m de distancia entre el brujo y el blanco, la FUE del golpe disminuye en 1D6.

El hechizo también puede utilizarse contra blancos inanimados, como puertas o paredes. Los resultados serán obvios en algunos casos, pero en la mayoría de ellos será el guardián quien deba determinar el resultado exacto, guiándose quizá por el resultado de la tirada de resistencia.

MAQUINACIONES DE LA HERMANDAD

Donde, por algunas horas, los investigadores se despiden de ocupados burócratas y criminales sectarios para encontrarse en lugar de ellos a unos auténticos héroes de la lucha contra el mal.

LA MEZQUITA DE IBN TULUN

La mezquita se encuentra a una 800 m en dirección Oeste de la ciudadela de Saladino, cerca y al Sur de los jardines Ezbekia. La manera más rápida de llegar es en coche de alquiler: saliendo de la sharia Mehemet se gira a la derecha, hacia el Nilo. El yermo desolado de la Ciudad de los Muertos empieza a menos de un kilómetro al Sur de la mezquita.

Ibn Tulun es la más antigua de las mezquitas de El Cairo, y está mucho menos adornada que la mayoría de las otras, más recientes. Como en cualquier lugar santo, es recomendable no hacer ruido. Los visitantes deben quitarse los zapatos al entrar, no se permite la entrada a las mujeres y a las horas de las plegarias los turistas no son bienvenidos.

El diseño tradicional de las mezquitas imita el patio de la casa de Mahoma en Medina, donde el gran profeta inició su labor. Hay una gran patio, con sombra en varios de sus lados, como puede verse en la ilustración de la página siguiente.

Si los investigadores solicitan una audiencia con uno de los ulema, los eruditos del Islam, la probabilidad de que den con el hombre adecuado es bastante baja. Cada día dan clase aquí más de 30 de ellos, sobre temas que van desde la geometría hasta el Corán y la higiene personal, y sólo unos pocos conocen algo acerca del cinturón de Nitocris. Si algunos investigadores consiguen tiradas de Crédito, o bien si uno habla Árabe y consigue una de Elocuencia, o por último si el portero es una persona venal que delicadamente sugiere una baksheesh conseguirán enterarse de que deberían hablar con el nazir (N. del T.: el cuidador) de la mezquita, que actúa como administrador de la misma y además realiza diversas funciones religiosas de importancia.

Dicha persona, Ahmed Zehavi, tiene mucho trabajo y muy poco interés en recibir a turistas cristianos extranjeros. No recibirá a los investigadores a menos que éstos mencionen el cinturón de Nitocris o al FARAÓN Negro, en cuyo caso les recibirá en un edificio adyacente a la mezquita. Zehavi es una persona paciente, educada y devota, preocupada por los recientes intentos que ha habido de penetrar en la mezquita y robar el cinturón. Zehavi quiere saber qué saben los investigadores sobre el tema aunque no revelará que el cinturón se guarda allí.

Si se le pregunta directamente, Zehavi desvía educadamente toda pregunta acerca del cinturón a menos que crea que los investigadores poseen suficiente información o habilidades como para ser de utilidad. Sólo se le puede convencer con una tirada de elocuencia. Una vez convencido les tranquiliza diciéndoles que el cinturón está bien guardado. "Los malvados no lo conseguirán. Inshallah" (N. del T.: literalmente, 'hágase la voluntad de Alá', en castellano 'si Dios quiere'). Una demostración de magia puede convencerle de mostrarlo. Para Zehavi, los dioses de los Mitos y sus criaturas son algunas de las amenazas demoníacas mencionadas en el Corán y aunque ha preparado concienzudamente la defensa del cinturón no comprende la fuerza y la extensión del peligro que los Mitos representan.

El cinturón de Nitocris

El cinturón se encuentra en un sótano vigilado que hay bajo el despacho de Zehavi, y al que sólo se puede entrar



El interior de Ibn Tulun

mediante una puerta de hierro (FUE 50) que se encuentra al fondo del despacho. La puerta siempre se mantiene cerrada y tras ella hay un tramo de escaleras que desciende unos 7'5 m. El aire aquí es fresco y muy seco, las condiciones que han ayudado a conservar gran parte de la herencia cultural egipcia. Las escaleras acaban en otra puerta de hierro cerrada (FUE 50) tras la que hay una habitación de 6 m de largo por 4'5 de ancho y 3 de alto, con paredes de piedra gruesa y desprovista de mobiliario.

Allí, en un pequeño arcón que se halla en el centro, se guarda el cinturón. Éste es una estrecha banda de cadenas de oro intrincadamente entrelazadas, con lo que parece ser un enorme rubí sin tallar haciendo de cierre. Si se mira detenidamente, la piedra pulida parece cambiar de forma y de color impredeciblemente.

Seis ulema, todos ellos de avanzada edad y armados con cimitarras, guardan el cinturón. Cada uno de ellos pasa algunas horas del día en la superficie, hablando y caminando; hay una probabilidad del 50% de que en un momento dado sólo haya 5 de ellos en la habitación pero Nessim Efti, el jefe de los guardas, siempre debería estar presente si se produce un ataque. A sus 90 años de edad, Efti posee la Espada de Akmallah, una maravillosa cimitarra de muchos siglos de antigüedad que inflinge daño normal a cualquier criatura de cualquier plano de existencia. Las vidas de estos hombres han concluido ya excepto en los que se refiere a su celo por Alá: aquí lo testifican, exponen y contemplan, esperando la muerte o una posibilidad final de probar el temple de su fe.

Dos veces al día, dos chiquillos llevan la comida a los guardianes utilizando la única llave de la puerta (que les proporciona Ahmed Zehavi). Los chicos van de prisa, sin entrar nunca en la habitación sino limitándose a llamar a la puerta y a esperar que uno o más de los guardias reciba la comida. Después devuelven la llave de inmediato a Zehavi.

Si Zehavi se fía lo suficiente de los investigadores llamará a Nessim Efti para que asista a la reunión con ellos. Sí, saben que existió un FARAÓN Negro, una plaga que fue destruida por el poder de Alá. También conocen su nombre, Nyarlathotep, pero no lo pronuncian en voz alta porque les desagrada. Cuentan las profecías que Nitocris, otro legendario poder maléfico, puede llegar a resucitar mediante el cinturón y por ello quieren evitarlo. Han intentado destruir el cinturón, pero de momento no han encontrado la manera. La Hermandad trató de robar el cinturón, pero fue un intento bastante torpe, fácilmente abortado. Los ulema no conocen a Omar Shakti, que se mueve a niveles mucho más mundanos. Los dos creen que la expedición Carlyle removió un antiguo mal que ahora amenaza el espíritu de muchos hombres.

Si los investigadores encuentran la manera de robar el cinturón, la Hermandad llegará a enterarse del hecho y enviará oleadas de fanáticos parea recuperar tan valioso artefacto. Si los investigadores consiguen destruirlo, los enviarán para vengarse.

Si los investigadores consiguen hacerse con el cinturón, evitando un posible ataque a la mezquita por parte de la Hermandad y consiguen esconder el artefacto, ello hace imposible la resurrección de Nitocris. Una vez conseguido, deberían volver a ver a Zehavi quien tiene medios de confirmar rápidamente la acción, pudiendo incluso llegar a regalarles la Espada de Akmallah a condición de que dediquen su vida a luchar contra el mal. Desde entonces, y si eso sucede, se les abrirán muchas puertas en todo el Islam.

"Tragedia en la mezquita de Tulun"

Si los investigadores no se llevan o destruyen el cinturón, días más tarde leerán en cualquier periódico del Oriente Medio la noticia que se reproduce a continuación.

El 'shock' de Zehavi es un ataque de catatonia, inducido por la visión de un Chthonian abriéndose paso desde el

TRAGEDIA EN LA MEZQUITA DE TULUN

"Seis de los más respetados eruditos de la mezquita de Ibn Tulun fallecieron la pasada noche al derrumbarse el techo de su sala de estudios por causas que hasta el momento aún no han podido ser determinadas; hasta el momento se han recuperado cinco cadáveres y falta por localizar el del sexto erudito, Nessim Efti. El nazir de Ibn Tulun, Ahmed Zehavi, pudo sobrevivir al derrumbamiento y se encuentra hospitalizado en estado de 'shock'. El accidente tuvo lugar en un edificio adyacente a la histórica mezquita, la cual no ha sufrido daño alguno.

subsuelo a la cámara que contenía el cinturón. Nessim Efti consiguió herirle con la Espada de Akmallah, pero la bestia en su huida le arrastró a él y al arma.

Si los investigadores se ponen en contacto con la policía deberán realizar tiradas de Suerte. Una de ellas revelará que Emil Vabreaux, el jefe de los forenses de la policía, encontró en el lugar de los hechos una extraña sustancia, muestras de la cual han sido enviadas rápidamente a laboratorios en Paris y Ginebra.

Una segunda tirada de Suerte o bien una de Discusión, Elocuencia o Charlatanería conseguirán una entrevista con Vabreaux, un científico sutil e imperturbable. De los restos del sótano, Vabreaux recogió casi tres kilos de un tejido corporal que le es por completo desconocido. Una superficie parecen ser tegumentos naturales de algún tipo; las otras exhiben una serie de capas; aparentemente, el tejido fue cortado con un instrumento tremendamente afilado. La mayoría de las muestras se encuentran en la cámara frigorífica de su laboratorio en El Cairo, pero incluso a temperaturas por debajo del punto de congelación se están empezando a deteriorar.

El misterioso tejido no es otra cosa que carne de Chthonian, cortada por los furiosos ataques de Nessim Efti. Si los investigadores poseen el ejemplar encuadernado en piel de Chthonian de El pueblo del monolito y se lo muestran a Vabreaux, éste reconocerá que la textura de la superficie es idéntica a la de sus muestras. El guardián deberá determinar si Vabreaux se convierte privadamente en un aliado importante de los investigadores. Es muy posible que conozca a Nigel Wassif.

Una vez que el cinturón se encuentre en poder de la Hermandad, los investigadores no tienen más opción de recuperarlo que la noche de la resurrección de Nitocris.

AHMED ZEHAVI, *nazir* de Ibn Tulun

FUE 5 CON 7 TAM 10 INT 16 POD 10
DES 10 APA 14 EDU 18 COR 70 PV 9

Habilidades: Leer/Escribir/Hablar Árabe 99%, Arqueología 35%, Astronomía 25%, Regatear 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Discusión 60%, Leer jeroglíficos egipcios 15%, Hablar Inglés 50%, Primeros auxilios 75%, Hablar Francés 75%, Historia 55%, Corán * 99%, Derecho 50%, Derecho musulmán 80%, Ciencias ocultas 15%, Elocuencia 70%.
* Habilidad sólo para este PNJ.
Armas: ninguna.

NESSIM EFTI, portador de la Espada de Akmallah

FUE 10 CON 10 TAM 10 INT 18 POD 12
DES 8 APA 6 EDU 18 COR 75 PV 10

Habilidades: Leer/Escribir/Hablar Árabe 95%, Arqueología 10%, Astronomía 15%, Regatear 50%, Botánica 35%, Mitos de Cthulhu 10%, Discusión 45%, Historia 80%, Corán * 95%, Derecho 50%, Derecho musulmán 95%, Elocuencia 75%, Tratar envenenamientos 25%.
* Habilidad sólo para este PNJ.
Armas: Cimitarra 45%, daño 1D6+2.
Cimitarra (parada) 20%.
NOTA: la cimitarra de Efti, la Espada de Akmallah, es un arma mágica que inflinge daño normal a cualquier criatura de cualquier plano de existencia.

CINCO *ULEMA* GUARDIANES

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
DES	14	13	11	11	9
POD	12	13	17	10	11
COR	70	64	80	55	60
PV	10	11	9	10	9

Armas: Cimitarra 25%, daño 1D6+2.
Cimitarra (parada) 15%.
NOTA: sus cimitarras no son mágicas.

NYITI, DE EL WASTA

Tras hablar con Warren Besart los investigadores pueden tener interés en hablar con Nyiti. El Wasta está a unas pocas horas Nilo arriba y conocer el Árabe es aquí esencial. Si bien hay unos pocos comerciantes y funcionarios que hablan algo de Francés o Inglés, tienen deberes que cumplir y negocios que cerrar; además, en el pueblo hay demasiadas Nyitis para que el nombre sea significativo por lo que se requiere una búsqueda sistemática realizada en Árabe para encontrarla. Después de recorrer el pueblo durante 1D6+2 horas, preguntando en Árabe, se llega a una pequeña choza.

La primera persona a la que ven los investigadores es a Unba, el hijo de Nyiti, que carece de brazo derecho, mostrando su cuerpo enormes laceraciones en el hombro también derecho y en ese mismo lado de la cara. Si alguno de los investigadores conoce los efectos del ataque de un Horrendo cazador se dará cuenta de que está delante de una víctima de uno de ellos. El habla de este hombre, que es bastante alto, es lenta y entrecortada; si los investigadores persisten pacientemente, Unba consentirá en dejarles ver a su madre.

Nyiti parece extremadamente anciana. Su mandíbula inferior y sus dos manos han sido calcinadas. Está bastante desequilibrada pero al ver a los investigadores se le iluminan los ojos, hace algunos ruidos guturales y señala con los muñones a un rincón de la choza. Estos ruidos alertan a



El fragmento de Nyiti
(ver la copia para los jugadores en las páginas finales).

su hijo, que entra de inmediato; si los investigadores son tan tontos como para no mirar en el rincón, será por fin Unba quien les enseñe el artefacto.

En el rincón, entre mantas, cacharros, etc., hay una cesta de junco pintada con un símbolo rojo que una tirada de Ciencias ocultas o de Arqueología permiten identificar como un antiguo símbolo egipcio de protección. Dentro de la cesta hay un trozo de loseta blanca, de unos 18 x 23 cm y bastante gruesa. Sus bordes irregulares indican que fue arrancado de un trozo mayor de piedra trabajada. Una segunda tirada de Arqueología o una de Geología muestran que las incisiones tienen una antigüedad de siglos y que la piedra caliza de estas características se utilizaba como recubrimiento de muchas pirámides. Una tirada de Descubrir permite fijarse en que, llevado el fragmento al sol, resulta que no es blanco del todo sino que tiene un cierto tono rojizo, característico de la Pirámide Roja de Dhashur.

Nyiti ruega a los investigadores que se lleven la piedra y, si la aceptan, cae de nuevo en un estado de estupor, habiendo cumplido su último objetivo. Ya no puede ser de más ayuda.

Aunque los investigadores no tienen manera de saberlo, el fragmento es la mitad de un símbolo protector que estaba inscrito en el recubrimiento de la Pirámide Roja. El símbolo tiene el nombre de Ojo de luz y de oscuridad y lo que ven los investigadores es su mitad derecha, en la que hay la mitad de un ojo y un *ankh* invertido. Nyiti recuperó la piedra después de que Roger Carlyle rompiera el poder del hechizo. Jack Brady tiene la otra mitad.

El fragmento puede ser de utilidad si los investigadores consiguen aprender el ritual de activación, que se encuentra en los *Siete libros crípticos de Hsan*. El doctor Kafour puede reconocer el símbolo y podría volverlo a crear, suponiendo que es un signo protector, pero no podría activarlo. Con sendas tiradas de Egiptología y Ciencias ocultas, un investigador puede llegar a comprender la importancia del símbolo.

EN EL SANTUARIO

Los persistentes investigadores, habiendo sobrevivido a monstruos, sectarios y sacerdotes poseedores de poderes mágicos, deciden visitar algunos de los monumentos de la gloria pasada de Egipto. Entre ellos, una pirámide asimétrica poco usual.

En Dhashur hay dos pirámides, la Pirámide Roja y la Pirámide Torcida, ambas erigidas por Sneferu, primer FARAÓN de la cuarta dinastía. En Meidum, Sneferu había erigido una tercera gran estructura, la Pirámide Derruida.

La Pirámide Derruida, donde Warren Besart viera una vez a la Esfinge Negra, hay muy pocas pistas. Las gentes del lugar dicen que allí pasan cosas raras de vez en cuando pero que el desierto es siempre extraño. Al igual que los habitantes de Gizeh cuando ven a los sectarios dirigirse a la Esfinge, los vecinos de Meidum saben que es poco saludable contar cosas a unos extraños. Si los inves-tigadores escarban en la oscuridad en las cercanías de la pirámide tienen un 50% de probabilidades de ser atacados por 2D4 sectarios cada hora que estén allí. Todas las entradas a la pirámide están taponadas por bloques de piedra caídos y escombros que se tardarían meses en retirar.

La Pirámide Roja, que antaño estuvo recubierta de caliza de color rosado, tenía un símbolo protector que cubría toda la zona de Dhashur, pero Roger Carlyle consiguió romperlo, hecho que conoce Omar Shakti. Por lo demás, la pirámide no tiene nada de particular.

La Pirámide Torcida

Recibe ese nombre por ser asimétrica: la cara Norte es más empinada que las otras tres, por lo que su sección superior no es cuadrada sino rectangular, faltando unos 20 m hacia el lado Norte.

La pirámide tiene entradas en sus caras Oeste y al Norte. La del Norte da a una cámara funeraria, supuestamente para Sneferu (aunque los arqueólogos no encontraron ni momia ni objeto funerario alguno) y está siempre guardada por cuatro soldados egipcios. La entrada Oeste no está guardada pero una barricada de madera impide el paso.

Los guardias se muestran amistosos y dispuestos a comentar los sucesos locales con los investigadores. Están aquí para evitar que sucedan más misteriosos accidentes como los que habían tenido lugar, pero no saben nada acerca de estos sucesos excepto que se supone que hay movimientos extraños dentro de la pirámide y en el área adyacente a ella.

Si los investigadores sobornan a los guardias conseguirán acceder al interior, aunque uno de ellos les acompañará para cerciorarse de que no causan destrozos. La entrada Norte lleva a una cámara desprovista de ornamentos y pobremente decorada que no tiene interés alguno.

Los investigadores deberían ahorrar dinero y cigarrillos y abrirse paso por la puerta del Oeste. Cualquiera que la inspeccione detenidamente notará varios tablones sueltos que se pueden echar a un lado fácilmente para permitir el paso. Hay un pasillo que lleva a una cámara funeraria falsa que se encuentra aproximadamente en el centro de la pirámide. La cámara está desprovista de artefactos aunque al fondo hay dos columnas de alabastro de considerable grosor. Son casi indestructibles. La de la derecha contiene una puerta secreta, encontrable por cualquier investigador que intente (no hace falta que la consiga) una tirada de Suerte. Hay unas escaleras que suben unos 6 m hasta una serie de rampas que siguen subiendo hasta el interior del remate de la pirámide donde hay una cámara secreta, el salón del trono de Nyarlathotep.

El salón del trono

Un arco asimétrico señala la entrada a esta cámara. Si alguno de los investigadores ha leido el libro *La vida como un dios*, una tirada de Idea le permite reconocerla de inmediato gracias a la descripción que en él hace Crompton.

Las seis luces a que se refería proceden de otros tantos pilares de 1'80 m de altura, rematados por montoncitos de gemas de origen extraterreno. Si se les acerca una llama, arden como antorchas pero con un fuego frío e incesante. El encender los seis braseros a la vez llama de inmediato al Faraón Negro a su trono.

EL TRONO: el indestructible sillón del trono está esculpido en obsidiana negra, incrustada con piedras preciosas que una tirada de Geología permite etiquetar como de origen desconocido. La gran silla se encuentra alzada sobre el nivel del suelo mediante una tarima escalonada. Si algún mortal se encuentra sentado en él cuando Nyarlathotep es convocado, el dios posee al intruso y asume su apariencia. A efectos prácticos, se tratará de

Nyarlathotep aunque hable como el investigador y tenga su exacta apariencia. Cuando el dios decida marcharse sólo quedará un cadáver, aún retorciéndose de agonía.

EL BAJORRELIEVE: la pared de detrás del trono está cubierta de bajorrelieves que en parte pertenecen a los Mitos de Cthulhu y en parte son de origen egipcio. Para traducirlos se puede usar la habilidad de Leer jeroglíficos, reducida a la mitad. Vienen a describir el inminente nacimiento del avatar de Nyarlathotep en la Montaña del Viento Negro, aunque la fecha que se da es bastante vaga y el guardián puede fijarla de acuerdo con los progresos efectuados por el grupo que sin duda arderá en deseos de asistir a tan especial función. La profecía también predice que el gran nacimiento vendrá precedido por una gran destrucción, aunque la naturaleza de la misma tampoco queda clara.

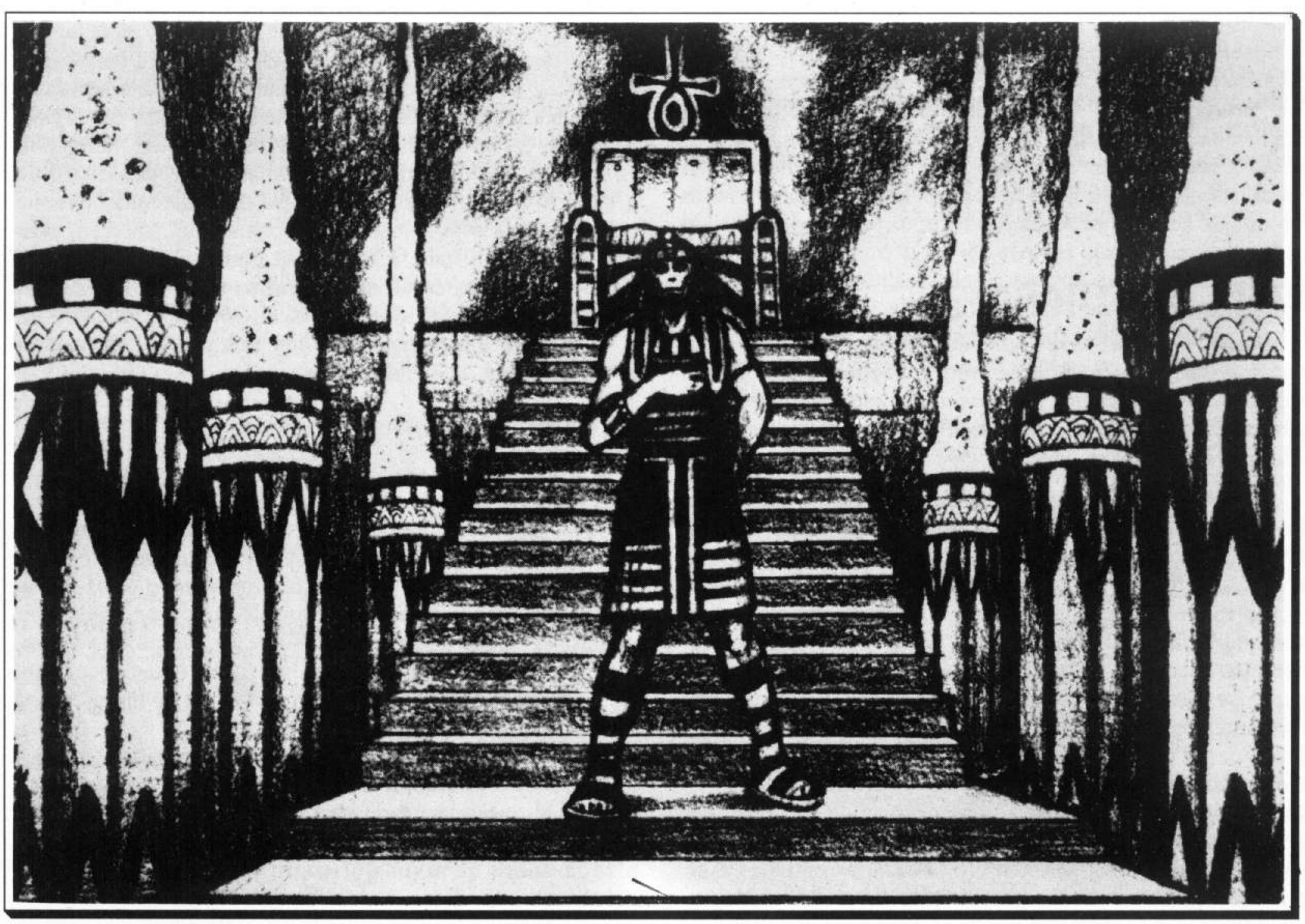
Debido a la escasa luz, todo intento de fotografiar algo tiene un -20, de lo cual sólo se debe informar a los investigadores una vez hayan salido huyendo de la cámara. Una tirada fallida produce como resultado fotos inútiles o veladas: quizá las gemas emitían radiación incompatible con la película diseñada para fines más mundanos y para ser utilizada con luz de día. Si el doctor Kafour está presente, él puede traducir las inscripciones directamente. Una copia de los relieves obtenida por frotación con lápiz y papel proporciona una transcripción perfecta.

LA PARED ASTRONÓMICA: la pared a la izquierda del trono tiene dos bajorrelieves que representan un gran mapa estelar y una pequeña representación de posiciones planetarias específicas dentro del sistema solar. Todos los puntos del mapa estelar pertenecen a nuestra galaxia pero incluso con tiradas de Astronomía todo lo que se puede sacar es la relación de Fomalhaut, Aldebarán, Deneb y otras pocas estrellas visibles. El resto de los centenares de puntos tienen sólo significado para los Mitos o bien un significado astronómico fuera del alcance de los astrónomos humanos cuerdos.

El mapa de posiciones planetarias puede entenderse mediante tiradas de Astronomía o de Ciencias ocultas, e indica que la próxima configuración planetaria correcta tendrá lugar el 14 de Enero de 1926. Una tirada de Idea hará buscar esa fecha en un calendario o almanaque, que coincide con un eclipse total de sol en el Océano Indico.

EL MAPA HEMISFÉRICO: en la pared a la derecha del trono hay un mapa distorsionado de Eurasia, Africa y el Pacífico Occidental. Se reconocen fácilmente las montañas, los ríos y el perfil de los continentes pero no se muestran ciudades ni naciones. Hay un triángulo alargado cuyos vértices están marcados mediante rubíes sin tallar y que se encuentran en el Mar de China Oriental, el centro de Kenia y el Océano Indico. Dado que el mapa tiene una función puramente decorativa es imposible determinar posiciones precisas. El rubí del Océano Indico está cruzado por bandas realizadas con incrustaciones de ébano, que coinciden con la zona que cubrirá el eclipse del 14 de Enero de 1926.

El mapa está bordeado por palabras arcanas que una tirada de Mitos permite traducir como: "Los Primigenios volverán y todos temblarán ante su terrible poder."



Una impresión de Nyarlathotep

La llegada de Nyarlathotep

El dios llega, bien si los investigadores encienden las gemas, bien cuando estos hayan examinado la cámara a su completa satisfacción, momento en el cual las gemas se autoencienden. Simultáneamente a su llegada, la entrada de la cámara se vuelve de roca sólida, empujando afuera a los que se encuentren en medio del portal. Los que se queden fuera verán salir 1D6 Gules (tirada de COR, 0/1D6) de lo que parecía ser roca maciza para atacarles. Las criaturas no perseguirán a nadie en el exterior de la pirámide y sólo desaparecerán si se les mata o si consiguen limpiar el paso hasta la entrada Oeste.

En el salón del trono, Nyarlathotep aparece en su aspecto de FARAÓN Negro, cruel y deslumbrante, magníficamente maléfico. Si los investigadores llegaron a ver el busto guardado en la habitación secreta del sótano de la Fundación Penhew podrán reconocerle, lo que provoca una pérdida automática (sin tirada que valga) de COR de 1D6 puntos. A su izquierda y derecha, el aire parece hervir y retorcerse: son dos Horrendos cazadores que permanecen flotando, invisibles, hasta que Nyarlathotep les ordene atacar. Una música sucia y ultraterrena flota en el aire, tentadora y decepcionante a la vez. Huele a muerte por todas partes. Todo mortal que se encuentre en la habitación debe tirar COR, 0/1D4 ante tan obvio aunque indefinido poder.

Si los investigadores atacan (N. del T.: *poverellos*) los Horrendos cazadores se vuelven visibles (tirada de COR, 0/1D10) y contraatacan. Si son incapaces de rematar la faena, Nyarlathotep colabora con ellos utilizando el cetro y el anillo de FARAÓN como focos de su poder, a través de los cuales lanza chorros de energía que hacen 20 puntos de daño automáticamente a un miembro al azar del grupo. Nyarlathotep hace un ataque de estas características una vez cada dos asaltos mediante un gesto casual con uno de los dos objetos y se divierte visiblemente con esta actividad, como demuestra el hecho de que se ríe ante las convulsiones de las víctimas, que mueren chamuscadas entre convulsiones. Tras cargarse de este modo a uno o dos investigadores detiene sus ataques para ver si los demás se lo piensan mejor. El guardián debe decidir si existe defensa alguna contra un ataque de estas características.

Si un grupo de investigadores excepcionalmente poderosos consigue causarle 15 o más puntos de daño, cambia a una forma tan monstruosa como indescriptible (tirada de COR, 1D10/1D100) y desaparece llevándose consigo a los Horrendos cazadores pero dejando la arcada de acceso en piedra sólida, con lo que los investigadores se hallan encerrados en el interior de la pirámide. Dos hombres con picos pueden abrirse paso en 1D3+1 jornadas de 12 horas, o bien a través de la arcada o de la cubierta, pero no pueden utilizarse explosivos sin grave riesgo para la integridad física de los presentes, debido a la onda expansiva.

El mensaje de Nyarlathotep

Si los investigadores no atacan o cejan en su empeño al cabo de unos asaltos, Nyarlathotep se digna a hablar con ellos. Les dice que son unos inconscientes al continuar con sus esfuerzos puesto que los dioses a los que desafían son demasiado poderosos para que unos simples mortales puedan afectar a sus acciones. Los investigadores, dice, deberían volver a sus casas mansa y agradecidamente a esperar lo inevitable, y después indica: "Mirad la suerte de los que os precedieron." Moviendo una mano se forman imágenes del campamento de la expedición Carlyle en África, con porteadores keniatas por doquier y los miembros principales bien visibles. Todo parece tranquilo hasta que se oyen unos gritos terribles y del cielo empiezan a aparecer docenas de Horrendos cazadores, mientras que de la tierra surgen Gules, Semillas informes de Tsathogghua y otros seres terroríficos. La masacre es indescriptible, hasta el punto de que verla requiere una tirada de COR, 1D10/1D100. Se ve perfectamente cómo todos los miembros blancos de la expedición son despedazados mientras que los africanos mueren por docenas.

El dios sigue hablando: "Incluso los valientes saben cuándo no hay nada que hacer. Todas las puertas os están cerradas y vuestros sueños, condenados; vuestra lucha es fútil." Si los investigadores han encontrado ya a Jack Brady u otros miembros de la expedición, quedarán confundidos ante las imágenes. Si es así, no hay por qué despejar sus dudas. ¿Murieron todos los miembros de la expedición? El miembro con el que se encontraron, ¿sería una ilusión? Resucitaría Nyarlathotep u otro dios a la expedición Carlyle para utilizarles como esclavos en alguna maquinación inimaginable?

La verdad es que Nyarlathotep miente, aunque los investigadores no pueden estar seguros de ello puesto que no se le puede hacer una tirada de Psicología.

Nyarlathotep ofrece otra prueba de su poder: con otro gesto de su mano el mapa hemisférico brilla y se disuelve, apareciendo en su lugar una arcada al otro lado de la cual puede verse el antiguo Egipto, y concretamente un mercado en el que se afanan mercaderes, artesanos, etc. Todo es real y verlo requiere una tirada de COR, 0/1D3. La arcada se abre a nivel del suelo y es fácil pasar al otro lado. La situación física es la misma de la pirámide pero en ese tiempo aún no ha sido construida.

Si al menos la mitad de los investigadores pasan al otro lado oyen de improviso las carcajadas de Nyarlathotep y, segundos más tarde, el portal empieza a brillar. Cada uno de ellos tiene una probabilidad de Saltar de vuelta antes de que se cierre; si fallan, se quedan para siempre en el antiguo Egipto.

Tanto si los investigadores caen en la trampa del portal como si no, Nyarlathotep desaparece lentamente igual que éste. La losa de piedra que cerraba la asimétrica entrada al salón del trono se disuelve y el grupo puede salir a través de la puerta secreta del pilar la cual, tras salir ellos, también desaparece y deja de existir. Los investigadores no volverán a tener posibilidad de entrar en el santuario de Nyarlathotep pudiendo deducir que el encuentro con el dios estaba predestinado.

El salón del trono puede ser destruido con suficientes explosivos cuyo coste rondará las 1400 libras egipcias; el coste de destruir una pirámide es de 30 años en una cárcel egipcia.

Si se ha impedido la resurrección de Nitocris, Nyarlathotep puede mostrarse más duro con tan molestos mortales, matando a algunos y volviendo loco al resto. Los dioses suelen tener muy mal perder.

Notas

El guardián deberá preparar especialmente bien este episodio puesto que el salón del trono contiene informaciones importantes y la aparición de Nyarlathotep es un clímax efectivo para muchas sesiones de búsqueda y deducción. Si los investigadores se olvidan de la Pirámide

LA EXPEDICIÓN CARLYLE Y LAS PIRÁMIDES

El día que Roger Carlyle, Hypatia Masters, Robert Huston y Aubrey Penhew desaparecieron en la Pirámide Torcida se tropezaron con el salón del trono de la misma manera que los investigadores. Vía el mapa hemisférico fueron trasladados al antiguo Egipto, algo que complació especialmente a Sir Aubrey, pasando allí varias semanas durante las cuales los tres hombres fueron adoctrinados en el culto a Nyarlathotep, enseñándoseles muchos y poderosos hechizos y en particular el que rompe las protecciones existentes en los tres vértices del portal triangular. Mientras tanto, Nyarlathotep, con apariencia humana, sedujo a Hypatia implantando en ella la semilla de un hijo que nacería cuando fuera conveniente para sus planes. Jack Brady, que es de voluntad fuerte, fiel y además goza de protección mágica, fue excluido de tan gran aventura por ser psíquicamente contrario a los propósitos de Nyarlathotep.

Torcida se les pueden dar más pistas ya que, después de todo, el propio dios es quien quiere verles allí y un dios tiene medios de hacer que se haga su voluntad.

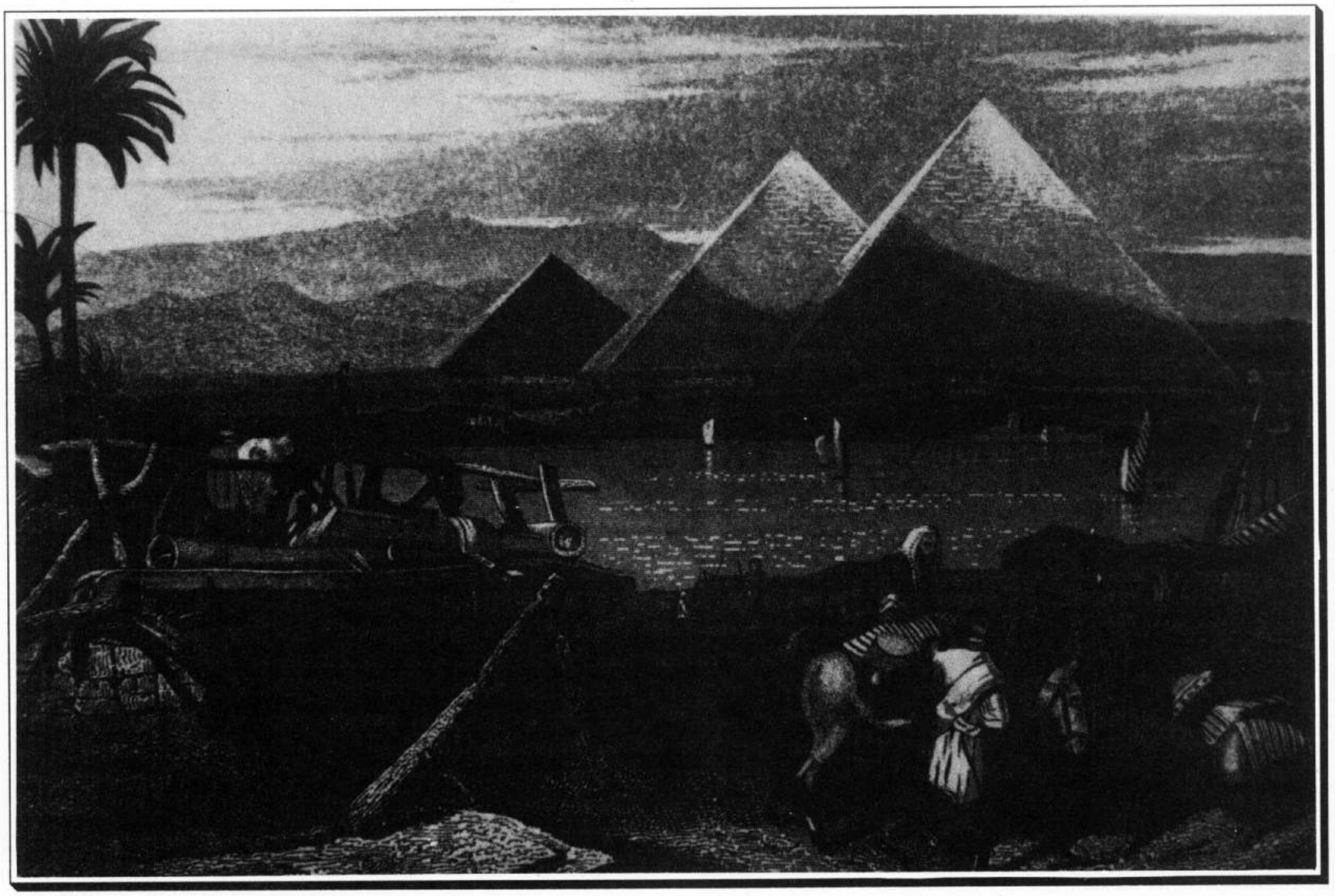
Una vez se hayan entrevistado con él en la Pirámide Torcida, no estaría de más que Nyarlathotep siguiera a los investigadores mientras estos permanezcan en Egipto: un vistazo rápido en una multitud, un vendedor sospechoso en un bazar, un reflejo en una ventana, etc. A voluntad se pueden requerir o no tiradas de COR y no estaría mal que los investigadores acabaran convencidos de una de cada dos personas en Egipto son, o bien Nyarlathotep o bien un sectario que se le parece.

Los sectarios, por su parte, estarán menos interesados en los grandes designios y en crear trampas divertidas y se limitarán a intentar matar a los investigadores con sus bastones. Conviene equilibrar la tolerancia del dios con la presión a ejercer por los sectarios.

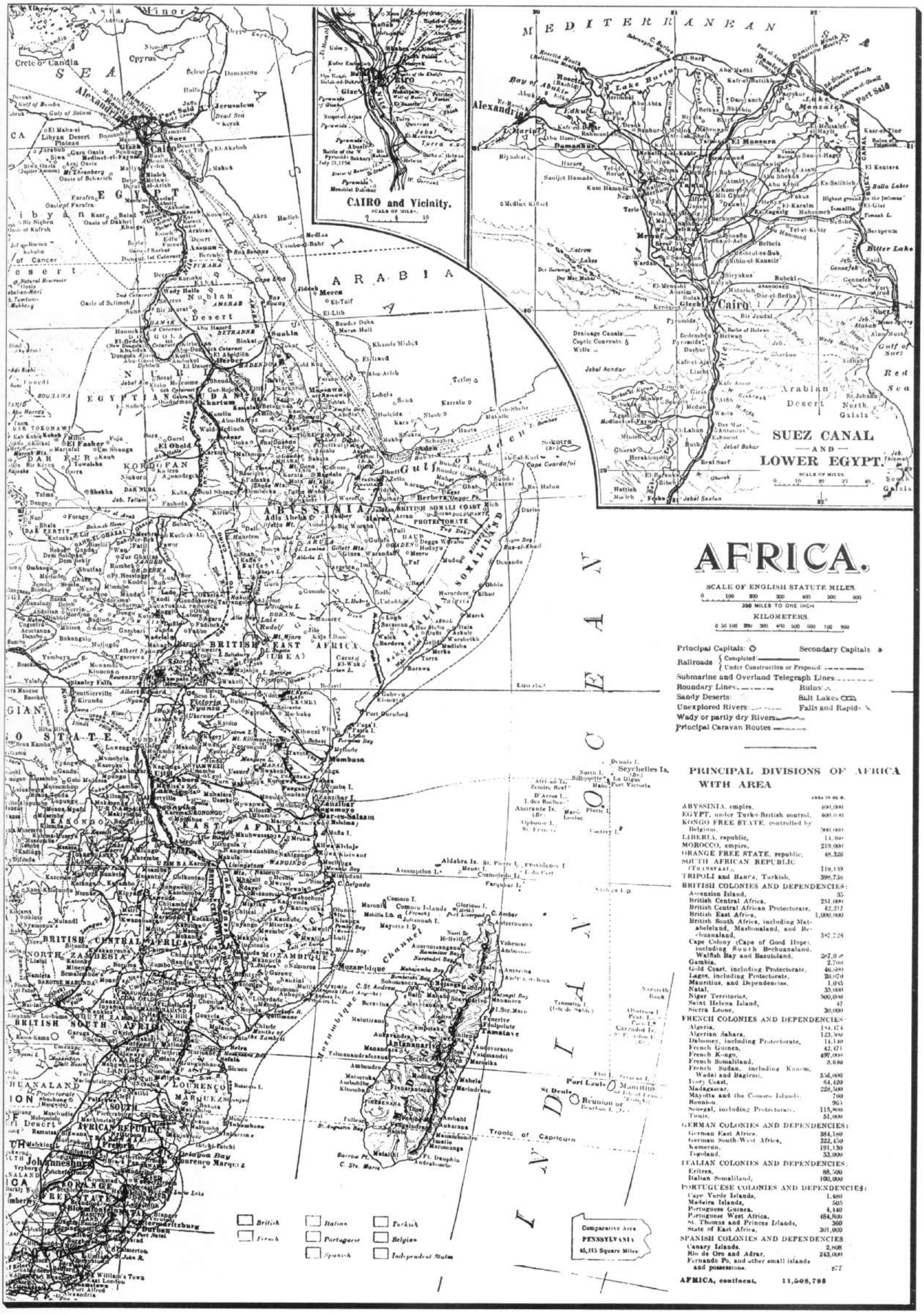
Conclusión

Si los investigadores se han hecho notar por la Hermandad, una serie repetida de intentos de asesinato pondrá de manifiesto que es hora de cambiar de aires. Si el guardián lo desea, puede ser útil intercalar una aventura corta de escape y persecución, algo corto (una hora o menos) que por ejemplo sirva de remate a una sesión de juego. El más fácil podría consistir en una persecución organizada por los sectarios, que se extendería por todo El Cairo, bloqueando ferrocarriles, carreteras y vapores del delta, lo que obligaría a los investigadores a dirigirse Nilo arriba y después por caravana hasta un puerto ficticio en la costa oriental de Egipto, desde donde puedan tomar pasaje en un barco que se dirija por el Mar Rojo bien hacia el Norte bien hacia el Sur, según determinen los fondos disponibles y el itinerario estratégico a seguir.

En este episodio no hace falta montar ningún ataque especialmente serio si los investigadores están dispuestos a huir a las primeras de cambio. Ni que decir tiene, sin embargo que un grupo de investigadores temerarios debería sufrir un castigo proporcionado a su temeridad.



Las pirámides de Gizeh vistas por Montgomery Crompton

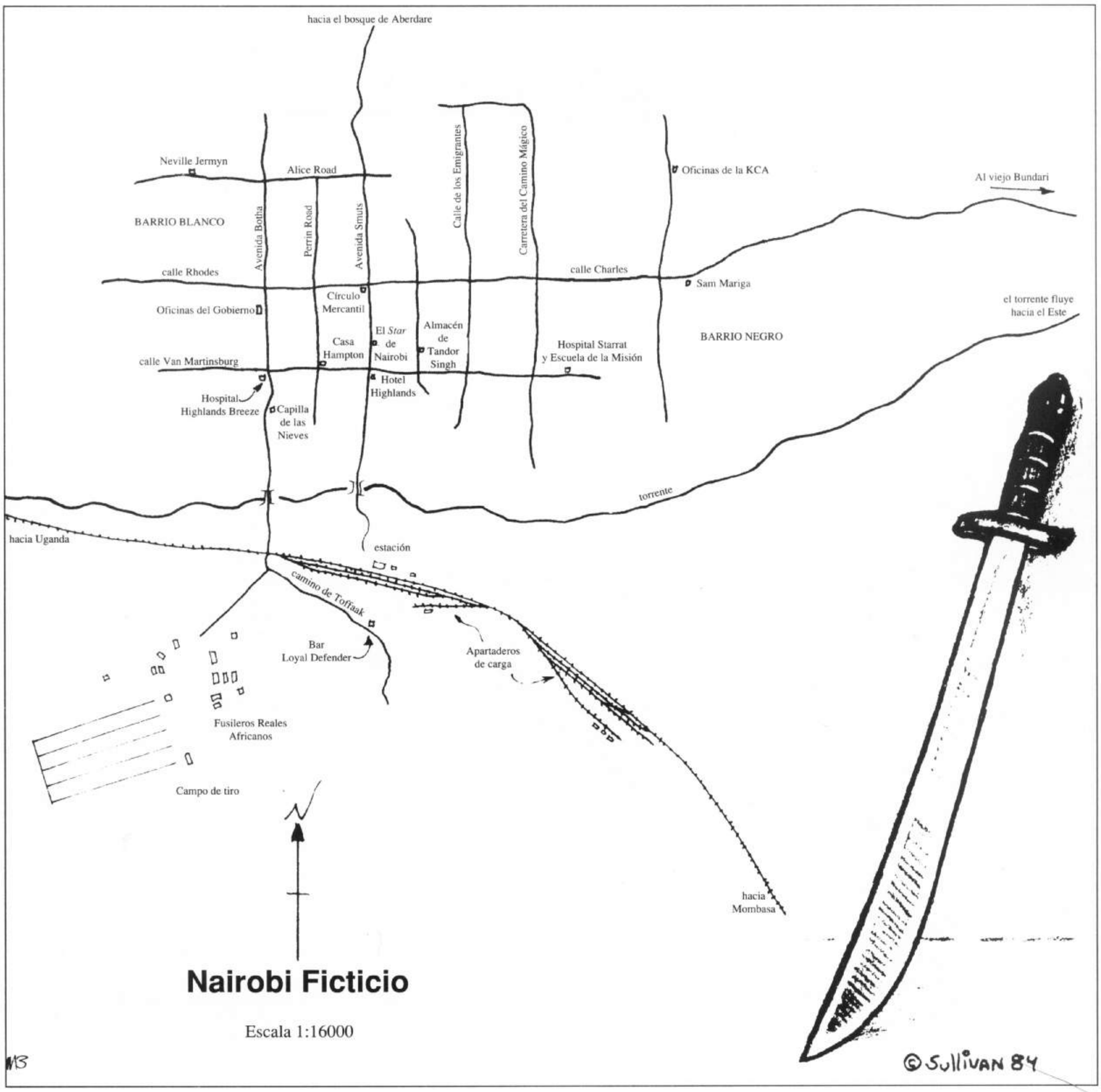


PRINCIPAL DIVISIONS OF AFRICA WITH AREA

	Area in sq. m.
ABYSSINIA, empire,	400,000
EGYPT, under Turko-British control,	400,000
KONGO FREE STATE, controlled by Belgium,	900,000
LIBERIA, republic,	14,000
MOROCCO, empire,	219,000
ORANGE FREE STATE, republic,	48,326
SOUTH AFRICAN REPUBLIC (Transvaal),	119,139
TRIPOLI and Barca, Turkish,	398,736
BRITISH COLONIES AND DEPENDENCIES:	
Ascension Island,	35
British Central Africa,	251,000
British Central African Protectorate,	42,217
British East Africa,	1,000,000
British South Africa, including Matabeleland, Mashonaland, and Bechuanaland,	347,728
Cape Colony (Cape of Good Hope, including South Bechuanaland, Walfish Bay and Basutoland,	267,000
Gambia,	2,700
Gold Coast, including Protectorate,	46,000
Lagos, including Protectorate,	20,070
Mauritius, and Dependencies,	1,045
Natal,	35,000
Niger Territories,	500,000
Saint Helena Island,	47
Sierra Leone,	30,000
FRENCH COLONIES AND DEPENDENCIES:	
Algeria,	184,474
Algerian Sahara,	123,500
Dahomey, including Protectorate,	14,140
French Guinea,	42,471
French Kongo,	497,000
French Somaliland,	8,640
French Sudan, including Kaarta, Wadai and Bagirmi,	576,000
Ivory Coast,	64,420
Madagascar,	228,500
Mayotta and the Comoro Islands,	760
Reunion,	965
Senegal, including Protectorate,	115,800
Tunis,	51,000
GERMAN COLONIES AND DEPENDENCIES:	
German East Africa,	384,180
German South-West Africa,	322,450
Kamerun,	191,130
Togoland,	33,000
ITALIAN COLONIES AND DEPENDENCIES:	
Eritrea,	88,500
Italian Somaliland,	100,000
PORTUGUESE COLONIES AND DEPENDENCIES:	
Cape Verde Islands,	1,480
Madeira Islands,	505
Portuguese Guinea,	4,440
Portuguese West Africa,	484,800
St. Thomas and Princes Islands,	360
State of East Africa,	301,000
SPANISH COLONIES AND DEPENDENCIES:	
Canary Islands,	2,808
Rio de Oro and Adrar,	243,000
Fernando Po, and other small islands and possessions,	877
AFRICA, continent,	**11,508,798**

Capítulo 4
Kenia

Donde se sigue el viaje final de la expedición Carlyle, que se dirigó tierra adentro hacia el último horror en la Montaña del Viento Negro



A menos que los investigadores dispongan de su propio dirigible, tendrán que llegan a Kenia en Barco. Hay muchas líneas que cubren el trayecto hasta Mombasa, una de las cuales, muy fiable, es la inglesa Baffreys. Se pueden utilizar las tarifas estándar que se indican en las reglas, página 111. Los buques que salen de Port Said atraviesan el Canal de Suez y hacen escala algunos días en Aden. Los que proceden de Shangai hacen escala en Hong Kong, Singapur, Ceilán, Bombay y quizá Aden antes de llegar a Mombasa. Los que proceden de Londres o Nueva York hacen escala en Freetown, se detienen casi una semana en Ciudad del Cabo y una noche en Durban.

Los investigadores podrían, por supuesto, remontar el Nilo blanco a través del Sudán (unos 4500 Km), cruzando desiertos y pantanos infestados de enfermedades, e invirtiendo en ello unos seis meses.

Una vez en Mombasa, deberán coger el ferrocarril de Uganda que cubre los 450 Km que hay hasta Nairobi. Desde allí, si se atreven, pueden organizar un safari hasta la Montaña del Viento Negro y averiguar qué tiene que ver tan ominoso lugar con el destino de la expedición Carlyle (¿qué investigador digno de ese nombre no querría ver qué apariencia puede tener un hijo de Nyarlathotep?)

La cuestión principal a resolver en Nairobi es la situación de la Montaña del Viento Negro. Si los investigadores entraron en contacto con Jonathan Kingston en Nueva York obtendrían pistas que señalan a Johnstone Kenyatta, al teniente Mark Selkirk y a Nails Nelson. Si interrogaron a Arthur Emerson (Importaciones Emerson, Nueva York) sabrán que un exportador de Mombasa llamado Ahja Singh hacía envíos regulares a la Casa del Ju-ju. También puede ser que conozcan el nombre de la sacerdotisa M'Weru. Si ya se han encontrado con Jack Brady pueden disponer de un mapa detallado que señale el camino a la Montaña del Viento Negro (y si no tienen ninguna de estas pistas es difícil de imaginarse por qué han viajado a Kenia. De todas maneras, y aunque éste sea el caso, a través del director del *Star* se les puede dirigir hacia uno o más contactos clave en Nairobi.)

El hecho es que ningún blanco de Kenia conoce dónde se encuentra la Montaña del Viento Negro (cuyo nombre sólo es ese en algunos dialectos bantús. Del mismo modo, el monte Kenia sólo recibe ese nombre por parte de los ingleses y los bóeres, los africanos negros lo llaman Kere-Nyaga). La Montaña del Viento Negro no es lo suficientemente grande como para tener un nombre particular, al menos por lo que los dirigentes de la región respecta. Jackson Elías la citaba con ese nombre porque nunca fue a la montaña aunque planeaba hacerlo y es muy posible que los investigadores no conozcan el nombre hasta que hablen con Sam Mariga o con Omar.

Los investigadores tienen la posibilidad de adquirir algunos objetos útiles así como información valiosa por lo que, si son inteligentes, examinarán cuidadosamente cada pista antes de lanzarse hacia el bosque de Aberdare y los peligros de la Montaña del Viento Negro. En Mombasa o en Nairobi no corren mucho peligro a pesar del acoso de Tandoor Singh. M'Weru esperará hasta que estén aislados en la sabana o incluso es posible que nunca llegue a oir hablar de ellos.

Algunas tribus amigas pueden ayudarles en su empeño, y especialmente por parte de magos africanos de la zona. La policía y la administración coloniales, por el contrario, serán de muy poca o ninguna ayuda; los dispersos contingentes de los Fusileros Reales no es fácil que actúen sin órdenes directas o sin que se trate de una necesidad clara. Los pocos representantes directos de la Corona ignoran que existan actividades organizadas de la Lengua Sangrienta.

En este capítulo, las pérdidas de COR pueden ser muy abultadas pero el guardián no debería ser remiso en aplicarlas. A menos que los investigadores sean excesivamente impulsivos, deberían sobrevivir a estos acontecimientos sin mucha dificultad aunque es seguro que a ellos no les va a dar esa misma impresión.

MOMBASA

Si los investigadores vienen de El Cairo, Mombasa será para ellos una excelente transición. La ciudad es árabe, con estrechos y olorosos callejones, balcones elaboradamente decorados, mezquitas y minaretes, almuédanos y velos. Esta conocida ciudad comercial sólo tiene unos pocos siglos menos que El Cairo. Aquí habitan, a orillas del Océano Indico, unas 30000 personas que combinan retazos de los modos de vida árabe, africano, hindú, portugués y británico.

Mombasa se encuentra en un arrecife de coral frente a la playa, y está conectada con tierra firme mediante un puente por el que pasa el ferrocarril y también mediante varios transbordadores de pasajeros.

Si un jugador sugiere (y su investigador consigue) una tirada de Descubrir, se dará cuenta de que a un hindú en concreto (que no es otro que Tandoor Singh) le ha visto varias veces al pasar por varios sitios distintos, por lo que no es aventurado suponer que les viene siguiendo. Si intentan acercársele, desaparece entre el gentío. Singh ha sido alertado telegráficamente de la llegada de los investigadores y tiene intenciones muy concretas: eliminar a los investigadores antes de que puedan acercarse al lugar sagrado donde tendrá lugar el nacimiento.

AHJA SINGH

Antes o después de su excursión a la Montaña del Viento Negro, los investigadores pueden decidirse a visitar a Ahja Singh. Singh, como el lector recordará, era el principal suministrador de la Casa del Ju-ju, en Nueva York. Su almacén y oficinas se encuentran en el muelle de Kilindini, a unos 200 m de donde amarra el navío en el que llegan los investigadores. Cualquiera en la zona puede indicar dónde se encuentra el edificio, que tiene un aire de lo más normal. Singh se encuentra en la India y tardará entre 3 y 6 semanas en volver; su encargado pregunta humildemente si mientras tanto puede servir en algo a los sahibs.

Singh exporta arte africano por todo el mundo, pero ni en este edificio ni en su casa hay nada que tenga relación con los Mitos. El no es un sectario sino un hombre de negocios con pocos escrúpulos que siempre tiene a mano un grupo de matones de procedencia multinacional. Al menos cuatro de ellos duermen cada noche en el almacén y les encantará partirle la cara a cualquiera que pretenda entrar.

Si lo consiguen, los investigadores no hallarán nada de interés excepto una caja fuerte de hierro cerrada con llave (FUE 65). Un experto en cajas fuertes podría abrirla con cierta facilidad y en su defecto la dinamita o unos buenos

martillos pilones podrían vencer rápidamente su resistencia. La caja pesa unos 150 Kg por lo que, en último extremo, se podría sacar del almacén para abrirla con más calma.

Dentro hay el equivalente a 300 $ en libras esterlinas y egipcias y en rupias de la India, así como un surtido de facturas, algo de azúcar granulado y un libro de contabilidad que está escrito principalmente en Hindi. Una tirada de Contabilidad permite descifrar lo poco que no está en ese idioma (que, para acabarlo de complicar, está escrito con muy mala letra) y que son apuntes de envíos a Importaciones Ho Fong (Shangai), la Fundación Penhew (Londres), Omar Shakti (Egipto), Silas N'Kwane (por mediación de Importaciones Emerson, en Nueva York) y así sucesivamente. Hay muchas anotaciones para Tandoor Singh en Nairobi. La mayoría de los envíos internacionales están anotados como objetos de arte mientras que los envíos a Tandoor Singh están relacionados como barriles o cajas de té.

CUATRO MATONES, a sueldo de Ahja Singh

	Hindú	Africano	Irlandés	Arabe
FUE	14	16	15	15
CON	13	12	14	18
TAM	14	14	13	11
INT	10	11	11	14
POD	12	11	10	10
DES	14	13	12	11
APA	9	12	10	13
EDU	0	0	6	1
COR	25	38	36	40
PV	14	13	14	15
BD	1D4	1D4	1D4	1D4

Habilidades (todos): Regatear 25%, Escuchar 25%, Vaciar bolsillos 35%, Discreción 50%, Descubrir 55%.
Armas (todos): Cachiporra 60%, daño 1D6 + BD.
Puñetazo 45%, daño 1D3 + BD.
Cuchillo 55%, daño 1D6 + BD.
Cabezazo 40%, daño 1D4 + BD.
Patada 40%, daño 1D6 + BD.

EN EL FERROCARRIL DE UGANDA

Con algunas modificaciones, el tren que lleva a los investigadores hasta Nairobi es prácticamente el mismo que aparece en la página 93 abajo y está dispuesto de la siguiente manera:

- Locomotora con caldera a leña
- Ténder de leña
- Vagón batea (N. del T.: básicamente una plataforma sin asientos ni barandillas) para los negros y la carga
- Vagón de Tercera (color marrón)
- Coche restaurante
- Vagón de Segunda y Primera (color blanco)

Si se desea, y para dar más ambiente, la locomotora puede quemar carbón de baja calidad, lo que produce más humo y menos velocidad, con el resultado de un viaje más sucio y lento. La vía acaba junto al Lago Victoria, en Uganda, y se sigue construyendo (hasta llegar a Kampala en 1931).

En las reglas, los coches están organizados por clase, pero en este tren, además lo están por color. La batea de detrás del ténder está reservada para equipajes, cargas ligeras y negros; la Tercera suele ir ocupada sobre todo por 'morenos', es decir, hindús y árabes, aunque los blancos pobres sin estatus social pueden viajar aquí por poco dinero. El último vagón, el más apartado del humo y el olor de la locomotora, está reservado exclusivamente para los blancos. El coche restaurant sirve a los 'morenos' una vez entre Nairobi y Mombasa (retirando antes los manteles y guardando celosamente la fina vajilla de porcelana y los cubiertos de plata). Los negros tienen que quedarse en su batea. En estos días es perfectamente posible encontrarse con un racismo deliberado y casi inocente. Si alguien protesta por ello, las autoridades le tratan como a un idiota, un anarquista o un loco criminal.

El viaje dura entre 15 y 18 horas. Tras dejar atrás una estrecha franja costera de bosque y matorral espeso, los investigadores pueden contemplar las amplias llanuras de Africa. Sigue haciendo calor, pero menos húmedo. Desde el tren pueden verse granjas, pero también mucha vida animal exótica (elefantes, rinocerontes, jirafas, leones, hienas, manadas de herbívoros, etc.). El paisaje es llano y ondulado, interrumpido en algún momento por escarpados cañones y cañadas. Los pastos secos pueden verse por doquier, interrumpidos por espinos y baobabes; estos últimos se asemejan a Retoños oscuros de Shub-Niggurath carentes de pezuñas, con enormes troncos grisáceos y brillantes. La estación de las lluvias transcurre entre Abril y Noviembre y quien viaje en esas fechas probablemente pueda ver las praderas en todo su verdor.

La vía férrea va ascendiendo y, a medio camino, puede verse a la izquierda la cima cubierta de nieve del Kilimanjaro, que parece estar al alcance de la mano a pesar de hallarse a más de 75 Km de distancia. Cuando, al cabo de unos minutos, la vía tuerce hacia el Este pueden verse más montañas cubiertas de nieve hacia el noreste. Delante de ellas está Nairobi, a su lado el bosque de Aberdare y más allá se encuentra la Montaña del Viento Negro.

El primer ataque

Tandoor Singh viaja en el mismo tren que los investigadores pero a menos que éstos cogieran billete de tercera no pueden haberse dado cuenta debido a la composición del tren (y si viajan en tercera, Singh no levanta la vista de su *The Times* de dos meses de antigüedad). Bastante después de la puesta de sol y a menos de una hora de Nairobi decide pasar a la acción. Desde la seguridad del lavabo de su vagón convoca y ata a dos Vampiros de fuego. Como estrellas vivientes, los seres flotan en la noche al otro lado de la ventanilla y después se deslizan a lo largo del tren. El avance de estos seres brillantes, flamígeros e incandescentes es marcado por algún que otro grito de sorpresa. Cuando llegan a la altura de sus víctimas, las paredes del vagón empiezan a distorsionarse, perder el color y humear, mientras los dos seres se abren paso hacia el interior. No cejarán en su empeño hasta que sus víctimas mueran o hasta ser destruidos.

Si los investigadores saben cómo se las gastan los Vampiros de fuego sabrán también que en el tren hay suficientes recursos como para combatirles. Si los jugadores consiguen tiradas de Idea o de Descubrir recordarán o verán los cubos contra incendios y los ceniceros llenos de arena que hay en el pasillo. Las jarras metálicas de agua que hay en los lavabos (para lavarse las manos) contienen cada una unos 4 l de agua. En el coche restaurante hay

La secta de la Lengua Sangrienta (Kenia)

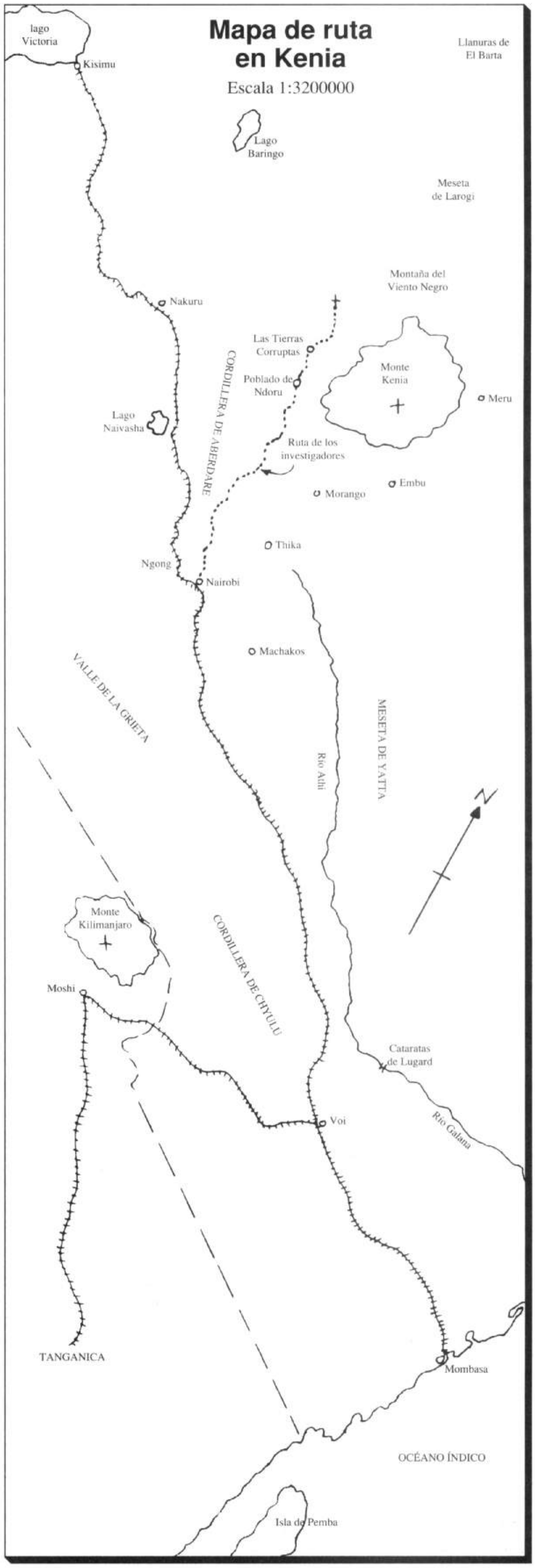
En el Africa Oriental los investigadores se enfrentan a la secta original, ante la cual la de Nueva York no es sino un pálido reflejo. Aquí, la secta florece principalmente en el campo, no en Nairobi ni en Mombasa. Está compuesta en su mayoría por africanos negros y existe desde hace miles de años. Sus ritos más solemnes tienen lugar en la Montaña del Viento Negro, al otro lado del bosque de Aberdare, y a unos 180 Km de Nairobi por vía aérea. Allí vive la sacerdotisa M'Weru, más bella y salvaje que nunca. La secta utiliza todo tipo de armas tribales africanas pero casi siempre realiza los asesinatos rituales y la mutilaciones con el pranga. Tandoor Singh, un hindú que comercia en té, dirige a los agentes de la secta en Nairobi. Aunque la administración colonial niega la existencia de la secta, la mayoría de los keniatas de edad han oído hablar vagamente de ella. Las tribus de la región del bosque de Aberdare, y particularmente las tribus Masai y Kikuyu, detestan a la Lengua Sangrienta y por ello sus miembros podrían ayudar a los investigadores, pero también la temen y desconfían de los que no son de su tribu; toda ayuda debe ser cuidadosamente negociada.

MIEMBRO TÍPICO DE LA SECTA (Kenia)

FUE 14 CON 16 TAM 14 INT 8 POD 12
DES 16 APA 2 EDU 0 COR 0 PV 15

Habilidades: Mitos de Cthulhu 35%, Ocultarse 75%, Saltar 65%, Escuchar 60%, Cantar 25%, Discreción 45%, Descubrir 60%, Hablar Swahili 50%, Seguir rastros 85%, Baile tribal * 55%.
* Habilidad sólo para este PNJ.

Armas: Pranga 50%, daño 1D6+2+1D4.
Pranga (parada) 45%.
Azagaya 50%, daño 1D8+1+1D4.
Bastón de guerra 45%, daño 1D10+1D4.
Arco 40% daño 1D6+1.



unos 200 l de agua (y además las botellas de vino o jerez pueden ir bien en un apuro, pero las de whisky les reaniman). Además, la locomotora lleva (en la caldera) cientos de litros de agua que puede extraerse y utilizarse. Incluso si no saben nada acerca de ellos, las quemaduras que los Vampiros produzcan a la primera víctima deberían indicar a los investigadores el curso de acción a seguir.

El objetivo de Singh es librarse de los investigadores pero no a cualquier precio; una consecuencia cierta del ataque es que una parte importante del vagón arderá rápidamente. Al darse la alarma, el tren se detiene y todos los pasajeros se movilizan para apagar el fuego. Los Vampiros de fuego atacarán sólo a los investigadores y para los demás pasajeros y empleados (una treintena) la actitud de las dos ascuas móviles les parecerá extraña pero no sobrenatural. El conductor amonestará severamente a los investigadores supervivientes por el poco cuidado demostrado en el fumar, y les amenazará con un pleito por los daños. Mientras los investigadores permanezcan dentro del radio

de acción de la justicia colonial, el guardián podrá (si lo desea) hostigarles con el pleito del vagón de pasajeros.

LOS VAMPIROS DE FUEGO

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Toque	85	2D6 puntos de daño por quemadura y drenaje de puntos de magia

El vampiro de fuego rojizo

CON 6	TAM 1	INT 12	POD 15	DES 12
PV 6	MV 11			

El vampiro de fuego azulado

CON 8	TAM 1	INT 15	POD 10	DES 16
PV 8	MV 11			

Notas: las armas materiales no pueden dañar a los Vampiros de fuego pero sí los materiales usados en la lucha contra incendios: el agua les causa 1 punto de daño por cada 2 litros que se les viertan encima. Un extintor de incendios portátil 1D6 puntos de daño, y un cubo de arena 1D3. Existen otras sustancias que también pueden perjudicarles por lo que, si los investigadores demuestran ingenio, se les puede permitir usarlas.

A causa del ataque de los Vampiros de fuego, el tren llega a Nairobi con retraso. El guardián deberá permitir que los investigadores se hospeden en el Hotel Highlands y que duerman a placer (lo cual también permite descansar a Tandoor Singh, recuperando así puntos de magia).

Los investigadores se levantarán tarde al día siguiente y disfrutarán de un tranquilo desayuno. Los que resultaron heridos de consideración estarán internados en el Hospital Highlands Breeze, a dos calles del hotel. Si alguno resultó muerto, los servicios funerarios se pueden celebrar ese mismo día o al siguiente, o hacer otro tipo de arreglos en la Capilla de las Nieves. La burocracia local querrá declaraciones y atestados relativos a daños, muertes, etc., por lo que hasta el crepúsculo no podrán dedicarse a seguir rastros.

NAIROBI

La venganza por la masacre de la expedición Carlyle fue rápida e implacable, pero se equivocó de blanco. Si los investigadores no pueden reavivar algunas conciencias en Nairobi pueden caer de la sartén al fuego, literalmente.

El *Star* de Nairobi

Mientras los investigadores cenan en la pérgola del hotel (N. del T.: no, no pienso explicar qué es una pérgola, ¡incultos!) pasa a su lado un vendedor de periódicos (negro, 53 años) pregonando la última edición del *Star* de Nairobi, que es un diario de formato grande y de una sola página. Aunque el vendedor no sabe leer, jura y perjura que el *Star* es el mejor periódico del mundo, y lo dice con conocimiento de causa por que su propietaria y editora, la señora Smythe-Forbes es una gran señora y una gran trabajadora a la cual ha tenido ocasión se servir desde hace diez años. Según afirma, la oficina está muy cerca y desde el hotel pueden verse las ventanas iluminadas. Hay que conceder que la historia del incendio del tren está bien presentada y no se puede acusar a quien la ha escrito de no saber que la conflagración la causaron los Vampiros de fuego. Dado que es el único diario de Nairobi, el *Star* parece un buen sitio para iniciar las pesquisas.

Otros piensan lo mismo. Tandoor Singh vigila a los investigadores a través de unos prismáticos desde el segundo piso de su casa en el barrio 'marrón' de la ciudad y si se deciden a dar un paseo hasta las oficinas del *Star* lanzará otro ataque como el del tren para ver si, aunque no consiga matarles, sí consigue desacreditarles ante las autoridades. Uno o dos incendios más relacionados con ellos y la policía les detendrá, como mínimo por amenaza a la seguridad pública, expulsándolos de Kenia en el primer barco. Si los daños a las propiedades son extensos o incluso muere alguna persona les podrían encarcelar o juzgar por asesinato.

Sin embargo, en la pérgola hay demasiada gente (y demasiadas jarras de agua) para que el plan funcione. Por el contrario, las oficinas del *Star* es un lugar semiprivado y el papel arde bien. Por si fuera poco, el periódico ha aprobado estridentemente todas las medidas destinadas a reprimir la demoníaca religión de Singh por lo cual nada le complacería más que enviar unos cuantos de Vampiros de fuego al *Star*. Si lo hace, al cabo de 11 minutos el edificio arderá y los investigadores estarán defendiéndose de los ataques de varios Vampiros de fuego.

Si los investigadores van esa tarde al *Star*, que es un edificio de dimensiones moderadas, encontrarán en su interior a Natalia Smythe-Forbes, junto con un tipógrafo y algunos impresores, preparando la edición del día siguiente. Natalia es una mujer vigorosa, de casi cincuenta años de edad. Le preocupan los temas políticos de Kenia pero, aunque es una persona de carácter amable, los temas de la población de color no le interesan lo más mínimo.

En secreto practica el espiritismo pero no tiene talento psíquico alguno. Si los investigadores plantean el tema de forma discreta y delicada, confesará que ella también cree en las fuerzas invisibles de los planos sobrenaturales. Será automáticamente atraída por el investigador (masculino) de más elevada APA y no dejará de insistir en llevarle de excursión (en coche de caballos) a ver las cataratas, el apareamiento de los elefantes, etc. Si se quema su periódico y su intuición le revela que los investigadores tienen algo que ver, será un oponente implacable y un enemigo poderoso. Sin embargo, en el resto del capítulo supondremos que ella y los investigadores se han hecho amigos.

NATALIA SMYTHE-FORBES,
editora del *Star* de Nairobi

FUE 6	CON 6	TAM 7	INT 14	POD 7
DES 9	APA 12	EDU 12	COR 65	PV 8

Habilidades: Contabilidad 50%, Conducir automóvil 30%, Crédito 85%, Discusión 50%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 80%, Historia 45%, Derecho 50%, Elocuencia 40%, Psicología 25%, Equitación 50%, Hablar Swahili 50%, Zoología 10%.
Armas: ninguna.

Al día siguiente del incendio

Aunque el *Star* será su blanco favorito, Tandoor Singh podría atacar otros días en otros lugares, pero siempre al anochecer. Si lo hace, las autoridades es muy probable que

acusen de pirómanos a los investigadores ("¡Esos tipos han sido los culpables! ¡Me jugaría cualquier cosa!"). Si se llega a un juicio éste acabará inevitablemente con la absolución por falta de pruebas pero también con la expulsión formal del país. Previamente habrá tenido lugar una demostración de ostracismo informal por parte de hoteles, restaurantes y otros servicios.

Los investigadores podrán evitar la mayor parte de estos problemas apresurándose a partir hacia la Montaña del Viento Negro, pero ello supondrá que sus preparativos e investigaciones sean forzosamente apresurados e incompletos.

Lo que aparece (o aparecía) en los archivos del *Star*

Si se queman los archivos del *Star*, cualquier residente de Nairobi puede tener los ejemplares correspondientes a 1919. Esa persona podría ser Neville Jermyn, pero ello le convertiría en una fuente de información demasiado abundante, por lo que se deja el tema discreción del guardián. Por ejemplo, la Sra. Smythe-Forbes podría recordar el tema lo que no es de extrañar al haber escrito ella todos los artículos.

LA LLEGADA DE LA EXPEDICIÓN CARLYLE: inicialmente pretendía ser un relajado safari en la región de la Gran Grieta aunque al poco de estar en Nairobi los miembros de la expedición empezaron a mencionar otra tapadera: un viaje al Oeste para confirmar datos recogidos en Egipto sobre los seguidores de un líder religioso que emigró hacia el Sur, hacia Kenia. En Nairobi, los miembros notables de la expedición residían en Hampton House, un hotel que es propiedad de Reggie Baynes (y quien lo ha dirigido siempre) desde antes de la Gran Guerra.

La expedición también tuvo tratos con el doctor Horace Starret y el Sr. Neville Jermyn. Hay una foto de partida en la que figuran un Sir Aubrey extraordinariamente rejuvenecido y una Hypatia Masters algo fondona. Cualquier investigadora deduce de inmediato que está embarazada.

EL DESCUBRIMIENTO DE LOS CUERPOS: los informes que llevaron a la patrulla hasta el lugar de la masacre proceden de Sam Mariga, un jardinero que trabaja en la estación del ferrocarril y que vive en la calle Charles. Sam visitaba a unos parientes en el poblado de Ndovu, situado en el bosque de Aberdare, cuando se enteró de que en cierta región había gran cantidad de cadáveres sin enterrar y de que era poco inteligente acercarse por allí. Dicha región se encuentra al Norte de Nairobi y a muchos kilómetros de distancia del valle de la Gran Grieta. El teniente Mark Selkirk, al mando de una escuadra de tropas nativas encontraron los restos y (según parece) a los autores de la matanza, administrando justicia rápidamente. Una foto muestra cinco cuerpos de nativos Nandi colgando de sendas cuerdas.

DE LA SRA. SMYTHE-FORBES: "Los de la expedición Carlyle eran todos gente muy rara y de aspecto enfermizo. La pobrecilla Hypatia estuvo mareada parte del tiempo, sobre todo por las mañanas, creo recordar. Sí, así es. A Carlyle le vi poco, era un joven bastante nervioso, que bebía un poco. Y Sir Aubrey, aunque era atractivo y juvenil, tenía tratos con gente que no se correspondía con su alcurnia. Recuerdo en especial a un tal Tandoor Singh, un tipo bastante viscoso, que pasaba mucho tiempo en Hampton House. Un simple vendedor de té. Por cierto que aún está en Nairobi y a lo mejor quiere decirles de lo que hablaban aunque yo no querría saberlo. El médico, Huston, era muy estirado."

Recuerda a Jackson Elías como una persona de

NAIROBI

Cuando transcurre la aventura, Nairobi es un pueblo colonial de reciente creación, y cuenta con unos 8000 habitantes. Justo más allá de la ciudad se encuentra el Monte Kinangop y la cordillera de Aberdare; el Monte Kenia se alza algo más hacia el Norte y el Este. La ciudad fue fundada en 1900 como un apeadero del ferrocarril antes de las montañas, el último lugar en el que se podían hacer cambios de vía. Con una elevación de más de 2000 m sobre el nivel del mar, la región es relativamente fresca y seca, los paisajes son soberbios, el agua es adecuada y el suelo excelente para cultivar. Los europeos, que se consumían en el clima húmedo de Mombasa, se dieron cuenta rápidamente de las ventajas y corrieron la voz.

Hasta 1920, la denominación oficial de Kenia era 'Protectorado Británico de África Oriental' pero cuando llegan allí los investigadores tiene ya el estatus de colonia y ya ha adoptado el nombre de Kenia, se autogobierna en muchos temas aunque aún depende de la Corona para la mayor parte de temas de Exteriores y relacionados con la Commonwealth (N. del T.: supongo a los lectores familiarizados con la ya casi extinta comunidad británica de naciones, eufemismo inventado por los británicos para seguir explotando a sus antiguas colonias aún después de haberse éstas independizado). La guarnición del país la componen unos dos batallones de tropas regulares británicas, algo por debajo de su complemento de tropa normal y un millar de policías paramilitares, la mayoría negros e hindús al mando de oficiales británicos.

El Nairobi ficticio que se presenta en este escenario no se parece en nada a la moderna ciudad de más de 500000 habitantes de la actualidad.

En el momento de la aventura, Nairobi se divide en distritos, situación normal en las colonias de los países europeos y también en las antiguas colonias de éstos, como los EEUU. Nairobi tiene tres distritos, uno para blancos, otro para negros y otro para 'morenos', con divisiones que se mantienen rígidamente. Los despachos, hoteles, clubs, etc. están marcados como SOLO PARA BLANCOS mientras que en las oficinas administrativas como juzgados, etc. hay entradas separadas. Hay cárceles para cada uno de los distritos. Los lavabos en la estación de ferrocarril están enfáticamente separados. Los blancos a los que le guste pasear por los suburbios pueden hacerlo con impunidad mientras que los negros y negras que se encuentren en áreas blancas sin motivo pueden ser expulsados incluso de forma violenta.

FUERA DE LAS CIUDADES

Más allá de las ciudades y de las plantaciones propiedad de los blancos, la vida de los negros africanos continúa como hace siglos. Las culturas tribales son estables y están bien adaptadas al terreno; la mayoría de la gente es amable, curiosa y muestra sus emociones abiertamente y sin reservas. Ciertamente no son salvajes. Los primeros 'exploradores' europeos pudieron viajar libremente de un poblado a otro del interior sin ningún problema, siendo agasajados con fiestas en la mayoría de ellos, y muchos de estos periodistas-exploradores encontraron pocos motivos para el descontento.

En Nairobi se habla normalmente el Inglés pero fuera de allí y de algunos otros lugares, la mayor parte de los negros lo hablan poco o nada. El idioma común de África Occidental es el Swahili, una lengua de comercio estructurada como el Bantú y con un vocabulario predominantemente árabe (los árabes controlaron el comercio costero y oceánico durante la mayor parte del pasado milenio), El Swahili está bien desarrollado y se parece más al Inglés de los siglos XII al XV en su flexibilidad y sutileza que por ejemplo al *pidgin* del Pacífico Occidental.

Aunque cada grupo tribal importante posee su propio idioma, quien hable Swahili tiene pocos problemas para hacerse entender en cualquier lugar de Kenia. Si ninguno de los investigadores lo habla y no contratan intérprete alguno es difícil que consigan ni siquiera las informaciones más rudimentarias de los habitantes del interior del país.

La parte más importante de la población la constituye la tribu Kikuyu, que es de habla Bantú. Segundos en número son los Luos, que representan a las tribus originarias del Nilo, y rivales de los Kikuyu. El tercer grupo demográficamente hablando son los Somalíes pero éstos son un grupo Hamítico cuyos territorios tradicionales se hallan al este de las tierras altas donde transcurre este capítulo. Los nómadas Nilo-Hamitas, un cuarto grupo, incluye a los Masai y a los Kipsigi. Los belicosos Nandi, que también son originarios del Nilo, se opusieron violentamente al trazado del ferrocarril de Uganda por lo cual fueron diezmados. Muchos de los sectarios de la zona son Nandis pero los seguidores de los Otros Dioses suelen abandonar sus antiguas lealtades al entrar en la secta.

voluntad fuerte y genio rudo. Sugiere hablar con Roger Corydon en las Oficinas del Gobierno y con el capitán Montgomery de los Fusileros Reales.

Hampton House

El mejor hotel de Nairobi. Este establecimiento de dos plantas, extenso y pintado de blanco está muy bien acondicionado y dispone de jardines y extensiones de césped cuidadosamente conservados. Reggie Baines, un típico británico con cierta afición por el vino de Oporto, recuerda vívidamente el episodio Carlyle, por supuesto. Fue muy interesante albergar a la expedición, a pesar del devastador desenlace de la misma. Hace demasiado tiempo como para recordar detalles concretos pero sí recuerda muchos contactos con 'morenos' y negros, si bien es cierto que cuando se planea viajar al interior dichos elementos suelen ser útiles. Baines ayudó a Sir Aubrey a hacer algunos envíos de objetos de coleccionista a Londres.

SAM MARIGA

Durante algún tiempo, los nuevos pueblos del Imperio Británico soportaron discriminaciones personales a manos de los blancos pero no adoptaron una postura firme en el tema puesto que los conflictos raciales y jerárquicos, así como las castas hereditarias eran normales en muchos lugares desde antes de la llegada del Imperio y equilibraba dicha experiencia la promesa extrañamente democrática que hacía el Imperio de muchos pueblos unidos en uno solo, próspero e igualitario, bajo los innegables poder, estabilidad y éxito de la Corona. Durante la Gran Guerra, portavoces británicos sugirieron persistentemente que los servicios bélicos de hindús, africanos y asiáticos no quedarían sin recompensa, pero las esperanzas despertadas por esa propaganda fueron barridas después al preocuparse Gran Bretaña con problemas internos. Por ello, en la Commonwealth, especialmente en la India y en África, empezaron a formarse movimientos nacionalistas mientras los inmigrantes europeos intentaban reforzar su posición.

Si los investigadores se dirigen a la calle Charles por la tarde o a la estación del ferrocarril durante el día, podrán encontrar fácilmente a uno de esos nacionalistas, llamado Sam Mariga. Los jardines que tiene tanto en su casa como en la estación destacan por su soberbio aspecto incluso en una ciudad que se enorgullece de sus jardines. Aunque la casa es una humilde cabaña, el jardín de Sam es la envidia de la calle Charles. Mariga es un hombre alto y fuerte. Aunque ya se nota a sí mismo con demasiada edad y con excesivas responsabilidades familiares como para organizar movimientos políticos independentistas, de vez en cuando habla del tema y frecuentemente utiliza su pase del ferrocarril para hacer visitas por toda la línea, en busca especialmente de jóvenes inteligentes y enérgicos, a quienes pone en contacto entre sí. Podría decirse que en su nacionalismo también practica la jardinería.

Parte del nacionalismo de Sam procede de su conocimiento de partes menores de los Mitos de Cthulhu. Habiendo sido testigo de sucesos que Occidente ignora y es incapaz de asimilar, no encuentra que los europeos sean omnipotentes.

Mariga no sabe nada acerca de la expedición Carlyle y si los investigadores le interrogan acerca de lo sobrenatural les indicará que se dirijan a Johnstone Kenyatta. El agente del ferrocarril en Nairobi aprecia mucho a Sam y le deja que fije su propio ritmo de trabajo siempre que los jardines sigan inmaculados. Si los investigadores lo desean, Mariga puede guiarles hasta la Montaña del Viento Negro.

SAM MARIGA, (negro),
nativo Kikuyu, jardinero y nacionalista

FUE 16	CON 15	TAM 18	INT 13	POD 17
DES 13	APA 13	EDU 3	COR 50	PV 17

Habilidades: Camuflaje 55%, Trepar 70%, Mitos de Cthulhu 10%, Esquivar 75%, Hablar Inglés 35%, Primeros auxilios 60%, Ocultarse 80%, Hablar Kikuyu 65%, Escuchar 65%, Ciencias ocultas 25%, Cantar 50%, Discreción 70%, Hablar Swahili 50%, Nadar 50%, Seguir rastros 80%.
Armas: Pranga 85%, daño 1D6+2+1D4.
Pranga (parada) 30%.
Puñetazo 30%, daño 1D3+1D4.
Cabezazo 50%, daño 1D4+1D4.
Patada 50%, daño 1D6+1D4.

NEVILLE JERMYN

Descendiente del explorador de África Sir Wade Jermyn, autor de *Observaciones sobre las diferentes partes de África*, que enloqueció en 1765 (ver el relato corto de H.P. Lovecraft *Arthur Jermyn* para más detalles), hablando con Neville puede uno darse cuenta (mediante una tirada de Psicología) de que es tan raro como su antepasado. Es abogado y trabaja en las Oficinas del Gobierno que es donde recibirá cualquier visita; en casa nunca atiende a la puerta.

Neville cree firmemente que la masacre de la expedición Carlyle fue realizada por alguna secta, con ayuda sobrenatural. Desafortunadamente, sospecha de una secta que no tiene nada que ver (la del Gorila Blanco) y manipula inconscientemente todas las pistas para que encajen con su hipótesis. Afirma que Sir Aubrey conocía la secta y su santuario, y tenía intención de descubrir la situación exacta de la ciudad en ruinas de la ciudad de la cuenca del Congo hallada por Sir Wade Jermyn en el siglo XVIII, a la cual hay una teoría que describe como el fundamento del que parten todas las civilizaciones humanas. Si los investigadores mencionan al Faraón Negro, Neville afirma que éste debía proceder igualmente de dicha ciudad. Una tirada de Psicología permite discernir que Jermyn cree firmemente en dicha posibilidad.

De hecho tal ciudad existe y Neville tiene planos (obtenidos de Arthur Jermyn cuando éste estuvo en el Congo) que permitirían llegar hasta ella. Una posible expedición hasta allí podría atajar mediante el ferrocarril de Uganda. Neville siempre ha querido ir a la ciudad del Gorila Blanco pero no se atrevía (No es verdad que Sir Aubrey quisiera ir allí, sino que es otra de las pistas falsas dejadas por él). Si los investigadores utilizan o bien la Elocuencia o bien a Neville para conocer más detalles acerca de la secta del Gorila Blanco podría ser que se vieran guiados a seguir esta pista, lo cual requeriría por parte del guardián inventarse un escenario aparte, que no debería tener nada que ver con la trama de las *Máscaras de Nyarlathotep* o ni siquiera con los Mitos de Cthulhu.

Neville Jermyn puede ayudar a los investigadores con sugestiones acerca de cómo aventurarse por el interior del país, cómo contratar porteadores, etc. Afirma que él contrató a todos los hombres de la expedición Carlyle, muchos más de los que necesitaban aunque Sir Aubrey insistió en que fuera así. La conclusión lógica es que esperaban traer de vuelta más de lo que se llevaron pero en realidad Sir Aubrey quería un sacrificio humano adecuado para el dios de la Lengua Sangrienta. Nombres como la Lengua Sangrienta, el Faraón Negro o M'Weru no significan nada para Jermyn.

Los investigadores sólo pueden entrar en casa de Jermyn subrepticiamente. Dentro hay multitud de artefactos africanos, algunos de naturaleza oculta como demuestran sendas tiradas de Ciencias ocultas. Además posee una pieza relacionada con los Mitos, un grabado en marfil de un Horrendo cazador cuya posesión permite a quien lo tenga en la mano realizar el hechizo Atar a un Horrendo cazador sin conocer el hechizo, y que Neville obtuvo de un indígena Luo en Nakura.

NEVILLE JERMYN, (blanco), abogado y excéntrico

FUE 8	CON 6	TAM 10	INT 13	POD 10
DES 8	APA 10	EDU 16	COR 15	PV 8

Habilidades: Mitos africanos* 35%, Antropología 25%, Arqueología 35%, Hablar lenguas bantús 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Discusión 20%, Historia 20%, Derecho 35%, Buscar libros 45%, Lingüística 20%, Ciencias ocultas 15%, Elocuencia 15%, Equitación 50%, Hablar Swahili 85%.
* Habilidad sólo para este PNJ.
Armas: Ninguna.

EL DOCTOR HORACE STARRET

A la vez doctor en medicina y párroco anglicano de Nairobi, al doctor se le puede encontrar en el hospital y la escuela de la misión que ayudó a crear en el barrio negro. Si los investigadores le menciona que quieren dirigirse al interior del país les prevendrá contra las enfermedades africanas, los animales venenosos y les indicará las precauciones a tomas, añadiendo que la zona del bosque de Aberdare es una región fresca y bastante saludable.

La expedición Carlyle se dirigió a él para adquirir cierta cantidad de suministros médicos, notablemente vaselina, opio y otros varios que no hubieran estado disponibles en una farmacia local hasta al cabo de varias semanas. En retorno, la señorita Masters hizo una generosa donación para la iglesia, por lo cual el doctor Starret les quedó muy agradecido.

Debido a esta relación, le afectaron mucho las noticias de la masacre y participó en el examen médico de algunos cuerpos que fueron devueltos a Nairobi para ser enterrados allí. Los cuerpos estaban despedazados y, aunque siguiendo la lógica deberían haber sido devorados por los animales salvajes o haberse corrompido, estaban asombrosamente frescos después de haber estado durante semanas expuestos a la intemperie. Sin embargo, los examinadores encontraron diversas evidencias de que en efecto lo habían estado. "Una conclusión espeluznante, amigos míos. Pero a mí me confirmó en mi fe, ¡puesto que tan atroz destino sólo puede deberse a la mano del Diablo! La única conclusión posible es una intervención sobrenatural."

EL DR. HORACE STARRET, (blanco), párroco anglicano y médico

FUE 6	CON 12	TAM 10	INT 13	POD 5
DES 12	APA 9	EDU 18	COR 70	PV 8

Habilidades: Regatear 25%, Discusión 30%, Diagnosticar enfermedades 85%, Conducir automóvil 15%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 75%, Primeros auxilios 95%, Historia 50%, Derecho 25%, Lingüística 65%, Elocuencia 60%, Psicología 20%, Hablar Swahili 60%, Tratar enfermedades 75%, Tratar envenenamientos 63%.

Armas: excepto si se considera como tal una fe tenaz, ninguna.

ROGER CORYDON

El Sr. Corydon es subsecretario de asuntos nativos y un contacto a la vez útil e ingenioso. Fue quien supervisó la investigación de la masacre Carlyle aunque fue el gobernador de la colonia quien recibió las felicitaciones. Manifiesta que el asunto lleva mucho tiempo cerrado, que se castigó a algunos indígenas Nandi pero que probablemente escaparon algunos otros también merecedores de castigo. A Corydon le intriga que el asunto aún despierte interés. "Su amigo el Sr. Elías también me habló del tema" les informa. "Un tipo bastante romántico y excitable. Temo haberle decepcionado." Los cadáveres de los porteadores se conservaron debido a un fenómeno meteorológico inusual, que produjo una temperatura localmente muy baja; sin duda los Nandi asesinaron a los blancos de la expedición y mutilaron sus restos en alguna ceremonia secreta. Quizá algún día aparezcan los restos y se pueda archivar del todo tan terrible incidente.

Los investigadores pueden examinar los archivos para anotar nombres de testigos, etc. aunque algunos de ellos han muerto, entre ellos el teniente Selkirk (un trágico incendio). La mayoría han cambiado de trabajo, nación o continente. Las fichas del personal militar están en manos del ejército.

EL CAPITAN MONTGOMERY Y EL SARGENTO BUMPTION

En el cuartel general de los Fusileros de África, el capitán Montgomery se muestra complacido de saludar a la Sra. Smythe-Forbes (y se apresura a alisar su mostacho decididamente colonial), ofreciendo a los investigadores una colaboración completa. Desafortunadamente, una extensa búsqueda por los archivos revela que sólo uno de los hombres que estuvieron en el lugar de los hechos permanece en la región: el sargento Leonard Bumption, que por aquél entonces era un joven mensajero. El sargento está en esos momentos en el cuartel y el capitán le hace llamar a su despacho.

Bumption relata que había varios grupos de búsqueda en la zona; el suyo estuvo buscando casi dos semanas antes de hacer su macabro hallazgo. Según él, no hay duda alguna de que Carlyle, Sir Aubrey, etc. estaban presentes e indudablemente muertos. Incluso afirma haber visto la cabeza seccionada de Hypatia Masters y concluye que la responsable de las muertes fue una secta misteriosa. En realidad, Leonard está actuando como un buen soldado que lo último que desea es poner en evidencia a sus superiores volviendo a abrir un caso que éstos consideran cerrado para siempre. Bumption es un mentiroso excelente y ninguna tirada de Psicología podrá revelar si dice o no la verdad. Lo que sigue es la parte más importante de su declaración:

"Era horrible, señor. No he visto nunca nada parecido. Cadáveres por todas partes, mejor dicho, trozos de cadáveres: una cabeza por aquí y un brazo por allá, hechos trizas, como si fueran de papel de periódico. Vds. perdonarán la expresión pero algo cogió a esa pobre gente y la hizo picadillo. Uno hubiera esperado que los buitres y los chacales hubieran rematado la faena y para cuando llegamos no hubieran dejado más que los huesos, pero los nativos nos dijeron que los animales tenían miedo y no se atrevían a acercarse al lugar. Supongo que hasta los animales pueden tener repugnancia. En fin, que no querría ver nunca más nada de ese estilo."

Si los investigadores le preguntan expresamente por él, dirá que conoce a 'Nails' Nelson por haberle visto en el bar de vez en cuando. La noche anterior, sin ir más lejos, estaba en el Loyal Defender, el bar que hay junto al cuartel. Se ofrece de buena gana a acompañar a los investigadores al bar, pero el capitán le indica que puede retirarse.

BERTRAM 'NAILS' NELSON

Como predijera el sargento, Nelson está en ese bar (o está a punto de llegar allí): hay un 65% de probabilidad por hora de que aparezca. Este mercenario es un individuo desaliñado, con barba de varios días, de altura media y manos poderosas. Se queja amargamente de casi todo. Está pasando una mala racha y se ve reducido a vagar por los bares frecuentados por los soldados.

Nelson posee poca información sólida y no recuerda nada en absoluto a menos que los investigadores le paguen una copa. Si rehusan, hay un 75% de probabilidad de se ponga pesado. Si acceden, les informa de haber visto a 'Brass' Brady en Hong Kong hace algún tiempo (para llegar hasta aquí hacen falta tres copas). Una vez suficientemente motivado recordará que fue en 1923, en el bar del Lirio Amarillo, de la calle Wan Shing, en la zona de bares de la Pasarela. Eso es todo lo que recuerda y está seguro de que no hubo nada más. Es cierto: Brady jamás confiaría en un elemento como Nelson.

Éste cumplía condena por abandono de servicio en una prisión de Su Graciosa Majestad en Kenia cuando llegó a África la expedición Carlyle. Ha oído cientos de historias acerca de todo tipo de sectas y puede inventarse alguna más a beneficio de los investigadores mientras éstos le den de beber. Le encantaría trabajar para ellos y afirma conocer África como la palma de su mano. Tiene nociones de algunos idiomas nativos, la mayoría sustantivos aprendidos en barras de bar y verbos aprendidos en burdeles. Si los investigadores le someten a una estrecha disciplina y le mantienen alejado del alcohol y de los narcóticos, puede serles útil; sin embargo, no pueden fiarse de él porque a la primera ocasión huirá robándoles lo que pueda. No conoce la situación de la Montaña del Viento Negro pero ha estado en el bosque de Aberdare.

BERTRAM NELSON, (blanco),
soldado de fortuna en horas bajas

FUE 15	CON 13	TAM 15	INT 11	POD 6
DES 13	APA 7	EDU 4	COR 30	PV 14

Habilidades: Regatear 15%, Camuflaje 40%, Trepar 55%, Demoliciones * 25%, Esquivar 65%, Electricidad 15%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 45%, Ocultarse 75%, Saltar 40%, Lingüística 5%, Escuchar 25%, Mecánica 40%, Discreción 60%, Descubrir 50%, Hablar Swahili 5%, Nadar 35%, Lanzar 35%.

* Habilidad sólo para este PNJ.

Armas: Patada 70%, daño 1D6+1D4.
Escopeta calibre 20 50%, daño 2D6/1D6/1D3.

Garrote 50%, daño 1D6+1D4.
Garrote (parada) 40%.
Cuchillo de combate 45%, daño 1D4+2+1D4.
Cuchillo (parada) 40%.
Cabezazo 35%, daño 1D4+1D4.
Puñetazo 30%, daño 1D3+1D4.

JOHNSTONE KENYATTA

A Johnstone (que es negro) se le menciona en las notas de Jackson Elías. Sam Mariga le conoce, así como la Sra. Smythe-Forbes, Roger Corydon, el capitán Montgomery y la mayoría de los blancos de Nairobi, si bien las referencias que unos y otros pueden dar de él varían sustancialmente. Sus enemigos afirman que es un agitador, y en otras ocasiones le acusan de charlatán y de hechicero tribal (su abuelo sí que lo era). Mencionan repetidamente su conexión con la magia. Vive en el barrio de los negros, en la calle Mariana aunque la mayor parte del tiempo se le puede encontrar en las oficinas de la Asociación Central Kikuyu, una organización de negros dedicada a obtener representación nativa en el gobierno colonial. Los blancos opinan de él, casi unánimemente, que es un provocador; casi todo el mundo en el barrio de los negros, sea Kikuyu o no, puede indicar a los investigadores dónde encontrar las oficinas de la ACK, presidida por el carismático Johnstone.

Normalmente ni los blancos ni los 'morenos' suelen acercarse por el local de la ACK; Kenyatta está allí y se da cuenta de inmediato de la llegada de los investigadores. Si mencionan a Jackson Elías, la Lengua Sangrienta o cualquier otro tema relacionado con los Mitos, se los mira pensativamente y les indica que pasen a una habitación adyacente "donde se puede hablar con más tranquilidad, caballeros." Su Inglés es excelente.

Escucha a los investigadores con atención, evitando sus preguntas hasta haber comprendido el alcance de la misión de estos en detalle, para luego afirmar: "Esas antiguas costumbres son crueles y mi conocimiento de ellas bastante imperfecto. Hace más de veinte años que abandoné mi hogar donde había oído tales historias a mi abuelo que era un gran *murogi*, o adivinador. He tratado de dejar atrás ese mundo para entrar en el vuestro y no deja de ser irónico que mientras yo intento acercarme a vuestra herencia cultural vosotros os acerquéis a la mía."

Reflexiona durante un rato y luego continúa: "No consigo comprender gran parte de lo que me explicáis, e incluso hay partes que encuentro difíciles de creer pero percibo algo sobre vuestro grupo; quizá tenga yo trazas del poder de mi abuelo. Si queréis, puedo indicaros dónde hallar a un hombre que quizá os pueda ayudar; no le hablé de él a Jackson Elías porque me pareció que ya estaba condenado y no podía cargar a mi amigo con semejante peso. Sin embargo, vuestros destinos no están acabados; aún os quedan grandes victorias por conseguir o quizá fracasos terribles por experimentar."

Si los investigadores acceden a lo propuesto, Kenyatta sale unos minutos y a la vuelta les dice: "Un amigo os espera junto a la puerta. Debéis seguirle de lejos y él se asegurará de que no le perdáis. Si se para y espera, vosotros debéis hacer lo propio. La puerta en la que entre estará pintada de amarillo; entrad también vosotros por ella, rápidamente y sin temor. Me alegro de haberos conocido." Se despide estrechando la mano de cada investigador.

Junto a la puerta aguarda un negro alto, vestido con camisa y pantalones blancos quien, al verles salir, les sonríe y echa a andar.

Johnstone Kenyatta (hasta 1920 Johnstone Kamau y a finales de los 30 Jomo Kenyatta) no sólo es de gran ayuda para los investigadores sino que también presenta la oportunidad de encontrarse con una figura mundialmente famosa antes de que lo fuera. Los que estén interesados en el folklore de Kenia pueden leer su libro *De cara al Monte Kenia*. Las diversas biografías de Kenyatta ofrecen excelente material de fondo acerca de Nairobi en la época en que transcurre esta aventura. Aparte de esta aparición aquí, Kenyatta dirigirá el proceso de independencia de Kenia y será su primer presidente. En 1952 los Británicos le acusan de dirigir la campaña de terror de los Mau Mau pero en realidad nosotros sabemos que la responsable es la secta de la Lengua Sangrienta, y por tanto se trata de otro horror perpetrado por Nyarlathotep y los Otros Dioses.

EL VIEJO BUNDARI

Es difícil de hallar y aún más difícil de conocer; sus horarios son muy poco normales. Los investigadores aprenderán a respetar sus poderes pero pueden quedar sorprendidos de sus motivaciones.

El paseo por el barrio negro no reporta incidentes. Si alguno de los investigadores consigue una tirada de Idea, su investigador se da cuenta de que el guía, a la vez que les lleva, vigila por si alguien les sigue. ¿Dónde se dirigirán?

Esta parte de Nairobi es pobre pero las gentes están alegres y no han perdido aún las esperanzas. La mayoría de las viviendas son cabañas de una sola habitación, de paredes de barro con techos de hierbas y hojas. De vez en cuando, la vivienda de algún habitante más próspero (invariablemente más grande) contrasta fuertemente con las demás. La prosperidad se juzga sobre todo por lo bien que protege del agua el techo: los techos de tablas, tejas o amalgamas de cajas de embalaje y planchas de metal alisadas a golpe de martillo confieren un estatus superior a los de hojas y hierbas.

Cuando los investigadores atraviesan la puerta amarilla se encuentran en una pequeña cabaña, junto a un Rolls Royce amarillo bien conservado. Su guía les abre la puerta y les hace señas de que entren. Al cabo de unos minutos están botando por un camino de tierra a unos kilómetros de Nairobi, asustando bicicletas y carros a su paso y dejando atrás una nube de polvo. Su destino es Boyovu, una aldea cercana donde vive el viejo Bundari, uno de los magos tribales más poderosos y respetados de África Oriental.

Sin los contactos adecuados, es dudoso que los investigadores llegaran siquiera a enterarse de la existencia de Bundari. Incluso a través de Kenyatta, deberán pasar el escrutinio del ayudante de Bundari, Okomu. Si traen artefactos mágicos y se los enseñan a Okomu, serán tomados en serio con más rapidez.

Una vez llegados al exterior del círculo de cabañas, el guía para el coche y se baja pero les hace señal de esperar en él. Habla un rato y en tonos persuasivos con Okomu, que es un joven de aspecto delicado. En el coche hace calor. Pronto los niños del poblado se arraciman alrededor del vehículo, educados pero curiosos. Cuando los investigadores saludan o hablan, los niños cuchichean y ríen.

Por último, el guía les presenta (en un Inglés algo en-

trecortado) a Okomu. A pesar de que este último habla muy bien el Inglés, es irritantemente rudo, presiona constantemente a los investigadores en busca de detalles, razones y motivos para sus actividades para después mostrar su desagrado con las respuestas que recibe. Uno de los investigadores puede realizar una tirada de Discusión o de Elocuencia para convencerle de que les permita hablar con el gran Bundari. Si fallan esa (única) tirada, deberán marcharse y volver otro día.

Una vez convencido de la urgencia de su misión, Okomu se vuelve más amable. Ha oído hablar de la Lengua Sangrienta y sabe que son responsables de la masacre de la expedición Carlyle. Sin embargo, manifiesta que las muertes fueron consecuencia de una magia maléfica mediante la cual criaturas sobrenaturales fueron llamadas del Otro Lado para matar y llevarse a las víctimas.

Según Okomu, los que desaparecieron fueron llevados a la Montaña del Viento Negro, un lugar terrible que todos evitan. Ni siquiera los hechizos más poderosos lanzados contra ese lugar tienen efecto. Se llama así porque en ella habita un terrible dios que, una vez al año, desata el Viento Negro, el cual trae enfermedades, hambre y desastres. Para satisfacer al dios, la secta secuestra gente y la sacrifica al dios quien entonces aparece en toda su terrible gloria. Casi es tan grande como la propia montaña y no tiene rostro, sólo una lengua color rojo sangre que cuelga de donde debería tener la frente. Junto con él aparecen monstruos de todo tipo que actúan como servidores suyos. Tan sólo con ver a ese dios, la gente enloquece.

Al parecer la sacerdotisa de ese dios se llama M'Weru y vive en la montaña. Ella fue quien profetizó la llegada del hijo del dios, que será parte humano y parte monstruo, quien pronto bañará en sangre la tierra.

Okomu puede trazar un mapa que indique el camino hasta la Montaña del Viento Negro, aunque previene que no es saludable acercarse. No hay protección posible, si bien algunas historias antiguas hablan de un gran signo, el Ojo de Luz y de Oscuridad que podría encadenar para siempre a tan cruel dios en el interior de la montaña; por desgracia, nadie sabe cuál puede ser dicho signo. Algunos magos dicen que el signo existió hasta hace algunos años, en que el dios consiguió engañar a unos hombres para que lo destruyeran. Si los investigadores recibieron la mitad del símbolo que Nyiti tenía en El Wasta (Egipto) o la que tiene Jack Brady en Shangai y se la muestran a Okomu, ello provocará un despliegue de actividad. Él y Bundari deberán estudiarlo durante al menos un mes para intentar descubrir cómo se usa; la probabilidad total de que lo consigan es del 5%, y cada mes que los investigadores esperen podrán tirar de nuevo (N. del T.: pero la probabilidad no aumenta).

Aunque Bundari es un mago poderoso, Okomu dice que, para reforzarse, tuvo que establecer una fuerte relación con los Otros Lados por lo que la presencia de Bundari fluye ahora entre esta realidad y muchas otras. La labor de Okomu es guardar esta realidad para Bundari, y éste dispone de otros asistentes (inimaginables) que realizan funciones similares para su presencia en los Otros Lados. Los investigadores deberán esperar pacientemente a que la atención del mago se centre en esta realidad, proceso que puede durar horas pero durante el cual deberán permanecer a su lado puesto que de lo contrario no será posible ponerse en contacto con él en varios días.

Por la parte de fuera, la choza tiene las curvas suaves de una cabaña Masai y es a la vez más grande y diferentemente construida que las cabañas cónicas de barro del resto del poblado. Sin embargo, está rodeada por una verja con puerta, igual que las demás. Una vez dentro, los investigadores se darán cuenta de que el interior es como la concha de un caracol, y que el pasillo de entrada da toda la vuelta alrededor de la habitación central antes de entrar en ella. No hay luz, pero en las paredes interior y exterior del pasillo, que están encaladas, pueden verse máscaras, fetiches, símbolos, etc. En la habitación central aún hay más símbolos, dispuestos formando modelos arcanos. Una tirada de Ciencias ocultas permite identificar algunos de ellos, situados en suelo y techo como símbolos de protección; una segunda tirada, ésta de Mitos de Cthulhu permite precisar que tienen que ver con los Otros Dioses. En el centro de la habitación se encuentra un anciano de pequeña estatura, sentado, y tan inmóvil que parecería estar muerto.

Los investigadores deberán permanecer junto a Bundari 1D6+6 horas hasta que empiece a moverse. Para la espera, Okomu les ofrece cacahuetes pelados, plátanos cocidos (N. del T.: no plátanos dulces sino de los otros, a los que en Centroamérica se denomina plátano-vianda); los investigadores no pueden conversar porque el ruido atraería demasiado rápido a Bundari de su viaje interdimensional, lo cual entraña una cierta dosis de peligro.

Por fin, el cuerpo del anciano empieza a moverse y como a hincharse, percibiendo los investigadores un a modo de espíritu intangible que no estaba presente antes. Sus ojos se abren y estudia a cada uno de ellos tras lo cual, y a modo de presentación, menciona algún acontecimiento del pasado de cada cual.

Utilizando a Okomu como traductor dice: "Vuestra misión es peligrosa y el tiempo escaso. ¿Preferís bellas palabras o la pura verdad? La Lengua Sangrienta se está volviendo arrogante. La gente de la región desaparece en la montaña, raptados por la secta y destinados a un terrible sacrificio que tiene que realizarse. Los líderes de las tribus han sido corrompidos. Muchos de nosotros debemos rezar continuamente a Ngai, el señor del Kere-Nyaga (el monte Kenia) para detener este mal."

"Si vosotros, buscadores, tenéis coraje podréis conseguir muchas cosas. Pero debéis apresuraros. Okomu puede ayudaros a preparar vuestro viaje pero no puede daros lo que yo: he aquí algunos objetos que os ayudarán:"

A voluntad del guardián, los destinos de Bundari y de Okomu pueden o no llevarles a acompañar a los investigadores hasta la Montaña del Viento Negro. Okomu recomendará a Sam Mariga como el hombre ideal para el viaje y si se le pregunta su opinión, Kenyatta estará de acuerdo. Okomu (11 PV) no luchará en ningún caso, utilizando sólo su cuerpo para escudar a Bundari quien, a su vez, puede utilizar o no su magia dependiendo de si se encuentra o no en este plano de existencia cuando el encuentro tenga lugar. La mayoría del tiempo su cuerpo tendrá que ser acarreado de un lugar para otro.

Si los investigadores saben cómo utilizar el Ojo de Luz y de Oscuridad, Bundari les acompañará hasta el lugar adecuado para su activación.

EL VIEJO BUNDARI, (negro), gran mago tribal

FUE 3	CON 18	TAM 7	INT 9	POD 25
DES 12	APA 14	EDU 3	COR 50	PV 13

Habilidades: Regatear 50%, Mitos de Cthulhu 25%, Discusión 50%, Esquivar 60%, Ocultarse 65%, Escuchar

LOS REGALOS DE BUNDARI

El espantamoscas

Tiene un mago de ébano grabado con símbolos Kikuyu. En muchas culturas africanas este tipo de amuletos se utiliza como defensa contra espíritus maléficos puesto que la mayoría de ellos suelen adoptar la forma de moscas (N. del T.: en nuestra cultura, el Diablo es el Señor de las Moscas) y por ello todos los magos africanos tienen el espantamoscas como una parte importante de su parafernalia (tirada de Ciencias ocultas o de Antropología para revelar esto). Éste en concreto posee dos poderes especiales que Bundari no explica en detalle, limitándose a decir que sirve para encontrar y para defenderse del mal.

El primero consiste en añadir 6 puntos de magia a quien lo lleve en la mano a la hora de realizar una tirada de resistencia defensiva contra magia; los puntos no pueden utilizarse para realizar hechizos o para tiradas de resistencia ofensivas. El aumento de puntos de magia sólo tiene lugar en el momento requerido. Si el portador no consigue pasar la tirada de resistencia, los puntos de magia permanecen en el espantamoscas para uso posterior.

El segundo permite encontrar lugares donde se oculta el mal: para ello, el amuleto concede un +25 a cualquier tirada de habilidad utilizada para tal propósito. Por ejemplo, si se busca la entrada a un templo de los Mitos, concede un +25 a Descubrir; examinando un tomo de los Mitos en una lengua extranjera, el +25 será a Leer esa lengua. Bajo ningún concepto mejorará la probabilidad de aprender o utilizar un hechizo.

El camaleón

En una cajita de madera hay un reptil de extraño aspecto; es de color marrón grisáceo, piel rugosa y tres cuernos que le salen de la frente. "Éste es mi amigo, *Aquél que no es lo que parece*. Podéis llamarle *Aquél* para abreviar. Llevadle con vosotros y alimentadle bien cada día con moscas. Sólo os servirá una vez y no contra la magia. Sólo tenéis que abrir la caja y dejarle suelto."

Es maravillosa la manera en que los insectos de todo tipo evitan las proximidades de *Aquél*, proporcionando a los investigadores protección completa contra todo tipo de picaduras. Sin embargo, ello supone que alguien debe dedicar buena parte de su tiempo a cazar moscas para darle de comer.

En su forma normal, el camaleón de tres cuernos pesa unos pocos kilos y tiene dos puntos de vida. Si los sectarios atacan al grupo, crece hasta TAM 64 y se dedica a comerse a todos los atacantes como si fueran moscas para desaparecer a continuación. Si los investigadores se olvidan de darle de comer, será a ellos a quienes ataque cuando tenga hambre, desapareciendo tras engullir al menos a tres y volviendo con Bundari.

Si se le lleva hasta la Montaña del Viento Negro, *Aquél* desaparecerá al cabo de 1D20 minutos puesto que el poder de Nyarlathotep destruye las fuerzas que le permiten permanecer a distancia de Bundari, con lo cual revierte a su situación geográfica original.

***AQUÉL QUE NO ES LO QUE PARECE*, camaleón gigante hambriento**

FUE 70 CON 85 TAM 64 INT 3 POD 14
DES 12 PV 75 MV 7
Habilidades: Detectar moscas grandes 80%.
Armas: Lengua pegajosa 75%, daño 1D6.
Pisotón 35%, daño 7D6.
NOTA: la lengua larga, prensil y pegajosa de *Aquél* es su arma principal; si alguien es atrapado y atraído por ella sufre 1D6 puntos de daño en el primer asalto. A continuación la víctima tiene derecho a una tirada de resistencia contra FUE (la de la lengua es 7D6) y si la falla, en el siguiente asalto es automáticamente deglutida y muere. El alcance de la lengua es de 12 m.

TANDOOR SINGH

El hombre que vendiera té a la expedición Carlyle aún sigue con su negocio en la calle Biashara. Si los investigadores actúan con decisión podrán desenmascarar y reducir a este sutil asesino.

El vendedor de té más conocido del barrio 'moreno' de Nairobi vive en la trastienda de su establecimiento de la calle Biashara, que no es sino una estructura de tablilla rematada por una cúpula de latón. Aunque no es un sacerdote, Tandoor Singh es un elemento importante para la Lengua Sangrienta, y se le ha dado jurisdicción informal sobre los extranjeros (Hindús, Británicos, etc.) en Kenia, derecho ganado por su perfecta cobertura de las condiciones que rodearon a la masacre de la expedición Carlyle. Como extranjeros, los investigadores están a su cargo y no ha enviado aviso de su llegada a M'Weru porque considera que le pertenecen. Sin embargo, dará parte si los investigadores le visitan, ya que comprometen su identidad y le obligan por tanto a solicitar la ayuda de M'Weru.

La tienda de Singh es muy conocida en Nairobi; si al guardián no se le ocurre otro método mejor, un investigador puede ver un anuncio de la tienda en el *Star*.

Si se vigila la tienda de noche, hay un 25% de probabilidad (no acumulativa) de que se vean entrar a varios negros luciendo cintas de pelo de color rojo, para salir poco después. Llevan mensajes de M'Weru relativos a diversos asuntos de la secta. Si los investigadores han visto

75%, Ciencias ocultas 80%, Elocuencia 65%, Discreción 65%, Descubrir 75%, Seguir rastros 50%, Tratar enfermedades 35%, Tratar envenenamientos 45%, Zoología 50%.
Armas: no.
Hechizos: todos los hechizos de Bundari pertenecen a la magia tribal africana, transmitida en secreto a lo largo de muchas generaciones; bajo ningún concepto se los enseñará a los investigadores pero les ayudará con ellos si le convencen. En las cercanías de este texto hay varios ejemplos de algunos de los hechizos que conoce y el guardián es libre de inventarse otros. Este tipo de hechizos no requiere pérdida de COR al realizarse.

ALGUNOS HECHIZOS DE MAGIA TRIBAL AFRICANA

Llamar al poder de Nyambe

El mago realiza un ritual que requiere multitud de componentes y debe sacrificar 1 punto de POD, a cambio de lo cual obtiene 2D6 puntos de magia que puede usar a discreción.

Expulsar a un diablo

Hechizo bastante complejo, que requiere todo un día de preparación y muchos componentes. Tras contribuir 10 puntos de magia, el POD del hechicero se enfrenta al del enemigo que posee a la víctima en una tirada de resistencia. Los asistentes que lo deseen y que conozcan el hechizo pueden contribuir (de hecho casi nunca se intenta sin ello), añadiendo la mitad de su POD (redondeando fracciones hacia abajo) al del mago en la tirada. Puede utilizarse para recuperar a una persona poseída por Y'Golonac o por la mente de un miembro de la Gran raza de Yith.

Serenidad terrenal

Este hechizo inmuniza a su destinatario contra cualquier tipo de dolor, por intenso que sea, durante una hora. También puede utilizarse para calmar a un demente durante el mismo período de tiempo. Cuesta 3 puntos de magia.

Protección física

Proporciona al hechicero resistencia contra ataques no mágicos. Cada punto de magia invertido permite absorber 1D6 puntos de daño. A medida que el daño se produce, la protección se va gastando; así, si alguien realiza el hechizo y éste le proporciona 12 puntos de defensa, un golpe que hubiera causado 5 puntos de daño le dejaría aún con 7 puntos de defensa disponibles. El hechizo no sirve frente a armas mágicas pero sí contra ataques físicos de criaturas normales y seres no terrenos.

Curar

Cuesta 3 puntos de magia y hay que tocar al receptor. El hechizo no cura las heridas de inmediato sino que acelera el proceso normal de curación, reduciéndolo a la mitad. Tarda cinco minutos en realizarse.

Viaje a los Otros Lados

Este hechizo, de gran importancia, cuesta 15 puntos de magia y un ritual de todo un día. Con él, el mago entra en trance y envía su espíritu a otros planos de existencia a voluntad, incluso hasta los dominios de alguno de los dioses de los Mitos de Cthulhu, aunque para esto la necesidad debe ser muy perentoria. El trance dura 1D6+3 horas y es una versión menor de las grandes habilidades interdimensionales de Bundari.

Buscar lo perdido

Cada punto de magia invertido proporciona un +10 a la probabilidad de encontrar un objeto perdido, que debe ser conocido para quien realice el hechizo y no estar a más de 90 m. El hechizo tarda 1 minuto en realizarse y dura 10 minutos.

Hablar con los pájaros/Hablar con serpientes

Son dos hechizos diferentes que se realizan de la misma manera; se gastan 2 puntos de magia con lo cual el mago puede conversar con cualquier pájaro (o serpiente) que encuentre. Dura 2D6+6 minutos.

a otros miembros de la secta les reconocerán de inmediato. A menos que tomen medidas para evitar ser detectados, Singh tiene un 75% de probabilidad de verles al acecho, montando de inmediato un nuevo ataque. Si quieren vigilar durante mucho rato, lo mejor es alquilar algún local cerca, para poder estar a cubierto.

Si los investigadores hablan con Singh, éste niega todo conocimiento de las Lengua Sangrienta. Admite haber hablado varias veces con Sir Aubrey Penhew y otros miembros de la expedición Carlyle, pero sólo para venderles té; Sir Aubrey en particular apreciaba sobremanera una variedad de *oolong* muy fragante y el humilde Tandoor Singh tenía la suerte de tenerla.

Curioseando en casa de Singh

Hacia las 2 de la tarde y de nuevo después de las 7, Tandoor sale de la tienda y va a un café próximo para comer y hablar con otros mercaderes Hindús. Todos los miércoles por la noche Singh juega al ajedrez con otro hindú desde las 7 hasta casi medianoche. Como quiera que en Nairobi está prohibido abrir las tiendas los domingos, suele aprovechar la tarde de ese día para ir de campo.

La tienda tiene una entrada por delante y otra lateral, ambas provistas de candado (FUE 10) y una ventana delante. La calle Biashara está muy concurrida a todas horas, por lo que la puerta lateral es mucho más discreta.

En la tienda no hay nada fuera de lo corriente. Consta de un espacio para la venta con un mostrador, un dormitorio y un almacén. El dormitorio tiene una cortina en lugar de una puerta y refleja el ostensible hinduismo de Singh, con varias litografías piadosas, un bello grabado que representa a Siva y diversos pebeteros. Bajo la almohada guarda un libro de contabilidad, pero éste sólo muestra que Tandoor realiza la mayoría de sus operaciones de importación y exportación a través de su pariente Ahja Singh, en Mombasa.

El almacén está lleno de cajas y barriles de té. Debajo de un barril vacío hay una trampilla que queda muy visible si se mueve aquél, bajo la cual hay una escalera que baja.

El sótano de Tandoor Singh

La cámara tiene unos 20 m^2 de superficie y una altura de 3'30 m, con un pilar de apoyo en el centro y las paredes apuntaladas con vigas y tablones. Tandoor excavó la cámara con sus propias manos empleando muchos meses. Huele a muerto, probablemente porque entierra los cadáveres de sus víctimas aquí mismo (el suelo es de tierra). Una tirada de Descubrir permite fijarse en que el suelo presenta una serie de depresiones solapadas pero regulares, cada una de ellas de 1'80 m de largo por 1 m de ancho.

Tanto en la pared Norte como en la Sur hay tres hornacinas para poner velas.

En el centro de la pared Oeste (de cara a las escaleras) hay una figura de piedra de 1'20 m de altura, hecha de piedra negra crudamente esculpida, que representa a una figura deforme y enana con cuatro ojos y cuatro brazos, cada uno de los cuales empuña un tulwar (N. del T.: un arma blanca de origen oriental). En lugar de pies tiene tres grandes apéndices en forma de tentáculo. La estatua representa uno de los mil aspectos de Nyarlathotep, una forma conocida en la India como el Pequeño Reptador. De vez en cuando, Tandoor atrae hasta aquí a algún chiquillo de la calle o a alguna prostituta y los sacrifica a su dios, pero Nairobi no es una ciudad muy grande y no puede hacerlo tan a menudo como querría.

El pilar central tiene un juego de argollas.

En la esquina sureste hay un armario grande de obra, provisto de un candado muy resistente (FUE 15) que contiene diversos objetos de interés.

LA CUCHILLA DE CARNICERO: tiene el mango de madera retorcido y en la hoja, de un solo filo, hay grabado el símbolo del Pequeño Reptador (tirada de Mitos para identificarla). Tandoor utiliza esta cuchilla, que una tirada de Antropología o de Arqueología permiten identificar como de manufactura hindú, para matar a sus víctimas.

CONOS DE INCIENSO: se trata de un paquete de 1D10+5 conos del Incienso de los Planos, un producto que, al arder y ser inhalado, permite al usuario ver los planos de existencia en los que habitan los Otros Dioses. Ni que decir tiene que la visión de tan terribles paisajes es perjudicial para la COR (1D3/1D10). Si se absorbe el humo de más de un cono a la vez, la pérdida de COR es acumulativa pero la visión es la misma. Cada vez que se utiliza un cono, el usuario gana 1 punto de Mitos de Cthulhu. En las visiones nunca es posible ver a uno de los dioses, pero sí todo tipo de otros seres turbadores y terroríficos. Un cono puede afectar hasta a 50 personas. Una tirada de Descubrir permite darse cuenta de que en las hornacinas hay fragmentos de cono que no han acabado de arder.

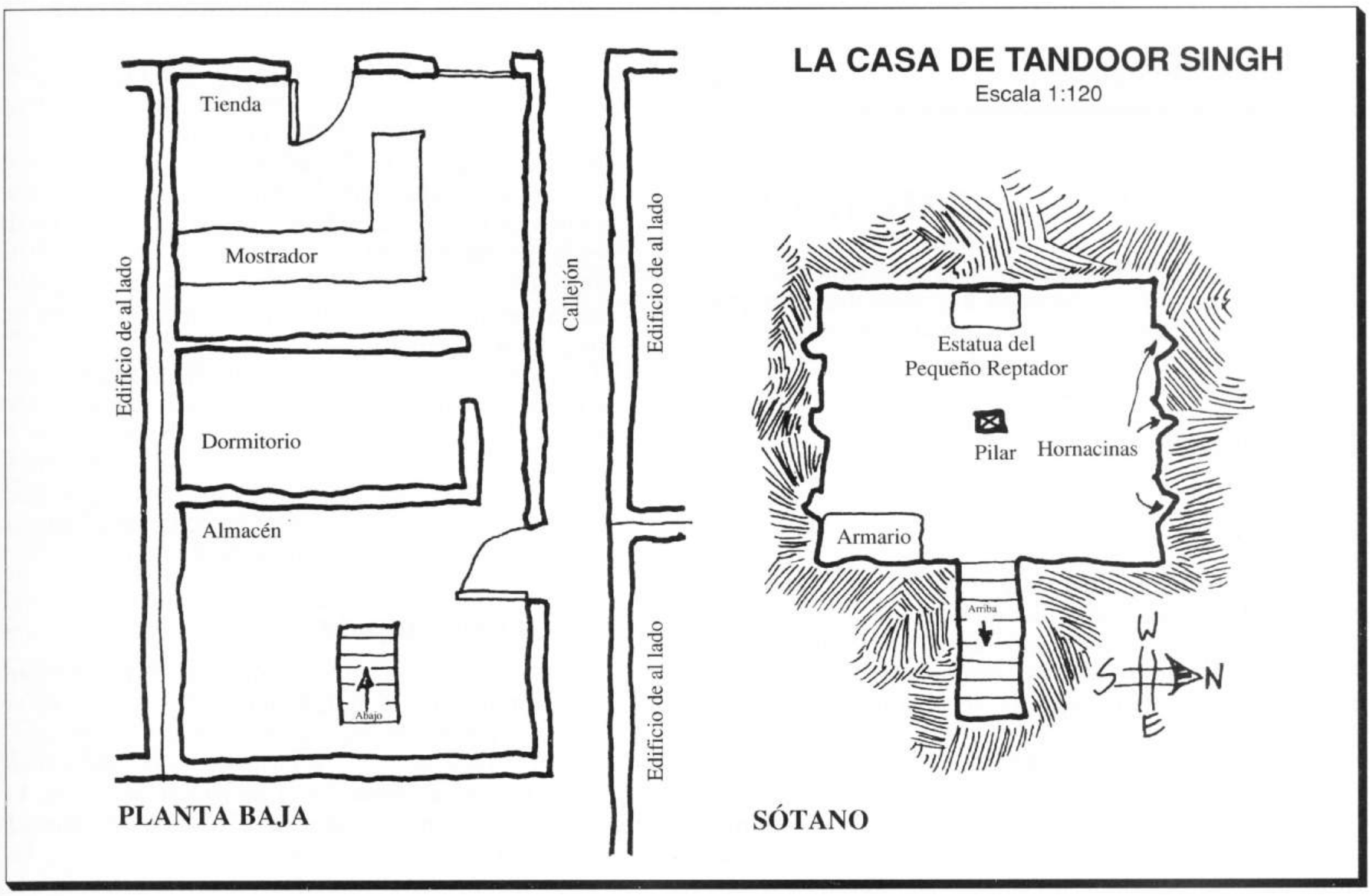
EL *CTHAAT AQUADINGEN*: escrito en un dialecto del Hindi, se trata de una versión muy similar a la que se describe en las reglas, si bien ésta contiene un pasaje especialmente interesante:

Y entonces se abrirá la puerta, cuando el sol esté tapado. Así el Pequeño Reptador despertará a los que viven más allá y les traerá. El mar los tragará para escupirlos después y el leopardo comerá carne humana en Rudraprayag en Primavera.

También figura una fecha del calendario hindú, que corresponde al 14 de Enero de 1926. El leopardo del que se habla podría ser el devorador de hombres que apareció en la India en 1926 y al que se atribuye la muerte de 125 personas antes de ser abatido en Mayo de ese mismo año. A partir de esta bestia se puede crear un interesante escenario.

UNA CAPA AMARILLA: bordada a la manera hindú, con el mismo símbolo que aparece en la cuchilla; evidentemente se trata de una capa ceremonial.

En el sótano no hay nada inmediatamente visible que relacione a Tandoor Singh con la Lengua Sangrienta pero sí lo suficiente como para confirmar las sospechas de los investigadores. Si alguien descubre su habitación secreta, Tandoor hará todo lo que esté en su mano para destruirle, ya que este hecho amenaza tanto a su estatus en el mundo como a su secta. Los investigadores que vayan a la policía sin pruebas firmes (los 15 esqueletos enterrados en el suelo serían adecuados) se arriesgan a que no les hagan caso. Al fin y al cabo no hay ninguna ley que prohiba tener un sótano lleno de cosas raras (mucha gente normal también lo



tiene) y después de todo, ¿qué se puede esperar de los hindús? Y ya que estamos en cosas raras, ¿cómo han accedido los investigadores a la vivienda de un súbdito de la Corona perfectamente respetable?

Una vez que la policía se haya fijado en él, Tandoor se pondrá en contacto con M'Weru, pidiéndole ayuda. Si ella se decide a actuar, los investigadores pueden verse en serios problemas.

TANDOOR SINGH, hindú, vendedor de té y agente de la secta de la Lengua Sangrienta

FUE 8	CON 10	TAM 9	INT 15	POD 19
DES 15	APA 12	EDU 6	COR 0	PV 10

Habilidades: Contabilidad 35%, Regatear 75%, Jugar al ajedrez 50%, Crédito 25%, Mitos de Cthulhu 59%, Discusión 50%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 55%, Charlatanería 35%, Ocultarse 65%, Leer/Escribir/Hablar Hindi 65%, Escuchar 55%, Elocuencia 25%, Farmacología 35%, Psicología 20%, Discreción 35%, Descubrir 35%, Hablar Swahili 35%.

Armas: Cuchilla de carnicero 50%, daño 1D4+2.

Daga 35%, daño 1D4. NOTA: Singh siempre lleva la daga escondida en sus ropas. No sabe lanzarla.

Hechizos: Cegar, Convocar/Atar a un Vampiro de fuego, Signo de conjuración.

CEGAR, hechizo nuevo

Se requiere una tirada de resistencia de los puntos de magia del mago contra los de la víctima. Si ésta no consigue resistir, pierde 1D10 puntos de COR a consecuencia de quedarse ciega de una forma terrible: los ojos se le funden de repente y fluyen por su cara en medio de un dolor intenso. El blanco debe estar visible y a menos de 30 m del realizador. Se requieren 20 puntos de magia y el gasto de 1D8 puntos de COR; sólo hacen falta diez segundos para realizarlo.

LA MONTAÑA DEL VIENTO NEGRO

La mortífera montaña se alza sobre una desierta llanura. En su interior reposan horribles secretos que pondrán a prueba la fortaleza de los investigadores y en sus faldas se desarrolla un tremendo ritual.

EL POBLADO DE NDOVU

Si los investigadores han procedido sistemáticamente y con sumo cuidado dispondrán de un apreciable número de aliados y recursos. M'Weru no sabe de su presencia y tienen alguna posibilidad de abortar (N. del T.: nunca mejor dicho) el nacimiento del hijo del dios. Si, como es más probable, han pasado por alto varios indicios en Egipto y en Kenia deberán ser extremadamente discretos durante esta parte de la aventura, so pena de enfrentarse a una ira terrorífica.

El poblado de Ndovu está habitado por Kikuyus y se encuentra a un día de viaje en dirección Sur del lugar de la masacre de la expedición Carlyle. Desde ese punto intermedio hay otro día a la Montaña del Viento Negro. Utilizando las laderas y los árboles de Aberdare como cobertura hacen falta entre cuatro y siete días para llegar desde Nairobi. La ruta de las llanuras a través de Thika sólo cuesta la mitad de ese tiempo pero es mucho más fácil que los sectarios detecten al grupo. Por una y otra ruta no hay carretera, línea de ferrocarril o río que lleve a Ndovu, sólo senderos.

El poblado es pequeño y muy parecido a los que los investigadores han tenido ocasión de ver, excepto en que los tejados son de mejor calidad y pueden verse frecuentemente diques y puentes, lo que permite suponer que por aquí llueve bastante.

Si los investigadores contrataron a Sam Mariga o alguien como él, será quien se encargue de las negociaciones, previniendo a los del grupo que no mencionen para nada su auténtica misión. La gente de Ndovu teme sobremanera a la Lengua Sangrienta y no quería saber nada con nadie que les busque. Pero si los investigadores no hacen comentario alguno pueden utilizar el poblado como base, enterándose quizá de paso de algunos rumores locales. Es imprescindible hablar Kikuyu o Swahili (o usar un intérprete).

Nadie de esta zona se plantea ni siquiera acercarse a la Montaña del Viento Negro, ni tampoco al lugar de la masacre de la expedición Carlyle: en el exuberante follaje del bosque de Aberdare ese lugar, ahora conocido como la Tierra Corrompida destaca por su desolación. Los del poblado pueden indicar cómo se llega a uno y otro lugar pero previenen al que lo solicita de que más vale no visitar tan tétricos lugares.

Rumores locales

- En la zona han desaparecido en las últimas tres semanas más de una docena de hombres, mujeres y niños. No se ha emprendido búsqueda alguna puesto que se da por segura su muerte a manos de la secta.
- El día anterior al de la llegada de los investigadores y a unas pocas horas del poblado se hallaron los cadáveres de dos elefantes recién muertos (Ndovu es la palabra en Swahili que quiere decir 'elefante'). Los investigadores pueden, si lo desean, examinar los cadáveres desplazándose hasta allí. El espectáculo vale la pena puesto que no se conoce bestia alguna que pueda hacer pedazos a un elefante. Los cuerpos, a los que evitan tanto chacales como buitres, se han hinchado enormemente y de ellos sale una sustancia purulenta de color púrpura verdoso.
- El gran mago del poblado de Swara fue maldecido por la bruja M'Weru porque se atrevió a burlarse de sus poderes. Ahora se le ha caído el pelo, está ciego y balbucea como un niño. El poblado de Swara está a medio día de viaje en dirección al Monte Kenia aunque no hay nada de interés, a excepción de la ruina humana en que se ha convertido el antaño poderoso hechicero.

La Tierra Corrompida

De los bosques tropicales del mundo, el de Aberdare tiene una temperatura templada que le hace único en el mundo. Aquí crecen cedros gigantes, árboles de alcanfor, higueras y olivos del África Oriental, que sólo ceden terreno al bambú de montaña al aumentar la altitud. El matorral es frecuentemente muy espeso por lo que es difícil avanzar si no es siguiendo senderos. A menudo las laderas de las montañas son frías y húmedas debido a la

niebla, la humedad o la lluvia. Hay que cruzar numerosos arroyos rápidos. Abundan antílopes de bosque, cerdos salvajes, duikers, elands (N. del T.: Otros dos tipos de antílopes), leopardos y lammergeiers (N. del T.: Un ave de presa tan grande como un águila). En elevaciones menores puede encontrarse la mortífera mamba verde, una serpiente arbórea increiblemente rápida, así como cobras y víboras (la mamba negra, cuyo mordisco es invariablemente fatal, prefiere climas más secos).

A uno y otro lado se alzan montañas con la cima cubierta de nieve. El aire es limpio y transparente. Un paso ancho y en forma de silla de montar (el pasillo Neri-Nanyuki) separa el monte Kenia de la cordillera de Aberdare; al descender por el lado Norte del paso los investigadores llegan a las Tierras Corrompidas.

Este lugar era originariamente una pradera de montaña de considerable belleza de aproximadamente un kilómetro de ancho. Ahora está ennegrecida, como si alguien hubiera chamuscado el bosque con un gigantesco hierro de marcar. Todos los rastros de animales muestran que éstos evitan la zona y los investigadores tienen que abrirse paso a golpe de machete por entre matorrales extrañamente deformados para llegar a las Tierras Corrompidas. Hasta el suelo parece crujir y nada crece en él. Un olor fétido impregna la zona; tiradas de Botánica, Zoología o Geología permiten discernir que ninguna causa natural puede provocar efectos como éstos. Examinar el lugar no permite descubrir información o pista alguna pero con certeza pondrá nerviosos a los investigadores.

La Montaña del Viento Negro

A un día de camino hacia el Norte de las Tierras Corrompidas se alza abruptamente una montaña lúgubre y cónica. En las zonas circundantes el bosque ha cedido el terreno a la hierba pero en las laderas de la montaña persiste un bosque oscuro y de un color verde pálido: aquí el dios de la montaña prevalece sobre la naturaleza.

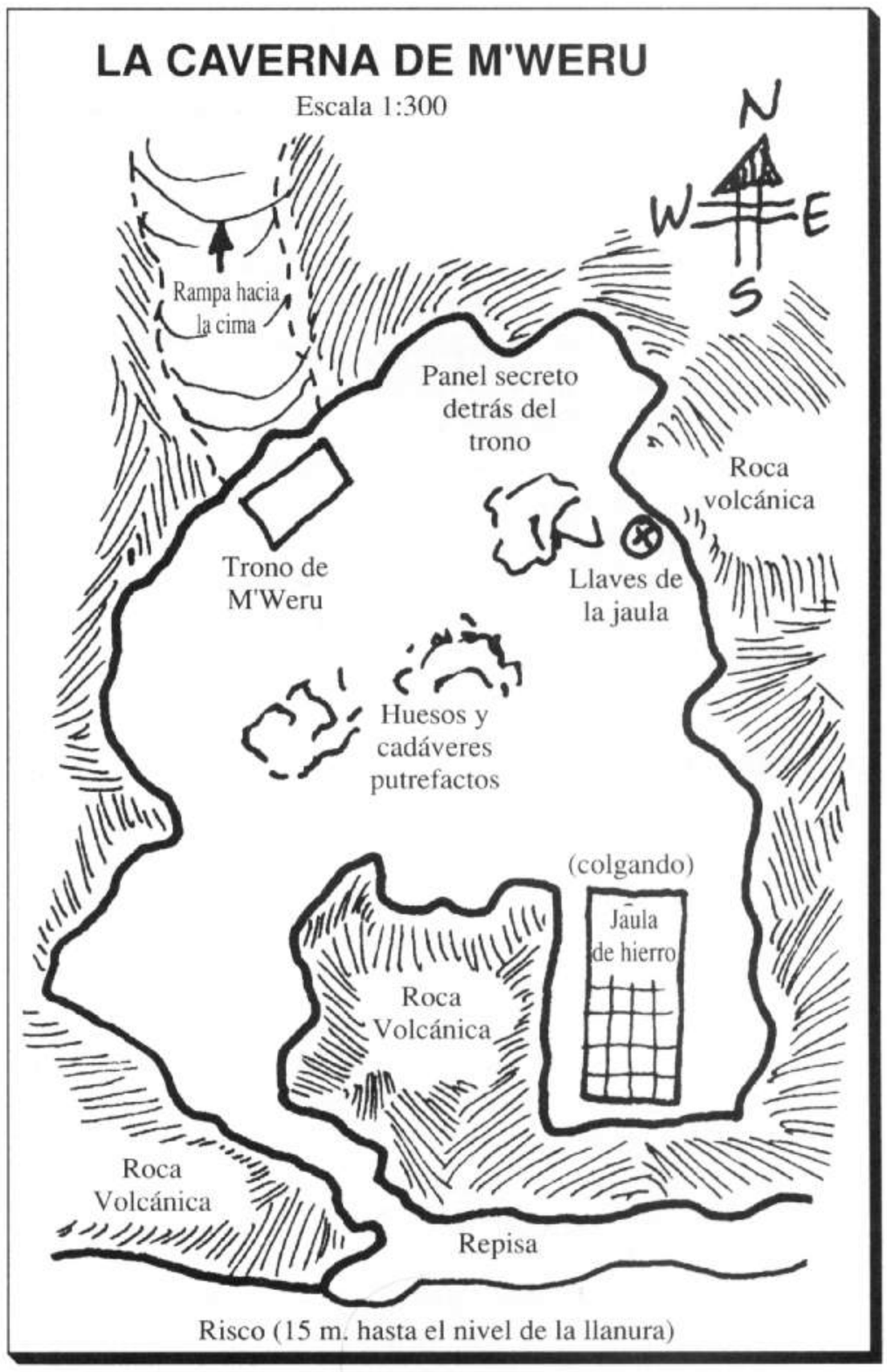
Este episodio culmina las investigaciones en Kenia. Preferiblemente la visita a la montaña coincide o tiene lugar poco antes del nacimiento de la Semilla de Nyarlathotep. Se insta la guardián a que fije la fecha de dicho acontecimiento de manera que coincida con la visita pero no sería de extrañar que un grupo inteligente intentara evitar el estar presente en tamaño espectáculo, de efectos ampliamente nocivos para la salud mental, prefiriendo acudir posteriormente.

Si los investigadores van acompañados por *Aquél* (a instancias del viejo Bundari) el guardián debería preparar un par de encuentros con sectarios mal armados para que tengan la tentación de utilizar sus grandes poderes antes de encontrarse con los guardias de M'Weru.

La Montaña del Viento Negro es un volcán inactivo, cubierto de vegetación y de varios centenares de metros de altura. Por encima del nivel de la llanura las cenizas y la lava han ido siendo erosionadas dejando a la vista un risco muy escarpado al que asciende en parte un sendero estrecho y empinado, al final del cual hay la entrada oculta a una caverna, que requiere una tirada de Descubrir para ser hallada. M'Weru vive en la caverna y de vez en cuando arenga a los sectarios desde la repisa de la entrada.

La caverna de M'Weru

Esta caverna de lava natural ha sido agrandada por los



sectarios a medida de sus necesidades. En este tipo de material es relativamente fácil excavar puesto que las partes no expuestas al aire son bastante blandas; un investigador provisto de un pico podría abrirse paso al ritmo de 1'20 m por hora. La caverna contiene diversos puntos de interés.

LA ESTATUA DE NYARLATHOTEP: de unos 4'50 m de altura, esta estatua representa a Nyarlathotep en el aspecto del dios de la Lengua Sangrienta (ver láminas en color). La ilustración que se propone en este libro es más suave que la estatua puesto que en aquélla se ve más bien poco del dios; una tirada de COR fallada arroja una pérdida de 1D4 (0 si se pasa).

En la parte delantera del pedestal de la estatua está esculpido el trono desde el que M'Weru preside su congregación. Siempre hay una probabilidad del 25% de que ella se encuentre en la caverna, en cuyo caso la acompañan diez sectarios que actúan de guardaespaldas. Si no esta, en la caverna solo hay prisioneros.

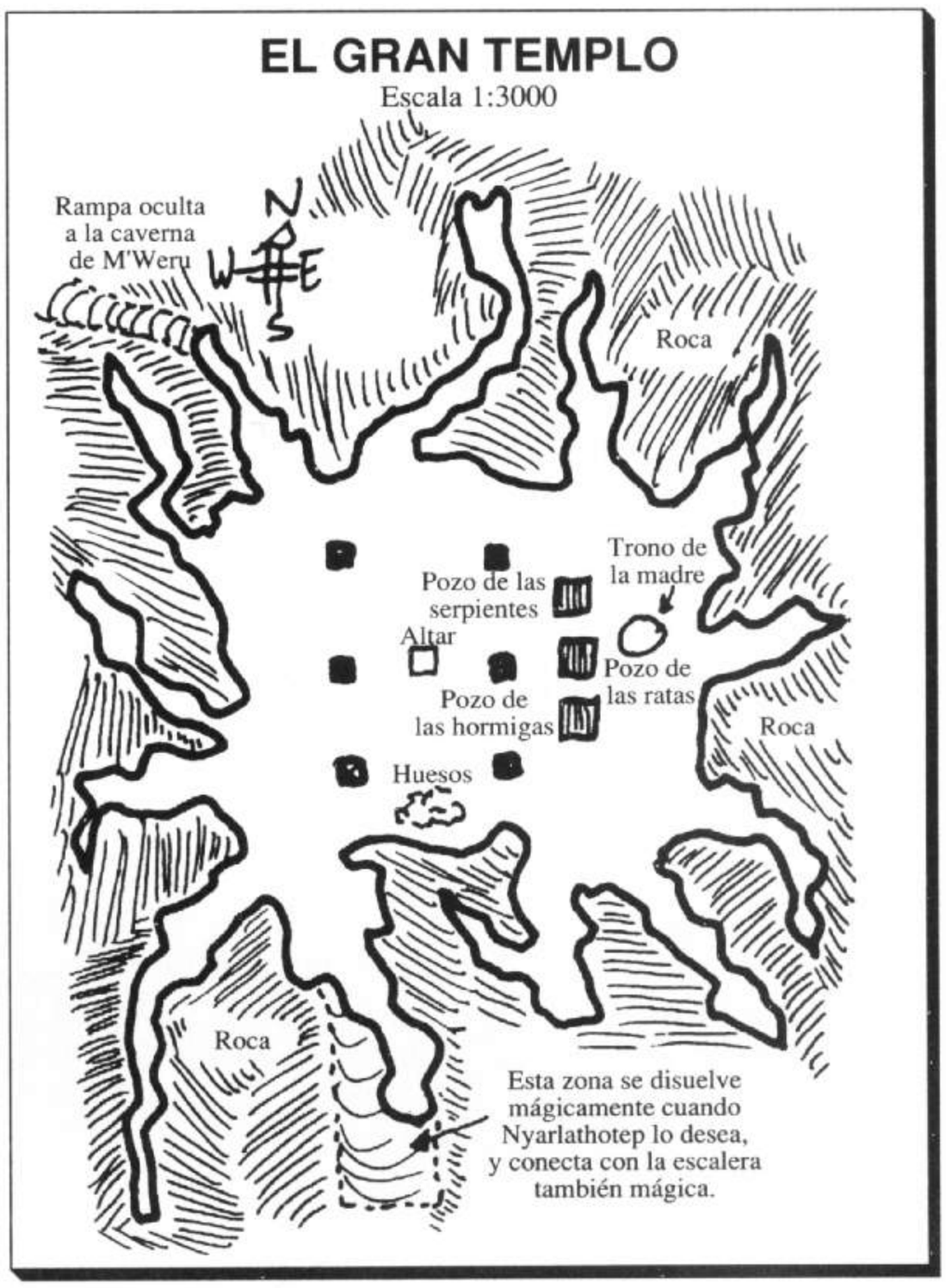
EL CRONÓMETRO MARINO: una tirada de Descubrir dirigida hacia el trono revela una cajita de madera noble en el suelo junto a éste. Dentro hay un cronómetro de barco nada excepcional que marca exactamente tres horas menos de la hora oficial en Kenia. Este reloj de precisión permitirá iniciar y finalizar el ritual la Gran Puerta a la hora exacta.

PANEL SECRETO: directamente detrás de la estatua hay un panel secreto que conduce a una rampa de seis metros de anchura, la cual conduce a su vez a la cima de la

montaña donde se halla oculto el Gran Templo de Nyarlathotep. Una tirada de Descubrir mientras se examina esta zona revela unas marcas sospechosamente regulares, mientras que una de Suerte o de Arqueología permiten encontrar el mecanismo que abre el panel.

TRES MONTONES: cada uno contiene huesos y cadáveres en diferente estado de putrefacción que corresponden a sacrificios recientes. Su olor impregna toda la caverna.

LA CELDA: si los investigadores llegan antes del nacimiento de la Semilla de Nyarlathotep encuentran a unos 50 prisioneros languideciendo en este lugar (hombres, mujeres y niños de las tribus vecinas y algún que otro misionero). Si llegan después de la ceremonia sólo quedarán 1D10 prisioneros. La celda es una jaula de hierro (FUE 70) que cuelga del techo a medio metro del suelo, provista de un recio candado. Las llaves cuelgan de la pared a unos doce metros.



El Gran Templo de Nyarlathotep

La rampa que asciende hasta aquí tiene más de kilómetro y medio de longitud y describe continuas vueltas mientras sube. De vez en cuando se encuentra alguna antorcha encendida. Las paredes no están decoradas mediante dibujos ni inscripciones. Ocasionalmente, la piedra del túnel se ha separado, dejando fisuras estrechas y profundas, o bien se ha contraído, forzando a los investigadores a trepar repechos empinados (por supuesto, a M'Weru la suben en litera, por lo que no debe sufrir estos inconvenientes). Los investigadores accederán al Templo mediante un panel secreto muy parecido al del otro lado.

El Gran Templo tiene una segunda entrada, aunque sólo se abre durante los más importantes ritos y ceremoniales de la Lengua Sangrienta. En esos casos aparece mágicamente una enorme escalera, desplegada por el propio Nyarlathotep, que asciende por la ladera de la montaña hasta la cima. Desde un ángulo apropiado, los centenares de peldaños recuerdan a una pirámide escalonada de algunos miles de metros de altura.

El templo, que tiene unos 100 m de diámetro, es de forma irregular y cancerosa, con proyecciones bulbosas y tentaculares puntiagudas que se internan en la piedra sin propósito aparente. Las paredes son de una piedra más oscura y ominosa que en la caverna de M'Weru. A causa de la poca luz los investigadores pueden ocultarse fácilmente tras las columnas o en los túneles. Cuando los rituales están en pleno desarrollo, los sectarios no serán capaces de descubrir a los investigadores. Excepto por lo que hace referencia a Hypatia y a las mascotas que se guardan en los pozos, el Gran Templo está vacío el 50% del tiempo. La otra mitad del tiempo se encuentran aquí M'Weru y sus guardias. Si ella no se encuentra en el templo cuando lleguen los investigadores, cada hora hay un 25% de probabilidad de que ella y su séquito se presenten de improviso.

EL TECHO: del techo, cubierto de hongos, emana un brillo marrón y mortecino.

LAS COLUMNAS: seis enormes columnas soportan el techo. Tienen la forma de enormes y abotargados tentáculos y son de piedra esculpida. Se retuercen de forma grotesca, pero a una velocidad tan lenta que el movimiento es invisible a menos que alguien consiga una tirada de Idea; ello lleva acarreada una pérdida automática de 1D3 puntos de COR. En las columnas están incrustados grilletes que se utilizan en los sacrificios para atar a las víctimas, las cuales son levantadas y movidas lentamente al son de ritmos demoníacos desconocidos para el hombre.

LAS PAREDES Y EL SUELO: estas superficies, excavadas en la misma piedra que el resto de la caverna, están adornadas con símbolos bárbaros e imágenes que no corresponden a ninguna cultura conocida.

EL ALTAR: se trata de una piedra grande, azulada e irregular de 2'10 m de longitud, 1 m de anchura y 1 m de altura. Una tirada de Geología permite establecer que no es originaria de la Tierra. La piedra absorbe los puntos de magia de las víctimas que en ella se sacrifican, hasta un máximo de 400, conteniendo en este momento 300. Tocando la piedra, se pueden utilizar los puntos de magia almacenados para realizar hechizos. La piedra tiene un tacto inquietantemente vivo, requiriéndose una tirada de COR, 0/1D2 cada vez que se la toque.

Si los investigadores arrancan un fragmento, éste podría utilizarse para almacenar una cantidad de puntos de magia proporcional a su tamaño: cada 30 dm^3 permiten retener 6 puntos de magia, si bien la piedra tiene FUE 300 y arrancar trozos puede resultar difícil. Por supuesto que para almacenar de puntos de magia en los fragmentos hay que sacrificar víctimas. Cada 30 dm^3 pesan 60 Kg.

Cuando se sacrifica a una víctima en la piedra, aquélla se disuelve parcialmente al morir, al tiempo que la piedra brilla suavemente. Contemplar este proceso requiere una tirada de COR, 0/1D6.

LOS POZOS SACRIFICIALES: hay tres, cada uno de los cuales mide 3 m de largo y lo mismo de ancho y de profundidad. En los rituales de la secta simbolizan la fusión de lo natural y lo sobrenatural, un deseo de impureza que sólo el más grande de los dioses puede

realizar, celebrando así la omnipotencia de Nyarlathotep. Caer en cualquiera de ellos significa la muerte y ver morir a alguien allí requiere tirar COR, 1/1D8.

El pozo de las serpientes contiene 13 cobras y otras tantas mambas y víboras, enroscadas por doquier. De vez en cuando una de ellas sube un trecho por la pared del pozo antes de caer de nuevo al fondo. Cuando algún ser humano se acerca a la boca del pozo, todas las serpientes se vuelven hacia él y empiezan a balancearse al unísono.

En el pozo de las ratas hay 169 ratas negras grandes, con ojos rojizos y brillantes, así como incisivos anormalmente largos y afilados. Si alguien se acerca a la boca de su pozo empiezan a chillar. Tirada de Suerte para quien se haya acercado: si la falla, una de las ratas salta del pozo y le ataca las piernas. Tiene un 45% de Mordisco y hace 1D3 puntos de daño.

El pozo de las hormigas contiene 666 hormigas gigantes (N. del T.: nótense los tres números maléficos, 13, 169 que es 13 al cuadrado y 666 que es el Número de la Bestia), cada una de más de 15 cm de largo. Cuando alguien se acerca a la boca del pozo se puede oir el frotar de las mandíbulas y las hormigas empiezan a formar horribles bolas al trepar unas sobre otras en un fútil intento de alcanzar a tan apetecible presa.

EL MONTÓN DE HUESOS: el séquito de M'Weru no ha tenido tiempo de hacer limpieza desde el último sacrificio; una tirada de Biología o de Geología permiten identificar restos de los esqueletos de 1D20+10 sacrificios humanos.

EL TRONO DE LA MADRE: sobre una tarima se encuentra echada lo que hace tiempo fuera Hypatia Masters. Se accede a ella mediante escalones semicirculares y aún se puede reconocer su bello rostro, pero en lugar de su cuerpo esbelto, su cara remata una masa amorfa y pulsante de carne cetrina, poco más que un recipiente abotargado para la Semilla de Nyarlathotep. A través de la membrana amarilla de su vientre pueden verse dos ojos que brillan amenazadoramente. La cabeza de Hypatia balbucea incesantemente en Inglés, en lo que parece un soniquete de niña de colegio acerca de sus amiguitos, de una fotografía y de su metamorfosis en la novia de un dios. Ver a Hypatia en este estado cuesta 1D3/2D10 puntos de COR.

Su estado lo determina el momento en que los investigadores hagan su aparición en el templo. Si es antes del nacimiento, atacarla es como atacar a la Semilla de Nyarlathotep (ver más adelante los detalles de esa monstruosidad).

RITOS ORDINARIOS DE LA SECTA DE LA LENGUA SANGRIENTA

Los rituales de la secta tienen lugar delante de la caverna de M'Weru las noches de luna nueva. Se trata siempre de asesinatos rituales: mutilaciones artísticas seguidas por una llamada a Nyarlathotep para que presencie los sacrificios. Contemplar los ritos tiene un coste en COR desastroso, pero si los investigadores lo desean pueden emboscarse en multitud de cañadas o matorrales de la llanura circundante, desde los cuales verán sin ser vistos.

Nyarlathotep siempre aparece en su terrorífica forma de dios de la Lengua Sangrienta, acompañado por música de tambores, silbatos y flautas, y de una guardia de honor formada por Horrendos cazadores, Shantaks y Vampiros de fuego que sobrevuelan la zona. Cientos de sectarios realizan el arriesgado viaje para adorar a su dios y participar en el extenuante ceremonial. Estos ritos tienen lugar una vez al mes y el guardián sólo debería utilizarlos si el 'timing' del grupo no coincide con el ritual del nacimiento o si por alguna razón éste no es posible.

El ritual del nacimiento

Los investigadores deberían tener la posibilidad de asistir a un extraordinario rito, quizá el más importante realizado por Nyarlathotep en la Tierra desde la aparición del hombre. Esto significa mucho para todos los sectarios; al presentarlo, el guardián debería hacer que fuera sorprendente y forzar a los investigadores a arriesgarse, obligándoles a cambiar de posición conforme tengan lugar nuevos acontecimientos. Hay multitud de oportunidades para tiradas de dado falsas (N. del T.: que no sirven para nada pero que ponen muy nervioso): bandadas de sectarios que pasan cerca, Shantaks que sobrevuelan la zona buscando más víctimas, matorrales cercanos que proporcionan más cobijo, hormigas que suben por la pernera del pantalón, etc. Ninguna de estas tiradas debería suponer una amenaza puesto que la probabilidad de que alguien se fije en los investigadores es mínima.

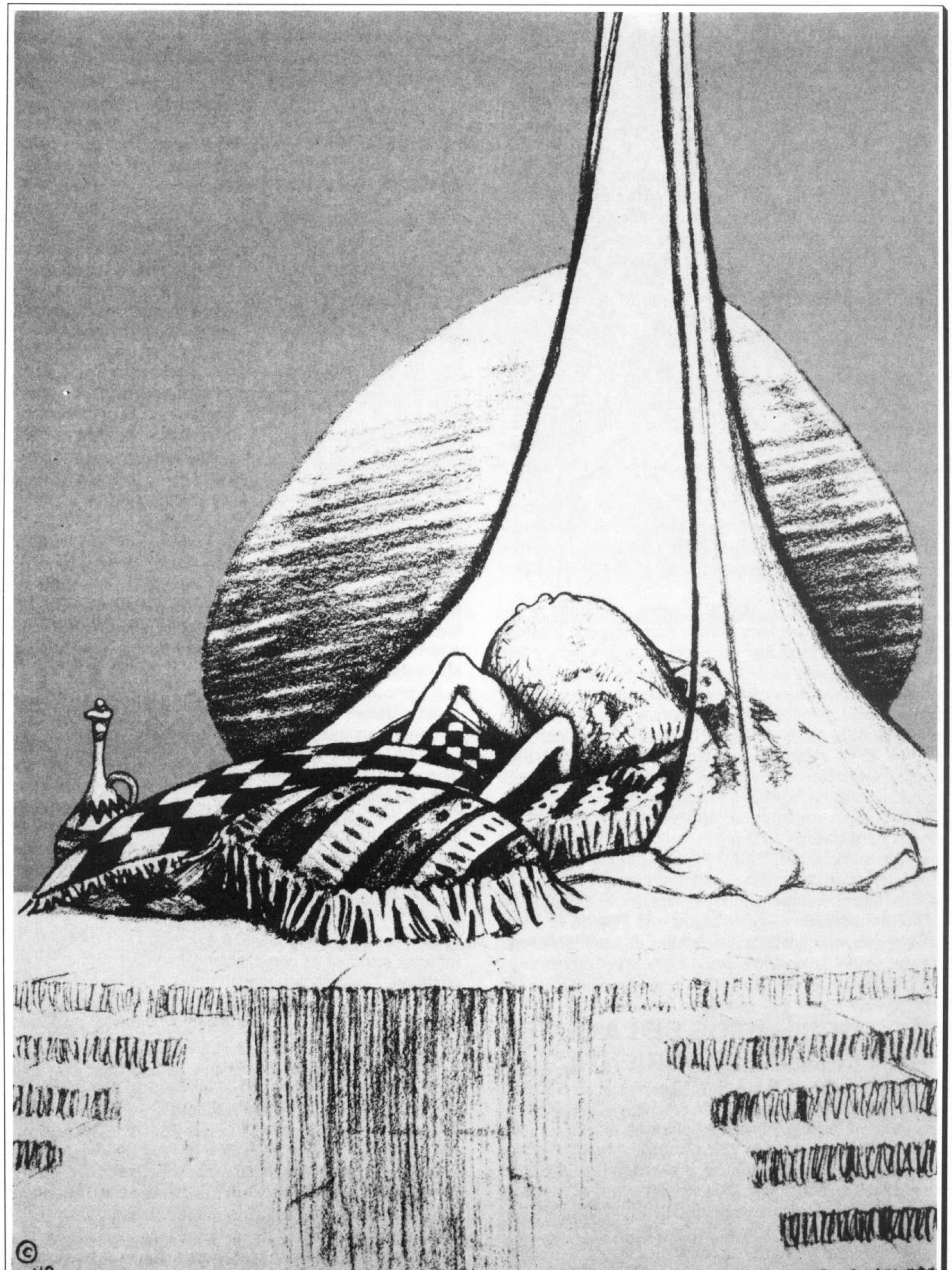
Poco después de anochecer, M'Weru emerge de su caverna para dirigirse a su congregación (parecen unas 10000 personas pero el guardián debería dar a entender que son bastantes más). Los allí reunidos proceden de todas las tribus de África Oriental, y la mayoría visten sus mejores galas en honor de la maravilla que se aproxima. Hay sudaneses, árabes, bosquimanos, hindús y europeos, así como muchos malayos. Los fieles han recorrido grandes distancias durante semanas para llegar hasta aquí. Es completamente posible que los investigadores se unan a la multitud para acercarse a M'Weru con impunidad, a menos que Tandoor Singh haya prevenido a la sacerdotisa de su presencia en Kenia.

Una vez comenzada la ceremonia, M'Weru declara en Swahili: "¡Esta es la gran noche, en la que nuestro dios nos enviará la semilla escogida! ¡Esta noche vendrá su hijo y traerá consigo el terror para confirmarnos en nuestra fe! *¡Nyar shthan, Nyar gashanna! ¡Nyar shthan, Nyar gashanna!*"

M'Weru repite este cántico una y otra vez hasta que la inmensa multitud lo corea, acompañada del sonido de los tambores. Los sectarios repiten una y otra vez el ritual balanceándose rítmicamente: *"¡Nyar shthan, Nyar gashanna! ¡Nyar shthan, Nyar gashanna!"* El eco, procedente de la ladera de la montaña, devuelve el sonido a la llanura.

En medio del frenesí del ritual, los sectarios se despojan de sus ropas y si los investigadores se encuentran entre ellos harían bien en hacer lo propio. El cielo, iluminado sólo por la luz de las estrellas, se ennegrece más y más al cubrirse de nubes. Pueden verse relámpagos que se van acercando a la cima de la montaña. El retumbar de los truenos es cada vez mayor. De repente se nota un viento frío y desagradable. Sobre la cima de la montaña se forma una columna de humo.

"¡Nyar shthan, Nyar gashanna!" Los sectarios, desnudos, escogen al azar a algunos de los prisioneros y los descuartizan de la forma más cruel y despreciable; la sangre de varias docenas de hombres, mujeres y niños cubre la



Hypatia en el Trono de la Madre

llanura. Después, tras una hora de más frenesí y derramamiento de sangre, baja del cielo un enorme rayo que cae en la misma cima de la montaña, acompañado de un pavoroso estampido; todos los investigadores pierden 1 punto de COR de forma automática debido al tremendo poder del rayo.

En el lugar de caída del rayo el vapor solidifica y aparece gradualmente el dios de la Lengua Sangrienta (tirada de COR, 1D10/1D100) al tiempo que M'Weru grita: "¡Él cabalga sobre la montaña, al igual que cabalga sobre el mundo! *¡Nyar shthan, Nyar gashanna!*"

Con un ademán de sus vastos y horribles brazos, Nyarlathotep hace que aparezcan unas enormes escalinatas que ascienden desde la llanura hasta el Gran Templo. M'Weru abre la ascensión, pasando entre las gigantescas piernas del dios, seguida de todos los sectarios. Conforme éstos van subiendo, el insaciable dios va cogiendo al azar puñados de sectarios: si le satisfacen, los aplasta con sus manos, si no le satisfacen, los estrella contra el suelo. Si los investigadores suben la escalera con los demás sectarios, la probabilidad de que uno de ellos sea escogido por Nyarlathotep es de un 5%. Los que son aplastados mueren indefectiblemente y los lanzados al suelo sufren 3D6 puntos de daño.

Los investigadores inteligentes sabrán esperar puesto que, una vez que han ascendido todos los sectarios, Nyarlathotep desaparece, convirtiéndose en el Viento Negro que pronto recorrerá las zonas circundantes (aunque no hay manera de saberlo). Después de esa desaparición, no hallarán problema para subir por las escalinatas incluso si están vestidos; si están desnudos nadie dejará de pensar que forman parte de la fiesta.

La ascensión hasta la cima de la montaña es agotadora, y pasa casi media hora hasta que todos los sectarios alcanzan el templo o se han acercado todo lo posible a la boca de éste (de vez en cuando, algún incauto cae por uno de los lados de la escalinata, que carece de baranda y se estrella en el suelo de la llanura). Por voluntad de Nyarlathotep, incluso los que no caben en el templo podrán presenciar la ceremonia puesto que, delante de ellos, aparece mágicamente una visión nebulosa que repetirá los macabros acontecimientos que están a punto de producirse cuando Hypatia dé a luz al hijo del dios oscuro.

Durante la siguiente hora, unas 200 personas secuestradas en las aldeas circundantes son decapitadas, mutiladas, troceadas en el altar de piedra, arrojadas a los tres pozos sacrificiales o devoradas vivas por hordas de sectarios enloquecidos. Hombres, mujeres, niños y bebés son destruidos de forma indiferente; el guardián deberá requerir las tiradas de COR que considere oportunas para gestionar el desarrollo de la ceremonia, que puede ser más larga o más corta según necesidad.

M'Weru, que hasta el momento había estado sentada sin inmutarse al pie del trono de la madre, por fin se levanta y alza las manos. Sus guardias imponen rápidamente el silencio. Una calma gélida desciende sobre el lugar mientras M'Weru entona por última vez *"¡Nyar shthan, Nyar gashanna!"* Ante la mirada expectante de la multitud, los siniestros ojos amarillos del dilatado vientre de Hypatia empiezan a brillar. La cabeza de ésta grita una sola vez, presa de una agonía mortal y explota.

Los fragmentos ensangrentados vuelan por los aires y caen entre los asombrados sectarios que se apresuran a recoger tan preciadas reliquias sin dejar de contemplar lo que sucede. A continuación aparece una grieta en la membrana, que en seguida se rompe. Chorros de légamo surgen del interior y descienden por los escalones de la tarima sobre la cual ya se alza la Semilla de Nyarlathotep. Arrastrándose más allá de M'Weru, sus tentáculos atrapan a los sectarios de menor importancia más próximos para alimentarse por vez primera. Tirada de COR, 1D6/1D20.

Los sectarios vitorean a la Semilla a la vez que entonan osados himnos que prometen la muerte y la destrucción a todo ser vivo. Una vez nacida la Semilla, los sectarios bailan y se entregan a actividades obscenas hasta que todos caen exhaustos entre el incesante batir de los tambores, mientras que el Viento Negro recorre la tierra. En cientos de kilómetros a la redonda tienen lugar terremotos y ciclones que asolan los poblados, estallan incendios forestales y aparecen monstruos que devoran a gente inocente (el gobierno colonial no se preocupa demasiado puesto que las noticias de esos desastres tardan días e incluso semanas en llegar a la capital y para aquél entonces los desastres parecen no estar conectados entre sí por lo que se supone que son coincidencias desafortunadas. Se organizan varios bailes de caridad a fin de recaudar fondos para los damnificados).

Si los investigadores continúan observando a la Semilla verán que al cabo de un rato empieza a desdibujarse para luego disminuir de tamaño y convertirse en una réplica exacta de Hypatia Masters (antes de su transformación, por supuesto). M'Weru abraza y besa a ese segundo aspecto de la Semilla tras lo cual ambas 'mujeres' se dirigen a la caverna de M'Weru. A partir de ese momento, la montaña cruje, la visión mágica se desvanece, los sectarios son desalojados, las grandes escalinatas desaparecen y la boca del Templo se cierra. Desde ese momento en adelante, la Semilla estará siempre presente, o bien en el templo o bien en la caverna de M'Weru. Su misión es realizar la ceremonia de abertura del portal el 14 de Enero de 1926.

Desenlace

El guardián debería permitir a los investigadores (al menos a los que puedan razonar, claro está) volver pacíficamente a Nairobi. Pueden intentar explicar su historia a las autoridades pero lo más seguro es que nadie les haga caso. Está fuera de toda duda que los investigadores han sufrido una experiencia dantesca, pero también lo está que fueron presa del delirio, por lo cual no sería mala idea internarles una temporada en un hospital. Johnstone Kenyatta y el viejo Bundari creerán a los investigadores pero no tienen posibilidad alguna de ayudar. Lo único que pueden hacer es tomar algunas precauciones y, si es preciso, ayudar a los investigadores a huir de Kenia.

AGENTES DEL MAL EN LA MONTAÑA

M'Weru

A diferencia de la mayoría de los magos de esta campaña, M'Weru tiene un caudal considerable de puntos de magia y no dudará en utilizar sus hechizos para eliminar a los investigadores. Es tan bella como sanguinaria; todos los que la conocen la temen y eso la hace muy orgullosa.

Durante su estancia en Nueva York tuvo ocasión de

evaluar las costumbres del mundo moderno y las encontró infantiles, estúpidas y débiles. No perderá el tiempo negociando con intrusos pero, si éstos la sorprenden a solas tratará de trabar amistad con ellos haciéndose pasar por una víctima de la secta. Su poder es evidentemente mayor en el Gran Templo de Nyarlathotep donde puede obtener puntos de magia del altar de piedra. Una pregunta interesante: ¿estarían de acuerdo Nitocris y ella en repartirse África pacíficamente o llegarían a las manos? Sólo los más osados investigadores se atreverían a mezclarse en tamaña lucha por el poder.

M'WERU,
suma sacerdotisa de la secta de la Lengua Sangrienta

FUE 10	CON 20	TAM 10	INT 17	POD 19
DES 16	APA 18	EDU 15	COR 0	PV 15

Habilidades: Hablar dialectos Bantús 80%, Mitos de Cthulhu 85%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 55%, Ocultarse 70%, Incitar al frenesí * 95%, Ciencias ocultas 50%, Discreción 95%, Hablar Swahili 95%, Descubrir 50%.
* Habilidad sólo para este PNJ.
Armas: Daga 50%, daño 1D4.
Pranga 30%, daño 1D6+2.
Pranga (parada) 20%.
Hechizos de magia tribal africana: Atar a una mamba verde, Atar a una columna de hormigas, Atar a un leopardo, Atar a un mono-araña.
Hechizos de los Mitos de Cthulhu: Llamar a Cthugha, Contactar con un Chthonian, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con un Habitante de la arena, Contactar con Yig, Crear zombi, Dominar, Garra de Nyogtha, maldición de Azathoth, Encantar silbato, Puño de Yog-Sothoth, Manos de Colubra (hechizo nuevo), Explosión mental, Drenaje de POD, Enviar sueños, Consunción, Convocar/Atar a un Byakhee, Convocar/Atar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Signo de conjuración.

Hechizos de atar animales

Cada hechizo de esta serie debe aprenderse por separado, y funcionan igual que los demás hechizos de atadura descritos en las reglas, con la salvedad que no existen los correspondientes hechizos de convocatoria. El que afecta a una columna de hormigas tiene efecto sobre todo el hormiguero y los demás sólo afectan a una criatura a la vez. En diversas sociedades primitivas pueden existir otros hechizos parecidos en manos de shamanes o hechiceros.

La criatura debe ser capaz de comprender y realizar la orden. Ordenarle a un águila 'vuela hasta México' no tiene ningún sentido para el pobre animal, ni la orden 'mata a Jonathan Kingsley' para una tarántula, puesto que no posee medio alguno de identificarle. Sin embargo, la orden 'muerde a todos los humanos de esta habitación' sí sería una orden comprensible. A la hora de aplicar hechizos de atadura de animales hay un amplio margen de error.

Los guardaespaldas de M'Weru

Tan fascinante mujer va siempre acompañada de diez sectarios enormes, armados hasta los dientes. Todos tienen las mismas características y son muy parecidos porque a M'Weru le gusta que sea así.

Manos de Colubra

Cuesta 12 puntos de magia y 1D10 de COR. Sólo puede realizarse sobre el propio brujo y se tarda un asalto entero de combate, durando el efecto 1D3+3 asaltos. El hechizo transforma las dos manos, y las convierte en cabezas de serpientes venenosas, capaces de alcanzar distancias de hasta 2'5 m. Cada serpiente tiene una probabilidad de acertar con un mordisco igual a la DES del brujo multiplicada por 5. Cada mordisco hace 1D3 puntos de daño e inyecta un veneno de potencia igual a los puntos de magia que posea en aquél momento. Se compara la potencia del veneno con la CON de la víctima en la tabla de resistencia, y si el veneno vence, la víctima pierde 1D10 puntos de vida por asalto hasta perder un número igual a la potencia del veneno. Entonces queda neutralizado y no hace más daño, pero un segundo mordisco puede iniciar una nueva secuencia de veneno.

Las pérdidas de COR son 0/1D6 para todos los testigos de la utilización del hechizo (N. del T.: Menos el brujo, que ya lleva lo suyo)

Una forma muy efectiva de utilizar este hechizo para atacar es abrazar a la víctima para entonces murmurar el cántico y morderla con los dos brazos, en lo cual M'Weru tiene mucha práctica.

DIEZ GUARDAESPALDAS

FUE 18	CON 18	TAM 16	INT 8	POD 13
DES 17	APA 10	EDU 0	COR 0	PV 17

Habilidades: Trepar 85%, Ocultarse 65%, Saltar 60%, Escuchar 50%, Discreción 55%, Descubrir 60%, Nadar 50%, Seguir rastros 75%..
Armas: Pranga 90%, daño 1D6+2+1D6.
Pranga (parada) 75%.
Garrote de guerra 85%, daño 1D10+1D6.
Azagaya 75%, daño 1D10+1D3.
NOTA: cada uno de ellos lleva un pranga y un garrote de guerra. Además, tanto en la caverna de M'Weru como en el Gran Templo hay almacenadas unas 60 azagayas.

LA SEMILLA DE NYARLATHOTEP: TRES ASPECTOS

Los libros arcanos se refieren a la Semilla a veces atribuyéndole sexo masculino y a veces femenino. En realidad, la semilla es asexual en su presente forma puesto que su misión no requiere tal capacidad. Sin embargo, es posible que desarrolle un sexo más adelante.

ANTES DE NACER: antes de salir del pseudovientre materno en que se convirtió Hypatia Masters la Semilla dista mucho de estar indefensa. Puede convocar a Nyarlathotep para que éste se ocupe de los atacantes, lo cual hará tan brutalmente como le sea posible. Si parece necesario, Nyarlathotep se llevará a la madre y al niño a otra dimensión para volver en el momento del nacimiento.

Antes de nacer la Semilla tiene 25 PV; si no se le causan 25 puntos de daño o más con el primer ataque, llamará

a Nyarlathotep quien llegará en el siguiente asalto y, además de ocuparse de los intrusos, curará de entrada todo el daño causado a su hijo. Si Hypatia muere pero no la Semilla, hay una probabilidad del 50% de que ésta muera también.

LA SEMILLA CON PARECIDO A SU PADRE: después de nacer, la Semilla tiene dos aspectos. Uno es la forma monstruosa descrita en esta sección y la otra es una copia exacta de Hypatia Masters. La forma monstruosa es una imagen reducida de Nyarlathotep en su forma de dios de la Lengua Sangrienta, con un cuerpo enorme y aproximadamente triangular, más pesado en la parte inferior que en la superior, con dos ojos ovales amarillos en el punto más alto de su forma resbaladiza. Justo debajo de los ojos cuelga un largo y vibrante tentáculo carmesí. Su cara ventral está adornada por cinco bocas babeantes y provistas de afilados colmillos. La piel es de un color naranja lívido. Además, la Semilla es ligeramente radioactiva. De su cuerpo cuelgan muchos tentáculos de unos 20 cm de longitud, con una garra al final de cada uno. Avanza deslizándose y dejando un rastro de légamo color naranja.

Si se la mata en esta forma, la Semilla muere definitivamente.

LA SEMILLA DE NYARLATHOTEP,
aspecto monstruoso

FUE 40	CON 25	TAM 44	INT 43	POD 50
DES 10	APA 0	PV 50	MV 10	

Armas: Tentáculo carmesí 80%, daño 1D10 + traslado a una boca
Zarpas (7) 85%, daño 4D6; sólo 1D4 pueden atacar al mismo blanco a la vez en un asalto.
Bocas (5) 100%, daño 1D20 por asalto.
Atropello 90%, daño 4D6 (incluyendo quemaduras por radiación)
Rayo ocular 50%, daño 1D10; alcance 9 m.
NOTAS: la Semilla puede realizar tantos ataques como quiera mientras le queden libres formas de ataque. No cambiará de forma durante el combate. Si intenta el atropello, ese será el único ataque a realizar ese asalto pero varios investigadores podrían ser derribados a la vez. Para evitar ir al suelo hay que tirar resistencia de FUE contra FUE. Si quien resiste es más de un investigador pueden combinar sus FUE. Después de un atropello siempre utiliza garras y tentáculo.
Para soltarse del tentáculo hay que tirar resistencia de FUE contra FUE, pero si la Semilla realiza cualquier otro ataque ese mismo asalto, la FUE del tentáculo es sólo 20.
El rayo ocular sólo está disponible en su ojo izquierdo, y tiene la apariencia de un chorro de líquido (de color rosáceo) puesto que la obscena energía que lo propele gotea y se evapora conforme va saliendo.
Hechizos: Contactar con Nyarlathotep (coste especial 1 punto de magia).
COR: 1D6/1D20.

LA SEMILLA CON PARECIDO A SU MADRE: después del nacimiento, la Semilla puede cambiar su forma física hasta parecer una copia exacta de Hypatia Masters, en cuya forma dispone de algunas de las habilidades que poseyera ésta pero ninguno de sus recuerdos. Bajo la forma de Hypatia, la Semilla se dispone a aprender magia bajo la dirección de M'Weru. El 14 de Enero de 1926 la Semilla debe realizar la ceremonia de apertura del portal para después emerger al mundo, para pesar de éste. Si se la mata en forma humana revierte a su forma monstruosa, pero si se la mata en forma de monstruo, su muerte es definitiva. Ni que decir tiene que Nyarlathotep puede disgustarse sobremanera por la muerte de su hijo y su ira llegará a los autores tarde o temprano.

LA SEMILLA DE NYARLATHOTEP
como Hypatia Masters

FUE 9	CON 19	TAM 10	INT 43	POD 50
DES 15	APA 20	PV 15		

Habilidades: Regatear 35%, Discusión 40%, Conducir automóvil 65%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 70%, Leer/Escribir/Hablar Francés 55%, Historia 30%, Derecho 35%, Buscar libros 50%, Lingüística 70%, Fotografía 65%, Equitación 60%, Hablar Swahili 30%, Nadar 70%, Tenis 55%.
Armas: Florete afilado 65%, daño 1D6.
Florete (parada) 75%.
Hechizos: a elección del guardián; variarán según el tiempo transcurrido desde el nacimiento de la Semilla.

Capítulo 5
Shangai

Donde los investigadores tienen posibilidad de propinar un fuerte correctivo a las fuerzas del mal y al tiempo aprender que la serenidad de China no está hecha para ellos



"Supe de dónde vino Cthulhu originariamente y por qué la mitad de las grandes estrellas que se han avistado a lo largo de la historia han acabado estallando. Creo adivinar, gracias a indicios que hacían detenerse tímidamente incluso a mi informante, el secreto que existe tras las Nubes de Magallanes y las nebulosas globulares, así como la verdad negra que se oculta tras la inmemorial alegoría del Tao."

– H.P. Lovecraft

Aunque Lovecraft jamás ambientó uno de sus relatos en China, este capítulo se apoya en ellos utilizando "El color que vino del espacio", los *Siete libros crípticos de Hsan*, los mestizajes de personas con Profundos, etc; una de las oportunidades que presenta *La llamada de Cthulhu* (para el autor de este libro) es el ser capaz de explicar, elaborar y expandir los mitos de Cthulhu.

Si los investigadores acuden aquí en primer lugar, en vez de ir a Londres, encontrarán Shangai muy difícil, con adversarios no relacionados con los Mitos, envenenamientos por Radio, oscuras sectas chinas, brujos poderosos y sectarios fanáticos. En compensación están Jack Brady y sus aliados y los *Siete li*bros; juntos proporcionan una manera de detener el maléfico plan de Nyarlathotep, además de dar bastantes informaciones útiles sobre las sectas de Africa. Los investigadores que se aventuren por vez primera en Shangai pueden salir de allí bien equipados para dirigirse a los otros lugares..., si sobreviven claro está.

Lo más probable, es que los investigadores lleguen a Shangai o bien al principio o bien al final de la campaña. Si es al final, el guardián debería justificar al máximo algunas de las ayudas o pistas que han recibido, para redondear su satisfacción. Sin embargo, también es aconsejable dejar otras en el misterio, a menos que se dediquen a desentrañarlas.

A menos que los investigadores accedieran a Shangai mediante el ferrocarril transiberiano, o se encuentren por algún otro motivo en el Norte de China, pueden ir hasta allí en barco, mediante animales de monta o a pie. Desde Nueva York lo más sencillo es coger el tren hasta Chicago, cambiar de tren para ir a San Francisco, de allí en barco a Honolulú y después a Yokohama vía Manila. Desde Yokohama hay barcos que llevan regularmente a Shangai. Los investigadores que se encuentren en Europa o Africa irán a Singapur y de allí a Hong Kong, donde cambiarán de barco para ir a Shangai. A menos que el guardián tenga otras razones, el viaje en sí no debería representar ningún problema, consumiendo la menor cantidad posible de tiempo de juego. La parte de las reglas titulada "Libro de referencia de los años 20" contiene todas las informaciones pertinentes acerca de precios, duración de los viajes, etc.

Si los investigadores se encuentran en Londres con escasos recursos, pueden plantearse viajar de polizones en el *Viento de Marfil*; ver capítulo 2 en cuanto hace referencia a su capitán, tripulación y carga.

Diversas pistas apuntan a la presencia de Jack Brady en Hong Kong; Brady ha estado allí para visitar a Carlyle. Si los investigadores hacen escala en Hong Kong de camino a Shangai no encontrarán nada a menos que se dediquen a recorrer los manicomios buscando específicamente a Roger Carlyle. Si le encuentran y le identifican, no es capaz de decirles nada. Al internar a Carlyle, Brady se identificó con el alias 'Randolph Carter', y en lugar de dar una dirección en Shangai dijo que se le enviara cualquier tipo de correspondencia al bar del Tigre Tambaleante.

En Shangai, los investigadores se dedicarán a buscar información acerca de Jack Brady y de Jackson Elías; pueden también (si vieron el mapa hemisférico en la Pirámide Torcida) estar buscando pistas sobre Nyarlathotep. Es también muy probable que hayan encontrado el nombre del exportador Ho Fong. En China, la secta principal de las que adoran al dios oscuro es la Orden de la Mujer Abotargada, que adora un aspecto de Nyarlathotep diferente a los que los investigadores han conocido. El nombre de Nyarlathotep no significa nada en China, ni tampoco los de la Lengua Sangrienta o el Faraón Negro. Sin embargo, como escribiera Jackson Elías: "Muchos nombres, muchas formas, pero todos tras el mismo fin." En cuanto se empiece a desarrollar la aventura, los crueles planes del dios oscuro serán perfectamente reconocibles.

Sumario de pistas hacia y desde este capítulo

pista	*encontrada*	*lleva a*
caja de cerillas	Nueva York	Bar del Tigre Tambaleante (Shangai)
foto	Nueva York	*Ama oscura* (Shangai)
mapa	Pirámide Torcida	cercanías de Shangai
Importaciones Ho Fong	Nairobi, Londres Mombasa	Ho Fong (Shangai)
Fund. Penhew	Ho Fong	Londres
Ahja Singh	Ho Fong	Mombasa
activ. de la secta	McChum, Brady	isla del Dragón Gris
Choi Meiling	casa de Ho Fong	Jack Brady
recortes de prensa	Correo de Shangai	Choi Meiling
museo de Shangai	Mu Hsien	Chu Min, Jack Brady

JACKSON ELIAS EN SHANGAI

Elías se hospedaba habitualmente en la casa de huéspedes de Jin Jian, en la calle de la Zapatilla Negra. En Shangai fue donde atrajo la atención de los sectarios hacia su persona, lo que le convirtió en blanco de ataques mágicos contra su COR, ataques que continuaron cuando se trasladó a Londres, razón por la cual sus notas y comentarios eran cada vez más incoherentes. No consiguió saber nada acerca del cohete de Sir Aubrey pero sí logró ver al propio Sir Aubrey a distancia. Brady no tenía entonces los *Siete libros* por lo que Elías no tenía conocimiento de la existencia de dicho tomo. Elías supo del destino de la expedición Carlyle de labios de Brady, más o menos como se resume en la sección 'El relato de Brady'. Siguió varias pistas en Nairobi y planeaba dirigirse a El Cairo pero la interferencia de la secta empezó a ser sustancial y sólo pudo comprobar que las pistas seguidas

por él no desmentían las afirmaciones de Brady. Dos días de pesquisas en Shangai permiten comprobar que Elías llegó a esa ciudad a mediados de Septiembre y que partió el 4 de Octubre con destino Londres.

LA ORDEN DE LA MUJER ABOTARGADA, Shangai

Esta forma de Nyarlathotep es una figura humanoide vagamente femenina, que pesa unos 300 Kg, equipada con numerosos tentáculos además de dos brazos y dos pier-nas. La secta es exclusivamente china y sus rituales se practican tanto en el continente como en algunas islas deshabitadas. El sumo sacerdote es Ho Fong, un acaudalado importador y exportador de Shangai. El arma principal de la secta es una hoz que se utiliza para mutilar el tronco de la víctima y después seccionar las extremidades. El uso de armas de fuego es muy raro. La secta tiene contactos con una colonia de Profundos en el Mar de China Oriental, y los mestizos de humano y Profundo son comunes en la secta.



Los ropajes ceremoniales son de seda negra y amarilla, de corte voluminoso para simular la forma de la Mujer Abotargada. Todos los sectarios llevan un tatuaje en la axila izquierda, con los ideogramas de la secta (ver dibujo en éste recuadro) lo cual permite identificar cualquier cadáver que aparezca. Los ideogramas están en Kanji (el idioma chino escrito normal) y quieren decir simplemente 'Mujer abotargada'.

Los sectarios tienen una amplia reputación en los (extensos y criminales) bajos fondos de Shangai, y también son vagamente conocidos por los movimientos clandestinos nacionalistas e izquierdistas.

MIEMBRO TÍPICO de la secta de la Mujer Abotargada (Shangai)
FUE 10 CON 9 TAM 10 INT 9 POD 13
DES 13 APA 4 COR 0 EDU
Habilidades: Regatear 20%, Mitos de Cthulhu 25%, Hablar Inglés 15%, Ocultarse 35%, Escuchar 50%, Hablar Chino Mandarín (o Cantonés, o Hakka) 45%, Ciencias Ocultas 30%, Vaciar Bolsillos 15%, Navegar 30%, Cantar 25%, Discreción 40%, Nadar 65%.
Armas: Puñetazo 6%, Daño 1D3.
Hoz de la Secta 50%, Daño 1D4+3.
Hoz (Parada) 50%.
Cabezazo 50%, Daño 1D4.
Patada 50%, Daño 1D6.
Presa 30%, Daño Especial.
Cuchillo de Combate 25%, Daño 1D4+2.
Cuchillo (Parada) 25%.
Algunos sectarios pueden poseer la habilidad Artes Marciales, que se explica más adelante.

Cómo recorrer Shangai

Igual que en Egipto, los investigadores deberán procurarse un guía so pena de estar a merced de los acontecimientos. El guardián es libre de desarrollar sus propias intrigas secundarias aquí, poniendo énfasis en aspectos políticos o económicos, o razones psicológicas para estar en contra de la secta. El autor de este libro ofrece a Li Wengcheng como ejemplo de guía típico de la época.

LI WENCHENG

Li procede de la región de Kiangsu y es el cuarto hijo de un granjero moderadamente adinerado. El año en que nació Li fue el mismo en que se abolió el gran sistema imperial de exámenes. Para obtener una educación occidental Li se convirtió al cristianismo y acudió a un colegio metodista. Cuando anunció su sincera fe en Cristo su padre (seguidor de Confucio) retiró a Cristo del panteón de dioses de la familia y desheredó a Li, quien trabaja ahora (ganando más bien poco) como ayudante de bibliotecario en la universidad metodista donde se le conoce (por ejemplo, McChum le conoce) como una persona amigable, inteligente, trabajadora y leal. Li sabe mucho acerca de Shangai pero evita gran parte de ello ya que lo considera pecaminoso y malvado; equilibrar la necesidad de información que tienen los investigadores con la necesidad de Li de no desviarse del camino de la virtud puede ser a veces tan frustrante para los investigadores como divertido para el guardián.

LI WENCHENG, 21 años,
joven cristiano y bibliotecario
FUE 14 CON 13 TAM 10 INT 14 POD 11
DES 12 APA 14 EDU 13 COR 65 PV 12
Habilidades: Regatear 10%, Conocimiento de la Biblia (del rey Jaime) * 60%, Biología 15%, Botánica 15%, Química 15%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 65%, Trepar 50%, Crédito 45%, Discusión 30%, Esquivar 35%, Hablar Inglés 50%, Primeros auxilios 35%, Saltar 35%, Buscar libros 45%, Escuchar 40%, Elocuencia 20%, Discreción 25%, Descubrir 35%, Tratar enfermedades 20%.
* Habilidad sólo para éste PNJ
Armas: si exceptuamos una fe bastante inocente, una energía y una esperanza sin límites, ninguna.

EL BAR DEL TIGRE TAMBALEANTE

Al noroeste de la confluencia de los ríos Wangpu y Soochow hay un barrio lleno de bares, garitos y prostíbulos muy cerca de los muelles y fábricas de las antiguas concesiones americanas. El bar del Tigre Tambaleante está en el 10 de la calle de la Linterna, identificado por símbolos chinos y un rótulo en inglés, acompañados de un dibujo de un tigre borracho que se tambalea tras tropezar con una piedra. Aquí fue donde Jackson Elías se encontró con Jack Brady y supo de él el secreto que finalmente le costaría la vida. Si los investigadores no encontraron la caja de cerillas que lleva hasta aquí, el bar puede estar en una lista de lugares en los que se puede comprar información a cambio de moneda contante y sonante. La lista la puede obtener Li sin excesiva dificultad de sus amigos estudiantes que participan en los movimientos políticos clandestinos de Shangai.

La gente

La que fuera originariamente una pequeña y poco significativa ciudad de la provincia de Kiangsu, fue abierta a la ocupación y el comercio por los británicos como parte de los despojos del Tratado de Nanking (1842) , que puso un humillante punto final a las guerras del opio. Los representantes ingleses y americanos tomaron posesión de ciertas zonas adyacentes a la ciudad china; esas zonas extra-territoriales, dentro de las cuales no regían las leyes de China, se denominaron primero concesiones y más tarde Asentamiento Internacional. La concesión francesa, directamente entre la británica y la antigua ciudad china nunca fue incorporada. Después Japón también recibió una pequeña extensión de terreno en Shangai. Los ciudadanos de los países miembros del Tratado de Nanking no podían ser juzgados según las leyes chinas estuvieran o no dentro de la concesión. Posteriormente se concedieron concesiones adicionales, pero las zonas americana, británica y francesa, que se encontraban adyacentes, formaron el corazón industrial y comercial de la gigantesca ciudad que se empezaba a formar.

El control y la población desgraciadamente no significaban los mismo. En 1923, de los 1600000 habitantes de Shangai poco más de 20000 no eran chinos, y la mayoría de ellos eran japoneses (El Cairo, en comparación, tenía 850000 habitantes, el 10% de los cuales eran extranjeros). En Shangai los jefes podían ser europeos, japoneses o americanos pero todos los demás (tenderos, taxistas, obreros, maestros, abogados, etc...) eran chinos.

La presencia occidental aumentaba gracias a la presencia de un cierto número de europeos y americanos no registrados, transeúntes en su mayor parte (Jack Brady es uno de ellos). El estatus, la seguridad y las ventajas para el comercio atraían también a la concesión a un cierto número de chinos adinerados, muchos de los cuales eran conversos recientes al cristianismo.

Los extranjeros incluso de ingresos moderados podían permitirse opulentas posesiones. Millones de chinos trabajaban casi por nada y el coste de lo que producían era poco más que el coste de las materias primas más el beneficio del propietario. Muchos extranjeros decidieron quedarse a vivir en China aunque podían haber vuelto a casa tranquilamente; en Shangai y en general en toda Asia los extranjeros de menor fuste vivían bien, y los adinerados como reyes.

La pobreza en aumento, la falta de oportunidades y la desidia del gobierno de la dinastía Ching reforzaron la tradicionalmente fuerte estructura familiar, así como las asociaciones privadas. Dichas asociaciones servían a sus miembros como clubs, compañías de seguros, fondos de pensiones, aliados políticos y más. Lo que ahora proporciona el gobierno en los Estados Unidos lo proporcionaban las asociaciones. En algunos casos representaban la ley en sí mismas pudiendo ser un gremio de ladrones en un siglo, una poderosa facción política en el siguiente y un gobierno revolucionario al tercero. Los *tongs* chinos eran una de esas asociaciones. En 1926, y como quiera que la autoridad del gobierno central había prácticamente desaparecido, existían innumerables caudillos regionales y locales, que por lo general se esforzaban tan solo por mantener su poder a través de la fuerza militar. En Shangai en 1920 había más de un centenar de grupos, facciones y movimientos poderosos con pretensiones de poder, y no estaba claro qué grupo emergería vencedor.

La ciudad

Shangai está construida en el delta del río Yangtsé (N. del T.: el río Azul, para los que estudiamos Geografía hace algunos años) cerca tanto del Gran Canal como de los nuevos ferrocarriles. El terreno sobre el que se alza la ciudad es principalmente de aluvión y prácticamente llano; un elaborado sistema de diques y barreras protegen la ciudad contra mareas, inundaciones y tormentas. El drenaje es un problema permanente y la tabla acuática es muy alta por lo que el agua potable y la eliminación de residuos presentan complicaciones permanentemente. Se trata de una ciudad sin grandes edificios; la mayoría tienen menos de cuatro pisos.

Todo el mundo se queja del calor y la humedad del Verano y el Otoño. Las temperaturas son como las de Nueva Orleans pero los veranos de Shangai son más húmedos (con unos 30-50 litros por metro cuadrado de precipitación al mes) y los inviernos más secos. En Verano y Otoño los tifones, procedentes del mar, barren la ciudad, más o menos como hacen los tornados en el Sur de los Estados Unidos.

En toda China se toman precauciones contra el robo que dejarían estupefacto a cualquier ciudadano de una ciudad occidental de la época: los hogares de la gente rica están escondidos tras paredes lisas y recias verjas; todo el mundo tiene barrotes en las ventanas; mucha gente emplea guardias y vigilantes; negocios grandes y muy rentables operan en condiciones miserables; banqueros pudientes no visten mejor que sus empleados. Los investigadores deberán mirar muy de cerca para saber quién es poderoso, quién es pobre y quién pretende cambiar de estado.

La ciudad ficticia

Aunque algunos de los lugares de Shangai que aparecen en el mapa existen y están correctamente situados (el Club Náutico es uno de ellos) el guardián no debería buscar la mayoría de ellos en un mapa real de Shangai. Sin embargo el perfil de la ciudad y su trasfondo social son tan exactos como un humilde escritor que no es especialista en historia china ha sido capaz de relatar.

Historia general

La China moderna nació como un subproducto accidental de la Primera Guerra Mundial. A cambio de

(continúa en la página siguiente)

su asistencia puramente nominal durante la guerra, la conferencia de Versalles concedió generosamente al Japón todos los derechos y posesiones alemanas en la provincia china de Shantung. Como quiera que China también era un aliado nominal durante la guerra, los chinos patriotas se sintieron insultados por este hecho. Las manifestaciones que tuvieron lugar en Pekín el 4 de Mayo de 1919 proporcionaron el término '4 de Mayo' como referencia general para los estallidos nacionalistas que siguieron; el movimiento del 4 de Mayo sirve como lanzamiento del partido comunista chino y revive el Kuomintang de Jiang Jieshi. Estos formidables e implacables enemigos se enfrentarán en China durante el siguiente medio siglo.

Los investigadores llegan a Shangai en algún momento de 1926. El Julio de ése año Jiang Jieshi remata una serie de intrincadas negociaciones para lanzar oficialmente la Expedición (militar) al Norte que pretende vencer a los señores de la guerra locales y regionales y unificar el centro de China con el Sur. El esfuerzo alcanza éxitos considerables y Jiang toma Shangai en Marzo de 1927. Sin embargo, durante 1926 y 1927 hay combates locales en la provincia de Kiangsu y enormes huelgas azotan Shangai así como Hong Kong y Cantón. A finales de 1927 Jiang ataca al liderazgo comunista e izquierdista y entre los que consiguen escapar de Shangai en el último momento se encuentra Zhu Enlai, futuro primer Ministro de China.

La historia de cerca

Durante la Gran Guerra los poderes coloniales se dedicaron principalmente a producir municiones lo cual proporcionó excelentes oportunidades de trabajo para los fabricantes chinos. Sin embargo, y una vez terminado el conflicto, la renovada competencia del Oeste forzó a los industriales a exprimir los salarios de sus trabajadores por lo cual es perfectamente posible que los investigadores vean piquetes, manifestaciones, disturbios y batallas entre policías, trabajadores y esquiroles en las cuales solían intervenir piedras, garrotes, botellas y espadas.

Sin un guía chino para explicar su presencia, los investigadores pueden encontrar amistad irracional, animosidad, temor y servilismo fuera de la Concesión Internacional. Incluso con un interprete deberán abrirse paso por escenas muy interesantes. El guardián tiene entera libertad para llenar las calles de cadáveres, hacer pasar soldados o policía por en medio de la acción, realizar asesinatos inexplicables, hacer que los cónsules y la policía prevengan a los investigadores contra provocaciones e incluso hacer girar los cañones de los buques de guerra anclados en el río hacia la ciudad, todo ello con el fondo del drama creado por la extrema riqueza y la más absoluta pobreza.

Idiomas

El inglés sirve adecuadamente dentro de la Concesión Internacional mientras los investigadores limiten sus preguntas a las del tipo: "¿Dónde está ...?" Los policías chinos de uniforme son educados y les gusta cooperar. Existe un pequeño listín telefónico del cual tienen ejemplares los edificios del gobierno, los buenos hoteles y los negocios más prósperos, y también existen algunas cabinas. El servicio de telégrafos y el de correos son fiables pero los correos privados cuestan menos que un sello y son más rápidos.

Fuera de la concesión los investigadores deben hablar Chino Mandarín o llevar guías-interpretes para todo. De vez en cuando pueden tener lugar encuentros con misioneros, comerciantes y empleados de los gobiernos coloniales; los funcionarios chinos suelen estar alineados con uno o más señores de la guerra, facciones políticas, bandidos, bandas de los bajos fondos y/o oligarcas. En China no existe en esos momentos (y desde hace años) un gobierno central efectivo, y no existirá otro hasta que los comunistas solidifiquen su poder a principios de los 50. Sin la ley o las costumbres el poder individual se ha convertido en el factor dominante.

Los chinos y los japoneses escriben primero el apellido de una persona y después el nombre. Así el viejo erudito Mu Hsien recibe también el nombre de señor Mu. Mu es su apellido. De la misma manera el nombre del capitán Isoge Taro es Taro. Si los anglo-parlantes utilizaran esta misma convención, escribirían Smith John en lugar de lo contrario. Por supuesto los burócratas del mundo entero tienen muy claro que poner primero el apellido va de maravilla a la hora de rellenar fichas.

(N. del T.: si bien el texto original inglés utiliza el antiguo sistema de transcripción Wade-Giles para pasar los nombres chinos a algo comprensible por los europeos, hoy día es impensable no utilizar el sistema pin-yin, que se ha popularizado en los últimos años. A título de ejemplos, Chiang Kai-Shek es actualmente Jiang Jieshi y Mao Tse-Tung es Mao Zedong).

El Tigre Tambaleante consta de una sola estancia y un urinario, ambos grandes, oscuros y sucios. Carteles de colores chillones que representan a estrellas femeninas de la canción china decoran las paredes. La luz es simultáneamente cruda e inadecuada. Tras décadas de humo de tabaco y de intentos fallidos de acertar en las escupideras, el aire es húmedo y pesado, y si hay algún médico en el grupo tiene motivos para inquietarse pensando en la tuberculosis.

El propietario y camarero es un hombre taciturno llamado Fergus Chum, hijo de escocés y china, y a quien los parroquianos llaman McChum. Es un nativo de Shangai que sabe mantener los ojos abiertos y la boca cerrada. Sus dedos, como los de sus clientes, están teñidos de marrón de tanto fumar.

McChum está en deuda con Jack Brady desde que éste salvara su vida en una pelea del bar. Sabe que Brady no quiere que le encuentren y contesta a todo aquél que pregunte por él: "Mucho tiempo no visto. Pienso quizá marcha Shangai" Si el interrogador sugiere delicadamente que algunos billetes podían refrescarle la memoria, parece acceder pero su precio no es bajo. "Brady salva mi vida

una vez. Aquí en bar." afirma, por lo cual se requerirán unos 1D20+10 dólares de plata mexicanos o similar para poner a salvo su conciencia. Una vez bien seguros, baja la voz e informa: "Jack Brady en Rangún. Tiene gran trato allí con Charlie Grey. Creo venden armas. Charlie Grey, mucho dinero. Muy importante allí."

El relato es convincente. Si se realizan algunas pesquisas en el consulado británico de Shangai, o bien se telegrafía a los consulados británico o norteamericano en Rangún, unos u otros confirman que existe una empresa llamada Charles Grey Ltd., que se dedica a la compra-venta de armas. Grey, otro amigo de Brady que desea protegerle, confirma la historia y comunica por telégrafo que Brady trabajó para él algunos meses en 1925. Cree que después pretendía llevar rifles a alguien en Nicaragua o Guatemala, un tal Sacasa o Sandino. No ofrece más detalles. Esta mentira complementaria, ajustada al año y a la situación, ayuda a desviar una investigación de los sectarios si son éstos quienes encuentran la caja de cerillas en Nueva York. Sin embargo, si los sectarios conocen el significado del bar pueden seguir montando guardia allí a discreción del guardián.

HO FONG: McChum sabe que Ho Fong es el máximo dirigente de la Orden de la Mujer Abotargada en Shangai y quizá en toda China. Un hombre muy peligroso. En la Concesión Internacional es muy peligroso y es intocable para la policía china. Su casa es una fortaleza.

LA ISLA DEL DRAGÓN GRIS: cada pocas semanas circulan juncos entre Shangai y la Isla del Dragón Gris, que es una pequeña isla costera, poco usual en la región debido al cono volcánico (apagado) que la remata. La isla recibe su nombre debido a las nubes de vapor o niebla de color gris que ocasionalmente surgen de lo alto del cono. Se dice que allí suceden cosas extrañas; los pescadores prefieren jugarse la vida en alta mar durante una tormenta antes de recalar en la isla. Uno de los navíos que realiza visitas regulares es el yate privado de Ho Fong; McChum piensa que va allí para realizar rituales de la secta.

GRUPOS DE EXPLORACIÓN: por dos veces 'alguien' pagó a unos pescadores para explorar la isla. Tanto los botes como sus tripulaciones desaparecieron sin dejar rastro.

EL *AMA OSCURA*: de vez en cuando, un yate a vapor de respetable tamaño, llamado *Ama oscura* fondea en Shangai para abastecerse de agua, comida, etc. Su tripulación tiene un aspecto particularmente depravado y degenerado ("Parecen ranas"). McChum piensa que el yate pertenece a la secta y que viene de la Isla del Dragón Gris aunque su matrícula es británica. El propietario es un inglés, Alfred Penhurst pero nadie le ha visto nunca. Debe ser muy rico para poder disfrutar de una nave tan lujosa y muy malvado para contratar a una tripulación tan terrorífica.

JACK BRADY: McChum no sabe dónde se encuentra Brady en la actualidad, aunque sospecha que aún está en Shangai, donde tiene muchos amigos. Brady ha mantenido a McChum ignorante sobre su paradero más para protegerle que para protegerse.

Consecuencias de la entrevista

Una vez McChum le ha dicho a los investigadores todo lo que sabe, su vida está en manos de éstos. Aunque la secta le conoce, no saben que es importante y si llegan a enterarse, le matarán el mismo día en que lo sepan. McChum es un buen aliado pero es difícil de ganárselo. Lo oye todo, sonríe, miente como un bellaco y no revela nada. Sin embargo, sí ayudaría a su amigo Jack Brady.

Si los investigadores son lo suficientemente obtusos como para dirigirse a Rangún sólo con la información proporcionada por McChum, el guardián debería hacerles ver una vez estén allí que han malgastado varias semanas y varios cientos de dólares de la manera más tonta, como se encargará de recordarles Charlie Gray con una sonrisa de conmiseración.

Ninguna pregunta acerca de Jackson Elías, ni siquiera enseñándole una foto de éste, extraerán de McChum más que un encogimiento de hombros. McChum vio a Elías varias veces, pero para él sólo era un parroquiano que hablaba con Jack Brady: "Aquí viene mucha gente, amigo. Lo siento."

Lo que McChum sabe realmente

Si los investigadores se atreven a ser honrados con McChum, concertando una entrevista privada con él, enseñándole artefactos de la secta o libros de los Mitos que los sectarios jamás mostrarían a extraños, y comparten después con él todo lo que saben sobre la muerte de Jackson Elías, puede que McChum confíe en ellos. Él sabe o adivina varias cosas, pero no debería ser fácil hacerle hablar puesto que arriesga su vida; si permanece callado vivirá más seguro.

Hacerle preguntas a McChum puede despertar el interés de los agentes de Ho Fong, Isoge Taro y/o Ling Tangyu (para más detalles ver la sección dedicada a éstos). Sin embargo, es lógico asumir que sus agentes y secuaces pueden tropezar unos con otros, con lo cual empezarán a aparecer cadáveres por donde quiera que los investigadores vayan. Si el guardián quiere hacer intervenir a la policía de Shangai, ésta es una manera fácil de justificarlo.

FERGUS CHUM (a) McChum,
propietario y camarero del bar del Tigre Tambaleante

FUE 10	CON 11	TAM 10	INT 13	POD 15
DES 16	APA 12	EDU 4	COR 35	PV 11

Habilidades: Contabilidad 60%, Regatear 65%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 65%, Crédito 35%, Mitos de Cthulhu 5%, Discusión 25%, Conducir automóvil 15%, Esquivar 95%, Hablar Inglés 30%, Charlatanería 75%, Hablar Japonés 20%, Derecho 20%, Escuchar 55%, Ciencias ocultas 15%, Elocuencia 35%, Psicología 55%, Descubrir 35%, Nadar 40%.
Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3.
Cabezazo 55%, daño 1D4.
Cuchillo de combate 50%, daño 1D4+2.
Cuchillo (parada) 45%.
Patada 45%, daño 1D6.

HO FONG

Camuflado de hombre de negocios de éxito, sus tentáculos de terror abarcan todo el mundo. ¿Conseguirán comprender los investigadores el alcance de su poder antes de que sea demasiado tarde?

Así como en otra media docena de lugares del extremo Oriente, el importador Ho Fong dispone de un gran al-

macén en Shangai, en la calle Kaoyang, no muy lejos del Tigre Tambaleante. La reputación pública de Ho es intachable y muy respetable; asimismo acepta deliberadamente algunos sobornos y trampea un poco en sus impuestos, suscripciones y contribuciones para que sus colegas no le crean tonto. En secreto, y como sumo sacerdote de la Orden de la Mujer Abotargada, es uno de los hombres más peligrosos del mundo.

Sus oficinas están en el almacén de Shangai. Si los investigadores preguntan por él se les dirá que ese día está muy ocupado pero un subordinado les citará para el día siguiente. Por supuesto, si sus motivos para visitar a persona tan importante le parecen fútiles al subordinado en cuestión, éste hará que les sigan hasta su visita del día siguiente. La descripción de las oficinas de Ho Fong se da un poco más adelante, y las habilidades, características, etc. de Ho Fong y sus secuaces, al final de esta sección.

Ho tendrá entre 55 y 60 años y su apariencia es amistosa. Viste un traje de lino blanco de corte no especialmente distinguido y fuma cigarrillos aromáticos envueltos en papel marrón. Ofrece a los investigadores té y cigarrillos y les invita a ponerse cómodos. Hablará cortésmente acerca del clima, la historia y la geografía de Shangai durante algunos minutos, siempre de la forma más educada y amistosa posible. Su oficina es limpia, bastante grande y algo espartana: un lugar para hacer negocios. El ruido de los muelles y de los almacenes circundantes queda ahogado por el suave zumbido del ventilador del techo.

Nunca ofrecerá informaciones específicas y si se le pregunta acerca del destino final de los envíos procedentes de la Fundación Penhew en Londres, o de Ahja Singh en Mombasa dirá que está en su mano hacer que un empleado lo compruebe pero quiere saber por qué esa información es tan importante para que un grupo de norteamericanos viaje tan lejos en su busca. ¿No habrían bastado un telegrama o una carta? "Venga, caballeros" dice de forma cálida y abierta, "si tengo que confiar en Vds., traicionando de alguna manera la confianza que mis clientes me tienen, admitirán que Vds. deberían confiar en mí." Una tirada de Psicología revela tan solo que las preguntas de Ho parecen normales y que es un tipo frío.

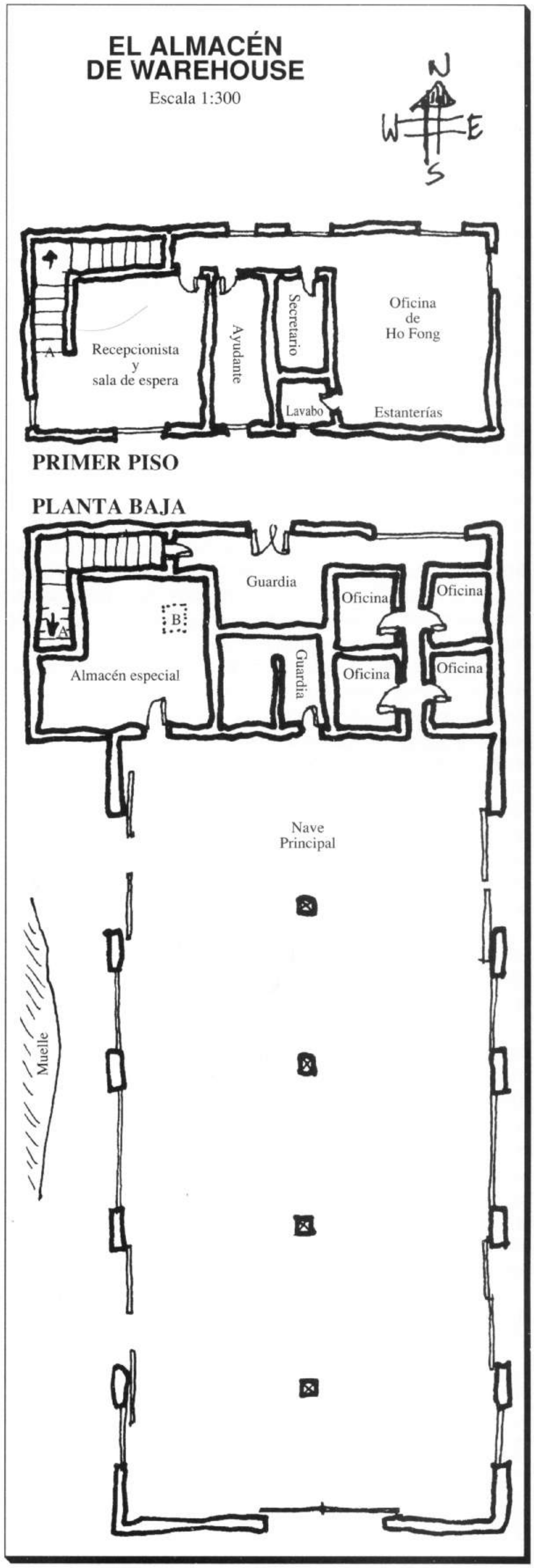
Si el portavoz de los investigadores consigue una tirada de Discusión podría convencer a Ho Fong de que las consultas que realizan son del todo inofensivas; si carece de pruebas o de información acerca de los investigadores (como por ejemplo, que hayan sido vistos hablando con McChum en el Tigre Tambaleante) se olvidará de ellos rápidamente.

Si los investigadores deciden confiar en Ho Fong, sus vidas corren peligro desde la puesta de sol. Ho enviará un grupo de sectarios, si hace falta cada noche, con la misión de matarles; para escapar, deberán huir de Shangai, volviendo allí subrepticiamente más adelante si desean seguir otras pistas.

La casa de Ho Fong, su almacén de la calle Kaoyang y su yate (anclado en el almacén) podrían interesar a los investigadores.

El almacén de Ho Fong en Shangai

Este edificio grande de ladrillo, que consta de dos pisos anexos a una nave de grandes dimensiones, se encuentra en la orilla Norte del río Wangpo. Una tirada de Descubrir permite revelar que al menos una parte del almacén está construida sobre un muelle o unos pilares de madera. Un



sólido techo de tejas, con una pronunciada inclinación, protege de la lluvia. Cinco grandes puertas a los lados del edificio proporcionan acceso a la nave principal, que es de techo muy alto; dos plantas de oficinas, de techo más bajo, dan a la calle.

Todas las ventanas están a más de 2'10 m de altura, y las cubren gruesas rejas (FUE 35). Por la noche, todas las puertas (FUE 23 todas) se cierran con candado (cerraduras de FUE 15, se pueden intentar forzar). Todas las puertas está cerradas sin llave durante las horas de oficina (de 6 a 18 h y a otras horas que coinciden con la salida o llegada de barcos). Todos los días menos el domingo hay 30 personas trabajando en el almacén; todos ellos son chinos y miembros de la Orden de la mujer Abotargada. Las horas normales de trabajo son de 7 a 18 h.

Cuando el almacén está cerrado hay seis guardias patrullando por el interior; todos son expertos en Artes marciales (ver más adelante el recuadro titulado Artes marciales). Los intrusos que son capturados en el interior son llevados a que les interrogue Ho Fong o uno de sus ayudantes, para ser sacrificados después a la Mujer Abotargada, si bien nadie se quejará si uno o dos mueren en la refriega. Todas las puertas están cerradas por la noche con cerrojo aunque el jefe (el guardia nº 1) tiene una llave que abre el cerrojo de la puerta Sur.

LAS OFICINAS DE HO FONG: el segundo piso es bastante utilitario y no contiene nada inusual. Aunque de calidad, los escritorios, mesitas y sillas son de diseño sencillo. Si los investigadores entran por las escaleras, una tirada de Descubrir revela que una sección de ellas (el punto 'A' del plano) parece débil y suelto.

En el despacho de Ho Fong hay muchas cartas de navegación enrolladas (una de ellas es el mejor mapa disponible de la isla del Dragón Gris), atlas geográficos y de ferrocarriles, almanaques de compañías navieras, aranceles de aduanas de todo el mundo, libros de contabilidad, libros con recortes de prensa y fajos de papeles (la mayoría en Chino) que ocupan las estanterías tras la mesa que hace las funciones de escritorio de Ho Fong. Has cuatro archivadores muy altos, a rebosar de papeles. También hay una caja de caudales, de FUE 55, cuya cerradura es susceptible de ser forzada. Contiene 1D6x1000 dólares de plata mexicanos, 1D6x100 billetes de 1 libra esterlina, dos cartas de crédito negociables, por valor de 77000 yens y 30 monedas de oro de 20 dólares americanos.

En los ficheros hay pocas pruebas. Según ellos, Ho Fong ha intercambiado objetos con la Fundación Penhew (Londres) y Ahja Singh (Mombasa), en su mayoría 'objetos de arte' aunque también se hace referencia a libros. Este tipo de transacciones también se han realizado con Tokio y con Río de Janeiro. En el mismo archivo hay anotaciones referentes a cargamentos de equipo de minería para Mortimer Wycroft, de Pilbarra, en el Oeste de Australia.

NAVE PRINCIPAL: esta enorme superficie dispone de varias filas de pilares de madera que suben hasta el techo. En diversas zonas pueden verse montones de pescado salado, cuerdas de cáñamo, copra, comida enlatada, sacos de arroz, cajas de té, porcelanas, hierbas secas, piezas de maquinaria, maderas duras, herramientas de jardín, etc. Debido a la inmensa cantidad de objetos a la vista, las tiradas de Descubrir tienen un -25. Si llueve, las tiradas de Escuchar se reducen en la misma manera (por el tamborileo de la lluvia en el tejado y el eco resultante). Por la noche las débiles luces eléctricas del techo se apagan excepto en la mesa que hay a la puerta del almacén especial, donde los seis guardias charlan, juegan al mah-jong, a los dados o al fan tan (N. del T.: El "mah-jong" es un juego chino de fichas y el "fan tan" uno de apuestas). Cada hora, dos de ellos dan una ronda por la nave, provistos de linternas, comprobando las puertas. También comprueban la principal pero Ho Fong, temiendo que su caja fuerte sea demasiado tentadora incluso para sus propios sectarios les ha prohibido subir arriba sin razones claras.

EL ALMACÉN ESPECIAL: aquí guarda Ho cualquier artefacto de los Mitos que pase por sus manos. Además de los guardias que están situados en la puerta tumbados, escupiendo y dormitando, la habitación está provista de una puerta de hierro (FUE 75) con cerradura interna. La cerradura se puede forzar pero es de muy buena factura, por lo que todo intento tiene un -25.

Desde dentro puede verse que la parte débil de la escalera que sube al piso superior forma parte de unas reparaciones de carpintería incompletas. Si se aparta la barandilla a un lado y se sacan sin hacer ruido los tablones del suelo se puede saltar al interior del almacén y explorar su contenido a placer.

Hay otra manera de acceder a este lugar: el punto 'B' del plano marca la situación de una trampilla de hierro en el suelo (en realidad se trata de dos batientes de 0'90 x 2'10 m, FUE 55, provistos de goznes) que se pueden levantar y doblar hacia dentro para revelar el agua y las pilastras sobre las que se asienta parte del edificio. La trampilla dispone de cerrojos por la parte interior, por lo que sólo puede abrirse desde allí. Dependiendo de la marea, el agua puede estar entre 1'20 y 4'5 m de la trampilla. Hay una cabria que permite bajar cajas hasta un bote que se sitúe debajo. Ho utiliza este sistema para mover objetos que no le interesa se vea que abandonan el almacén.

En este almacén hay una variedad de artefactos, que pueden ser cualesquiera que el guardián estime necesarios: estatuas de dioses, frisos de templos, pinturas realizadas por artistas bajo la influencia de los Mitos, etc. No hay nada mágico, ni tampoco libros de los Mitos. Sin embargo, hay objetos extraordinariamente repulsivos, requiriendo una tirada de COR, 0/1D4. Tiradas de Arqueología permiten identificar la mayoría de objetos como de origen chino aunque también los hay japoneses, indios, africanos y polinesios, así como diversas piezas incatalogables.

Seis pequeñas cajas de embalaje están marcadas 'AP' y contienen piezas de recambio para el cohete de Sir Aubrey; sólo una tirada de Física con un -50 conseguirá adivinar para qué son las piezas.

La mayoría de las cajas tienen direcciones marcadas. El guardián es libre de asignar las que quiera y utilizar estas referencias como punto de partida para otros escenarios. Algunos ejemplos podrían ser: H.A. Wilcox, 7 Thomas Street, Providence, Rhode Island, EEUU (ver el relato lovecraftiano *La llamada de Cthulhu*); Mr. W. Whateley, Lista de Correos, Dunwich, Massachusetts, EEUU (ver *El horror de Dunwich*); Mr. Herbert West, Universidad Miskatonic, Arkham, Massachusetts, EEUU (ver *Herbert West, reanimador*).

La casa de Ho Fong

Ho Fong vive cerca del casco antiguo, más allá de la

jurisdicción de la relativamente eficiente policía de la Concesión internacional. Los muros exteriores de su mansión tienen casi 4 m de altura y las puertas son muy resistentes (FUE 95). Unos y otras están rematados por puntas de lanza, cristales rotos y alambres de espinos para desanimar a posibles ladrones o intrusos; ello representa un -25 para cualquier tirada de Suerte o de Saltar que se precisen para salvar dichos obstáculos.

La mansión está construida alrededor de dos patios. El exterior da a la puerta principal y en aquella zona se hallan las cocinas, los dormitorios del servicio, algunos almacenes, etc. Ho Fong vive en las habitaciones del patio interior que son muy lujosas. Todos los tejados son puntiagudos, de teja roja y muy resbaladizos.

HABITACIONES DEL PATIO EXTERIOR: uniformemente austeras, con solo vestigios de muebles y posesiones, demuestran que Ho no comparte su riqueza con sus sectarios. Dependiendo de la hora, 1D6+3 sirvientes (que además son sectarios) pueden estar trabajando o durmiendo en esta parte del complejo. Ocasionalmente puede verse una estatuilla o símbolo de los Mitos, a menudo los caracteres ideográficos de la Mujer Abotargada; si los investigadores inspeccionan esta parte de la mansión se darán cuenta enseguida de que los sirvientes forman parte de la secta.

LA HABITACIÓN DEL PORTERO: el portero nunca hace vacaciones. Su trabajo es admitir o rechazar a todo aquel que llama a la puerta. Si los investigadores visten descuidadamente, les negará la entrada tratándoles de pordioseros. Si van bien vestidos no tiene más remedio que dejarles entrar para que uno de los sirvientes les acompañe a una sala de espera del lujoso patio interior donde serán cuidadosamente vigilados.

SALITA LUJOSA: está amueblada con sillones y sillas de calidad; un sirviente trae té si los investigadores han llegado de forma legítima. Dos artísticos biombos se encuentran a un extremo de la habitación; detrás de cada uno de ellos se encuentra un guardia. Si un investigador da la vuelta y mira detrás, el guardia sonríe y se inclina ominosamente.

DORMITORIO DE HO: fabulosamente amueblado con sedas exóticas, muebles hechos a mano con incrustaciones de metales preciosos y una enorme cama. Hay varias estatuillas de jade blanco de los Mitos, pero entre la cantidad de adornos se requiere una tirada de Descubrir para verlas aunque se encuentran a la vista sobre una mesita.

LA BIBLIOTECA: contiene unos 4000 libros, de los cuales algunos están en inglés. La mayoría sin embargo son pergaminos escritos en chino clásico. Como quiera que son antiguos también son valiosos, pero no son mágicos ni están relacionados con actividades de la secta. Hay un 20% de probabilidad de que Ho haya dejado uno de sus cinco libros de los Mitos de Cthulhu en el escritorio. Ver la sección relativa a la capilla de la Mujer Abotargada para detalles de los volúmenes.

LA HABITACIÓN DE CARL STANFORD: si los investigadores participaron en la campaña *Las sombras de Yog-Sothoth* se llevarán una desagradable sorpresa al encontrar a Stanford aquí. Al final de aquella épica batalla, las olas del océano supuestamente se tragaron a Stanford al hundirse R'lyeh. Sin embargo el propio Cthulhu salvó la vida de éste y le envió a adquirir *los Siete libros crípticos de Hsan*. Se suponía que un erudito y coleccionista moralmente degenerado, de nombre Lin Tangyu poseía el pergamino en el que estaban dichos textos, pero Jack Brady robó el tomo antes de que Stanford llegara. Ahora Stanford persigue al libro y a Brady y, habiendo secuestrado a Choi Meiling, una joven que conoce el paradero de Brady, su objetivo parece estar próximo.

Si los investigadores vigilan la casa de Fong tienen un 50% de probabilidades de ver a Stanford entrando o saliendo. Suponiendo que la vigilancia sea discreta éste dispone de su probabilidad normal para Descubrir que le siguen. Si los investigadores nunca le han visto sólo sabrán que un occidental se aloja con Ho. Si el guardián decide hacer jugar la campaña *Las sombras de Yog-Sothoth* después de ésta, todo lo que tiene que hacer es modificar los acontecimientos de manera que Stanford aparezca primero aquí. Si le matan se le resucita para la otra campaña.

EL JARDÍN: el jardín parece inocuo pero una tirada de Botánica permite identificar plantas de belladona, amapolas del opio y peyote; una tirada de Zoología en el estanque identifica dos peces globo (peces espinosos de color amarillento que de vez en cuando de hinchan visiblemente). Tanto los vegetales como los peces son el origen de diversas drogas o venenos que alteran la mente. Este jardín es uno de los arsenales de Ho Fong.

EL PABELLÓN: en su interior hay una estatua de bronce de Buda. Una tirada de Descubrir permite ver una fina grieta alrededor del cuello de la estatua. Si se dan dos vueltas a la cabeza (ésta solo gira en sentido horario) toda la estatua se desliza a la derecha, apartándose de la pared y dejando ver un pasaje oscuro. Se trata de la entrada a la capilla de la Mujer Abotargada.

LA CAPILLA DE LA MUJER ABOTARGADA

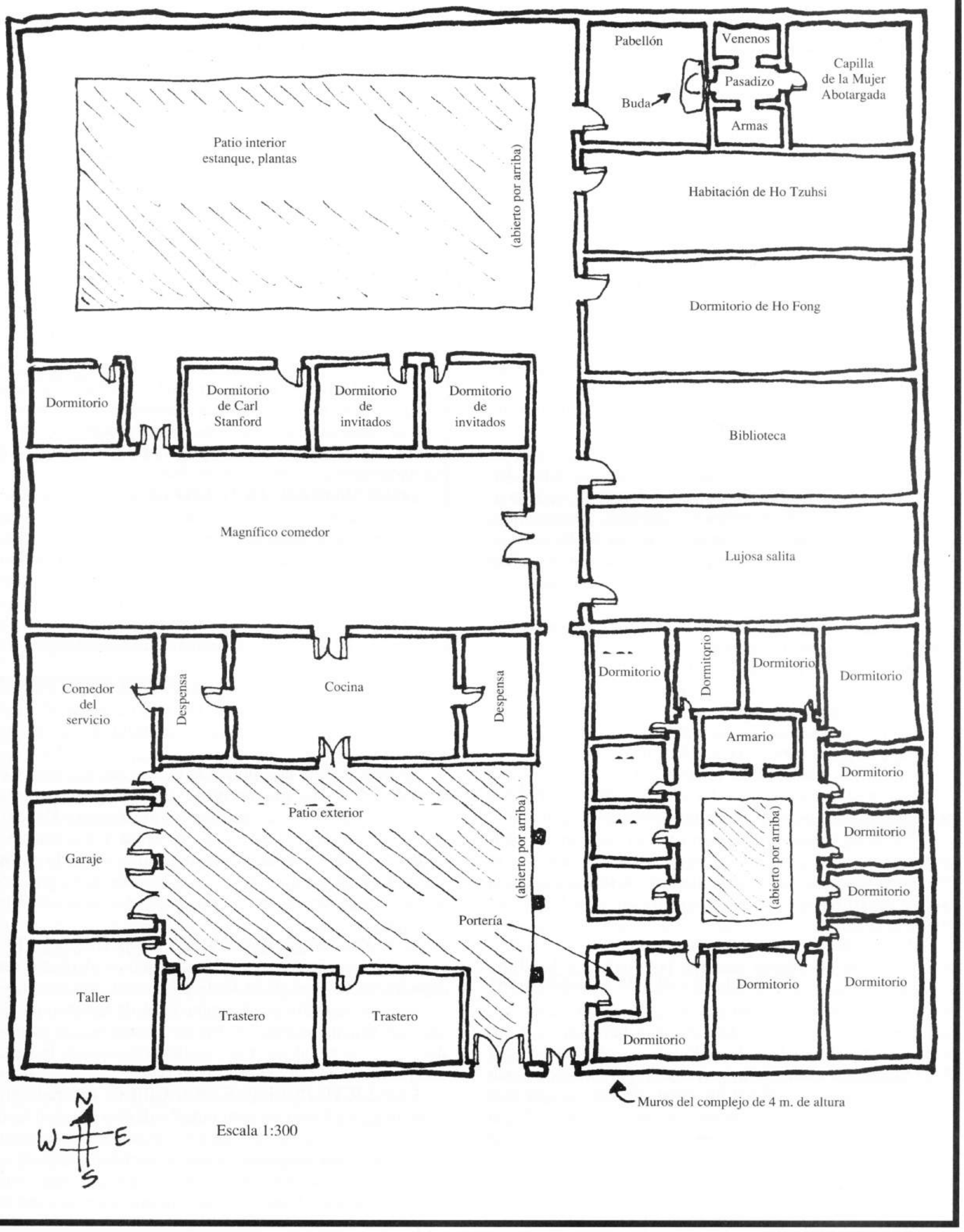
La puerta, cuya cerradura es de seguridad (-25 a todo intento de forzarla), está además protegida por una reja (FUE 35). Se trata de una pequeña cámara cuadrada de unos 3'5 m de lado y de 3 m de altura. El techo es a la vez una trampa y un artefacto utilizado por Ho Fong para reclutar; aunque la COR de Ho ya es de 0 nunca mira al techo puesto que ni siquiera los que están locos de remate pueden resistirse a sus efectos.

EL TECHO REPTANTE: en el techo están pintado con algún tipo de pintura fosforescente los caracteres chinos 'Mujer Abotargada'; si se miran detenidamente parecen moverse, de manera que si se contemplan durante más de un minuto, quien lo haga nota su mente atraída hacia ellos, debiendo tirar en porcentaje una cantidad igual o menor que la suma de su INT y su POD para resistirse, so pena de quedar su mente absorbida en el diseño del techo. El cuerpo de las víctimas queda inmóvil y mirando hacia arriba, pudiendo ser movido como una marioneta. Sacar a una víctima de la habitación puede ser peligroso puesto que al dejar de ver el diseño ya no hay forma de que se recupere.

La mente de la víctima es consciente de lo que le está sucediendo pero no puede volver a su cuerpo, quedando atrapada en el torrente de energía mental que forman las mentes de todas las víctimas anteriores. La experiencia es capaz de enloquecer a cualquiera, y por cada 5 minutos que la mente de la víctima se encuentre atrapada pierde 1D4 puntos de COR. Si llega a 0, ya no hay forma de recuperarla.

Existe una posibilidad de volver atrás. Si las mentes de varios investigadores entran en el diseño, mientras estén

La Mansión de Ho Fong



allí pueden tirar Suerte. Los que consigan la tirada pueden sumar su POD. Si uno (y solamente uno puede probar) de ellos consigue tirar una cifra igual o menor que esa cantidad en porcentaje, todos los participantes (es decir, todos los que consiguieron la tirada de Suerte) pueden volver a sus cuerpos.

Este procedimiento de rescate puede intentarse antes de las tiradas de COR, pero hace falta una tirada de Mitos o una de Idea para darse cuenta.

Aunque las mentes están unidas dentro del diseño, la pérdidas de COR son individuales y se tiran por separado.

ESTATUA DE LA MUJER ABOTARGADA: es una representación de Nyarlathotep en ese aspecto, de excelente (y aterradora) manufactura; tirada de COR, 1/1D4. La estatua mide 2'40 m de altura y pesa unos 200 Kg. Está construida en una extraña aleación de bronce coloreado y es inmune a todo ataque físico. Todo ataque mágico que pudiera dañar a una estatua (la Garra de Nyogtha, por ejemplo, no le causaría daño alguno) deberá vencer primero a ésta en una tirada de resistencia (tiene 40 puntos). La estatua recupera espontáneamente 2 puntos de magia por día y además absorbe los puntos de los sacrificios que se le hagan hasta su máximo de 40. Ho Fong conoce un hechizo relacionado con la estatua, que le permite utilizar estos puntos de magia mientras esté en contacto físico con ella.

Delante de la estatua hay cenizas y fragmentos de hueso.

EL ARMARIO DE MADERA DE TECA: de 1'50 m de altura aproximadamente, este típico armario chino dispone de puertas recubiertas de panes de oro, y está recubierto de grabados de monstruos y extrañas inscripciones. Está cerrado con llave, pero se puede forzar (FUE 10). Las llaves las lleva Ho Fong siempre encima. En la cerradura hay una trampa de aguja, embebida en veneno, para prevenir contra posibles intrusos. Se trata de un veneno de potencia 15 que ciega a la víctima en 1D4 minutos. Si la víctima logra su tirada de resistencia contra el veneno, sólo permanece cegada durante 1D6+6 minutos, pero si la falla el efecto es permanente. El veneno se llama Esencia de la Resignación Pacífica y se renueva cada día. Dentro del armario hay cinco viales de 20 g de este veneno, del cual sólo hace falta 1 g para embeber la aguja.

Junto a los viales, en el interior del armario, hay una pequeña prensa para plantas (N. del T.: utilizada por los perfumistas para obtener extractos vegetales) mediante la cual Ho Fong extrae fluidos con los que fabricar venenos (entre ellos, la esencia de la Resignación Pacífica). Si se examinan algunos restos vegetales en un laboratorio, una tirada de Botánica permite establecer qué flores en concreto se utilizan.

Algunos pergaminos escritos en Chino y diversos libros de estilo occidental recogen las visitas de la Mujer Abotargada, que representan momentos estelares de la historia de la secta. A veces la secta ha hundido barcos, originado tifones o terremotos, plagas o hambrunas. También se menciona a la Víbora Pálida (seudónimo de Sir Aubrey Penhew en la secta) y a su plan para llenar el cielo a gran distancia con metal envenenado. Hay pocas más pistas directas pero, si los investigadores consiguen llegar a esta habitación y escapar después, el guardián les puede recordar posteriormente lo que aquí han visto como referencia. Hay tres libros en Chino, *La diosa del abanico negro*, un comentario sobre el *Texto de R'lyeh* y el *Relato del sacerdote Kwan*; uno en Francés, el *Livre d'Ivon* y otro en Inglés, *True magick*. Todos ellos se describen a continuación.

Los cinco libros de los Mitos de Ho Fong

Los primeros dos libros fueron sendos regalos de Carl Stanford, y hay un 80% de probabilidad de que uno u otro estén, abiertos, en la biblioteca.

LIVRE D'IVON: en Francés, +12 a Mitos de Cthulhu, pérdida de COR 2D4, multiplicador de hechizos x2.

TRUE MAGICK: de Teophilus Wenn, en Inglés, +6 a Mitos, -1D8 a COR, x2 a hechizos.

LA DIOSA DEL ABANICO NEGRO: por Liu Chan-fang. Escrito sobre pergamino en caracteres chinos clásicos, +5 a Mitos, -1D4 a COR, x5 a hechizos. Contiene el hechizo Contactar con Nyarlathotep.

Los poemas de este libro relatan cómo el monje Liu se encuentra con una diosa que oculta su rostros tras un abanico negro. La diosa seduce al autor revelándole su auténtico nombre y cómo llamarla desde el otro lado del abanico. Él sigue sus instrucciones y queda aterrorizado al ver a la Mujer Abotargada, perdiendo la razón y escribiendo su último poema con su propia sangre tras abrirse el vientre con una hoz. Este es el fundamento y el libro sagrado de la Orden de la Mujer Abotargada; la secta haría **cualquier cosa** y mataría a cualquiera por recuperarlo. Aunque no se menciona el nombre de Nyarlathotep, uno de los poemas actúa como el hechizo de Contactar con Nyarlathotep en su aspecto de Mujer Abotargada.

COMENTARIOS AL TEXTO DE R'LYEH: en Chino clásico, +7 a Mitos, -2D4 a COR, x2 a hechizos. Contiene los siguientes: Contactar con Cthulhu, Contactar con la Semilla estelar de Cthulhu, Garra de Cthulhu (hechizo nuevo) y Ola de olvido (hechizo nuevo). El libro contiene también un mapa esquemático de R'lyeh que sólo proporciona la información contenida en el capítulo 'La ascensión de R'lyeh' del suplemento *Las sombras de Yog-Sothoth*.

EL RELATO DEL SACERDOTE KWAN: en Chino clásico, +5 a Mitos, -1D6 a COR, x1 a hechizos. Contiene: Garra de Cthulhu, Absorción de POD, Consunción y Absorber la vida.

Se trata de una homilía en la que se explica cómo, con la ayuda de su fe, un sacerdote de la Mujer Abotargada venció y humilló a un noble poderoso. Describe gráficamente los rituales de la secta y menciona un poderoso aliado del sacerdote, un amigo llamado el Gran León sin Rostro (una referencia a la Esfinge Negra y a la secta del Faraón negro; ver los capítulos sobre Egipto o Inglaterra).

OTROS CONTENIDOS DEL ARMARIO DE TECA: el manto de seda negro y amarillo que es el ropaje ritual para los sacerdotes de la Orden, algunos instrumentos de tortura, un medallón con los caracteres de la secta, un estuche con agujas de tatuar y diversos tintes negros y amarillos, una hoz ritual utilizada en los crímenes de la secta y una jarrita de un polvo verdoso, el *tyuk*.

LAS SIETE PUERTAS DEL CIELO: centrado en el suelo hay un círculo de gran tamaño dentro del cual se han grabado en oro los caracteres de la secta. En dicho círculo se ha situado un recipiente de acero y cristal, parecido a un ataúd, de 1'80 de largo y 1 de ancho. La caja está situada en dirección Este-Oeste y en su extremo Este hay una caja móvil con dos enormes y hambrientas ratas de río. Choi

Dos hechizos nuevos
Garra de Cthulhu

Cuesta 2D6 puntos de magia por minuto y 1D6 de COR para la realización inicial, pudiéndose extender durante tantos minutos como puntos de magia invierta el usuario, sin pérdida adicional de COR, aunque se requiere mantener la concentración. El alcance es de 10 m, el efecto instantáneo, y puede afectar a más de una persona a la vez, aunque cada blanco adicional cuesta 2D6 puntos de magia más por minuto.

Para resolver este hechizo se tira resistencia del POD del realizador contra el de la víctima. Si gana el primero, el segundo nota una presión aplastante y queda inmóvil, como si hubiera sido atrapado por los poderosos tentáculos de Cthulhu. Si los blancos son múltiples, es posible que uno sea atacado con éxito y otro no. Por cada minuto de duración del hechizo, el blanco pierde temporalmente 10 puntos de FUE. Si esta baja a 0 o menos, queda inconsciente.

Ola de olvido

Cuesta 30 puntos de magia y 1D8 de COR, además de requerir una cantidad sustancial de agua salada. El hechizo crea una ola de 3x3x10 m que se precipita donde desea el brujo, quien debe ser capaz de ver el blanco. La ola así generada es suficientemente potente como para hacer zozobrar a un barco pequeño. Si se realizaran a la vez un cierto número de hechizos de estas características, la ola resultante podría hundir un barco bastante grande. Ni que decir tiene que navíos, botes y gente tragados por la ola desaparecen para siempre bajo la superficie del mar.

Tyuk

Este polvo verdoso actúa como un potente alucinógeno cuando se mezcla con cualquier líquido y se ingiere. Aunque el usuario permanece lúcido, durante la siguiente hora sus la sensibilidad de sus sentidos se multiplica por diez, y en especial su sensibilidad al dolor. Una dosis dura una hora, dos dosis duran dos horas, pero tres dosis son mortales. Está hecho a partir de una planta llamada en Chino los Pétalos Azules de los Caminos Inefables, extremadamente rara. Sin embargo, una tirada de Botánica con un -20 permitirá reconocer la planta en el jardín de Ho Fong.

Meiling yace desnuda dentro de la caja, con el rostro bajo un grueso cristal que es lo único que la separa de las ratas (Ver la lámina en color correspondiente a esta escena).

La caja en la que está confinada Choi se halla dividida en siete compartimentos (las siete puertas del cielo) por seis divisiones que mantienen su cuerpo inmóvil y actúan como compartimentos estancos. Para torturarla, la caja de las ratas se mueve hasta situarse encima de uno de los compartimentos y luego se retira el vidrio protector, con lo cual las ratas pueden acceder a esa parte de su cuerpo. Poco antes de la llegada de los investigadores, las ratas han sido soltadas en el compartimento que contiene los pies y parte de las pantorrillas, causándole graves mordeduras y arañazos, hasta que un ayudante (provisto de gruesos guantes) las ha retirado de allí. No se trata de que las ratas la maten devorándola viva ... al menos hasta que haya hablado.

La señorita Choi apenas fue sido capaz de mantener su silencio y su cordura; Carl Stanford, que es quien dirige los interrogatorios, le sonrió y le dijo que, al volver, escogería un nuevo sitio para que sus mascotas disfrutaran, moviendo después la caja sobre su cara diciéndole: "Míralas, querida, e intenta ser más cooperativa. ¿Se merece Jack Brady tanta devoción?"

Sin embargo, Choi es realista y sabe que Stanford la matará en cuanto tenga la información que busca. Su esperanza es morir antes de que el dolor la traicione. Si se la rescata, seguirá con ese deseo de muerte e intentará suicidarse de alguna forma rápida e indolora. Si los investigadores consiguen tiradas de Psicología o de Psicoanálisis, aliviarán tan profunda depresión y les dirá dónde se encuentra Jack Brady.

Si los investigadores no la salvan, el guardián debe decidir si Choi habla o muere valientemente. Se sugiere que el guardián empiece a pensar en su destino desde el momento en que los investigadores conocen su desaparición. Si nunca llegan a saber de su existencia, su destino queda en manos del guardián.

Por otra parte, cualquiera que sea mordido por las ratas deberá tirar su CONx2 o menos en porcentaje, so pena de contraer una enfermedad virulenta cuyos síntomas aparecen en 1D4 días tras el mordisco y que, sin descanso y cuidados médicos es fatal en 1D2 semanas. Las posibilidades más evidentes son una infección en la sangre o la peste bubónica, pero un guardián malévolo puede convertirla en una fiebre más misteriosa que viene y se va en momentos determinados, y que sólo es combatible con tiradas de Diagnosticar y Tratar enfermedades.

El comedor

Una habitación lujosa; si los investigadores tienen los dedos ligeros podrían sacar 25000 dólares entre porcelanas, biombos y tapices. Una tirada de Arqueología permite establecer la autenticidad y valor de los adornos, que no tienen ningún significado ni respecto a los Mitos ni respecto a las Ciencias ocultas.

La habitación de Ho Tzuhsi

Aquí vive la única hija de Ho, que sufre de locura permanente después de haber visto a su madre sacrificada en uno de los obscenos rituales de su padre. Nunca sale de su habitación. Es una joven bonita, que está sola aquí todos los días, tarareando en voz baja. Actualmente sólo come seres vivos, en particular gusanos, arañas, caracoles y otros bichos que le traen los jardineros. Si los investigadores entran en su cuarto, siempre la encontrarán comiendo, lo que requiere una tirada de COR, 0/1D6. Ya no distingue a nadie, salvo a su padre, y no puede proporcionar información de ningún tipo.

El yate de Ho Fong

Se trata de un junco grande, bien conservado y provisto de motor, que normalmente se encuentra anclado junto al almacén de Ho. Ha conseguido para la embarcación una matrícula británica, lo cual le pone al abrigo de inspecciones de cualquier facción del gobierno chino. Esta es una poderosa arma para un navío que sólo realiza viajes por aguas chinas. Principalmente el junco se utiliza para asuntos de la secta y cuando está anclado en su interior no hay nada que tenga que ver con los Mitos. Siempre hay 1D4+2 guardias a bordo del *Diosa lujuriante*, con órdenes (al igual que los del almacén) de capturar a cualquier intruso en lugar de despacharlo.

Sectarios

HO FONG, 60 años, sumo sacerdote de la Orden de la Mujer Abotargada y rico mercader

FUE 7	CON 13	TAM 10	INT 17	POD 21
DES 12	APA 14	EDU 12	COR 0	PV 12

Habilidades: Contabilidad 75%, Arqueología 25%, Regatear 80%, Botánica 85%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 95%, Leer Chino clásico 75%, Crédito 95%, Mitos de Cthulhu 95%, Discusión 50%, Esquivar 80%, Leer/Escribir/Hablar Holandés 30%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 60%, Charlatanería 60%, Leer/Escribir/Hablar Francés 30%, Ocultarse 70%, Leer/Escribir/Hablar Japonés 50%, Lingüística 20%, Escuchar 65%, Farmacología 85%, Elocuencia 35%, Psicología 50%, Discreción 90%, Descubrir 70%, Nadar 35%.
Armas: Hoz de la secta 85%, daño 1D4+3.
Hoz (parada) 60%.
Cuchillo de combate 80%, daño 1D4+2.
Cuchillo (parada) 70%.
Puñetazo 65%, daño 1D3.
Hechizos: Contactar con un Profundo, Contactar con Nyarlathotep, Garra de Cthulhu, Manos de Colubra, Polvo de Ibn-Ghazi, Convocar a un Byakhee, Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Ola de olvido.
NOTAS: aunque siempre lleva encima un cuchillo, Ho prefiere métodos más lentos y sutiles. Es hábil con drogas y venenos y su inteligencia es una de sus armas más poderosas.

HO TZUHSI, 13 años, hija demente de Ho Fong

FUE 5	CON 5	TAM 5	INT 10	POD 4
DES 10	APA 11	EDU 7	COR 0	PV 6

Habilidades: ninguna.
Armas: ninguna.
NOTAS: Ho Tzuhsi es incapaz de hablar, reaccionar, defenderse o atacar y no es peligrosa en manera alguna. Si algún investigador de buen corazón trata de ayudarla, perderá el tiempo.

CARL STANFORD,
más de 300 años, hechicero y fanático

FUE 14	CON 16	TAM 12	INT 18	POD 40
DES 14	APA 18	EDU 30	COR 0	PV 14

Habilidades: Leer/Escribir/Hablar Árabe 80%, Arqueología 75%, Astronomía 20%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 80%, Crédito 60%, Mitos de Cthulhu 99%, Discusión 90%, Charlatanería 85%, Leer/Escribir Griego clásico 95%, Historia 55%, Buscar libros 95%, Discreción 80%, Zoología 90%.
Armas: Bastón estoque 95%, daño 1D6.
Bastón (parada) 90%.

Tres hechizos nuevos

Encantar bastón

Requiere una semana de trabajo, un sacrificio humano y 6 puntos de POD. Crearlo cuesta 1D6 puntos de COR y usarlo 1D3. A pesar del nombre del hechizo, no tan solo puede encantarse un bastón con él, sino que cualquier objeto orgánico inanimado puede servir. Sin embargo, para personajes humanos de los años 20, un bastón puede ser muy conveniente. Una vez encantado, el bastón puede almacenar puntos de magia para su creador. Cuando alguien que no sea este lo toque durante más de 30 segundos consecutivos, pierde permanentemente 1 punto de POD y el bastón gana 1 punto de magia. El bastón sólo absorbe POD de seres humanos, y el uso más normal es para absorber todo el POD de una víctima indefensa hasta que queda a cero. Cuando se utiliza uno de los puntos de magia del bastón, se pierde de forma permanente y hay que reemplazarlo drenando otro punto de POD de otra víctima.

Fabricar cajas-portal

Primero hay que construir dos cajas idénticas, del tamaño deseado (por lo general, la media de TAM y FUE del realizador) y abiertas sólo por un lado. A continuación tiene lugar el ritual, que consiste en colocar las manos sobre las cajas, y concebir mentalmente ciertas líneas y ángulos durante unas cinco horas. Entonces, las cajas empiezan a drenar automáticamente la mitad de los puntos de magia del usuario cada día (redondeando hacia arriba), hasta absorber tantos como el TAM de una de ellas multiplicado por 100. Una vez completo este proceso se vuelven operativas.

Las cajas se utilizan como un portal mágico, y quienquiera que se meta por una de ellas aparece por la otra. Nadie cuya media de TAM y FUE sea mayor que el TAM de una caja puede introducirse en una. El uso de las cajas como portal mágico cuesta la misma cantidad de puntos de magia y de COR que un portal normal.

Explosión mental

Cuesta 1D3 puntos de COR y 10 de magia, debiéndose vencer los puntos de magia de la víctima con los propios en la tabla de resistencia. La víctima debe estar dentro del radio visual del realizador, y a una distancia menor de 30 m. El hechizo produce a la víctima la pérdida de 1D4 puntos de COR, sufriendo además una locura temporal como la que sigue a un 'shock' (por ejemplo, tras perder más de 5 puntos de COR y pasar la tirada de Idea). La duración de esta locura es un número de horas igual a 20 menos su INT, tras lo cual la víctima se recupera.

Hechizos: todos los de las reglas, los tres que se explican más adelante, Encantar bastón, Fabricar cajas-portal y Explosión mental y Absorber la vida (que se detalla en la sección que acompaña a las características de Sir Aubrey Penhew, al final de este capítulo).
NOTAS: Stanford dispone de un bastón encantado que actualmente tiene almacenados 60 puntos de magia y de una caja ligada a otra que se encuentra en Hoosick Falls, Nueva York, EEUU. Si reconoce a algún investigador, no dudará en utilizar los puntos de magia de su bastón para atacar mediante Consunción o algún otro hechizo ofensivo.

SECTARIOS DE LA ORDEN DE LA MUJER ABOTARGADA

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE	16	15	13	12	11	8	10	6
CON	13	10	12	14	16	9	10	8
TAM	11	9	8	13	10	8	9	10
INT	10	9	8	10	8	13	12	14
POD	9	6	13	4	15	9	10	14
DES	17	16	15	13	13	13	11	10
APA	3	3	4	6	5	7	4	7
PV	12	10	10	14	13	9	10	9
BD	+1D4	0	0	+1D4	0	-1D4	0	-1D4

	9	*10*	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16*
FUE	7	10	8	11	12	13	15	17
CON	7	10	9	16	14	12	10	14
TAM	9	10	8	10	13	8	8	12
INT	11	11	12	8	9	5	8	13
POD	9	9	6	7	6	5	9	8
DES	16	16	16	13	13	13	10	10
APA	8	8	10	3	5	5	4	7
PV	8	10	9	13	14	11	9	13
BD	-1D4	0	0	0	0	+1D4	0	0

Habilidades (todos): Hablar Chino mandarín 35%, Mitos de Cthulhu 20%, Esquivar 65%, Hablar Inglés 15%, Ocultarse 60%, Saltar 55%, Escuchar 65%, Artes marciales * 40%, Discreción 55%, Descubrir 35%.
* Habilidad nueva que se describe seguidamente
Armas (todos): Puñetazo 70%, daño 1D3.
Bastón *Jo* 65%, daño 1D6.
Bastón (parada) 55%.
Hoz de la secta 50%, daño 1D8+1.
Hoz (parada) 45%.
Cabezazo 50%, daño 1D4.
Presa 50%, daño especial.
Patada 45%, daño 1D6.
(cada uno de los sectarios añadiría a estos ataques su propia BD)
NOTAS: ¿Os acordáis de los malos de las películas de kung fu? Pues son éstos: matones, cobardes y fanáticos. Los números *1* y *4* pueden ser los jefes, el *8* es el sigiloso espía (puede ser hombre o mujer) y el *6* es el cabeza de turco si algo sale mal. Mientras los investigadores estén en Shangai el guardián puede utilizar a este grupo una y otra vez.

INDEPENDIENTES

Un capitán de la marina Imperial Japonesa, un mandarín degenerado de una ciudad del interior y unos relatos de confianza de un periódico ofrecen delicadas oportunidades.

Artes marciales, habilidad nueva

Al atacar mediante puñetazo, patada, cabezazo o presa, si la tirada de impacto es igual o menor que el porcentaje de Artes marciales del atacante, éste causa doble daño (el puñetazo hace 2D3 puntos de daño más la bonificación por fuerza, y así sucesivamente). Si alguien se defiende con Artes marciales y hace una parada, no sufre daño alguno. Esta parada sólo puede realizarse contra armas de cuerpo a cuerpo.

ISOGE TARO

El capitán Isoge participaba en la inspección sistemática que la Marina Imperial japonesa realizaba de los puertos chinos cuando oyó rumores acerca de una nueva y terrible arma que alguna de las facciones chinas estaba construyendo. Como miembro de la facción derechista Kochisha, y protegido de Okawa Shumei, Isoge utilizó sus poderosas conexiones para que le asignaran a la investigación. Lleva dos meses trabajando de incógnito y ha reclutado a varios chinos de la zona de Shangai como agentes.

Isoge sabe que Jack Brady está relacionado de alguna manera con el asunto; junto con otros lugares, ha hecho vigilar el Tigre Tambaleante. Sabe que una milicia de fanáticos se entrena en un almacén vacío del lado Sur del río (en la carretera de Chung-shan) y también que Brady tiene alguna conexión con ello, aunque ignora que el grupo Nueva China planea acciones inmediatas. La existencia de ejércitos privados no es tan alarmante puesto que en ese momento hay docenas si no centenares en la ciudad y sus alrededores, matándose entre sí. Isoge sólo tiene desprecio hacia la decadencia que permite conducta tan desordenada.

La primera vez que los investigadores se acerquen al Tigre Tambaleante Isoge estará allí, disfrazado de capataz japonés y haciéndose el borracho. Si se consigue una tirada de Antropología se verá que las acciones de Isoge son demasiado refinadas para su papel; una de Psicología permite advertir que sus reflejos no han quedado uniformemente debilitados por el alcohol puesto que derrama casi todo el licor en lugar de bebérselo.

Si oye mencionar el nombre de Brady, se dedicará a seguir a los investigadores, con un -25 a la probabilidad de éstos de detectarlo.

Isoge no sabe nada acerca de la Orden de la Mujer Abotargada y cree que la nueva arma está siendo construida por consejeros soviéticos para los comunistas locales.

Los investigadores podrían unir esfuerzos con Isoge. Aunque sepan que es un agente japonés, sus esfuerzos pueden no ser contrarios a los intereses nacionales americanos (por ejemplo, salvar al mundo). Recuérdese que Isoge puede llegar a matar, y que no venderá su honor y lealtad al Japón por una amistad momentánea con un puñado de americanos embarcados en una búsqueda mitológica.

ISOGE TARO, agente del Emperador y capitán de la Marina Imperial japonesa

FUE 13 CON 16 TAM 12 INT 18 POD 12
DES 18 APA 15 EDU 16 COR 60 PV 14

Habilidades: Regatear 30%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 55%, Trepar 55%, Criptología 25%, Crédito 80%, Discusión 45%, Disfrazarse * 45%, Esquivar 65%, Conducir automóvil 45%, Electricidad 50%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 30%, Explosivos * 50%, Charlatanería 30%, Ocultarse 50%, Historia 25%, Leer/Escribir/Hablar Japonés 65%, Hablar Coreano 15%, Buscar libros 35%, Escuchar 75%, Dibujar mapas 40%, Artes marciales 70%, Mecánica 40%, Elocuencia 55%, Psicología 50%, Discreción 60%, Nadar 35%, Hablar Tagalo 15%, Lanzar 45%.

* Habilidades sólo para este PNJ.

Armas: Pistola de 8 mm 75%, daño 1D8.
Puñetazo 75%, daño 1D3.
Cabezazo 55%, daño 1D4.
Cuchillo de combate 50%, daño 1D4+2.
Cuchillo (parada) 40%.
Fusil de 6'5 mm (tipo 38) 35%, daño 2D8.

NOTAS: Isoge es dedicado y muy capacitado, además de estar preparado para sacrificarse para cumplir su misión de descubrir, capturar o destruir el arma secreta. Es muy posible que sea él quien anuncie quién es a los investigadores en vez de que ellos sean quienes le capturen e interroguen.

LIN TANGYU

El degenerado Lin es un chino acomodado, que vive en Kweilin y que posee una extensa biblioteca de los Mitos de Cthulhu. Mediante un golpe de suerte (de la que nunca parece faltarle) Jack Brady consiguió llevarse de su biblioteca los *Siete libros crípticos de Hsan*, una de sus posesiones más valiosas y a la vez una importante fuente de información de los Mitos. Lin quiere recuperar el libro y se ha desplazado hasta Shangai para recuperarlo. Ése es su motivo. Sin embargo, conoce de la existencia de la Orden de la Mujer Abotargada y no quiere cruzarse en su camino aunque no dudará en aprovecharse de ella en determinadas circunstancias.

Los secuaces de Lin están peinando la ciudad y entre los bares que vigilan está el de McChum. Están muy interesados en las actividades de la Orden de la Mujer Abotargada y vigilan de cerca el almacén de Ho Fong, su casa y su yate. Todo occidental que visite a Ho, y especialmente los que pregunten por Jack Brady atraerán su atención y probablemente intenten secuestrarles para averiguar lo que saben.

Mientras siguen a los investigadores, los agentes de Lin son detectables mediante tiradas de Descubrir con un -15. Si los secuaces siguen a los investigadores hasta su hotel, pronto aprovecharán una ausencia para registrar a fondo sus habitaciones saqueando joyas, libros antiguos o estatuillas.

Los agentes de Lin también pueden ser, a su vez, seguidos, lo que llevará a los investigadores hasta su cuartel general, una casa vieja en la carretera de Yu-yuan.

El cuartel general de Lin en Shangai

La casa está bien guardada y hay un 90% de probabilidad de que se detecte a posibles intrusos, en cuyo caso los guardias harán todo lo posible por matarlos. Además, Lin tiene dos guardias extraordinarios: dos monos blancos de gran tamaño llamados Tun-Tun y Pin que siempre se hallan ocultos cerca de él y que sólo él controla.

Sin embargo, los guardias de la casa pueden recibir mensajes y los investigadores pueden concertar una cita si lo desean. Una carta entregada al portero es lo más rápido puesto que tiradas de Charlatanería, Elocuencia o Discusión con los guardias tienen un efecto nulo.

Lin Tangyu accederá a entrevistarse con los investigadores si éstos poseen los *Siete libros crípticos* o parecen conocer su paradero; si le ofrecen venderle algún libro o artefacto único para su deleite, o bien si uno o más de ellos es una investigadora de buen ver. Cada una de las posibilidades resulta en una curso de acción diferente para Lin, que se examina unos cuantos párrafos más adelante.

El degenerado mandarín recibe a los investigadores en su salón del trono, formalmente sentado en una silla magníficamente trabajada. A su izquierda hay una mesita sobre la que reposa su pipa de opio y sus monos acechan tras una cortina cerca del trono (una tirada de Descubrir permite adivinar que detrás se esconde algo o alguien). A los pies de Lin se encuentra una bella joven vestida con lujosos ropajes de seda y otras dos aparecen de una habitación adjunta para atender a sus mínimos deseos. Todas ellas se mantienen en silencio puesto que poco después de su adquisición, Lin suele hacer cortar las cuerdas vocales de sus mujeres.

Al oirle hablar, una tirada de Psicología permite reconocer que está como una regadera aunque da sensación de cordura. Es un mentiroso de gran calibre por lo que los investigadores tienen un -25 a toda tirada de Psicología destinada a determinar si en un momento dado miente o dice la verdad. Incluso bajo la influencia del opio, al que recurre cada pocos minutos, Lin Tangyu es listo y peligroso, ya que sólo le guían sus propios deseos. Si los investigadores se convierten en enemigos suyos, deberían pensar en ir huyendo de China.

Si le muestran el Ojo de Luz y de Oscuridad (pueden haber obtenido una mitad en Egipto y la otra de Jack Brady) Lin lo reconoce de inmediato de la descripción en los *Siete libros* aunque nunca se lo dirá a los investigadores. Desea poseer la protección pero para proteger sus libros y no en beneficio de la humanidad.

POSESIÓN DE LOS *SIETE LIBROS CRIPTICOS*: Lin exigirá que se le devuelvan e intentará regatear con los investigadores para que se los obtengan si éstos no los poseen. Como quiera que son de su propiedad (desde la muerte repentina de su anterior propietario) Lin no está dispuesto a pagar por ellos y aunque prometa dinero a cambio, cuando se haya de cerrar la operación intentará adquirirlos por la fuerza. Si la única manera de recuperarlos es un asalto frontal, Lin ofrecerá algunos de sus hombres como tropas de choque, y éstos servirán fielmente a los investigadores hasta que se hayan recuperado, para después intentar eliminarlos y llevarse el botín.

OFERTA DE VENTA DE UN ARTEFACTO: si los ladrones de Lin no consiguen robar todo objeto de valor en poder de los investigadores, Lin puede ofertar una gran suma por algún objeto en particular, pagando religiosamente; sin embargo, esa misma noche enviará a uno o a sus dos monos asesinos para recuperar el dinero y silenciar tanto al vendedor como a cualquiera que supiera de la transacción.

PRESENCIA DE UNA INVESTIGADORA DE BUEN VER: mientras conversa con los investigadores, Lin estudia a la elegida y pretende considerar lo que los investigadores le dicen o le preguntan para a continuación afirmar que debe consultar al oráculo. Pide silencio y se traslada a otra parte de la habitación donde arroja los palillos del I Ching. A continuación dice (sea cual sea el resultado de la tirada): "Hm. Hsiao Ch'u. Nueve encima." Consulta un tomo cercano y lee en voz alta:

Cuando llega la lluvia, llega el descanso,
cuando se alinean la naturaleza y el carácter.
Sólo un gran esfuerzo hará peligrar a la mujer superior,
porque ella es más fuerte con la luna casi llena.
Pero si los hombres superiores persisten,
vendrá la desgracia.

Lin afirma que el significado es claro. Debe alinearse con el destino y seguir la prescripción del trigrama. Dirigiéndose a la investigadora atractiva le dice: "Tú, querida, debes venir aquí en secreto mañana por la tarde y entre los dos completaremos los arreglos. Tus amigos no pueden venir puesto que su presencia garantiza el fracaso." Aunque los investigadores protesten, Lin permanece imperturbable. Dice que el oráculo debe cumplirse o todo estará perdido y no hay quien le saque de aquí.

Si la investigadora se presenta allí al día siguiente, Lin la hará drogar y llevar en uno de sus aviones a Kweilin, para formar parte de su harén. Las mujeres secuestradas suelen ser llevadas allí dentro de grandes ánforas. Si se vigila la casa pueden verse varias idas y venidas de un coche cerrado y un camión. A menos que los investigadores consigan seguir al camión nunca sabrán dónde fue llevada su compañera. Si ésta declina la invitación, los secuaces de Lin intentarán raptarla.

Tras la desaparición, Lin ofrece una explicación en la que indica que la investigadora salió de su casa por una puerta secreta, como indicaba el oráculo. Se ofrece a que sus hombres rastreen la ciudad buscándola y ofrece mil lamentaciones. Es evidente que sus hombres no la encontrarán.

Los guardianes deberían recordar que Lin no tiene aversión ninguna a trabajar con la Orden de la Mujer Abotargada si puede así llevar a cabo sus planes, y ello puede incluir un encuentro con Ho Fong. Sin embargo, ni Lin ni Ho Fong tienen motivo alguno para cooperar con Isoge Taro o con sus agentes, y el valiente japonés tiene grandes probabilidades de no concluir con vida su investigación.



Brazalete que llevan los guardias de Lin:
"El hombre es la medida de todas las cosas."

Lo que sabe Lin Tangyu

Tiene conocimientos de los Mitos de Cthulhu, su colección de libros en Kweilin contiene muchos relativos a ellos y además su servicio de inteligencia privado le mantiene bien informado.

- Sabe que la Orden de la Mujer Abotargada celebra sus ritos en la isla del Dragón Gris, que veneran a un aspecto del dios conocido por los investigadores como Nyarlathotep y que Ho Fong es el sumo sacerdote.
- No sabe nada de Sir Aubrey Penhew.
- Se rumorea que se está construyendo una poderosa máquina en la isla.
- Sabe que Jack Brady robó los *Siete libros crípticos de Hsan* y que la Orden también le busca, pero no para qué.
- Sabe que Carl Stanford se aloja en casa de Ho Fong y que es un hechicero poderoso.
- La novia de Jack Brady, Choi Meiling, ha desaparecido pero Lin no sabe dónde está.

Ling Tangyu y sus ayudantes

LIN TANGYU, 83 años,
esteta adinerado, *voyeur*, sádico y adicto a las drogas

FUE 8	CON 15	TAM 10	INT 15	POD 12
DES 9	APA 8	EDU 20	COR 0	PV 13

Habilidades: Antropología 50%, Leer Árabe 35%, Arqueología 60%, Regatear 80%, Botánica 80%, Hablar Chino cantonés 75%, Hablar Chino hakka 35%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 90%, Controlar monos * 95%, Mitos de Cthulhu 30%, Discusión 85%, Hablar Inglés 45%, Leer Griego clásico 25%, Historia 35%, Leer/Escribir/Hablar Japonés 45%, Buscar libros 35%, Lingüística 60%, Ciencias ocultas 65%, Psicología 50%, Leer/Escribir/Hablar Ruso 20%, Leer Sánscrito 40%, Discreción 60%, Descubrir 50%, Hablar Tibetano 40%, Tratar envenenamientos 50%.
* Habilidad sólo para éste PNJ.
Armas: ninguna.
Hechizos: ninguno.
NOTAS: El conocimiento de temas ocultos y de los Mitos basta para protegerle. Su conocimiento de gran parte de Asia es muy extenso aunque conoce poco acerca de los trópicos. Sus gorilas guardianes han sido criados por él desde su infancia y puede ser que tenga alguna afinidad con la notoria secta del Gorila Blanco del Congo (ver el capítulo de Kenia y la sección titulada 'Neville Jermyn' para más detalles). Lin posee una clara afinidad por los simios de todo tipo y está convencido de que, con el suficiente tiempo, podría controlar a cualquiera de ellos. Lin es hermano de un notorio señor de la guerra de la provincia de Kwangsi que está aliado con Jiang Jieshi (Chiang Kai-shek).

TUN-TUN Y PING,
los gorilas blancos guardianes de Lin Tangyu

	Tun-Tun	*Ping*
FUE	30	25
CON	15	17
TAM	20	18
INT	7	3
POD	8	5
DES	18	16
PV	18	18
MV	8	8
Mordisco * (%)	65	45
daño	1D6+2D3	1D6+2D3
Zarpa ** (%)	50	45
daño	1D6	1D6

* Un gorila pueda atacar con dos zarpazos y un mordisco en el mismo asalto.
** Si el gorila acierta con las dos manos en el mismo asalto, apresa a su enemigo quien, en asaltos sucesivos sufre daño por compresión igual a la bonificación por daño del gorila hasta que consiga soltarse mediante una tirada de resistencia de FUE contra FUE. El gorila puede morder a un oponente al que tenga apresado y la víctima no puede utilizar contra él un arma de cuerpo a cuerpo más larga que una daga o una destral.
Habilidades (los dos): Trepar 99%, Esquivar 95%, Ocultarse 85%, Saltar 95%, Discreción 75%.
Armadura: piel por valor de 2 puntos.

Sectarios de Lin Tangyu

Los hombres de Lin están entrenados en Kung fu según la escuela del Mono. Sus destrales llevan el símbolo de un mono y un sabio chino como Mu Hsien tiene un 35% de probabilidad de reconocer dicho símbolo como perteneciente a Lin Tangyu. Estos sectarios no son particularmente inteligentes pero sí son fanáticamente leales. Al menos diez guardan la casa de Shangai a todas horas mientras que el doble de esa cifra registran Shangai en busca de Jack Brady y los *Siete libros crípticos de Hsan*.

NEFARIOS SECUACES DE LIN TANGYU

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE	15	14	12	16	17	13	18	14
CON	13	15	11	10	16	14	12	10
TAM	9	10	11	8	15	10	9	10
INT	9	8	10	10	10	10	11	12
POD	10	11	12	9	8	9	3	7
DES	15	14	12	13	16	10	9	12
APA	6	3	10	9	3	7	8	5
PV	11	13	11	9	16	12	11	11
BD	0	0	0	0	+1D4	0	+1D4	0

Habilidades (todos): Camuflaje 50%, Hablar 1D4 dialectos del Chino 45%, Disfrazarse * 50%, Hablar Inglés 20%, Charlatanería 45%, Ocultarse 75%, Saltar 70%, Escuchar 65%, Artes marciales 50%, Vaciar bolsillos 50%, Discreción 80%, Descubrir 70%, Seguir rastros 50%.
* Habilidad sólo para este PNJ.
Armas (todos): Puñetazo 80%, daño 1D3.
Destral 75%, daño 1D6+1, arrojable (alcance 8 m).
Cabezazo 60%, daño 1D4.
Patada 55%, daño 1D6.
Cachiporra 50%, daño especial. *
Dardos (10 cada uno) 50%, daño 1D3 **
Presa 35%, daño especial ***
(cada uno de los sectarios añadiría a estos ataques su propia BD)
* un impacto significa que la víctima queda inconsciente; esta cachiporra especial se utiliza en combate cuerpo a cuerpo y sólo hace 1D3 puntos de daño.
** los dardos pueden estar embebidos en somnífero o en veneno; este último es de potencia 3D6 y procede de la serpiente *krait*, siendo letal en pocos minutos si la víctima falla la tirada de resistencia. En caso de resistir con éxito, la víctima se encuentra muy mal durante varias horas, con todas sus habilidades reducidas a la mitad. El somnífero se denomina Plata frágil, y tiene potencia 1D6+6; si la víctima falla su tirada de resistencia al cabo de un minuto queda dormida, y si la consigue su DES se reduce a la mitad durante 1D6 minutos, permaneciendo algo atontada en ese tiempo (sus habilidades se reducen a 3/4 de su valor normal). Los guardas en casa de Lin siempre utilizan somnífero y los que circulan por la calle tienen un 15% de probabilidad de utilizar veneno.
*** ver la sección relativa a las Presas en las reglas, página 20.

EL *CORREO DE SHANGAI*

El *Correo* es un diario bilingüe Inglés-Mandarín con una circulación de unos 30000 ejemplares al día. Está claramente alineado con los propietarios y la gente de recursos, sobre todo los occidentales cristianos, pero la exactitud y fiabilidad de sus informaciones es respetada en todo el lejano Oriente.

Los números atrasados del *Correo* están disponibles en la biblioteca de la Concesión Internacional o en las oficinas del propio diario, así como en otros lugares accesibles. Hace falta un día entero para investigar los números de 1919, el año de la expedición Carlyle. Hay tres artículos recientes que pueden llamar la atención de los investigadores puesto que todos ellos sugieren la presencia de monstruos.

Daños en el Club Náutico

Una parte del Club Náutico quedó destruida la pasada noche, habiéndose informado de daños considerables en la fachada fluvial de la citada institución, valoradas por el seguro en más de 8000 libras esterlinas.

No se ha informado de heridos ni muertos a causa del incidente.

Según datos aún sin confirmar, pero que proceden de fuentes dignas de crédito, el suceso habría sido debido a filtraciones de agua que habrían minado parte de la zona del embarcadero en el que se encuentra el famoso club, causando el colapso.

Algunos borrachos que se hallaban en las inmediaciones juran que unas extrañas criaturas emergieron del agua momentos antes del derrumbe. Su relato aportó unos instantes de distracción en la penosa tarea de remover los escombros.

– unas 6 semanas antes de la llegada de los investigadores

INDICIOS A EXTRAER DE ESTE RELATO: 1) Examinando la escena del derrumbe, una tirada de Geología o de Mecánica permiten apreciar que no hay signos

aparentes de filtraciones. 2) Una tirada de Suerte permite entrevistar a uno de los borrachos, quien afirma que las criaturas que vio parecían pulpos andantes. 3) Una tirada de Idea revela que un americano llamado 'John Smith' se encontraba en la habitación cuya pared exterior se derrumbó; no se halló rastro alguno de él. 4) Si se enseña una foto de Jack Brady a los empleados del club, varios de entre ellos identificarán su cara como la de 'John Smith.'

Fuego en la carretera de Chin-Ling

Tres monjes han sido hallados muertos en un incendio que se originó en un pabellón del Jardín de las Nubes Púrpura de Otoño, a causa al parecer de un brasero volcado.

Los nombres de los difuntos aún no han sido revelados pero fuentes solventes afirman que se trata de tres eruditos de las literaturas T'ang, Sung y de las Cinco Dinastías, lo que representa una enorme pérdida para todos los que valoran el gran legado cultural chino.

Testigos oculares afirman que el fuego saltó de forma extraña de una estructura en llamas para perseguir a los monjes hasta un segundo pabellón. Según el señor Liu Chendai, residente en al camino de las Amapolas Brillantes, "una nube flotante de fuego les siguió."

Al parecer, un europeo fue visto abandonando la zona de la conflagración. La policía solicita respetuosamente su asistencia en la investigación.

– unas 4 semanas antes de la llegada de los investigadores

INDICIOS A EXTRAER DE ESTE RELATO: 1) Un examen del parte del tiempo para el día de la tragedia, que viene en el mismo periódico, señala que se trataba de un día inusualmente húmedo y sin viento, condiciones que no favorecen precisamente la propagación de los incendios. 2) El jardín se encuentra justo detrás del templo de los dioses de la ciudad. El bonzo que atiende el templo no sabe por qué se habían reunido los tres eruditos en el jardín pero puede reconocer una foto de Jack Brady como el europeo que también estaba en el jardín y que habló durante un rato con los monjes.

Violento incidente en la Calle de las Linternas

La policía informa de un doble asesinato en el número 88 de la Calle de las Linternas, que al parecer tuvo lugar pasada la medianoche de ayer. La víctimas han sido identificadas como la Srta. Reparita Wong, con domicilio en el lugar de los hechos y el Sr. Chin Hsichou, de cuyo domicilio no se disponía a la hora de cerrar esta edición.

El inspector Chong, de la policía de Shangai, indica que los crímenes fueron inusualmente violentos y solicita información de cualquiera que pudiera haber conocido a alguna de las víctimas.

Incluso los habituales de la Calle de las Linternas, que no se distinguen por su compasión, quedaron anonadados ante la crueldad de los crímenes. Uno de los testigos estaba tan afectado por los hechos que describió al agresor como un murciélago gigante.

– dos días antes de que los investigadores encuentren a Choi Meiling o antes de que investiguen los archivos del *Correo*.

INDICIOS A EXTRAER DE ESTE RELATO: 1) El edificio donde tuvo lugar el crimen se encuentra justo al lado del bar del Tigre Tambaleante. Con solo mirar, uno da cuenta de que se trata de un prostíbulo, uno de los muchos de Hongkew. Si llaman a la puerta, les reciben varias mujeres de vida alegre; la alcahueta, una mujer de fuerte carácter llamada Madame Gee Moshu, condesciende a hablar con los investigadores si éstos le ofrecen una cantidad (en cualquier moneda) equivalente a 1D10+10 dólares de plata mexicanos (la mitad en dólares americanos).

Una vez pagada dicha cantidad, les mostrará la habitación del crimen, con los muebles totalmente demolidos y manchas de sangre pero no sabe nada más. Ella no estaba en la casa cuando tuvo lugar la tragedia y afirma tener otras cosas que hacer, no aceptando más dinero y llamando a dos gigantescos guardaespaldas coreanos quienes dan a elegir a los investigadores entre salir pacíficamente o a trozos.

2) Si alguno de los investigadores consigue una tirada de Idea, se disculpará profusamente y solicitará entrevistas con las trabajadoras de la casa. Una de ellas, Jade Temblo-roso les dice que la chica que trabajaba en esa habitación fue vendida a otra casa el día antes del suceso por insistir en ocultar a un americano en su habitación contra la voluntad de Madame Gee. La chica sólo sabe que el americano se llamaba 'John' pero puede identificar a Jack Brady si se le enseña una foto. La chica vendida se llamaba Choi Meiling y la que vio al murciélago gigante, Alegría Magenta, se halla en el hospital reponiéndose de la impresión.

(N. del T.: para aquéllos que encuentren francamente risibles los nombrecitos, recuérdese que era práctica común para las mujeres de los prostíbulos utilizar un *nom de guerre*. Los elegidos por el autor americano no son ningún alarde de poesía pero al menos no son el típico Flor de Loto. Por supuesto, Choi Meiling es el nombre auténtico de la amiga de Brady)

3) El dueño del burdel situado en el 140 de la calle de las Linternas, un falso sacerdote taoísta enfundado en una túnica bordada con símbolos carentes de significado, se muestra muy interesado por el paradero de Choi Meiling: "¡Esa puta escapar!", grita y luego asegura: "¡Yo pagar buen dinero por ella! ¡Yo tratar bien!" Los investigadores no conseguirán otra información de este individuo.

4) Una tirada de Idea hace que el investigador en cuestión estudie las necrológicas del *Correo* de los siguientes días hasta encontrar el anuncio del funeral del Sr. Chin Hsichou, así como su domicilio particular, un pequeño piso cerca del casco antiguo. Si se pregunta a los vecinos acerca de él, era una persona respetada y apreciada, a quien le gustaban mucho las chicas de la Calle de las Linternas. La opinión de sus vecinos es que se encontraba en un mal lugar en el peor momento y tienen razón.

MÁS MATERIAL DEL *CORREO*

Además los investigadores pueden notar la aparición regular de cadáveres asesinados de la misma manera, cortándoles los brazos. En las escenas de los crímenes no se ha encontrado ningún objeto cortante y las víctimas no tienen relación unas con otras. Se ha sugerido que puede tratarse de un psicópata o de una secta criminal. Recientemente han aparecido hasta dos víctimas por mes. Todas las víctimas eran pobres y carecían de amigos influyentes.

Finalmente unos seis meses antes de la llegada de los investigadores hay un breve relato de una ola gigante que hizo zozobrar un pesquero que faenaba junto a la costa de la isla del Dragón Gris. El único superviviente jura que la ola se originó de repente en un día con escaso viento.

ALIADOS

Donde una diligente labor por parte de los investigadores les lleva primero hasta Mu Hsien y luego hasta Jack Brady, Chu Minh y los Siete libros Crípticos.

EL MUSEO DE SHANGAI Y EL SR. MU HSIEN

El museo posee una excelente colección de exquisito arte chino y es una fuente universalmente reconocida de información acerca de la China pre-manchú. El Sr. Mao, un ayudante del cuidador del museo, puede sugerir los nombres de varios eruditos de Shangai que podrían ser útiles a los investigadores como traductores, evaluadores o fuentes de información. Todos esperan que se les pague por su trabajo dado que algunos de ellos viven en la pobreza. La lista tiene 34 nombres y se tardan 1D6+6 días en localizar y entrevistar a todos sus componentes (el doble si hay que utilizar un intérprete).

Seis de los componentes de la lista son autoridades en Ciencias ocultas chinas y con cinco de ellos se puede consultar fácilmente, proporcionando los siguientes indicios acerca de la Orden de la Mujer Abotargada:

- Una de las sociedades secretas más temidas en China fue la antigua Orden de la Mujer Abotargada.
- La Orden adoraba a un oscuro dios, y en cierto momento fue muy temida en las regiones costeras del país. Se decía que los temibles piratas Fukien a veces recibían instrucciones de la Orden.
- Se decía también que la Orden utilizaba una magia terrible contra sus enemigos.
- Las autoridades dudan de que la Orden exista en la actualidad.

La última (y más fiable) autoridad de la lista, Mu Hsien, es una persona muy ocupada y no aceptará entrevistarse con los investigadores a menos que éstos mencionen a la Orden de la Mujer Abotargada o a Jack Brady. El guardián puede solicitar aquí tiradas de Psicología para que los investigadores comprendan que el Sr. Mu requiere honradez de los que le hacen consultas. Si el grupo declara abiertamente sus objetivos, Mu alerta a Chu Min, un amigo de Brady que se dedica a seguirles hasta comprobar si son amigos o enemigos. Como quiera que Mu se encuentra en la actualidad traduciendo los *Siete libros crípticos de Hsan* y Jack Brady se esconde en su casa, la cuestión debe resolverse rápidamente.

Mu Hsien es un erudito, un especialista en Historia de China y relatos tradicionales; se trata de un hombre de edad que no está en condiciones de luchar contra sectarios criminales ni monstruos, pero que sin embargo ha quedado tan impresionado por lo que Brady le ha contado que no puede quedarse cruzado de brazos.

Si Mu confía en los investigadores les confirmará que la Orden de la Mujer Abotargada aún existe y que en los últimos años su poder ha crecido. Otros puntos interesantes:

- Sólo ha sido encontrada una fracción de su cifra total de víctimas; en China se ha vuelto fácil matar inocentes.
- Cortar los brazos de las víctimas es una práctica común de la secta, cuyos miembros contemplan luego cómo ésta muere desangrada.
- La Orden sirve a una diosa oscura que ellos creen que no es sino un aspecto de una deidad primigenia adorada en secreto en muchas formas alrededor del mundo. La Orden denomina a la diosa como la Mujer Abotargada.
- Mu cree que la Orden desea traer a su diosa a la Tierra y que el primer paso, un envenenamiento o ruptura del cielo, tiene que suceder pronto.
- Tras alterar el cielo, al menos un año debe transcurrir antes de que el mundo quede mancillado por esos seres demoníacos, las mismísimas estrellas cambien de posición y los terribles nombres del panteón de la diosa oscura, Cthulhu, Nyogtha, Yog-Sothoth y Azathoth vuelvan a ser adorados.
- Mu señala que el uso del antiguo conocimiento puede prevenir tan trágicos sucesos pero no proporcionará más detalles hasta que Jack Brady hable con los investigadores.

Si Mu Hsien cree que los investigadores están contra la Orden les previene de que no deben volver a visitarle puesto que es demasiado peligroso. Sin embargo, pueden dejarle mensajes en la Lista de Correos de Shangai, a nombre de Feng Wupei, a los que él responderá lo mejor que pueda.

Si los investigadores llevan inadvertidamente a la Orden hasta Mu Hsien, aquélla montará un asalto en toda regla a la casa, dirigidos por Carl Stanford, a fin de obtener los *Siete libros*. Queda a discreción del guardián cuándo tiene lugar el ataque y si tiene éxito o no. Si Stanford obtiene el libro se lo dará a Ho Fong (quien lo guardará en su capilla privada a la Mujer Abotargada) y después partirá de Shangai a realizar otras misiones para su dios. Si el libro es robado, Brady saldrá de su escondite para tratar de recuperarlo. Los hombres de Lin Tangyu también pueden seguir a los investigadores, enviando aquél a sus monos y a unos cuantos de sus secuaces para recuperar el volumen. Si los investigadores localizan su paradero y quieren los *Siete libros* para ellos tendrán que introducirse en casa de Mu Hsien y buscarlo.

En todos esos casos la casa es físicamente sólida y, si el guardián lo desea, Jack Brady puede haber preparado algunas sorpresas mortíferas contra posibles intrusos. También puede haber guardias, para lo cual el guardián puede tomar prestados algunos miembros de Acción Firme (ver más adelante) y permitirles utilizar pistolas con silenciador.

MU HSIEN, erudito de la China clásica

FUE 5	CON 6	TAM 10	INT 18	POD 15
DES 9	APA 10	EDU 18	COR 60	PV 8

Habilidades: Astronomía 25%, Botánica 30%, Hablar Chino cantonés 75%, Leer Chino clásico 85%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarían 95%, Tradiciones confucianas * 75%, Mitos de Cthulhu 15%, Discusión 65%, Historia y relatos chinos 90%, Buscar libros 75%, Ciencias ocultas 10%, Psicología 60%, Magia y tradiciones taoístas * 80%, Leer Tibetano 50%, Zoología 30%.

* Habilidades sólo para este PNJ.
Armas: ninguna.

NUEVA CHINA

Chu Min es el líder de una organización parapolicial secreta, que consiste en unos 200 hombres y mujeres jóvenes chinos, entre los que hay estudiantes, vendedores, dependientes de comercio, obreros, policías, funcionarios de bajo rango e incluso maestros, y cuyo objetivo es lanzar una campaña contra los elementos más corruptos de Shangai utilizando técnicas directas: bombas y asesinatos.

Aunque diversas facciones de Shangai a veces cometen actos terroristas, las organizaciones políticas formales tienen objetivos que son imposibles de alcanzar mediante el terror, puesto que tales actividades acaban por amenazar a sus organizaciones. Sin embargo, el grupo de Chu Min está respaldado económicamente por un acaudalado radical, Sung Lee, y por tanto no necesita programas, planes o compromisos. El lema del grupo, denominado las Cuatro Firmezas: Estudio firme, Creencias firmes, Práctica firme y Acción firme es indicativo de la escasa sutileza de Nueva China. En sus mítines masivos, Nueva China denuncia a todo y a todos, colocándose los blancos de sus iras en una lista de enemigos que se hace más larga día a día, para cuando llegue el momento de pasar factura.

La mayor parte de la gente que milita en Nueva China lo hace para desfogarse, pero la facción liderada por Chu (Acción firme) está dedicada a la violencia y sus miembros se entrenan sin cesar en las artes marciales, en tácticas de guerrilla y en uso de armas. Éste es el grupo del almacén de la carretera de Chung-san a quien vigilan los agentes del capitán Isoge, y probablemente otros grupos.

Los miembros de Acción Firme que pueden estar un día cualquiera en el almacén son 1D20+5 hombres y mujeres. Para coger práctica, la mayoría se enrolan en bandas locales o con señores de la guerra durante algunos meses o hasta un año. Bien entrenados por un graduado de Whampoa y por Jack Brady, y con experiencia en combate, Acción firme tiene un potencial formidable, más como un grupo de comandos que como una banda de anarquistas. Además de abundantes fusiles y pistolas, poseen dos ametralladoras del calibre .30, granadas de mano, un mortero de 60 mm y tanta dinamita y detonadores como deseen, de fuentes americanas en el mercado negro de las Filipinas. Al final de este capítulo pueden hallarse las características de los miembros de Acción firme y sus armas, excepto para los guardias del almacén.

Ostensiblemente vacío y junto a una fundición convenientemente ruidosa, las puertas del almacén están cerradas y las ventanas tapadas con tablones; los miembros del grupo entran sigilosamente por una puerta trasera provista de un fuerte candado (FUE 40), de uno en uno y de dos en dos. Hay una guardia de 1D3 miembros del grupo vigilando la entrada y la armería. En un despacho del interior hay un escritorio donde se guardan los archivos de los cargamentos de armas, un mapa de navegación de los alrededores de Shangai con una ruta trazada a la isla del Dragón Gris y un cuaderno con anotaciones de mareas en previsión de un asalto a dicha isla. Una carpeta guarda los informes de varias misiones de exploración a la isla, pero están en mandarín y además en jerga militar. El único texto en Inglés está en una hoja suelta de papel arrugado:

C-

Tengo que esconderme para acabar el trabajo. Ten preparados a los muchachos; iremos pronto. Me pondré en contacto contigo de la forma usual.

J.

La 'forma usual' consiste en que Chu va a una cierta casa de té cada mañana y pide té y pastelillos. Si hay algún mensaje, está escrito en papel de arroz debajo de los pastelillos; una vez leído, se traga el mensaje y continúa con sus asuntos. Isoge sabe que la casa de té forma parte de la rutina de Chu pero ignora su otro significado. Si Chu se pone en contacto con los investigadores les citará en la casa de té, la Mañana de Otoño.

Chu mantiene una tapadera como almacenero pero en realidad sólo trabaja para Acción Firme. Antes era policía y conoció a Jack Brady hace años, como oponente menor en una campaña anticorrupción. Tras retirarse de la policía, Chu fue reclutado por Sung Lee y a su vez reclutó a Brady quien tenía experiencia, era de fiar y nada llamativo. Cuando Brady proporcionó pruebas de las horribles actividades de la secta consiguió la aquiescencia de Acción firme para atacar el cuartel general de los sectarios. Ninguno de los radicales, ni siquiera Brady, comprende el alcance del tremebundo plan que se prepara en la isla del Dragón Gris ni las poderosas fuerzas que la protegen.

TRES AGUERRIDOS GUARDIAS DEL ALMACÉN

	1	*2*	*3*
FUE	12	12	15
CON	13	11	14
TAM	12	11	13
INT	14	16	13
POD	14	13	16
DES	13	13	13
APA	9	10	11
COR	65	50	45
PV	13	11	14
BD	0	0	+1D4

Habilidades (todos): Leer/Escribir/hablar Chino mandarín 40%, Trepar 55%, Esquivar 85%, Ocultarse 65%, Saltar 50%, Escuchar 70%, Artes marciales 80%, Discreción 65%, Descubrir 55%, Lanzar 60%.
Armas (todos): Puñetazo 80%, daño 1D3.
Patada 70%, daño 1D6.
Cabezazo 60%, daño 1D4.
Cuchillo de combate 55%, daño 1D4+2.
Cuchillo (parada) 40%.
(cada uno añadiría a estos ataques su propia BD)
Hechizos: ninguno.
NOTAS: el guardia nº 3 es una campesina cuyo esposo fue asesinado por la Orden; es dura y vengativa y quizá se deje llevar por sus impulsos aunque un enemigo se rinda.

JACK BRADY

Jack vive en una habitación secreta, que raramente abandona, en casa de Mu Hsien, y tan sólo el erudito y su viejo cocinero saben que Brady se oculta allí, aguardando el momento de actuar. Brady revela su presencia cuando está seguro de que los investigadores están de su lado, simplemente apareciendo una mañana o una tarde en su hotel o restaurante (hace tiempo que aprendió lo peligroso que puede ser salir de noche).

Aunque está razonablemente cuerdo, su actitud es justificablemente paranoide. Sólo se quedará el tiempo suficiente para relatar su historia y concertar una cita posterior. Va disfrazado pero si los investigadores están siendo vigilados por él, el guardián debe realizar una tirada de Ocultarse para Brady; si la falla, y los personajes saben quién es Brady, le han reconocido.

El relato de Jack Brady

"Soy Jack Brady y me han dicho que me andáis buscando. Tengo muy poco tiempo y vosotros algunas preguntas que hacerme. Supongo que nunca llegaríais a hablar con Jackson Elías. Si os parece, yo os explicaré ahora lo que sé y responderé a vuestras preguntas otro rato."

"Tal y como lo veo, estamos en problemas. Cuanto más conozco acerca de la situación, más me asusta. Siento mucho haberme ido de la lengua con Jackson pero pensé que si escribía su libro y la gente lo leía, alguien haría algo acerca de esta secta. No sabéis cuánto lamento que acabara así. ¿Vosotros erais amigos suyos? Es igual. Yo le previne y no me guardé nada para mí, y ahora os digo lo mismo a vosotros: la secta juega fuerte. Pero a estas alturas creo que ya os habréis dado cuenta", añade con una risita.

"Bien. Yo supe desde el principio que la negrita de Roger iba a traer problemas. Era de lo más duro y le hacía ir por donde ella quería. Él también debería de haberse dado cuenta de que iba a traerle problemas porque cuanto más la veía, peores eran los sueños que tenía por la noche. Cuando dijo que quería ir a Egipto pensé que era una gran idea porque podría acabar con el asunto y las cosas volver a la normalidad. Yo le aprecio y le debo mucho."

"Durante algún tiempo pareció que todo iba bien. Londres fue muy divertido pero, una vez llegamos a El Cairo, Roger empezó de nuevo a tener esos sueños acerca de encontrarse con un dios, y tonterías de ese estilo. Pero entonces ya no bebía, la chica no estaba por allí y los 'caballeros' que Roger se había traído empezaban a actuar de forma aún más rara que él, por lo que me dije: las vamos a pasar moradas."

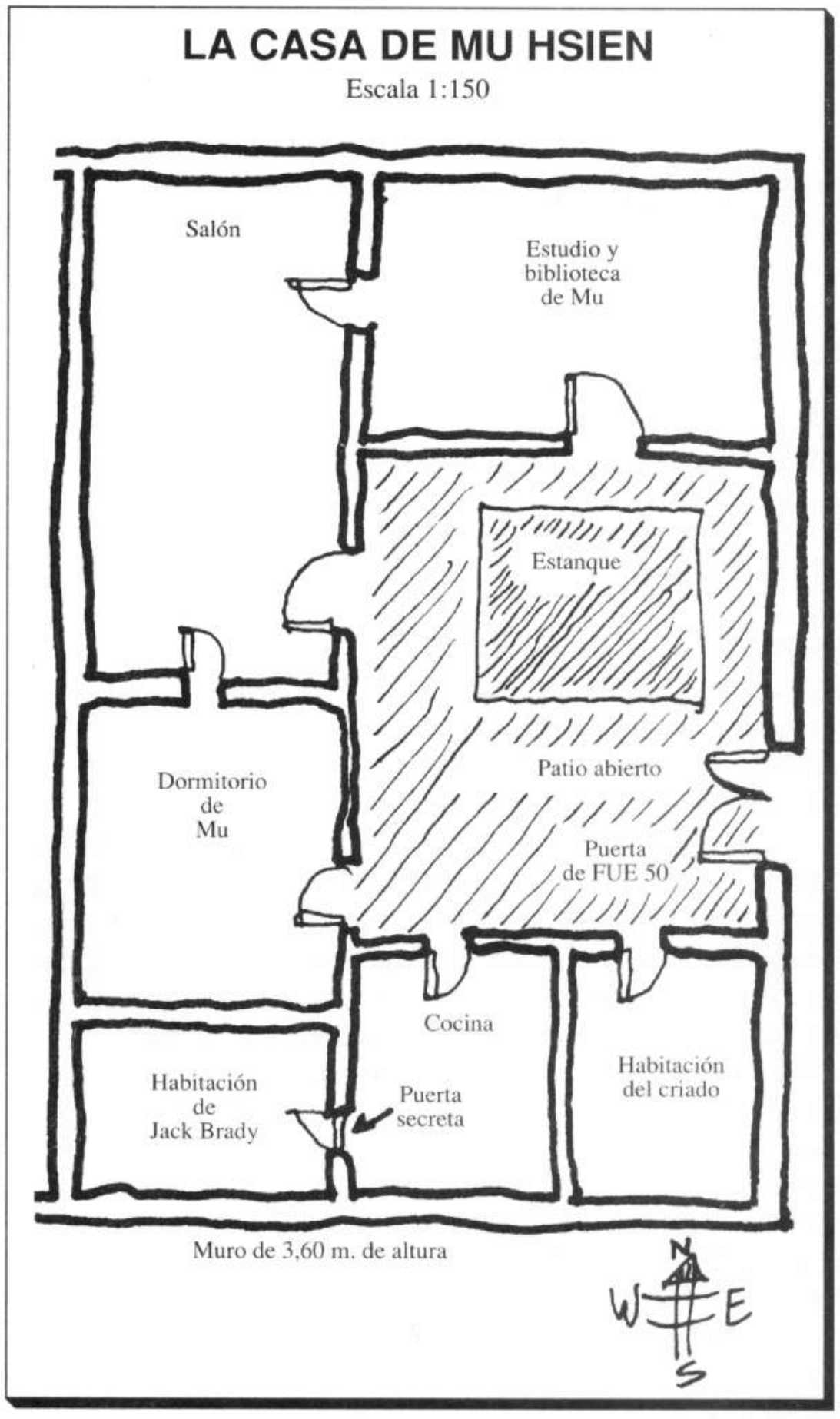
"Una vez que le pagué a Faraz Najir por sus cachivaches, Roger se pasó algún tiempo estudiándolos y a ponerse cada vez peor. Había una especie de busto negro al que se pasaba horas y horas mirando, y un mapa que repasaba una y otra vez como si se tratara de la foto de una chica. Fue entonces cuando empezó a decirme que encontraríamos al dios en cuanto destruyera el ojo y abriera el camino. ¡No te ...!"

"El doctor Huston aquél tenía que haberle calmado, pero sólo hacía que animarle. Así que, la primera noche que estuvimos en el Nilo, en Dhashur, Roger se fue derechito a escalar la Pirámide Roja. ¿Alguno de vosotros ha escalado una pirámide? ¡Os aseguro que son empinadas! Pues Roger se la subió como un mono, sin mirar para abajo ni dudar un segundo, lo que me demostró que el pobre estaba como una regadera. ¡Pero yo le seguí hasta arriba!", vuelve a reír. "Yo también estaba loco."

"Durante unos dos tercios del ascenso de la pirámide no haces más que pasar por encima de grandes bloques, que están dispuestos como si un niño hubiera apilado un millón de enormes bloques de construcción. Los constructores de la pirámide rellenaron los huecos con piedra lisa pero más tarde los egipcios se la llevaron de los dos tercios inferiores (la de arriba estaba demasiado dura como para extraerla). Bueno, pues Roger pasó por el tercio superior igual de rápido, conmigo detrás. Los ojos se me salían de las órbitas porque apenas encontraba asideros para evitar una caída."

"En la parte de arriba hay una pequeña superficie plana y cuando Roger llegó allí se puso una especie de túnica empezando después a hacer sonidos raros, como si se le hubieran fundido los plomos del todo. Pero en ese momento hubo una enorme explosión, con todo tipo de extraños ecos y gritos, así como un fogonazo. Yo me estuve cuerpo a tierra durante un minuto hasta que me pareció seguro asomarme y entonces Roger me miró y me dijo: 'El ojo ya no está, Jack. Ahora podemos ser dioses.'"

"Bueno, eso eran solo palabras, pero detrás de él había una zona en la que había desaparecido una capa de piedra y parecía recién arrancada. Cuando volví al día siguiente, ya no estaba, y parecía como si la pirámide hubiera reparado el desconchado; sin embargo en la base encontré parte de una roca que parecía encajar allí arriba, y tenía este signo pintado." [Brady dibuja un signo de aspecto misterioso. El guardián puede proporcionar a los jugadores una copia reducida del dibujo con el signo] "Ahora sé lo que era. Era un signo mágico que mantenía a los seres malignos alejados de nosotros y Roger rompió su poder deliberadamente."



"Dos días más tarde, todo el grupo (Penhew, Roger, Huston y Patty) me dieron esquinazo y desaparecieron en la Pirámide Torcida. Envié a algunos de los chicos que hacían de mensajeros a buscarlos y volvieron gritando que la pirámide había devorado a los respetables científicos, y que el lugar estaba maldito, con lo que el lugar se quedó desierto en cinco minutos y allí estaba yo solito. Por supuesto que entré a buscarles pero no había nadie dentro. Empecé a preocuparme."

"Sin embargo, al cabo de una rato salieron todos ellos de la pirámide. Roger me dijo que habían estado en Egipto, pero en el Egipto real, y esas fueron las palabras más sensatas que pronunció. Penhew parecía que hubiera rejuvenecido cinco años y tanto Patty como Huston parecían cambiados. Ninguno podía explicar dónde habían estado y a ninguno le preocupó que después fuera de lo más difícil contratar nuevos operarios."

"Después de eso, a veces me despertaba por la noche y les oía hablar en una extraña jerga que nunca había oído. Una noche Roger me dijo que me iba a enseñar el poder que habían aprendido a manejar. Salimos al desierto con un grupo numeroso de árabes y los cuatro empezaron a gritar extrañas palabras y ritmos mientras Penhew batía el tambor que le había vendido Najir. Cuando empezaron a salir criaturas del suelo y a comerse a los árabes mientras Roger y los otros se reían yo me di el piro. Al día siguiente, Roger me vino a buscar y me dijo que debía cambiar mi actitud. Bueno, yo le debía mucho al chico y no pensaba desertarle pero después de eso me empecé a preguntar qué demonios estaba pasando."

"Después nos fuimos a Kenia y Roger me explicó algo durante el viaje. Me dijo que habíamos encontrado a un dios auténtico, que reinaría en la Tierra, y que nosotros reinaríamos con él porque éramos sus elegidos. El dios nos había escogido para abrir el camino de su retorno. Y por extraño que parezca, empecé a notar cosas que me hicieron pensar. Cada semana Penhew parecía más joven y más vivaz. Patty se encontraba mareada muy a menudo. Entonces empezamos a hacer preparativos para ir a un lugar en las montañas sin río, ferrocarril, telégrafo, policía ni nadie amistoso por lo que supuse que una vez allí me iban a dar pasaporte por lo que hice mis propios preparativos. La última noche, en Nairobi, drogué a Roger, me llevé lo que había en la caja fuerte (era dinero de Roger de todas formas) y nos metimos en un tren de carga que no figuraba en ningún horario, con destino a Mombasa."

"Más tarde supe que estaba en lo cierto. Los diarios dijeron que había muerto un montón de gente pero ni Penhew, ni Huston ni Patty estaban entre los cadáveres."

"Sea como sea, mis arreglos funcionaron bien (suele pasar cuando no se trata de montajes muy complicados y se dispone de dinero en abundancia). Cuando llegamos a Mombasa nos bajamos del tren antes de que cruzara el puente del ferrocarril y encontramos a un pescador que estaba dispuesto a llevarnos a Zanzibar por unos dólares. De allí fuimos con un buque árabe de cabotaje hasta Durban, donde nos teñimos el pelo, conseguimos ropa decente y cogimos un barco hasta Perth."

"En el tren a Mombasa, Roger consiguió dormir y se despertó cambiado. Supongo que al estar lejos de la influencia de los otros le hizo volver a su antiguo yo. Le expliqué que estábamos en problemas, que nos teníamos que esconder y le recordé lo de los árabes muertos en Egipto, lo del dios y todo eso, y él lo recordaba aunque no parecía muy importante, de alguna manera. Sin embargo captó en seguida la lógica de la situación pero al cabo de una semana le volvieron las pesadillas y empezó a caer de nuevo en la depresión. Creo que empezaba entonces a darse cuenta de algunas de las cosas que había hecho."

"Por suerte, cuando estuve en la Infantería de Marina pasé por Shangai y tenía allí una buena cantidad de amigos, porque al llegar a Hong Kong Roger ya no podía más. Había empezado a chillar a las sombras y a todo lo que se movía, por lo que le interné en un manicomio (tuve que invertir la mayor parte del dinero que quedaba para dejarle en buenas manos). Entonces me vine a Shangai, creyendo que no volvería a ver a ninguno de los otros miembros de la maldita expedición."

"Y así fue hasta que me puse a mirar con unos prismáticos a cierto yate y vi a Sir Aubrey Penhew paseando por la cubierta del *Ama oscura*."

Cuando Brady acaba su relato les dice que el culto a Nyarlathotep existe en todo el mundo, sin distinción de clase o raza. Sabe de la existencia de la Hermandad del Faraón Negro, la Orden de la Mujer Abotargada y por supuesto la Secta de la Lengua Sangrienta, pero también hay sectas en la India, Japón, Sudamérica, Polinesia y Australia. Brady también conoce nombres: Omar Shakti, Edward Gavigan, Ho Fong y Tandoor Singh.

La idea de Brady era que Elías hubiera arrojado luz sobre alguna de esas sectas puesto que, no siendo él un estudioso, carece de crédito literario. Si alguno de los personajes es autor, Brady le insta a que escriba acerca de las sectas.

Su objetivo ahora es aprender los secretos de los *Siete libros crípticos de Hsan*, que actualmente estudia Mu Hsien, para poder así reponer el símbolo protector en la isla del Dragón Gris, abortando así el Gran Portal de Nyarlathotep y destruyendo de paso a Sir Aubrey y a sus abyectos adoradores. De allí tiene la intención de dirigirse a Kenia, para destruir el Gran Templo de Nyarlathotep y colocar un segundo símbolo. Los investigadores están invitados a acompañarle y ayudar, pero no pueden moverse hasta haber traducido los *Siete libros*. El tiempo apremia porque el Portal se abrirá en menos de un año.

Encontrar portal

Cuesta 1 punto de magia y 1D3 de COR, dura cinco minutos y después debe volverse a realizar para que sus efectos continúen. Hace que sea visible para el usuario todo portal hacia otro mundo o plano, o procedente de uno de ellos, si está dentro del alcance de su vista. El hechizo sólo localiza, y no permite abrir, cerrar, crear o pasar por el portal.

Brady puede explicar o no los detalles del asalto armado que planea contra la Isla del Dragón gris (se detallan en un recuadro más adelante, junto con las características de Jack, las de Chu Min y las de otros miembros de la Nueva China).

Jack aconseja a los investigadores que busquen un lugar seguro y esperen allí, pero si le informan de que Choi Meiling ha desaparecido, llega a una inmediata e iracunda conclusión: atacará la casa de Ho Fong para

LOS *SIETE LIBROS CRIPTICOS DE HSAN*

Se trata en realidad de un pergamino chino clásico, organizado en siete partes; este ejemplar en particular es mucho más antiguo y perfecto que los usuales, proporcionando un +11 a Mitos y un x4 a hechizos (la pérdida de COR sigue siendo de -1D8). Los hechizos incluyen (por este orden) Contactar con los Hongos de Yuggoth, Símbolo arcano, Ojo de Luz y de Oscuridad y Encontrar portal (hechizo nuevo, ver más adelante). El pergamino, que es de grandes dimensiones, se guarda siempre en una funda hecha a su medida, y que lleva un Símbolo arcano.

El pasaje relativo al Ojo de Luz y de Oscuridad se encuentra en el capítulo V. Para una descripción del hechizo, ver más adelante. El método para crearlo sólo se encuentra en este ejemplar de los Siete libros y es por ellos que la Orden de la Mujer Abotargada lo busca desesperadamente. Por cierto, que la Orden es mencionada en diversos pasajes del pergamino, el cual afirma que la Orden es sólo un mensajero entre muchos.

Descifrar los caracteres manuscritos e idiosincrásicos del pergamino y entender los portentos que encierra es una tarea formidable incluso para un erudito como Mu Hsien; por sí solo, un investigador debería tener al menos un 50% en Leer Chino mandarín para empezar y, sin ayuda exterior, sólo tiene un 10% de probabilidad (no acumulativa) por año de descifrar el arcano texto.

buscarla, aunque ello pueda dar al traste con el asalto a la isla y ponga tras él a la policía además de a la secta. Chu Min rehusa abiertamente lanzar un ataque prematuro contra Ho Fong, por lo que Brady suplica a los investigadores que le ayuden. Si ellos también rehusan, irá solo y nunca se sabrá nada más de él. Cuidadosas negociaciones de los investigadores con los miembros de Acción Firme permitirán llevar adelante el ataque contra la isla.

Desde que los investigadores se encuentren con Brady, Mu Hsien tardará 1D8+4 días en descifrar el pergamino.

Si los investigadores jamás se encuentran con Brady, el guardián tiene varias opciones: puede juzgar que Hsien acaba la traducción y que el asalto contra la isla tiene lugar, o bien que o la Orden de la Mujer Abotargada o los hombres de Lin Tangyu encuentran a Mu Hsien y recuperan el pergamino antes de que la traducción esté acabada. También puede decidir que no sucede nada crítico durante la visita a Shangai y que los personajes pueden realizar acciones independientes contra la secta basadas en lo que descubren.

A LA ISLA DEL DRAGÓN GRIS

Este ominoso atolón, plaza fuerte de la secta, juega un papel fundamental en la apertura del Gran Portal. ¿Serán capaces los investigadores de frustrar los planes de Nyarlathotep y de sobrevivir a la ira de sus sectarios?

Si los investigadores encontraron la foto de la bahía de Shangai, en ella aparece una parte del *Ama oscura*. Hay un 30% de probabilidad de que se encuentre fondeado en Shangai cuando lleguen los investigadores, probabilidad que va aumentando en un 5% diario por cada día que pasen en dicha ciudad. Con una tirada de Idea, los jugadores podrán reconocer el yate. La tripulación nunca permanece en Shangai más de unas pocas horas: bajan del barco al anochecer y regresan hacia medianoche. Está amarrado cerca de la orilla y tanto los suministros como los cargamentos especiales de artefactos procedentes del almacén de Ho Fong los trasladan a bordo con una lancha.

Esta información está disponible en la oficina del práctico del puerto de Shangai o por parte de la gente que pulula por la orilla sin que cueste más que unas pocas monedas. Si se recurre al práctico, en su oficina también puede aparecer información acerca del *Viento de marfil* (con el que los investigadores pueden haberse encontrado en Londres), o bien el propio barco puede estar fondeado en el puerto.

Si se visita la oficina de Correos de Shangai, ni en Lista de Correos ni en la sección de Apartados reconoce nadie el nombre *Ama oscura*, si bien el cartero que cubre la ruta del almacén de Ho Fong recuerda algunas cartas dirigidas a Alfred Penhurst, a bordo del *Ama oscura*, enviadas al almacén.

A bordo del *Ama oscura*

El *Ama oscura* es un yate a vapor de 27 m de eslora, de excelente estampa y bien equipado, con matrícula británica. Tiene las líneas cuadradas y sólidas tan típicas de la arquitectura naval de finales del siglo XIX y su velocidad máxima deberían ser entre 8 y 12 nudos, pero ha sido reacondicionado y reforzado por dentro. Sus nuevos motores le permiten alcanzar los 45 nudos, es decir, más

LA ISLA DEL DRAGÓN GRIS

Escala 1:60000



Ojo de Luz y de Oscuridad

"De los signos que evitan la expansión del dios oscuro, el más potente es el Ojo de Luz y de Oscuridad. Inscrito en la sustancia de un lugar elevado cerca de donde anida el mal, y no más lejos de 30 *li* [unos 16 Km] de allí, repele a las fuerzas maléficas mientras el signo exista. El Ojo debe ser creado en la tarde anterior a una noche de luna llena, y al salir ésta hay que utilizar sangre de un inocente para llenar la pupila del Ojo una vez cada golpe de tambor [un antiguo intervalo de tiempo chino utilizado en las ciudades y equivalente a una hora] hasta que se ponga la luna.

Es también preciso que un cierto número de participantes canten juntos desde que se vierta la primera sangre, repitiendo en voz alta: '*sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma*', hasta que se ponga la luna. A la noche siguiente, la pupila del Ojo queda activada y empieza a brillar. Para realizar este encantamiento hay que reunir un gran número de amigos del bien porque unos pocos seguro que no tendrán éxito."

En los bordes del pergamino, cerca de este pasaje, hay una serie de comentarios en tinta roja, firmados por el monje Chou Teh. El guardián puede proporcionarlos sin más o hacer que sean un obstáculo más para la traducción.

"El inefable Ojo debe ser grabado en una sustancia natural que sea muy dura. El Ojo no puede brillar donde acechen seres o criaturas maléficos. La luz del Ojo se reavivará si todas las presencias maléficas han sido eliminadas o expulsadas. El que inicie el cántico debe realizar primero el Símbolo arcano. La sangre de la pupila del Ojo debe ser fresca. Todos los que participen deben detestar el mal. Sólo puede colocarse una protección en un lugar determinado."

Con esta descripción los investigadores pueden intentar proteger uno o más de los vértices del triángulo que marca el Gran Portal. El pasaje debe ser seguido con precisión y el guardián debería juzgar severamente los resultados.

La 'sangre de un inocente' significa sangre de alguien que no tenga conocimiento alguno de los Mitos, y la cantidad necesaria no es más que unos pocos centilitros. Si algún investigador idiota se carga a media docena de personas para crear una protección supuestamente efectiva para proteger a esa mismas personas se merece que le detengan y le ejecuten por criminal.

Al Ojo guardián se le consagran 100 puntos de POD, obtenidos de la gente que canta durante el hechizo (que no es preciso que lo sepa). Cada hora de cántico absorbe 1D4 puntos de POD de cada participante, hasta que la totalidad de los 100 puntos haya sido absorbida. Todo personaje que quede a 0 puntos de POD muere en el acto. Si al ponerse la luna no se han absorbido los 100 puntos precisos, la activación falla, todos los puntos absorbidos se pierden y hay que volver a empezar desde cero. No hay que informar a los jugadores de lo que sucede hasta que la creación del Ojo haya tenido lugar o haya fracasado, momento en el cual deberían empezar a sumar los totales que el guardián deberá haber llevado en privado hasta entonces.

Una vez activado, el símbolo desaparece en el interior de la sustancia en la que ha sido grabado, cincelado o físicamente inscrito, y no puede borrarse mediante ningún agente físico, o de magia normal, o mediante ningún hechizo. Cuando están en las proximidades, aquéllos que lo crearon (y sólo ellos) pueden percibir el débil nimbo que emana del Ojo.

Un Ojo de Luz y de Oscuridad es un potente guardián, que debilita a todo agente, monstruo o criatura de los Otros Dioses y de los Primigenios que entre en la zona protegida, a razón de 1 punto de magia por hora. Si permanecen hasta que el total de sus puntos de magia llega a cero, se desintegran. En sus cercanías no pueden realizarse hechizos de Contacto, Llamada ni Convocatoria.

Nyarlathotep sabe cómo destruir estos hechizos, si se les puede localizar, pero destruir un Ojo requiere un hechizo único y específico para él, cuyas características puede costar años establecer. Además, los miembros de las sectas involucradas en el plan de Nyarlathotep no conocen ningún procedimiento para detectarlos. Si obtienen y aprenden a utilizar los *Siete libros crípticos de Hsan* dispondrán de un hechizo, Encontrar portal, que permite realizar inspecciones visuales para encontrar el lugar, lo cual es un proceso sencillo, pero que requiere utilizar a un agente ingenuo, enviándole a la zona sospechosa para encontrar y destruir la protección antes de que ésta le destruya a él, como hizo Roger Carlyle en Dhashur.

Nadie sabe cuántos Ojos existen todavía, quién los creó o dónde están situados si es que hay más.

velocidad que cualquier buque de guerra en el Pacífico, excepto quizá un par de destructores japoneses.

Los seis tripulantes del yate son despreciables híbridos de humanos y Profundos; para una descripción detallada de esa gente, el lector puede dirigirse al relato de Lovecraft *La sombra sobre Innsmouth*. Si algún investigador se ha encontrado alguna vez con Profundos, les reconocerá de inmediato. Jules Savoyard, un francés miembro de la secta, está al mando. Tanto él como el resto de la tripulación llevan medallones con el símbolo de la secta (una tirada de Descubrir permitirá a los investigadores fijarse en los medallones y una tirada subsiguiente de Idea les permitirá leer los caracteres o recordarlos para una traducción futura).

Savoyard tiene un aspecto gomoso y degenerado. Su nariz ha desaparecido parcialmente, sus ojos tienen venas amarillas y su cabeza tiene partes en las que se le ha caído el pelo que, por lo demás, es negro, grasiento y muy abundante. Todo investigador que consiga una tirada de Física o de Diagnosticar enfermedades deducirá de inmediato que sufre de envenenamiento por radiación.

Es una buena hipótesis aunque no es Radio lo que le está afectando sino un trozo de una piedra verde brillante escondida en el quemador de la caldera, y sobre la que se arrojan carbones al rojo cuando hay alguna inspección. La piedra es un meteorito y su calor eleva la presión del vapor mucho más de lo que permitiría el carbón. El quemador y la caldera están separados del resto de la sala de máquinas

por una mampara de plomo pintada para que parezca de hierro.

Todo investigador que mire en el quemador notará una coloración extraña con una tirada de Descubrir: cualquiera que se acerque a menos de 6 m de la trampilla quedará expuesto a los rayos del objeto.

La radiación del meteorito tiene potencia 15, contra la que los afectados por ella deberán tirar resistencia con su CON. Si la tirada falla, al cabo de unas cinco horas la víctima empezará a sentirse débil, con dolor de cabeza y náuseas; su FUE y su DES se reducen a la mitad, así como todas las habilidades físicas. El efecto dura una hora. Por cada diez minutos adicionales de exposición a la radiación se realiza otra tirada de resistencia y cada vez que se falle, el efecto dura una hora más.

Si alguien pasa más de una hora expuesto a los rayos del meteorito, el efecto inicial se vuelve permanente. Además, los puntos de vida de la víctima bajan al ritmo de uno al día al debilitarse la víctima hasta morir. No se conoce tratamiento alguno aunque la hospitalización puede alargar la vida.

Mientras la trampilla del quemador esté cerrada, todos están a salvo de los efectos de la radiación.

Excepto el meteorito, algún artefacto de los Mitos que haya a bordo y la curiosamente poca cantidad de carbón que hay en los depósitos, no hay nada sospechoso en el yate. El camarote de Savoyard está sucio y en el suelo abundan por igual las botellas vacías y las revistas pornográficas. El camarote principal, en el que Sir Aubrey se aloja cuando viaja en el yate, está limpio y ordenado, además de cerrado con llave aunque la puerta (FUE 12) puede ser forzada. Los alojamientos de la tripulación son seis literas sucias, apelotonadas en el castillo de proa. Repartidos por el navío hay diversos armarios, una cabina para el timonel que se halla en mitad de la cubierta, un salón, un comedor, una cocina, tres pequeños camarotes para invitados y tres lavabos. Sólo el camarote del dueño ofrece un lugar adecuado para esconderse a bordo del *Ama oscura*.

Si se sigue al yate, una tirada de Descubrir realizada por Savoyard le permitirá darse cuenta de que le siguen y dar parte por radio a Sir Aubrey en la isla, quien decidirá lo que hay que hacer.

Las estadísticas de Savoyard y su tripulación de ojos saltones se proporcionan al final de este capítulo.

LA ISLA DEL DRAGÓN GRIS

A unos 450 Km al sureste de Shangai se encuentra la Isla del Dragón Gris, un mero atolón en la mayoría de mapas. De hecho es un volcán durmiente cuyo cono principal lleva tanto tiempo en silencio que se ha erosionado hasta quedar reducido a un arrecife circular que encierra una ancha laguna; a su vez la laguna rodea un cono secundario bajo y unos 2'5 Km^2 de terreno llano a su alrededor. Sólo las cartas de navegación japonesas y británicas representan correctamente este lugar como un atolón y además marcan la zona circundante como 'aguas peligrosas'. Ningún país se ha preocupado de reclamar territorialmente tan poco valioso lugar.

En la laguna

El *Ama oscura* amarra en el crujiente muelle que hay junto al poblado, en el que viven unos cincuenta mestizos de humano y Profundo, algunos de los cuales siempre vigilan el canal por el que se puede atravesar el arrecife, para prevenir la llegada de intrusos. Tales informes llegan a Sir Aubrey en unos 10 minutos, el tiempo que tarda un Profundo en nadar desde el puesto de vigía (que está camuflado) hasta la Cámara de la Mujer Abotargada del interior del cono de cenizas. También hay una entrada terrestre a la cámara, tal y como se señala en el mapa.

La isla es en su mayoría ceniza y arena, siendo sus principales residentes las palmeras y los cangrejos de arena. Hay más de media docena de fumarolas repartidas por la isla, que de lejos dan aspecto de incendios. El cono de ceniza que remata la isla tiene unos 150 m de altura siendo el ascenso empinado aunque posible en aproximadamente una hora. El guardián puede requerir tiradas de Trepar justo antes de llegar a la cima donde no hay sino un a modo de gran tapón de bordes irregulares del que emana, a través de algunas fisuras, un suave vapor cada 1D2+2 horas.

COLONIA DE LOS PROFUNDOS: junto a la entrada submarina, pero a mucho mayor profundidad, hay una pequeña colonia de Profundos que pueden ser atraídos a la superficie mediante cánticos desde el puesto de vigía en unos 1D4+1 minutos. Hay un 30% de probabilidad de que un Profundo al azar esté nadando y detecte un bote de intrusos por la noche.

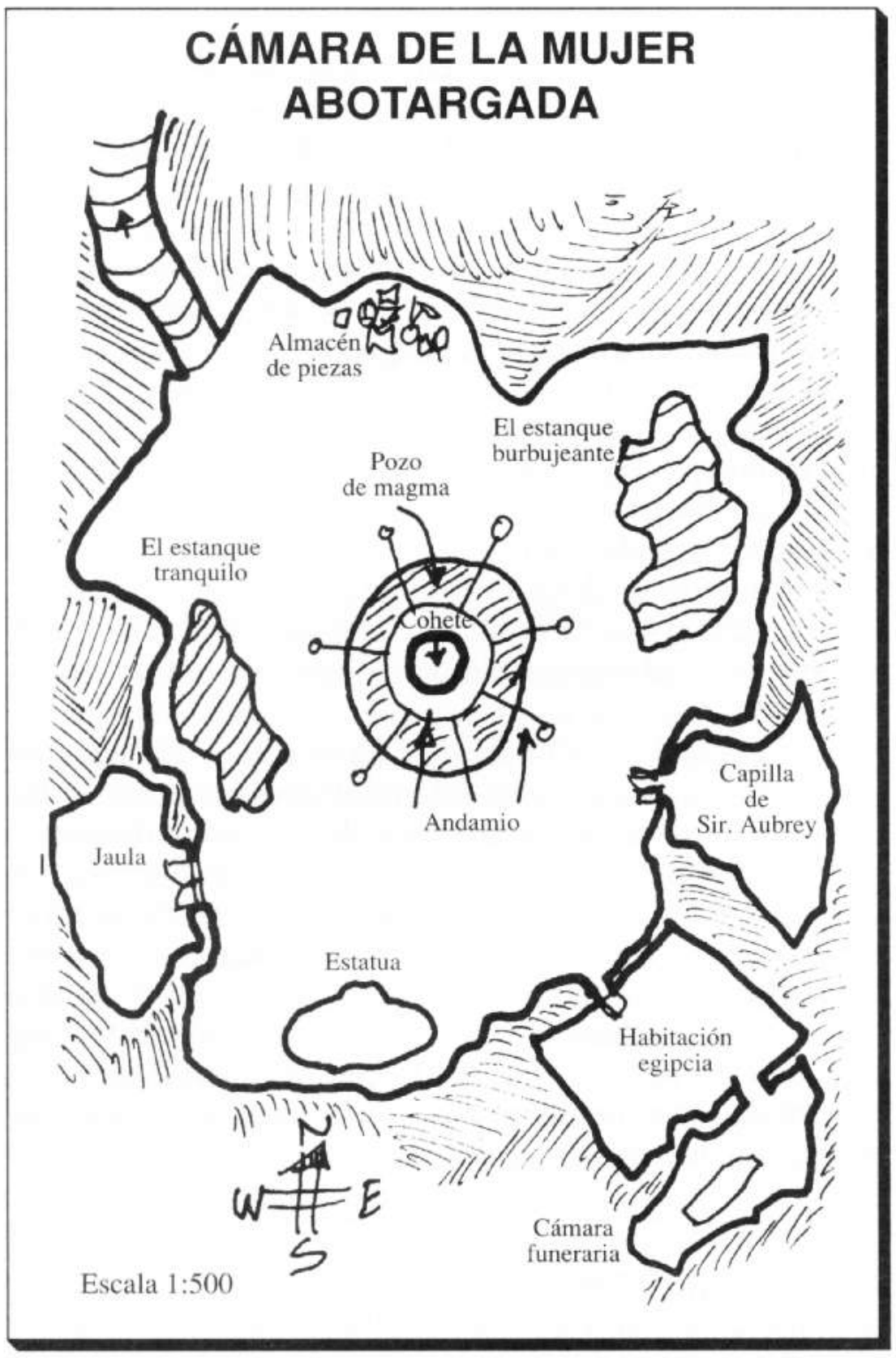
EL POBLADO: unas 15 cabañas de techo de palma se encuentran entre los árboles, en el terreno más alto posible para estar fuera del alcance de la mayoría de los cangrejos de la arena. No hay tiendas, radios, armas de fuego o ningún otro objeto útil. En algunas chozas hay 1D10+10 estatuillas de los Mitos y muchos de los habitantes de la isla lucen los caracteres de la secta en medallones, cinturones, etc. Una de las chozas contiene varias docenas de túnicas de seda amarilla y negra de la secta para equipar a los visitantes.

EL MUELLE: es una simple pasarela que se interna en la laguna lo suficiente como para que los navíos de hasta 3'6 m de calado puedan amarrar allí durante la marea baja.

EL PUESTO DE VIGÍA: una pequeña cabaña construida a 12 m de altura entre tres palmeras que crecen juntas. Está lo bastante bien camuflado cómo para proporcionar un -35 a cualquier tirada de Descubrir. Si se realiza una inspección sistemática de la isla se pueden ver, mediante una tirada de Descubrir con la probabilidad normal, seis cables de acero que anclan la cabaña al suelo, a fin de que no se mueva con el viento. El puesto es puramente visual; no tiene otro elemento detector que unos prismáticos y otro elemento avisador que mensajeros.

LA ENTRADA SUBMARINA: hay un sendero claramente visible que lleva desde el poblado a una cueva a unos 45 m de altura en la ladera del cono de cenizas. La entrada tiene esculpidos los caracteres de la secta, amén de colmillos de los que parece gotear veneno, tentáculos y otros símbolos gratos a los que no están bien de la cabeza. De allí arrancan unos escalones que descienden unos 60 m por el interior del cono; de vez en cuando fuentes de azufre o humaredas nocivas cubren el camino; los investigadores apestarán días enteros después de haber pasado por aquí.

En las noches de ritual, los del poblado y un puñado de visitantes del continente encienden antorchas y se dirigen entonando cánticos hacia aquí. Los investigadores pueden unirse al grupo si se disfrazan con los ropajes de la secta.



La cámara de la mujer abotargada

Esta cámara alberga una capilla dedicada a la Mujer Abotargada y el ingenio que Sir Aubrey ha construido para abrir el Gran Portal. La cámara es aproximadamente cilíndrica, de 45 m de altura, y es en realidad una caverna que quedó vacía cuando el material volcánico se retiró de lo alto del cono hasta los ríos de magma que hay más abajo. Una luz naranja parece emanar de los hongos legamosos que recubren las paredes y el techo, pero en realidad es un reflejo de la energía procedente del pozo de magma del centro de la cámara.

LA ENTRADA TERRESTRE: el camino hasta la superficie de la isla está adornado con figuras de la Semilla estelar de Cthulhu, perfiles de los Profundos y formas de Shoggoth.

EL COHETE DE SIR AUBREY: suspendido sobre el pozo de magma mediante recias vigas metálicas se encuentra una brillante bala de metal de unos 20 m de altura, construida con metales de aleaciones extrañas que brillan con colores inhumanos. En el casco exterior Sir Aubrey ha incluido diversos elementos del más elegante *art déco* y hasta las aletas direccionales son de diseño. Alrededor del cohete, y en una serie de plataformas de diversa altura, 10+1D6 sectarios se afanan probando circuitos, haciendo reparaciones y soldaduras e insertando cables. El cono superior del cohete aún no ha sido colocado.

Una docena de tubos de 2'5 cm de grueso descienden unos 3 m de la parte posterior del cohete al pozo de magma. Están al rojo blanco, arrojando un brillo parecido al de las lámparas fluorescentes, pero de intensidad cegadora; todos los trabajadores llevan gafas protectoras contra esta luz. Los tubos son aparatos extraterrestres, tubos de conversión que almacenan energía del magma que propulsará el cohete a través de Asia suroriental y sobre el Océano Indico, para que allí abra camino al mal que deberá corromper el mundo.

A menudo, cuatro o cinco Profundos salen del estanque burbujeante con cubos de una sustancia viscosa que arrojan al pozo de magma.

ALMACÉN DE PIEZAS: aquí hay diversos montones de herramientas, cajas de embalaje, materiales y un cierto número de tanques con forma de cigarro equipados con arneses y diversos tubos. Algunos de los sectarios que trabajan en el cohete llevan dispositivos de éstos (que pesan unos 7 Kg) a la espalda: se trata de equipos de soldadura que emiten rayos de luz escarlata la cual, al tocar el metal, lo funde. Los equipos tienen unas baterías que les permiten ser utilizados durante 1D4+8 horas a pleno rendimiento. Aunque las llamas que proyectan sólo tienen un alcance de 1'5 m hacen 2D10 puntos de daño si están a pleno rendimiento y 1D10 si están a medio. Sus principios de funcionamiento son enteramente desconocidos para la ciencia humana y no pueden ser recargados.

EL ESTANQUE BURBUJEANTE: a él descienden unas escaleras que se adentran en el líquido oscuro y movedizo. Aquí trabajan cinco Profundos, con un sexto que al parecer está al mando de las operaciones. Entre todos se ocupan de un Shoggoth que se encuentra en el estanque y recogen trozos de tejido para añadir a la energía del pozo de magma.

El Profundo que está al mando es un Shoggoth-twsha, o sacerdote de los Shoggoth, una posición importante en la sociedad de los Profundos. De vez en cuando coge con sus garras trozos vibrantes del légamo gris del Shoggoth y realiza encantamientos en dirección al estanque donde éste se halla.

EL SHOGGOTH

FUE 65	CON 46	TAM 89	INT 7	POD 14
DES 1	PV 68	MV 10 (rodando)		

Armas: Aplastamiento 99%, daño 9D6.

SHOGGOTH-TWSHA,
el Profundo sacerdote de los Shoggoth

FUE 24	CON 18	TAM 24	INT 18	POD 24
DES 18	PV 21			

Armas: ninguna (aparte del Shoggoth).
Hechizos: Contactar con Dagón, Contactar con Hidra, Contactar con la Semilla estelar de Cthulhu, Garra de Cthulhu, Convocar a los Profundos, Ola de olvido.
NOTA: puede utilizar los puntos de magia del Shoggoth para realizar hechizos.

CINCO PROFUNDOS

	1	*2*	*3*	*4*	*5*
FUE	15	15	13	14	20
CON	8	14	9	14	11
TAM	21	22	24	22	19
INT	12	15	15	13	13
POD	8	8	15	14	8
DES	15	14	11	14	10
PV	15	18	17	18	15
BD	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6

MV (todos) 8/10 nadando

Habilidades (todos): Esquivar 45%, Ocultarse 35%, Saltar 30%, Escuchar 40%, Discreción 35%, Descubrir 45%, Nadar 95%, Lanzar 25%.
Armas (todos): Tridente 25%, daño 1D6+1+1D6.
Zarpa 25%, daño 1D6+1D6.
NOTA: el Profundo nº 3 conoce los hechizos Contactar con Cthulhu y Contactar con la Semilla estelar de Cthulhu y el nº 4 sólo el primero de éstos.

EL ESTANQUE TRANQUILO: es el acceso acuático que utilizan los Profundos para ir y venir de su colonia en la laguna.

LA JAULA: aquí aguardan un macabro destino los diversos prisioneros que la secta ha ido cogiendo aquí y allá, en total 1D20+20 seres humanos, en su mayoría pescadores y marineros aterrados. Si en el calendario religioso de la secta se aproxima la ceremonia de las Novias de los Profundos, la mayoría de las víctimas son mujeres.

El techo de roca de la jaula está a unos 2'40 m de altura; barras de acero (FUE 40) separadas unos 2 cm cierran la parte delantera, en la que hay una puerta de FUE 35, cerrada mediante una cerradura magnética de la que sólo Sir Aubrey tiene la llave. No puede ser forzada.

Como quiera que los prisioneros pueden ver lo que sucede en el exterior de la jaula a través de los barrotes, la mayoría han enloquecido contemplando los horrores que tienen lugar aquí, por lo que pueden poner en peligro la misión de los investigadores gritándoles o quizá intentando atacarles si les van a rescatar.

LA ESTATUA: una imagen de la Mujer Abotargada de unos 3 m de altura. Tan tremendo como la escultura son el centenar largo de brazos humanos cortados que cuelgan de sus tentáculos (tirada de COR, 1D3/2D8). Ahora los investigadores saben dónde fueron a parar los brazos cortados a las víctimas de Shangai.

Una versión en panes de oro de los caracteres de la secta adorna el suelo delante de la estatua, y también hay gran variedad de manchas de sangre.

El mineral extraterrestre del que está hecha la estatua es inmune a la mayoría de formas de destrucción. Un millón de toneladas de TNT (N. del T.: un megatón, expresado en potencia nuclear) probablemente lograría destruirla; cualquier fuerza menor no lo lograría.

Si los investigadores utilizan el hechizo Encontrar portal descubrirán que la estatua es uno de ellos. A su través aparece Nyarlathotep cuando se le llama, en la forma de la Mujer Abotargada.

LA HABITACIÓN EGIPCIA: este es el lugar de reposo de Sir Aubrey, un salón equipado con artefactos egipcios de diversas dinastías y de valor incalculable: estatuas únicas, bajorrelieves, medallones, etc. con un valor puramente nominal de 1D3 millones de dólares americanos. A la habitación se entra mediante una arcada de la pared de la caverna. Una tirada de Descubrir permite fijarse en un encastre a todo lo ancho de la abertura. Hay un panel de acero (FUE 100) que permite aislar esta cámara del resto del complejo, y que se activa tirando de una cuerda que cuelga junto al trono.

EL SHOGGOTH-TWSHA

Sus trozos de légamo (llamados *mapulo* por los híbridos de humano y Profundo) le dan el poder de controlar al Shoggoth si consigue vencer a éste en una tirada de resistencia de POD contra POD. En caso de que consiga la tirada, el Shoggoth entra en un vago contacto mental con el sacerdote y se le pueden dar órdenes mentales sencillas. El contacto dura una media hora, tras la que hay que conseguir otra tirada de resistencia para mantenerlo. A diferencia de otras tiradas, en ésta si el controlador tiene 10 puntos de POD más que el Shoggoth el éxito es automático y no necesita tirar cada media hora para mantenerlo.

Si la tirada falla o simplemente el monstruo está sin control durante diez minutos o más, queda moderadamente libre de la influencia mental y los trozos de materia que el sacerdote tiene en las manos empiezan a atacarle, clavándosele en los brazos y causándole 1D3 puntos de daño cada uno por asalto a menos que de alguna manera se le rasquen o se le quemen. Son pegajosos y se adhieren a las manos fuertemente, de manera que no se pueden arrancar por la fuerza. Por supuesto, para salvar al controlador hay que eliminar los dos trozos.

Mientras esté en contacto con el Shoggoth, un controlador humano pierde 1D6/1D20 puntos de COR por cada media hora. Alguien que haya quedado reducido a 0 puntos de COR mediante este proceso puede seguir controlando al monstruo aunque de una manera insana.

Un Shoggoth-twsha sólo controla a un Shoggoth con su *mapulo*. Si el monstruo muere, el *mapulo* ataca al controlador como se ha descrito anteriormente. Si se mata al controlador, ello hace que el Shoggoth ataque preferentemente al responsable, a la vez que activa el *mapulo* para que empiece a devorar el cadáver.

Un controlador siempre está protegido por unos cuantos Profundos. Aquél no puede atacar físicamente pero puede utilizar la magia. Como quiera que no puede distraer su atención más de diez minutos, tales ataques mágicos suelen ser cortos pero brutales. Un método común es utilizar al propio Shoggoth como arma.

Los Shoggoth-twsha suelen ser miembros superiores de la raza de los Profundos. Otras razas pueden aspirar al mismo trabajo utilizando el *mapulo* pero cada semana deben realizar una tirada de Suerte (con 96-100 siempre se falla) para mantener el control y no ser devorados. Sólo los Profundos pueden ser genuinos Shoggoth-twsha y uno de ellos mantiene el control con cualquier tirada de porcentaje excepto un 100.

El controlador permanece en su cargo hasta que un día es devorado por su pupilo. El aspecto habitual de uno de ellos es relajado puesto que el *mapulo* suele alterar la química corporal del controlador de manera que no requiere descansar mi dormir (y de hecho ni siquiera se atreve a hacerlo).

Una vez el *mapulo* se ha activado y ha empezado a devorar al controlador, ya no resulta útil para controlar a otros Shoggoth y los Profundos lo arrojan como comida a uno de ellos. Los Profundos crean el *mapulo* mediante un proceso que tarda varias estaciones en completarse.

Junto a éste también hay otra puerta, más pequeña, que lleva a una cámara funeraria de estilo egipcio donde hay un sarcófago de mármol adornado con casi 150 Kg de panes de oro y piedras preciosas sin cortar, y con el rostro de Sir Aubrey cincelado en la tapa. Cuando ésta se cierra, una ampolla de gas del interior emite una dosis suficiente para que el ocupante permanezca en animación suspendida durante ocho meses. Si se abre la tapa, el gas se disipa en 1D6 minutos; respirarlo durante unos momentos produce una sensación de mareo.

Si no se encuentra dirigiendo un ritual, hay una probabilidad del 50% de que Sir Aubrey se encuentre en la habitación.

EL TALLER DE SIR AUBREY

Dos gruesas puertas de plomo sellan esta zona. No están cerradas con llave pero tienen un mecanismo que no permite que las dos estén abiertas a la vez. El interior del taller está atestado de estanterías, mesas, piezas del cohete y papeles. Si no se encuentra dirigiendo un ritual, hay una probabilidad del 50% de que Sir Aubrey se encuentre aquí.

EL DETONADOR: en la mesa de trabajo central hay una pieza de gran tamaño, de forma parecida al morro del cohete y una tirada de Idea permite deducir que su lugar está en el interior de éste. El conjunto está lleno de extrañas ruedecitas, cables multicolores y tablillas con extraños y diminutos dibujos geométricos grabados (N. del T.: es decir, unos cuantos microprocesadores, montados sobre circuitos impresos, cortesía de Lostalus Black, como bien sabrán quienes hayan jugado *Las sombras de Yog-Sothoth*). La parte eléctrica dejará perplejo incluso al mejor científico de entre los investigadores (nadie es capaz de inventar siglos de avances electrónicos en una tarde); sin embargo, se puede deducir (mediante una tirada de Electricidad) que se trata de algún tipo de detonador de tiempo para una bomba. Tiradas de Mecánica o de Física permiten deducir que la bomba será accionada por una combinación de tiempo y de presión atmosférica.

LA CARGA EXPLOSIVA: el pequeño espacio cilíndrico del centro del detonador será pues el lugar de la carga explosiva. Un registro del taller permite encontrar un arcón de plomo conteniendo un cilindro de metal que encaja exactamente en ese espacio. Se trata de una cabeza nuclear cuyo material fisible es el Radio y cuya misión es esparcir radiación por una zona de océano de unos 300 Km^2 como bienvenida a los que vuelven. El principal poder explosivo, suficiente para rasgar momentáneamente el tejido espacial, procede del misterioso meteorito que, al detonar el núcleo de Radio produce cantidades ingentes de energía. Una vez sacada la cabeza nuclear de su arcón emite radiaciones peligrosas, en la misma manera y cantidad que el trozo de meteorito del *Ama oscura*.

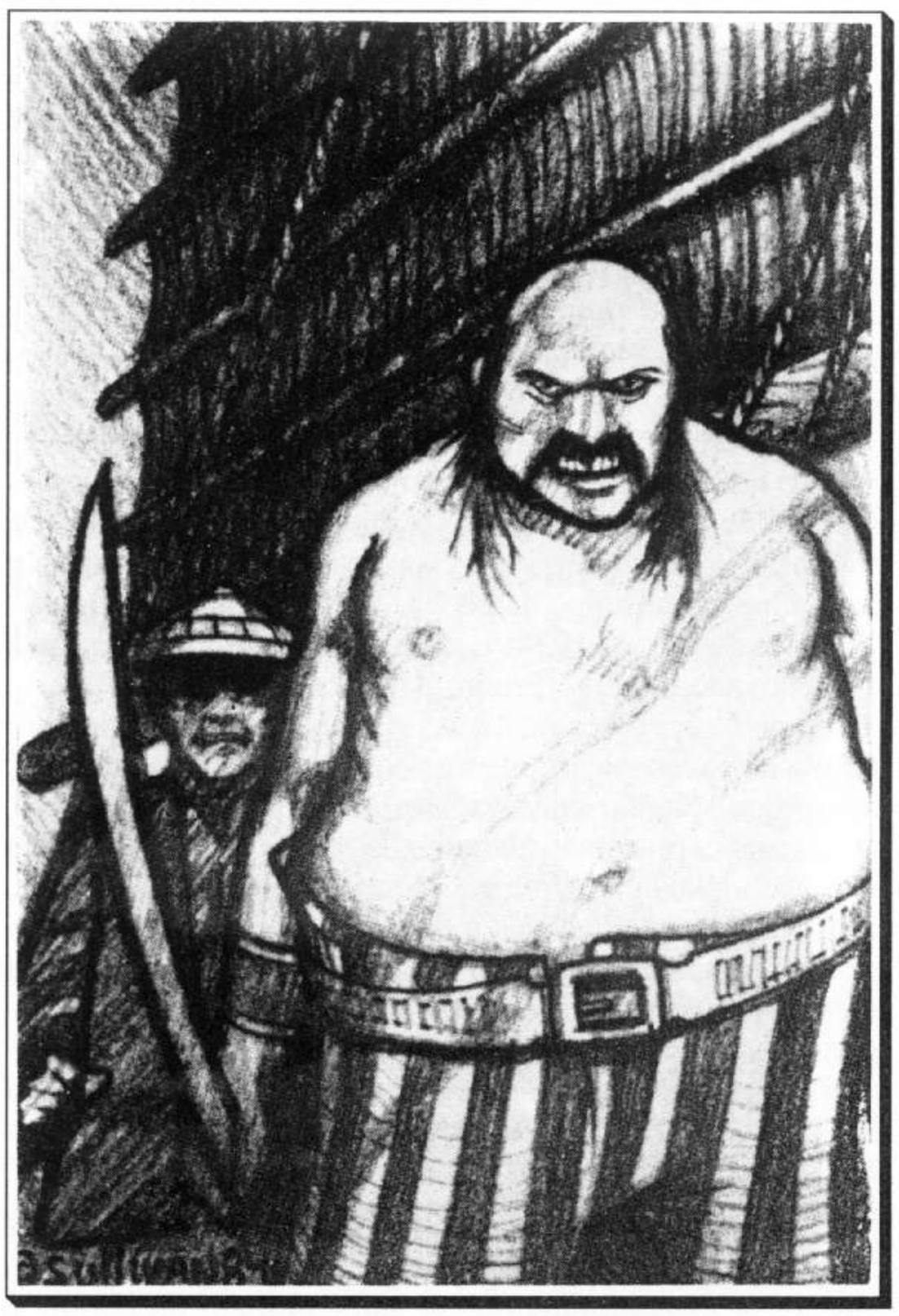
Es fácil conectar la cabeza al detonador: basta con tres tornillos, dos pistones de acero, dos cables eléctricos y un alambre de seguridad. Para armarla se gira la parte superior del cilindro media vuelta a la derecha, insertando el alambre de seguridad en un enganche. La cabeza no puede explotar por sí sola y si se destruye el detonador Sir Aubrey tardará la mayor parte de un año en reconstruirlo. Una sección más adelante trata de las diferentes maneras de detener el lanzamiento.

LOS PLANOS: por encima de la mesa están esparcidos los planos del cohete y de la bomba. La letra y las fórmulas están en el alfabeto de la Gran raza de Yith, y son descifrables en 1D10+4 semanas por alguien que tenga al menos un 70% en Física y además en Lingüística. Los planos en sí son por demás explicativos y los personajes no pueden por menos de saber que cualquier Ministerio de la Guerra de cualquier nación vendería su alma al diablo por tenerlos, especialmente Japón, cuyos agentes suponen que esta extraña arma existe.

EL CRONÓMETRO: en una caja de madera hecha a medida hay un cronómetro marino doble, de los que usan los navegantes de todo el mundo para establecer la posición día a día. Aunque los minuteros y los segunderos concuerdan con los de los investigadores, las agujas horarias van ocho horas adelantadas. Una tirada de Astronomía o una de Idea (esta última con un -25) permiten deducir que todos los instrumentos de Navegación llevan la hora de Greenwich y que las ocho horas son la diferencia entre la hora de Greenwich y la de China Oriental.

LAS HERRAMIENTAS: las herramientas de la habitación tienen una forma extraña, como si estuvieran diseñadas para manos no humanas, y la mayoría de ellas no parecen tener propósito aparente. La elegancia de su forma y de su acabado sugiere que pertenecen a una tecnología bastante más avanzada que 1925.

EL DIARIO: de puño y letra de Sir Aubrey, va desde 1921 a 1925. Se menciona una vez a Roger Carlyle pero no a Jackson Elías. Robert Huston aparece con frecuencia. Si los investigadores ya han presenciado el nacimiento de la Semilla de Nyarlathotep en Kenia, ese acontecimiento



Discípulos de la Mujer Abotargada

se menciona; si no han ido a Kenia, no; si fueron a Kenia y se perdieron el acontecimiento pero podrían volver, que el guardián decida. Un pasaje menciona a los Hijos del Gran Cthulhu, refiriéndose a la Semilla estelar que fue convocada para atacar a Jack Brady en el Club Náutico de Shangai (a Brady se le menciona varias veces en el diario como 'el traidor'). Este diario relaciona directamente los planes de Nyarlathotep y de Cthulhu. Si los investigadores pueden robarlo, el guardián puede utilizar su existencia para sembrar pistas en ésta o en futuras campañas. Leerlo entero cuesta 1D6 puntos de COR. A continuación se reproducen algunos fragmentos, que se repiten en las informaciones para los jugadores.

Extractos del diario de Sir Aubrey en la Isla del Dragón Gris

¡Salve, Faraón de la Oscuridad! ¡Salve, Nyarlathotep! ¡Cthulhu fthagn, Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fthagn!

13 de Junio de 1921: por fin he empezado a poner en marcha la tarea que me encargó mi año y señor, el Faraón Negro. Me ha dado mis sueños, me ha dado Egipto y yo le daré en pago el mundo de los hombres. El poder, la belleza... , nadie que no lo presencie puede apreciarlo. Yo conozco el poder y la belleza porque mi vida entera está dedicada a él.

30 de Agosto de 1921: Huston ha enviado por fin los planos. Muy complejos y fascinantes. Necesitaré algún tiempo para comprender su significado y empezar a construir pero se me ha prometido el conocimiento necesario y mi fe es fuerte.

7 de Septiembre de 1921: han llegado los primeros cargamentos. ¡Qué gran alegría! También han llegado los Profundos para instalarse. Empezamos a trabajar.

15 de Enero de 1922: la primera fase está completa. Los cargamentos empiezan a llegar con más rapidez. Pronto empezaré a trabajar en la cabeza nuclear.

8 de Abril de 1923: las varillas han sido colocadas pero hacen falta más conocimientos. Huston sabe mucho de esto, nunca lo habría creído posible.

4 de Octubre de 1923: el trabajo en el sistema de dirección se ha detenido. Huston tiene que abrir un nivel más profundo y eso requiere tiempo. Nuestro Amo ha prometido ayudarle trayendo a un miembro de la Gran raza. ¡Qué ganas tengo de poder hablar con uno de ellos!

19 de Enero de 1924: empezamos a trabajar de nuevo con renovado ímpetu. ¡Pronto llegará el día!

29 de Septiembre de 1924: el proyectil está completo, pero la cabeza nuclear todavía no acaba de estar preparada. Tengo que solicitar consejo. Ho Fong me avisa de que alguien conoce nuestros planes. ¿Estará el inútil de Carlyle aún vivo? ¿Se dignará nuestro Amo decírmelo?

11 de Febrero de 1925: todo está preparado. Ahora sólo esperamos el día en que el Gran Portal se abrirá. Nadie puede oponerse a Su voluntad. *¡Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fthagn!.*

La radiación en la cámara de la Mujer Abotargada

Las radiaciones residuales del pozo de magma infestan la cámara. Gran parte del material del pozo es una substancia lovecraftiana que el autor prefiere no definir y que, si el guardián lo desea, puede inflingir algún tipo de penalización sobre todo el que pase en ella algún tiempo, pero recuérdese que Sir Aubrey lleva varios años trabajando aquí y goza de buena salud.

Después de un día de constante exposición al pozo de magma, la radiación afecta a los seres vivos en 1D6+4 días mediante una enfermedad degenerativa de los tejidos que es uniformemente fatal sin que exista tratamiento alguno, si bien la hospitalización puede prolongar la vida. Al empezar los efectos de la exposición, la FUE y la DES de la víctima se reducen a la mitad al igual que todas sus habilidades físicas. la víctima pierde 1 punto de vida cada día hasta que muere. El guardián puede adornar la situación con ampollas en la piel, erupciones, brote de apéndices, caída de cabello, etc.

Al menos la mitad de los que trabajan aquí sufren de esta enfermedad y conforme van muriendo los van reemplazando. Ver a las víctimas requiere tirar COR, 0/1D4.

Rituales de la Orden de la Mujer Abotargada

En orden de importancia, la secta realiza ritos mortales y ritos sexuales. El guardián puede escoger el (o los) que quiera para que los investigadores contemplen. Como quiera que la caverna es irregular y bastante oscura, la probabilidad de que puedan contemplar un ritual completo sin que se les detecte es del 90%, a menos que se delaten ellos mismos.

En las noches de ritual la isla queda desguarnecida y una vez acabados éstos, los sectarios quedan exhaustos y la cámara queda vacía a excepción del Shoggoth-twsha, que está allí para controlar al Shoggoth.

El Shoggoth nunca forma parte de los rituales y se le arrojan víctimas cada pocos días de forma regular.

RITO MORTAL: varias horas de cánticos y bailes enloquecidos, seguidos por el sacrificio de varias víctimas a quienes se les cortan los brazos y se las deja desangrarse. Asisten entre 50 y 200 sectarios, incluyendo toda la colonia de Profundos. Estos ritos suelen tener lugar de 8 a 13 veces al año, en luna nueva.

Durante los rituales, los sectarios bailan haciendo sonar gongs y tocando flautas de bambú, revestidos de voluminosos ropajes de seda negra y amarilla, varias tallas más grandes que la suya, para simbolizar a la Mujer Abotargada. Estos ropajes hacen disminuir su capacidad de movimiento en 1 m por asalto y reducen en 2 puntos su DES.

Los ritos siempre acaban convocando a la Mujer Abotargada que devora a las víctimas y, en elegante mandarín, pronuncia una corta homilía exhortando al autosacrificio y a la obediencia ciega. Presenciar uno de estos ritos requiere tirar COR, 1/1D10.

RITO SEXUAL: estos ritos tienen lugar de forma irregular, aunas diez veces al año e incluyen el trato sexual de humanos y Profundos. Una tercera parte de las hembras participantes (las hembras de los Profundos toman parte activamente) quedan embarazadas y llegan a término al cabo de unos meses; los investigadores pueden haber notado que en el poblado hay un número inusual de mujeres embarazadas.

Los ritos son de naturaleza copulatoria sin ningún tipo de inhibición. Los investigadores a quienes esto repugne en su sentido natural de la decencia pierden 1D3 puntos de COR; los que estén más curtidos no pierden COR.

El rito especial del Día del Retorno

El 14 de Enero de 1926 la isla acoge a todos los miembros de la secta que tienen cabida física; es un gran día para ellos y todos quieren participar. Como consecuencia, todos los crímenes descienden en el extremo Oriente durante unas semanas. El número de sectarios asistentes puede ir de 250 a 25000, a gusto del guardián. Si hay mucha gente, el ritual tendrá lugar en el exterior del volcán. Quizá incluso se abatan las palmeras para que todo el mundo pueda ver (una buena manera de mantener con vida a los investigadores capturados, como mano de obra). Carl Stanford no estará presente, puesto que tiene otros maléficos encargos que realizar para su amo.

Tras dos horas de cánticos solemnes se realiza el hechizo de Contactar con Nyarlathotep; el dios aparece en la forma de la Mujer Abotargada y el público ruge. Sir Aubrey consagra entonces al dios la voluntad colectiva de la reunión y todos se deleitan en la existencia de los Dioses Exteriores y los Primigenios. A continuación el dios se queda inmóvil hasta que se abra el Portal y pueda emitir un tremendo rugido de triunfo. Sir Aubrey empieza entonces, en un segundo precalculado, a entonar las tremendas frases del gran ritual que abrirá la puerta.

Unos 25 minutos antes del momento de la apertura. Sir Aubrey indica a unos cuantos sectarios seleccionados que utilicen los soldadores para cortar los soportes del cohete; en el momento justo, el cohete se hunde 3 m en el pozo de magma con lo cual el magma rebosa y mata a los sectarios que cortaron los soportes. El cohete, apropiadamente consagrado con sangre y completo con todo y la cabeza nuclear, empieza a desarrollar potencia. 15 minutos antes de la apertura, una carga explosiva hace volar la parte superior del cono de cenizas, dejando el camino libre y el cohete despega hacia el océano Indico entre los vítores de los espectadores. En el momento oportuno, Sir Aubrey entona las últimas y terribles palabras, al igual que sus aliados en otros continentes, el cohete explota y el camino queda abierto. Nyarlathotep ruge ante su triunfo y el mundo se encuentra a un paso de la destrucción final.

En medio de las celebraciones, Sir Aubrey se retira a su sarcófago para un merecido descanso, del cual despertará meses más tarde listo para perpetrar nuevos horrores.

Cómo frustrar el ritual

Hay diversas maneras de hacer que fracase el ritual. A continuación se relacionan las más obvias, pero seguro que a los jugadores se les ocurrirán otras.

1) La manera más sencilla y aparentemente más efectiva sería manipular el cronómetro de Sir Aubrey para que adelantara o atrasara entre 10 y 20 minutos, con lo que sus hechizos y el cohete estarían desincronizados con el resto del ritual. El cronómetro pertenecía al *Ama oscura*. Una invocación y una explosión lejos de donde el eclipse es total no colaborarán en nada a la apertura.

Por desgracia, Nyarlathotep no suele dejar mucho a la improvisación y es probable que haga comprobar la sincronización del cronómetro cada día a Sir Aubrey cuando le da cuerda, es decir, después del desayuno. Para que este truco funcione los investigadores tienen que tener mucha suerte: cada uno de ellos tiene que conseguir una tirada de Suerte.

Si el guardián lo desea, el diario puede hacer mención de la necesidad imperiosa de una exactitud total en todos los lugares en que se realice el hechizo. Si el cronómetro es destruido varios días antes de la fecha prevista, el *Ama oscura* conseguirá otro, al cual guardarán varias docenas de sectarios.

2) Si la cabeza nuclear fuera arrojada al magma, el intenso calor y la presión la harían detonar en 1D4 minutos, arrasando la isla y dejando el área radioactiva durante los siguientes 50 años. Aunque los investigadores morirían, también lo harían muchos sectarios y el cohete quedaría destruido, frustrando así los planes de Nyarlathotep.

3) Si se cortan los soportes del cohete (FUE 50, 3 minutos para que una persona haga los cortes necesarios) el cohete caerá al magma y se disparará contra el techo de piedra, lo cual lo destruirá. La destrucción del cohete disminuye la probabilidad de que funcione el ritual de abertura, pero Nyarlathotep aún tiene probabilidades. La explosión y el magma que saldrá disparado por todas partes matarán a cualquier investigador que se encuentre en la cámara.

4) Si se cortan parcialmente los soportes, al cabo de 4 minutos el cohete caerá en el magma con los mismos resultados que en el caso anterior, pero con algún tiempo más para escapar.

5) El detonador del cohete puede destrozarse a martillazos o alterarse internamente con una tirada de Mecánica o de Electricidad, con parecidos resultados que en el caso 3.

6) Una cantidad suficiente de explosivos químicos harían entrar el volcán en erupción, pero harían falta 1D10+15 toneladas de dinamita o bien 8 de nitroglicerina, cantidades ambas difíciles de acarrear. Por supuesto, si los investigadores pudieran utilizar un poco de artillería naval el efecto sería el mismo: el esfuerzo requiere unos 30 proyectiles de 35 mm, 160 de 20 mm o 675 de 12 mm. No es posible utilizar aviación para bombardear la isla, puesto que está fuera del alcance de todas las bases de bombarderos de la zona, y en esas fechas no existían portaaviones.

Tanto una carga explosiva bien colocada o un bombardeo naval pueden hacer detonar la cabeza nuclear, con resultados parecidos a los del caso 2.

LA FUERZA DE ASALTO DE NUEVA CHINA

Lo ideal es lanzar el asalto en una noche tranquila y con el cielo cubierto, con marea alta, después de que el yate de Ho Fong haya zarpado hacia la isla, lo que indica que está a punto de tener lugar algún ritual. El conocimiento de la secta por parte de Mu Hsien le lleva a calcular que durante un ritual o justo después de uno de ellos habrá pocos o ningún sectario de guardia.

Si el número de sectarios en la isla aumenta visiblemente, Chu y Brady intentarán llegar a un acuerdo con cualquiera que pueda aportar gente armada. Brady no dudará en ofrecerse a devolver los *Siete libros* a Lin Tangyu a cambio de su ayuda; si conoce al capitán Isoge puede ofrecerle todas las informaciones de carácter militar que puedan hallarse en la isla. Si Isoge puede ser convencido de que Brady y Chu son hombres de honor, puede ofrecer considerable ayuda si así lo desea el guardián.

Sin embargo, el guardián debería evitar como la peste una batalla campal entre los sectarios fanáticos por una parte y hordas de mercenarios chinos y de infantes de marina japoneses por la otra, apoyados los primeros por Shoggoths y los segundos por andanadas de artillería naval. Puede convertirse en un desastre en más de un sentido (N. del T.: ¿recordáis aquella película de James Bond en la que Spectra tiene escondida una base subterránea en el cráter de un volcán y los japoneses lanzan un ataque de comandos para neutralizarla? Pues algo así). Lo mejor sería lo que se describe acto seguido.

Las misiones de exploración a la isla indican que cada vez hay más sectarios, tantos que es imposible explorar. Todo lo que pueden hacer los exploradores es bajar a tierra, pasar unos minutos aterradores escondiéndose de un sitio a otro y volver a embarcar. Las fumarolas contribuyen a sobreestimar el número de sectarios. Al menos uno de los grupos conseguirá capturar a uno de los degenerados habitantes del poblado quien, una vez interrogado, dirá que la gran máquina está dentro del volcán, muriendo a continuación.

Chu y Brady deciden lanzar varios grupos independientes de comandos, con la misión de localizar y destruir a Sir Aubrey y al cohete, y con órdenes de no utilizar las armas de fuego a menos que sea imprescindible. Con un candor digno de mejor causa, Mu Hsien informa que las armas de fuego pueden no ser muy útiles contra los monstruos horribles que los brujos de la secta puede convocar y aconseja: "Sed sigilosos como el tigre y atacar con su misma decisión." Chu dirigirá un equipo de seis hombres, Brady otro tanto y los personajes pueden formar su propio comando, quizá respaldados por algunos expertos en armas o en Artes marciales para aumentar su potencial.

Conclusión

Si los investigadores son a la vez inteligentes y afortunados, pueden llegar a evitar la abertura del portal. El guardián debería recompensarles con al menos 1D10 puntos de COR, sobre todo por quitar de en medio a algunos sectarios y no por frustrar un plan que probablemente no hayan llegado a comprender del todo.

Si consiguen colocar protecciones en alguno de los tres vértices del triángulo que forma el Gran Portal, reciben 1D20 puntos de COR por cada vértice protegido. Sin embargo, no se les debería dejar que se durmieran en los laureles puesto que, además de arriesgarse sobremanera, se han granjeado enemigos muy poderosos que estarán desesperados por vengarse de ellos. Es seguro que algunos sectarios les perseguirán por doquier, intentando saber dónde están colocadas las protecciones. Una vez implicados en los asuntos de los Mitos de manera tan profunda, los investigadores deberán decir adiós a la paz y a la tranquilidad personales y consolarse pensando en las gestas realizadas en beneficio de la humanidad.

CARACTERÍSTICAS

LOS BUENOS

CHU MIN, guerrero de la Nueva China

FUE 15	CON 18	TAM 13	INT 13	POD 8
DES 16	APA 12	EDU 16	COR 55	PV 16

Habilidades: Camuflaje 50%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 65%, Trepar 70%, Mitos de Cthulhu 5%, Esquivar 90%, Hablar Inglés 30%, Explosivos * 30%, Charlatanería 40%, Primeros auxilios 55%, Ocultarse 75%, Saltar 65%, Escuchar 75%, Dibujar mapas 35%, Artes marciales 75%, Mecánica 45%, Elocuencia 25%, Discreción 65%, Descubrir 65%, Nadar 65%, Lanzar 55%.
* Habilidad sólo para éste PNJ
Armas: Pistola automática .45 90%, daño 1D10+2 *
Subfusil Thompson 75%, daño 1D10+2 **
Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4.
Cuchillo de combate 70%, daño 1D4+2+1D4.
Cabezazo 55%, daño 1D4+1D4.
Porra 50%, daño 1D6+1D4.
Porra (parada) 45%.
Patada 40%, daño 1D6+1D4.
NOTA: Siempre lleva un cuchillo en una funda en el antebrazo.
Hechizos: ninguno.

JACK 'BRASS' BRADY,
antiguo soldado de fortuna y actualmente
único miembro cuerdo de la expedición Carlyle

FUE 17	CON 16	TAM 17	INT 13	POD 16
DES 18	APA 8	EDU 5	COR 20	PV 17

Habilidades: Hablar Chino mandarín 35%, Trepar 70%, Mitos de Cthulhu 45%, Esquivar 95%, Conducir automóvil 50%, Explosivos * 85%, Charlatanería 60%, Primeros auxilios 65%, Ocultarse 75%, Saltar 75%, Conducir maquinaria 50%, Psicología 35%, Discreción 85%, Descubrir 85%, Nadar 65%, Lanzar 55%, Seguir rastros 50%.
* Habilidad sólo para éste PNJ
Armas: Subfusil Thompson 60%, daño 1D10+2 **
Puñetazo 80%, daño 1D3+1D6.
Cuchillo de combate 70%, daño 1D4+2+1D6.
Cabezazo 75%, daño 1D4+1D6.
Porra 50%, daño 1D6+1D6.
Porra (parada) 45%.
Patada 40%, daño 1D6+1D6.
NOTA: Si tiene tiempo de colocarse su 'puño americano', hace 1D3+2+1D6 con el puñetazo.
Hechizos: ninguno.
Objeto mágico: la placa de latón que le diera su madre tiene un 85% de probabilidad de atraer y deflectar un ataque de un arma que pueda empalar por asalto, siempre y cuando el ataque no sea por la espalda.
NOTAS: comparado con la mayoría de los investigadores, Brady es violento e instintivo; su COR es peligrosamente baja para las tareas que le aguardan y es muy probable que muera pronto. Es un hombre peligroso y si se vuelve loco atacará cualquier cosa que le parezca esté relacionada con los Mitos.

MÁS GUERREROS DE LA NUEVA CHINA

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE	12	12	15	11	10	12	13	14
CON	13	11	14	12	10	15	9	10
TAM	12	11	13	11	12	15	14	13
INT	14	16	13	13	12	13	15	14
POD	14	13	16	11	10	9	17	8
DES	13	13	13	13	12	12	12	12
APA	9	10	11	12	11	8	5	10
PV	13	11	14	12	11	15	12	12
BD	0	0	+1D4	0	0	+1D4	+1D4	+1D4

	9	*10*	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16*
FUE	8	9	9	13	17	16	12	11
CON	10	11	11	12	12	12	10	9
TAM	13	12	11	10	17	18	14	15
INT	15	11	10	13	15	12	12	12
POD	11	12	9	15	9	10	15	8
DES	11	11	11	11	10	10	10	10
APA	14	12	10	9	8	11	13	11
PV	12	12	11	11	15	15	12	13
BD	0	0	0	0	+1D6	+1D6	+1D4	+1D4

Habilidades (todos): Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 40%, Trepar 55%, Esquivar 85%, Ocultarse 65%, Saltar 50%, Escuchar 70%, Artes marciales 80%, Discreción 65%, Descubrir 55%, Lanzar 60%.
Armas (todos): Puñetazo 80%, daño 1D3.
Cabezazo 70%, daño 1D4.
Patada 70%, daño 1D6.
Cuchillo de combate 55%, daño 1D4+2.
Cuchillo (parada) 40%.
Porra 50%, daño 1D6.
Porra (parada) 60%.
(cada uno añadiría en estos ataques su propia BD)
Subfusil Thompson 45%, daño 1D10+2 **
Pistola automática .45 75%, daño 1D10+2 *
Hechizos: ninguno
* Si el guardián lo desea, las armas cortas de los guerreros de Acción Firme pueden estar equipadas con silenciador, con lo cual su probabilidad de acierto se reduce a la mitad pero cualquiera que esté a más de 30 m necesita una tirada de Escuchar para oir algo e incluso si la consigue puede que no interprete el ruido como un disparo.
** El funcionamiento de las armas automáticas se describe en la página 113 de las reglas.

LOS MALOS

SIR AUBREY PENHEW, Par del Reino, famoso egiptólogo y cruel hechicero

FUE 15	CON 18	TAM 12	INT 18	POD 21
DES 16	APA 18	EDU 18	COR 0	PV 15

Habilidades: Antropología 55%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 40%, Arqueología 75%, Astronomía 25%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 50%, Mitos de Cthulhu 85%, Discusión 35%, Hablar el idioma de los Profundos 35%, Esquivar 35%, Leer jeroglíficos egipcios 85%, Historia (Egipto dinástico) 55%, Ciencias ocultas (Egipcias) 50%, Electricidad 35%, Leer el idioma de la Gran raza de Yith 20%, Ocultarse 50%, mecánica 45%, Elocuencia 75%, Física 20%, Psicología 50%, Discreción 40%.
Armas: Revólver .38 30%, daño 1D10.
Hoz de la Secta 25%, daño 1D8+1.
Hechizos: Contactar con los Profundos, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con un Habitante de la arena, Maldición de Azathoth, Puño de Yog-Sothoth, Consunción, Absorber la vida (ver recuadro en la inmediaciones de este texto), Ola de olvido.
NOTAS: como quiera que para realizar su misión Sir Aubrey necesitaba el vigor de la juventud, Nyarlathotep le concedió el físico de un joven de veinte años. Si la isla parece condenada, huirá a bordo del *Ama Oscura*. Es completamente posible para él pilotar el yate por sí solo y puede soltar amarras y estar más allá del arrecife en 1D4+3 minutos después de subir a bordo. Si algún investigador es capturado en la isla Sir Aubrey le interroga concienzudamente antes de despacharle.

Absorber la vida

Cuesta 30 puntos de magia y 1D20 de COR. El blanco debe estar a la vista y dentro del rango auditivo del brujo, quien deberá vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en la tabla de resistencia. El cuerpo de la víctima empezará a envejecer y a corromperse en vida, transfiriéndose su vitalidad al brujo. Cada asalto posterior a la realización del hechizo, la víctima pierde 1 punto de FUE, CON, DES, POD y APA. Por cada punto absorbido, el brujo rejuvenece 1 semana. Por ejemplo, si el hechizo se realizara sobre un borracho normal y corriente, con 8 puntos en cada característica, el brujo obtendría 40 semanas de rejuvenecimiento. La víctima se consume, se vuelve gris y se deshace en polvo, con lo que al final del hechizo la visión es de lo más estomagante y cuesta 0/1D6 puntos de COR.

Si el hechizo no tiene lugar en una noche de luna llena, el realizador no obtiene los beneficios, pero la víctima muere igual. Si el brujo es abatido antes de que la víctima muera, el hechizo revierte y las características perdidas vuelven a la normalidad.

ALGUNOS PROFUNDOS

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE 10	13	11	12	13	16	20	16	
CON	6	17	14	7	11	16	15	11
TAM	19	15	21	16	19	12	10	15
INT	13	13	9	16	11	11	16	15
POD	6	14	10	8	9	13	11	9
DES	16	15	15	14	12	10	8	5
PV	13	16	18	12	15	14	13	13
BD	+1D4 todos							
MV	8/10 nadando todos							

Habilidades: Esquivar 45%, Ocultarse 35%, Saltar 30%, Escuchar 40%, Discreción 35%, Descubrir 45%, Nadar 95%, Lanzar 25%.
Armas: Tridente 25%, daño 1D6+1+1D4
Zarpa 25%, daño 1D4+1D4
NOTA: el número 2 conoce el hechizo Consunción.

El capitán y la tripulación del *Ama Oscura*

JULES SAVOYARD, capitán del yate y sacerdote menor de la Orden de la Mujer Abotargada

FUE 8	CON 10	TAM 15	INT 10	POD 20
DES 9	APA 3	EDU 10	COR 0	PV 13

Habilidades: Hablar Chino mandarín 40%, Mitos de Cthulhu 65%, Hablar Inglés 35%, Leer/Escribir/Hablar Francés 75%, Derecho 50%, Navegación 45%, Discreción 40%, Descubrir 50%.
Armas: Pistola automática .45 40%, daño 1D10+2.
Hechizos: Ola de olvido.

TRIPULANTES MESTIZOS DEL *AMA OSCURA*

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
FUE	10	11	9	6	14	13
CON	9	8	10	7	15	12
TAM	12	13	10	9	11	9
INT	9	9	8	8	8	8
POD	5	4	13	8	7	10
DES	13	12	12	10	9	9
PV	11	11	10	8	13	11
BD	0	+1D4	0	-1D4	+1D4	0

Habilidades: Manejo de botes 40%, Pesca * 45%, Escuchar 45%, Descubrir 40, Nadar 90%.
* Habilidad sólo para estos PNJs.
Armas: Hoz de la secta 35%, daño 1D4+3.
Hoz (parada) 15%.
Cachiporra 25%, daño 1D6.
Cachiporra (parada) 20%.
Puñetazo 20%, daño 1D3.
(cada uno aplicaría a estos ataques su propia BD)
NOTAS: todos y cada uno de estos mestizos acabarán degenerando en Profundos. Atacan a cualquier intruso en cuanto le ven y luchan ferozmente. Todos están locos de atar.
A bordo del barco no tienen mucho que hacer e imitan a su alcohólico capitán bebiendo y durmiendo. No estarán mucho más alerta en alta mar que en puerto.

MESTIZOS DEL POBLADO

	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE	11	10	8	7	11	14	12	11
CON	9	8	10	7	15	12	10	9
TAM	12	12	10	9	11	9	12	13
INT	9	9	8	8	8	8	9	9
POD	5	4	13	8	7	10	11	6
DES	13	12	12	10	9	9	9	8
APA	4	4	5	3	3	3	6	8
PV	11	11	10	8	13	11	11	11
BD	0	0	0	0	0	0	0	0
	9	*10*	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16*
FUE	12	11	12	13	12	10	9	9
CON	10	10	11	9	12	11	13	14
TAM	11	11	10	12	10	13	9	10
INT	8	9	7	7	5	9	8	6
POD	6	9	12	12	9	10	11	8
DES	13	13	12	12	11	11	10	10
APA	9	6	5	9	9	5	7	6
PV	11	11	11	11	11	12	11	12
BD	0	0	0	+1D4	0	0	0	0

Habilidades (todos): Manejo de botes 40%, Esquivar 45%, Pescar * 45%, Escuchar 45%, Discreción 55%, Descubrir 45%, nadar 90%.
* Habilidad sólo para éstos PNJ
Armas (todos): Puñetazo 20%, daño 1D3.
Hoz de la secta 35%, daño 1D4+3.
Hoz (parada) 15%.
Cachiporra 25%, daño 1D6.
Cachiporra (parada) 20%.
(cada uno añadiría en estos ataques su propia BD)
Red de pescar 20%, daño especial *
* Un acierto de una red de pescar hace que la víctima quede enredada en ella hasta que consiga tirar DESx1 o menos en porcentaje o bien la corte consiguiendo un cierto número de impactos con un cuchillo o similar. Para que un personaje quede libre ha de cortar tantas hebras como su TAM y por cada asalto en que consiga un impacto con el cuchillo corta tantas hebras como la tirada de daño. Los resultados de 'empalar' no se aplican como daño doble. Una víctima apresada en la red no puede hacer otra cosa que intentar soltarse.
NOTAS: el guardián puede verse en la necesidad de volver a utilizar a los del pueblo, dependiendo del tamaño de la fuerza que desembarquen los investigadores. Si la abertura del Gran Portal está próxima, en la isla puede haber tantos sectarios como se desee. Todos y cada uno de estos mestizos acabarán degenerando en Profundos. Atacan a cualquier intruso en cuanto le ven y luchan ferozmente. Todos están locos de atar.

LA MUJER ABOTARGADA

Tras el abanico negro
la estrujadora de almas sonríe afectadamente,
agitando sus brazos serpentinos y resbaladizos;
hinchada con grasa sangrienta
la devoradora con dientes de dragón
engulle lirios grises
de niños que se quedan temblando…

– La diosa del abanico negro

...una forma majestuosa aparece ante el orgulloso Hun Tao. ¡La propia diosa ha acudido para humillarle! Sus gráciles tentáculos abrazan a los aterrorizados sirvientes, sus dientes de dragón se cierran sobre sus gargantas y sus hoces siegan sus frenéticos miembros a voluntad. ¿Sus cinco bocas cantan victoria mientras Hun Tao llora y tiembla en su vacío salón!

– El relato del sacerdote Kwan

Esta forma de Nyarlathotep, particularmente repugnante, sólo es conocida en la Tierra por los miembros de la Orden de la Mujer Abotargada.

Aparece como un horror de forma vagamente femenina, de unos 300 Kg de peso y 2'10 m de altura, con tentáculos en lugar de brazos y más tentáculos que brotan de diversas partes de su piel, de un enfermizo color gris amarillento. Bajo sus ojos se agita otro tentáculo, rodeado por cinco bocas provistas de varias hileras de colmillos afilados. Viste una túnica amarilla y negra de fina seda.

Se parece crudamente a una mujer, aunque es difícil hacerse una idea clara debido a los numerosos tentáculos que le salen de diversas partes del cuerpo. Del cinturón de su túnica cuelga media docena de hoces y asimismo en el cinturón se halla el Abanico negro, un objeto mágico que, cuando lo coloca bajo sus ojos le permite adoptar la apariencia de una esbelta y bella joven china. El abanico hace concentrar la atención en los ojos y de alguna forma oculta la masa, la forma horrenda y todo aquello que no sean los ojos. Cuando el abanico se retira, la monstruosidad de la forma queda plenamente visible.

Ayudada por el abanico, la Mujer Abotargada puede seducir a los hombres, proporcionando a sus víctimas placeres ultraterrenos y degenerados antes de asfixiarlas con su masa.

Si se mata a la Mujer Abotargada, ésta se convierte en una masa de tentáculos retorcidos que taladran el suelo, introduciéndose allí para desintegrarse. La Mujer Abotargada se reformará en 1D6+2 meses.

LA MUJER ABOTARGADA,
un avatar de Nyarlathotep especialmente odioso

FUE 31	CON 44	TAM 26	INT 86	POD 100
DES 19	PV 35	MV 12		

Armas	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo grande	85	3D3+ atenaza para el Beso
Tentáculo pequeño	50	1D4+3 cada uno (llevan hoces)
Beso	99	destruye 1D6 INT

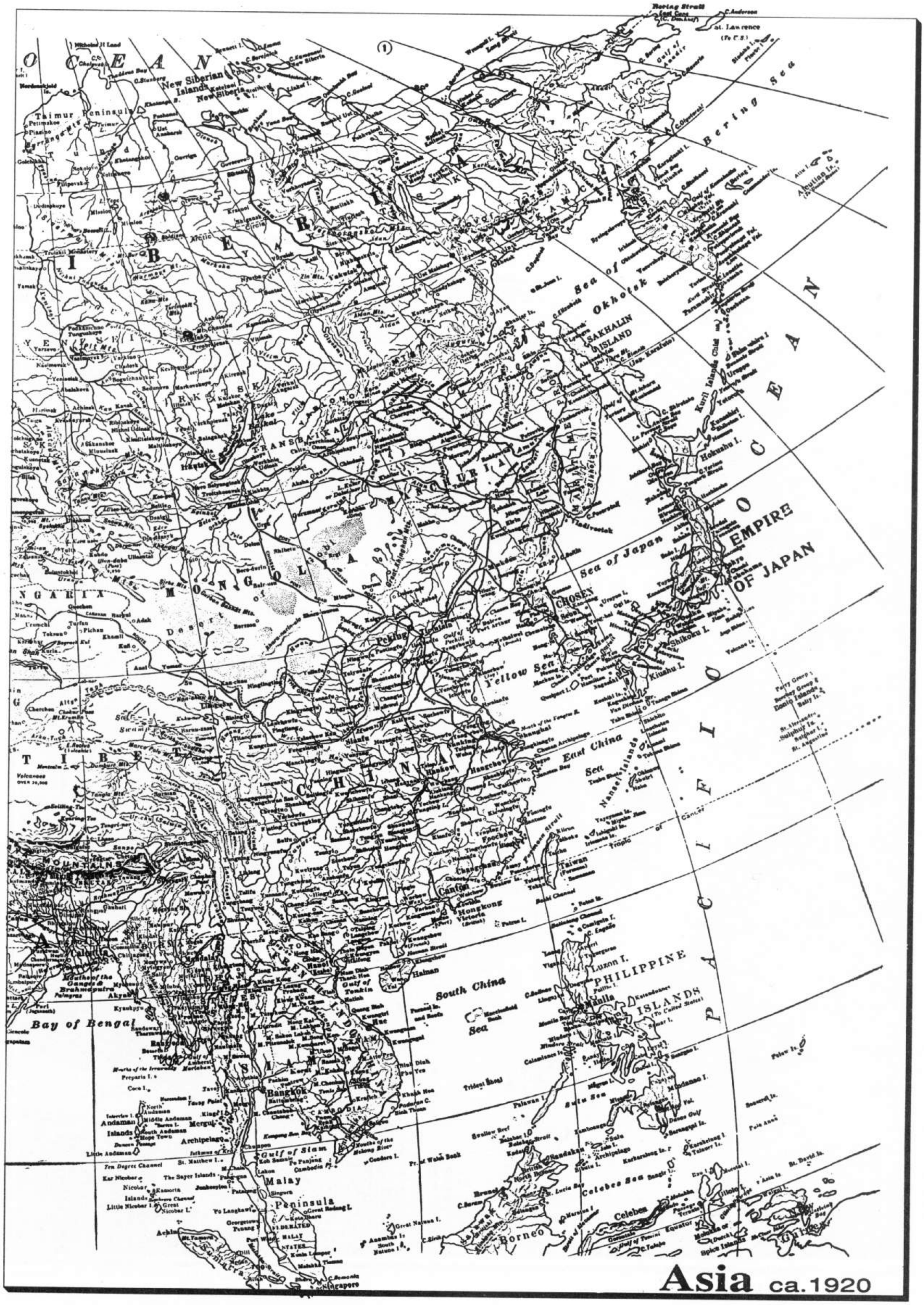
NOTAS: la Mujer Abotargada tiene dos tentáculos grandes que actúan como brazos con los que puede atacar cada asalto. El primer asalto en que sea atrapada por uno de ellos, la víctima sufre 3D3 puntos de daño. En asaltos subsiguientes, el tentáculo se limita a acercarla a una de las bocas y mantenerla allí inmóvil para que la boca pueda ejecutar el Beso, que destruye 1D6 puntos de INT por asalto. Mientras le quede INT, la víctima puede intentar soltarse mediante una tirada de resistencia de FUE contra FUE. Una vez la víctima reducida a INT 0, su cráneo revienta y la Mujer Abotargada absorbe el cerebro aún palpitante (los 'lirios grises' del poema).

La Mujer Abotargada tiene otros tentáculos menores con los que también puede atacar. Cada uno de ellos (típicamente 1D10, tirándose cada asalto para ver cuántos atacan en ese asalto en particular) va armado de una hoz.

ARMADURA, HECHIZOS, y COR: son iguales que en las reglas, página 53.



La Mujer Abotargada acude a la llamada


Asia ca.1920

Indicios

INSTRUCCIONES: Para utilizar estas pistas se aconseja fotocopiar las páginas en cuestión y recortar por las líneas de puntos. La caja de cerillas debería doblarse siguiendo como guía las líneas continuas. Los pliegues van por dentro, y todos ellos en ángulo recto. Con una gota de cola en los puntos marcados 'C' quedará perfecta.

ÍNDICE DE LOS INDICIOS

Nueva York
- Telegrama 151
- Jackson Elías 151
- La expedición embarca 157
- La expedición se pierde 157
- Rumores de la Gran Manzana 157
- Carlyle sale 157
- Asesinos colgados 157
- Masacre confirmada 157
- Llega Erica 159
- Visitas importantes 159
- Carta de Faraz 153
- Sumario del contenido de la foto 153
- Tarjeta de Gavigan 149
- Tarjeta de Emerson 149
- Caja de cerillas 149
- Carta de Miriam 155
- La vida como un dios 155
- Carta de Jackson 155
- Las notas de Londres 155
- Las notas de Nairobi 161
- Los archivos de Huston .....

Londres
- Cuadros chocantes 159
- Policía desorientada 159
- Continúan los crímenes 159
- Carta inacabada 165

El Cairo
- Carta de Penhew 161
- Declaración de Besart 163
- Tragedia en la mezquita 159
- Parte derecha del Ojo 165

Kenia
- Declaración de Bumption 165
- *Cthaat aquadingen* 165

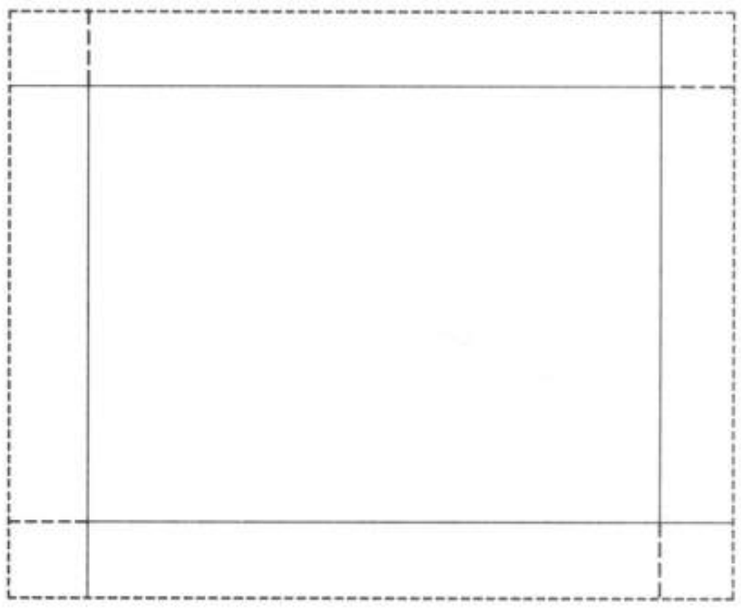
Shangai
- Mujer Abotargada 167
- Artes marciales 165
- Club Náutico 163
- Incendio 163
- Violento incidente 163
- Nota de Brady 165
- Declaración de Brady 167
- Parte izquierda del Ojo 165
- Traducción 165
- Extractos de diario 167

Nueva York, página 14

FUNDACIÓN PENHEW
35 Tottenham Court Road
London, W. 1

Edward Gavigan, Director

Estas dos tarjetas de visita y la caja de cerillas podrían estar aún en poder de Jackson Elías después de su muerte. Si los investigadores no las encuentran en la habitación 410, el guardián podría hacerlas aparecer más adelante en otros lugares, o no utilizarlas en absoluto.

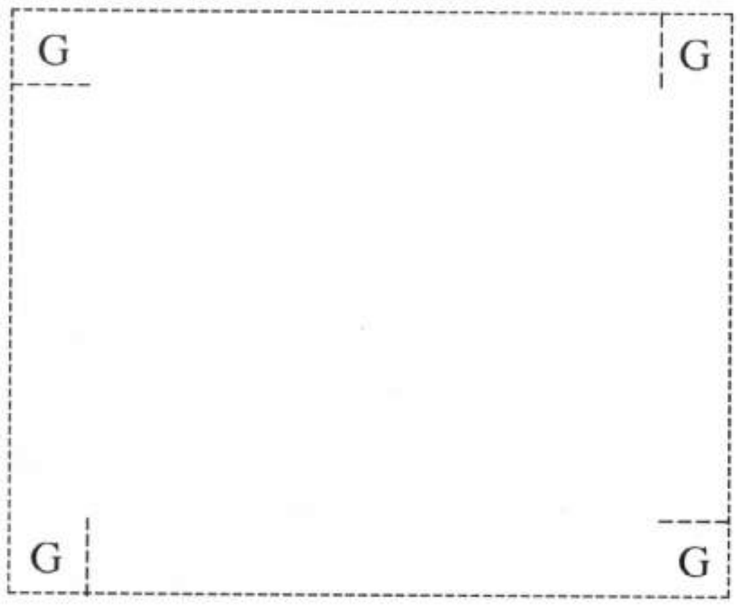


IMPORTACIONES EMERSON

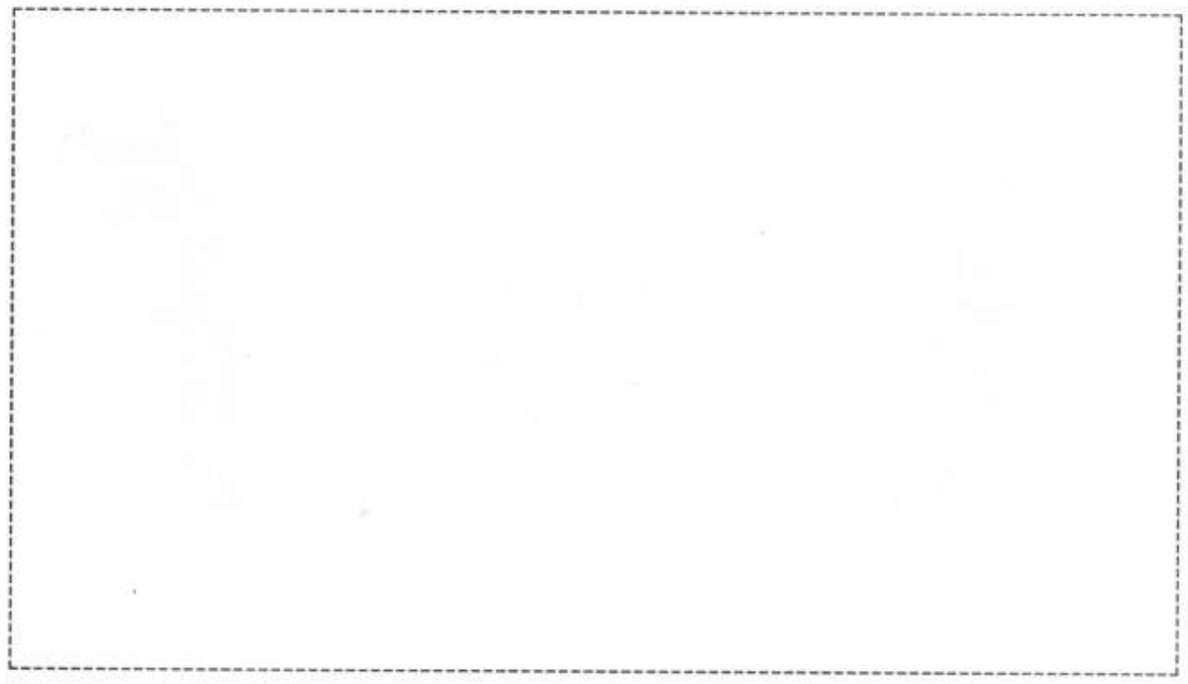
648 Oeste, Calle 47
Nueva York, Nueva York
Teléfono: HA 6-3900

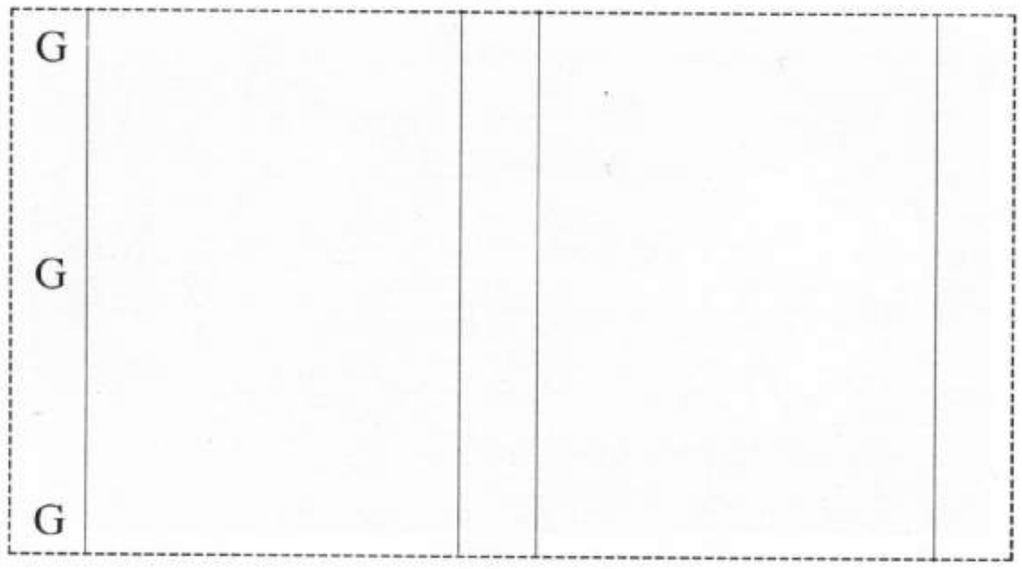


Caja de cerillas interior



Tarjetas de visita





Caja de cerillas exterior

Servicio telegráfico mundial

Terminal de Hudson, 30 Church St., Nueva York, Nueva York, EEUU



TENGO INFORMACION RELATIVA EXPEDICION CARLYLE STOP NECESITO EQUIPO DE INVESTIGADORES STOP LLEGO NUEVA YORK 15 ENERO STOP FIRMADO JACKSON ELIAS

Nueva York, página 12

Lo que sabes acerca de tu amigo Jackson Elías

Jackson Elías tiene 38 años, es de altura y corpulencia normales, con un color de piel oscuro. Tiene un aire amistoso y jovial y, desde su infancia como huérfano en Stratford (Connecticut) aprendió a abrirse camino por sí mismo en la vida. No tiene parientes vivos ni dirección fija.

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

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

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

Bibliografía

Calaveras junto al río (1910): expone las sectas de los cazadores de cabezas en la cuenca del Amazonas.

Amos de las artes negras (1912): una exploración de supuestas sectas mágicas a lo largo de la historia.

El camino del terror (1913): analiza la sistematización del terror a través de las organizaciones sectarias; recibió buenas críticas por parte de Georges Sorel.

El corazón humeante (1915): la primera mitad discute sectas criminales de la historia maya; la segunda mitad analiza sectas actuales de Centroamérica.

Nueva York, página 12 –

Hijos de la muerte (1918): los thugs; Elías se infiltró en la secta y escribió un libro acerca de ella.

Brujería en Inglaterra (1920): analiza aquelarres en 9 diferentes condados de Inglaterra. Entrevista a algunas brujas inglesas en activo entre las cuales se halla una tal Rebeca West aunque parte del material no es de excesiva relevancia.

El poder negro (1921): una ampliación de *El camino del terror*, incluye entrevistas con diversos líderes anónimos de sectas.

Todos esos libros han sido publicados por Próspero Press de Nueva York, editados por el propietario Jonás Kensington, que es un buen amigo de Jackson Elías y también te conoce a ti.



Foto que te diera Jackson Elías
(en ella a la derecha)

Apreciado Sr. Carlyle:

Me informan de que busca Vd. ciertos conocimientos acerca de mi país y he pensado que quizá pueda ayudarle en ello. Tengo en mi poder algunas curiosidades que cred podrían ser de su interés, pudiéndoselas enviar para su consideración si llegamos a ponernos de acuerdo en el precio. Naturalmente se trata de antigüedades por lo que su precio no es reducido. Tengo la seguridad de que podemos llegar a ponernos de acuerdo tan pronto como su agente pase por mi tienda, en la calle de los Cracales del barrio antiguo. Hasta entonces, se despide de Vd. su más humilde servidor,

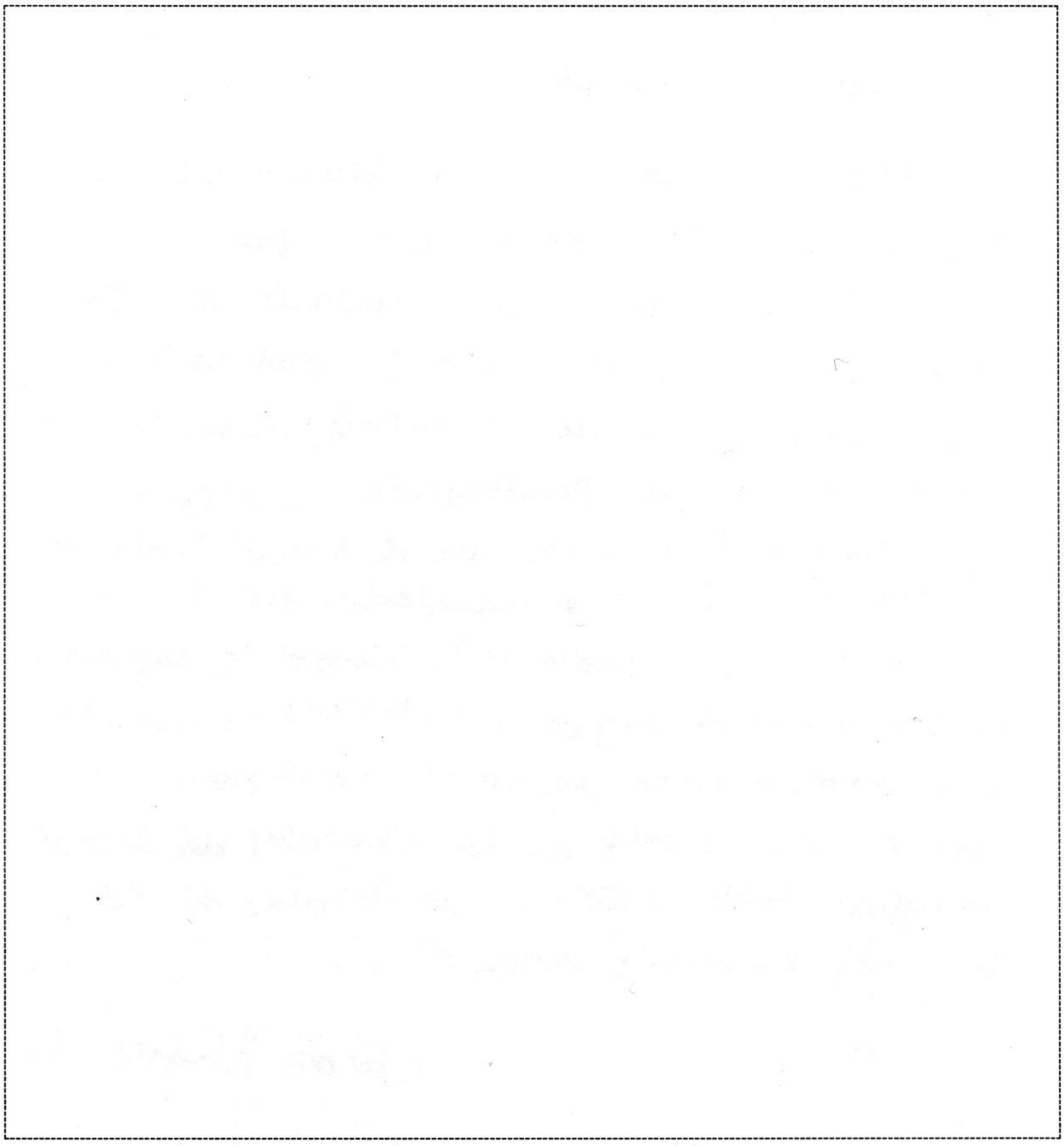
Faraz Najir

Nueva York, página 14: carta de Faraz Najir

La foto del yate no se reproduce, pero a continuación se proporciona una descripción de la misma.

Una foto borrosa y con poco detalle que muestra un yate bastante grande, anclado, y rodeado de juncos chinos. Se pueden ver las tres primeras letras del nombre, que son **AMA**.

Nueva York, página 14: descripción fotográfica



Apreciado Sr. Elías:

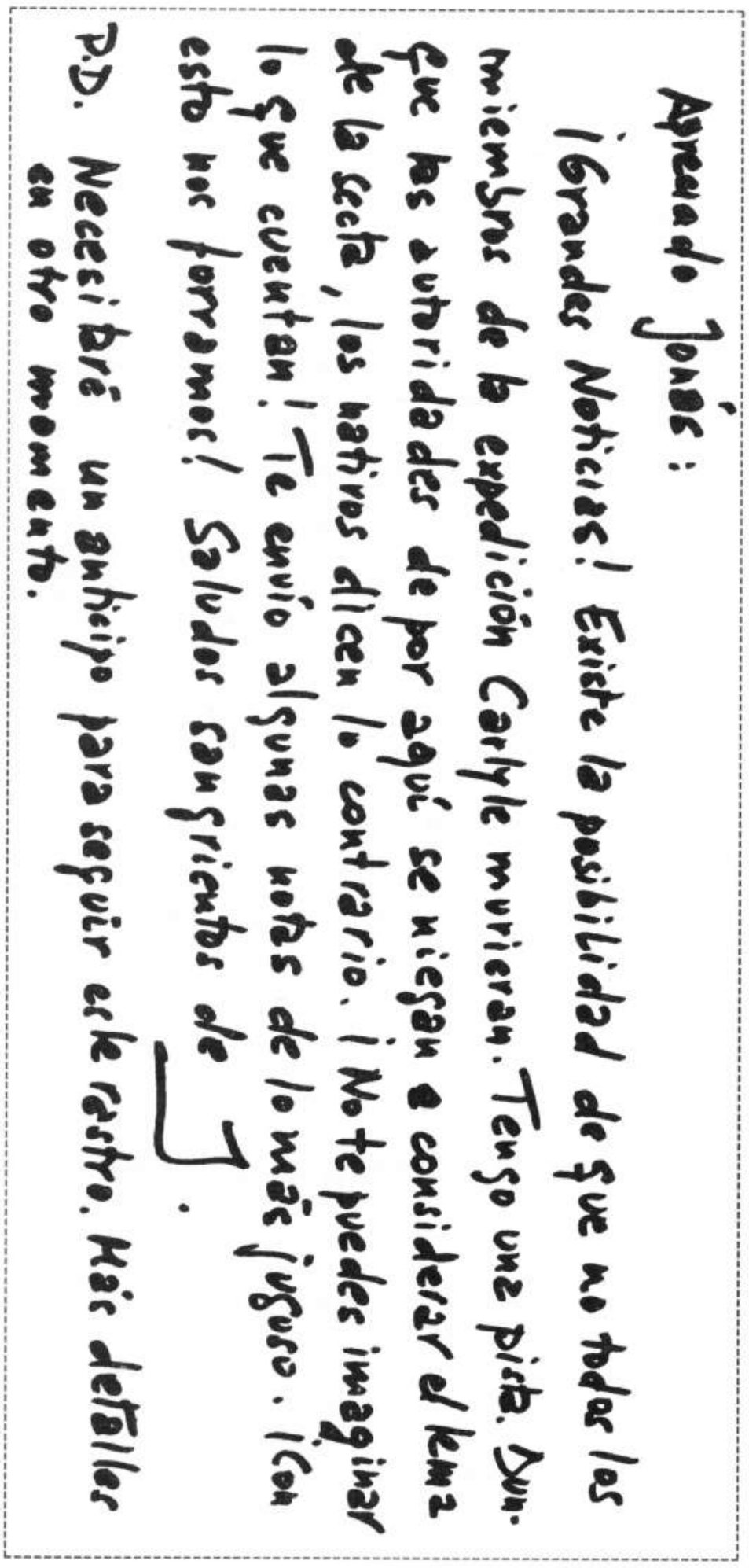
Por desgracia, el libro por el que se interesaba ya no se encuentra en nuestra colección, pero la información que busca puede posiblemente encontrarse aquí en otros volúmenes. Si tiene a bien ponerse en contacto conmigo a su llegada, estaré encantada de poderle ayudar en la búsqueda.

Reciba un cordial saludo,

Miriam Atwright

Miriam Atwright

Nueva York, página 15: carta de Miriam Atwright



Apreciado Jonás:

¡Grandes Noticias! Existe la posibilidad de que no todas las ediciones Carlyle murieran. Tengo una pista. Aun que las autoridades de la secta, los hativos dicen lo contrario. ¡No te puedes imaginar lo que cuentan! Te envío algunas notas de lo más jugoso. ¡Con esto nos forramos! Saludos cordiales de

P.D. Necesitaré un anticipo para seguir este rastro. Más detalles en otro momento.

Nueva York, página 18: carta de Jackson Elías

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

Nueva York, página 17: extracto de **La vida como un dios**

Las notas londinenses de Jackson Elías

Esta colección de notas es la que alarmó a Jonás Kensington. Las páginas están dobladas y encuadernadas hasta formar un pequeño volumen. Frecuentemente hay una docena de páginas en blanco. A veces una sola palabra se repite continuamente página tras página. La mayor parte de los párrafos están escritos de forma tan agitada que no pueden leerse aunque no hay duda de que están escritos por Elías. Los siguientes fragmentos es todo lo que se puede sacar de este texto aunque el guardián puede añadir lo que desee, si lo considera necesario. En páginas finales también se reproducen.

Muchos nombres, muchas formas, pero todas son la misma y tienen el mismo objetivo ... Necesito ayuda ... Demasiado grande, demasiado horrible. Estos sueños ... ¿Serán como los de Carlyle? Tengo que comprobar los archivos de ese psicoanalista ... ¡Todos ellos sobrevivieron! Abrirán la puerta. ¿Por qué? ... luego el poder y el peligro son reales. Ellos ... muchos indicios comienzan ... Los libros están en la caja fuerte de Carlyle ... Vienen tras de mí. ¿Me protegerá el océano? ¡Ja, ja! No es momento de echarse atrás. Tengo que contarlo y hacer que los lectores lo crean. ¿Tendré que chillarles? Chillemos juntos...

Nueva York, página 19: las notas londinenses de Jackson Elías

LA EXPEDICIÓN CARLYLE EMBARCA PARA INGLATERRA

Dirigida por el fabulosamente rico *playboy* Roger Carlyle, la expedición que lleva su nombre zarpó esta mañana con dirección a Southampton en el excelente vapor británico *Imperial Standard*.

Contrariamente a lo dicho en un principio, la expedición realizará investigaciones en Londres bajo los auspicios de la Fundación Penhew antes de continuar viaje a Egipto en mes que viene.

Los lectores recordarán la enorme fiesta que el Sr. Carlyle, que ahora cuenta con 24 años de edad dio en el Waldorf Astoria para celebrar su mayoría de edad. Desde entonces los escándalos y el comportamiento grosero se han convertido en la marca de fábrica de Carlyle, pero nunca ha perdido su gancho en Manhattan.

Los miembros de la expedición se han mostrado remisos a revelar sus propósitos en Egipto.

Otros miembros de la expedición

El famoso egiptólogo Sir Aubrey Penhew es el segundo jefe de la expedición y está al cargo de las excavaciones.

El Dr. Robert Huston, un psicólogo freudiano muy de moda acompaña a la expedición para realizar estudios paralelos sobre criptogramas antiguos.

La señorita Hypatia Masters, que mantuviera en el pasado relaciones con el Sr. Carlyle, actuará como fotógrafa y documentalista.

El señor Jack Brady, amigo intimo del Sr. Carlyle, acompaña al grupo en calidad de factótum.

Es posible que en Londres se incorporen al grupo miembros adicionales.

PILLAR/RIPOSTE de Nueva York, 5 de Abril de 1919.

Nueva York, página 12: no repetido en el texto

CARLYLE PARTE PARA EGIPTO

El Cairo (AP) - Sir Aubrey Penhew, portavoz accidental de la expedición Carlyle, indicó el Lunes que los líderes de la expedición se dirigirán en barco al Africa Oriental para un 'bien ganado descanso'.

Sir Aubrey desmintió los rumores que corrían acerca de que la expedición había descubierto pistas acerca de las legendarias riquezas de las minas del Rey Salomón, manteniendo que el grupo se iba de safari para tomarse un descanso en su labor.

Roger Carlyle, acaudalado norteamericano y líder de la expedición, no pudo realizar comentario alguno al estar aún reponiéndose de la insolación que sufriera recientemente.

Al comentar el desafortunado incidente, expertos locales declararon que Egipto es demasiado cálido en esta época del año para los anglosajones, y sugirieron que el americano había sido traicionado por su entusiasmo democrático que se dice le llevaba a trabajar personalmente con pico y pala.

PILLAR/RIPOSTE de Nueva York, 3 de Julio de 1919.

Nueva York, página 12: no repetido en el texto

RUMORES DE LA GRAN MANZANA

ROGER CARLYLE, el conocido *playboy* (y de quien más de uno ha oído hablar abundantemente) abandonará Nueva York mañana, ¡para explorar las tumbas de Egipto! Nuestros lectores ya conocen a algunas de las bellezas con las que ROGER se ha dejado ver en los locales de moda por lo que no dudamos que será capaz de desenterrar algo igualmente fabuloso de las arenas de Egipto.

PILLAR/RIPOSTE de Nueva York, 4 de Abril de 1919.

Nueva York, página 12: no repetido en el texto

SE TEME QUE LA EXPEDICION CARLYLE SE HAYA PERDIDO

MOMBASA (Reuters) - Representantes de la policía solicitaron hoy la ayuda del público con respecto a la desaparición de la expedición Carlyle, de la que hace más de dos meses que no se sabe nada.

El grupo incluye al acaudalado *playboy* Roger Carlyle y a otros tres respetables ciudadanos norteamericanos, así como al reputado arqueólogo Sir Aubrey Penhew, del Reino Unido.

La expedición partió de Nairobi el 3 de Agosto, ostensiblemente para realizar un safari fotográfico, pero los rumores insistían en que se hallaban tras la pista de legendarios tesoros bíblicos.

Carlyle y su grupo se supone que se proponían explorar partes del Valle de la Gran Grieta, al Noroeste de Nairobi.

PILLAR/RIPOSTE de Nueva York, 15 de Octubre de 1919.

Nueva York, página 12: no repetido en el texto

ASESINOS COLGADOS

NAIROBI (Reuters) - Cinco nativos Nandi, hallados culpables de organizar la masacre de la expedición Carlyle, fueron ejecutados esta mañana después de un juicio sumarísimo.

Hasta el final, los nativos rehusaron revelar dónde habían escondido los cuerpos de los líderes blancos de la expedición. El Sr. Harvis, representando a la Corona, dejó claro durante el juicio que la masacre tuvo motivos raciales y que las víctimas de piel blanca fueron llevadas a un lugar secreto donde sufrieron el más salvaje tratamiento.

La señorita Erica Carlyle, que fracasara en su intento de rescatar a su hermano, partió de vuelta hacia América hace algunas semanas, pero con toda seguridad le confortará saber que por fin se ha hecho justicia.

PILLAR/RIPOSTE de Nueva York, 19 de Junio de 1920.

Nueva York, página 12: no repetido en el texto

CONFIRMADA LA MASACRE DE LA EXPEDICION CARLYLE

NAIROBI (Reuters) - La masacre de la largo tiempo perdida expedición Carlyle fue confirmada hoy por representantes de la policía del distrito.

Roger Carlyle, el conocido *playboy* de Nueva York, se encuentra al parecer entre los desaparecidos.

Las autoridades acusan del crimen a un grupo de nativos Nandi hostiles. Parece ser que se han hallado los restos de al menos dos docenas de personas entre miembros de la expedición y porteadores en diversas fosas ocultas.

Erica Carlyle, hermana de Roger y heredera de la fortuna de la familia Carlyle dirigió la peligrosa búsqueda de su hermano y el resto del grupo. Ella afirma que quienes descubrieron los restos fueron nativos Kikuyu, aunque en realidad fue la policía local.

Entre otros miembros de la expedición a los que se da por desaparecidos se hallan el conocido egiptólogo Sir Aubrey Penhew, Hypatia Masters, perteneciente a la alta sociedad de Nueva York y el doctor Robert Huston. También se cree que han fallecido numerosos porteadores.

PILLAR/RIPOSTE de Nueva York, 24 de Mayo de 1920.

POLVOS CAMELIA

para la CONSERVACION DEL CUTIS

adoptados por la eminente artista

ADELINA PATTI

Preparado por **LAFONT**

PERFUMERÍA.—Calle del Call, núm. 30

Exigir en cada caja el autografo de ADELINA PATTI. *al Sr. Lafont.*

Deposito de las principales fabricas de perfumeria.

Se garantiza la legitimidad de cada articulo.

Farm

EXPOSICIÓN

la Universal de Barcelona

ON Y ADMINISTRACIÓN

la Prensa.—Parque

Medic

por 100 (Tipo legal del Estado de New-York) 17 495,329'40
TE sobre las obligaciones, es mayor que el de ninguna otra seguros sobre la vida.)
os en 1885. . . . . 96 011,378'00
a no ha llegado jamás ninguna otra Compañía del mundo.)
e. . . . . 357 338,246'00
dores de Pólizas en 1885 . . . . . 7 138,689'05
dores de Pólizas desde su fundación. . . . . 88 211,175'63
85. . . . . 16 590,053'13

PÓLIZAS INDISPUTABLES

ad es la *ÚNICA* de las que operan en España, que emite *NDISPUTABLES* pagaderas *INMEDIATAMENTE* des- litarse el vencimiento de las mismas, y la *ÚNICA* real liada en el País *CON BIENES PROPIOS* por *MAS DE LONES DE REALES* en garantia especial de sus ase-

de la Sociedad se reparten anualmente entre los Asegurados

JUNTA DE REFERENCIA PARA ESPAÑA

o. Sr. Marqués de Casa-Jimenez

sé de Ortueta;
loro Gomez de Aros-gui;
blo Hernandez y Pelayo,
ués de Peña Florida.
se Suarez Guanes;
Rodriguez Avial;
opez Doriga;
Fabra;
Muniesa, *Madrid*;
Sr. D. Emilio Vidal y Torrens, *Barcelona*;
» D. Federico de Soi. egui, *Bilbao*.
Excmo. Sr. Marqués de Santo Domingo de Guzman, *Cádiz*;
» Sr. D. Bartolomé Belmonte, *Córdoba*;
» Sr. D. Saturnino Fernandez y Gonzalez, *Sevilla*;
Sr. D. Antonio de la Devesa, *Valencia*

CIÓN GENERAL PARA ESPAÑA Y PORTUGAL

COMITÉ EJECUTIVO

xcmo. Sr. D. Antonio Angel Moreno (Viuda é hijos de A. G. Mo-

69.000,000 de pesetas.
Siniestros pagados desde s
130.000,000 de pesetas.

DOMICILIADA EN PARÍS, RUE DE LA BA

Director de la Sucursal española: D.

ANCHA. 24—BARCELO

LA INTEGRID

SOCIEDAD DE CONTRA SEG

CREADA PARA LA DEFENSA DE SUS ABONADOS ANTE LAS COM

Constituida en escritura pública de 21 de Febrer *y domiciliada en*

Barcelona.—Plaza de Santa Ana.

JUNTA CONSULTIVA-ADMINIS

PRESIDENTE

Excmo. Sr. D. FRANCISCO de P. RIUS Y

bida, inhalaciones y pulverisaciones.

rocedimiento aprobado y recomendado or las elona.
guas análogas á las de Panticosa y Uzberuga d

DIRECTOR FACULTA

R. D. AMARO M

Para más detalles se facilitan MEMOR

A. CADAGU

Agencia de Aduanas

A. CADAGU

PORT-BOU (frontera hispano-fra

BARCELONA: Calle Ca

Representantes en Paris, Lyons

Se facilitan toda clase de datos Aduanas y Transportes.

FORFAITS de y para tòc

BERNARD J. SANTOS

anslates Catalán, Spanish, English,

BARCELONA.-BAÑOS NUEVOS, 16

SION UNIVERSAL
de 1875
GRAN PREMIO
CIÓN DE AMSTERDAM
de 1883
diploma de Honor

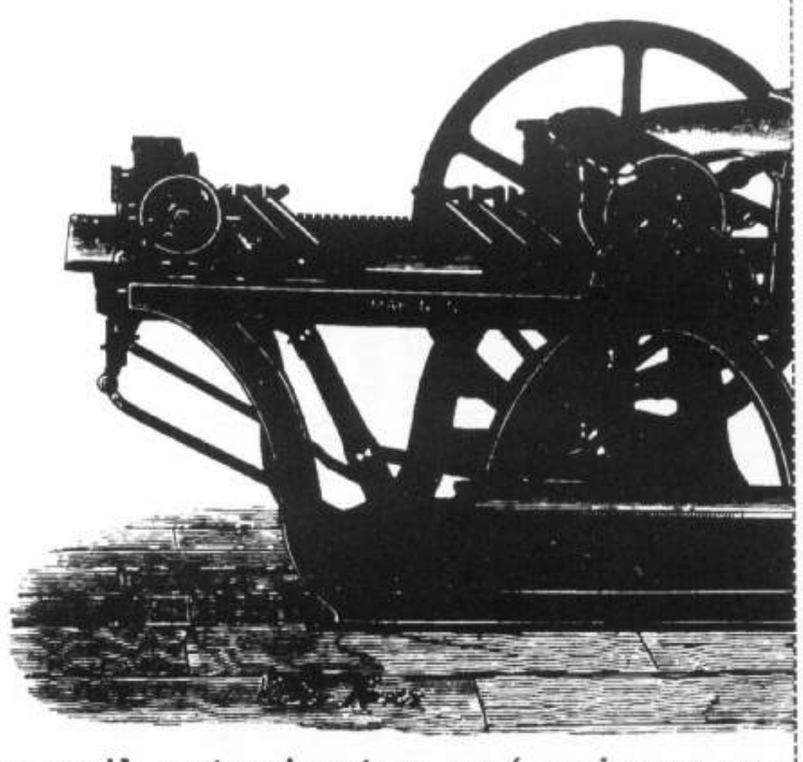
altas recompensas para las INAS DE IMPRIMIR

MARINO

96, Rue d'Assas, 96

REPRESENTANTE EXCLUSIVO

en España y Portugal



Siete mil setecientas máquinas ver

ALLA DE ORO
IÓN DE PARÍS

CH. LORILLEUX

Se hace un des

etarios y fabricantes **Daniel Judson et Son, Limited,**
ma comercial que haga un pedido de 500 maquinas entre
a conservar la Agencia; por supuesto se hace un descuent

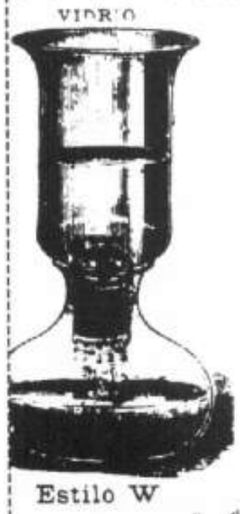
FILTROS

Loza

TROS DE JUDSON
mpiarse y cargarse
e con el MEDIO fil-
sario en el propio
con lo cual quedan
sen nuevos

Mod

VIDRIO



Estilo W



Interior del modelo B, estilo D.

Con pi

	s	d
anta	2	3
antas	3	0
andes	4	0

Núm.	O	Capacid
»	1	»
»	2	»
»	3	»
»	4	»
»	5	»

Rambla de Estudios, 6, 1.°-BARCELONA

LA ESPAÑOLA

Sastrería. Escudillers, n.° 6

Permanente y grandioso surtido en géneros alta novedad del país y extranjeros.

CASA ESPECIAL PARA LA MEDIDA

fensa de los intereses de sus contra-asegurados.

Capitales contra-asegurados Ptas. 102.000,000'00

MADRID. — Preciados, 3

Francisco, 25

EL ÁGUILA

Gran bazar de ropas hechas

Casa fundada en 1850.

Sierpes 70

ERICA CARLYLE LLEGA A AFRICA

MOMBASA (Reuters) - En respuesta a varios indicios, la señorita Erica Carlyle, hermana del líder americano de la perdida expedición Carlyle, llegó hoy a Kenia a bordo del buque de pabellón egipcio *Fuente de la vida*.

Se han recibido recientemente diversos informes procedentes de nativos Kikuyu acerca de una supuesta matanza de hombres blancos sin identificar cerca del bosque de Aberdare.

La señorita Carlyle declaró su intención de encontrar a su hermano, sin reparar en esfuerzos, y trajo consigo el núcleo de una expedición de rescate.

Destacando a varios agentes para coordinar los suministros y otras actividades con los representantes de la Colonia, la señorita Carlyle y el resto del grupo partirán mañana con dirección a Nairobi.

Su compañera, la señorita Victoria Post, puso indirectamente de manifiesto la determinación de la señorita Carlyle al relatar los rigores del viaje en el buque egipcio.

PILLAR/RIPOSTE de Nueva York,
11 de Marzo de 1920.

Nueva York, página 12: no repetido en el texto

TRAGEDIA EN LA MEZQUITA DE TULUN

"Seis de los más respetados eruditos de la mezquita de Ibn Tulun fallecieron la pasada noche al derrumbarse el techo de su sala de estudios por causas que hasta el momento aún no han podido ser determinadas; hasta el momento se han recuperado cinco cadáveres y falta por localizar el del sexto erudito, Nessim Efti. El *nazir* de Ibn Tulun, Ahmed Zehavi, pudo sobrevivir al derrumbamiento y se encuentra hospitalizado en estado de 'shock'. El accidente tuvo lugar en un edificio adyacente a la histórica mezquita, la cual no ha sufrido daño alguno.

El Cairo, página 80: tragedia

VISITAS IMPORTANTES

MOMBASA (Reuters) - Los líderes de una expedición arqueológica americana llegaron hoy de vacaciones tras excavar en el valle del Nilo, en Egipto.

Nuestro subsecretario, el Sr. Royston Whittingdon, les ofreció una cena de bienvenida en Collingswood House, donde se pudo poner de manifiesto el ingenio de Sir Aubrey Penhew, jefe adjunto de la expedición.

Acompañando a Sir Aubrey viajan dos americanos, el joven financiero Roger Carlyle y el doctor (en medicina) Robert Huston.

El grupo parte tierra adentro mañana con dirección a Nairobi, con el propósito de ir de caza.

PILLAR/RIPOSTE de Nueva York,
24 de Julio de 1919.

Nueva York, página 12: no repetido en el texto

MONSTRUOSOS ASESINATOS SORPRENDEN A LA POLICIA

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

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

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

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

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

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

El Scoop

Londres, página 39: la policía desorientada

SE PONEN DE MODA LOS CUADROS GROTESCOS

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

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

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

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

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

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

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

¡Felicidades al Sr. Shipley por demostrar que dichos artistas no son sino unos falsarios!

El Scoop

Londres, página 35: cuadros chocantes

CONTINUAN LOS ASESINATOS

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

Aunque el inspector Barrington, del Yard, no ha querido hacer comentarios, fuentes bien informadas manifestaron al *Scoop* que la víctima había sido salvajemente golpeada por una o varias personas y después acuchillada en el corazón.

Esta serie de asesinatos hace ya tres años que dura, para perplejidad de los londinenses. ¿Acaso tendremos que esperar a que el señor Sherlock Holmes, de quien el Sr. Doyle afirma que está retirado, acuda de nuevo en nuestra defensa?

Se recuerda a los lectores del *Scoop* que su estimado periódico mantiene una recompensa para toda información que conduzca a la captura y procesamiento de los perpetradores, recompensa que tras este último asesinato ya asciende a 24 £. ¡Permanezcan alerta!

El Scoop

Londres, página 44: continúan los crímenes



medicamento de resultados positivos, reemplazando ven
aceite, sobre el cual tiene este vino la doble ventaja de se
lidad y de ayudar la digestion: es *tónico y reconstituyen*
y asi los niños como los adultos lo toman, cual el más
mesa: es aplicable á varias enfermedades, tales como
olidad general, el color pálido de los niños, que depende de una nutricion incom
s aquellas cuyo origen sea el escrofulismo (tumors frets.)
De venta en casa de su autor, Dr. COMABELLA, calle del Cármen, 23, B
les farmacias de España y Portugal — *Precio: 3 pesetas frasco.*

PECTORINA COMAB

edicamento muy eficaz para curar las enfermedad
la garganta, especialmente la TOS por ronca y re



En efecto:
La irritacion simple catarral de la laringe, tráquea y bro
quera o afonia, *se cura rápidamente con la* **Pectorina-Comabel**
Los catarros cronicos con grande flujo de mucosidades
eficazmente con la **Pectorina-Comabella.**
La *tos crónica* con enflaquecimiento y espectoracion de mo
mente aliviada por la **Pectorina-Comabella.**
Los catarros rebeldes de los niños, tan frecuentes como r
cur n con la **Pectorina-Comabella.**
La TOS *convulsiva* de la infancia, llamada *coqueluche* o TOS
se desarrolla entre nosotros de una manera epidemica, *es cur*
abella.
Responde de la eficacia de este medicamento, una acrisolada experiencia h
res de Medicina, que estan contestes en afirmar que la **Pectorina-Comabella**
storales hasta el presente conocidos, sino el *único* farmaco que satisface
rativas.
De venta en casa de su autor Dr. COMABELLA, calle del Cármen, 23.—*B*
las bote.



» » JUAN PIFERRER FELIU.

La Sociedad cuenta además con un cue
vo compuesto de ingenieros, arquitectos
y con el correspondiente personal de inspe
el perfecto desempeño de la misión que vie
fensa de los intereses de sus contra-asegur

Capitales contra-asegurados Ptas. 102

—MADRID. — Preciad

CADIZ. — San Francisco, 25

EL ÁGUI

Gran bazar de ropa

Casa fundada en 1850

Surtido extenso y variado e
géneros de todas clases y

PRECIOS FIJOS Y MARCADOS CON CI

Especialidad en capas y a

PERFECCIÓN

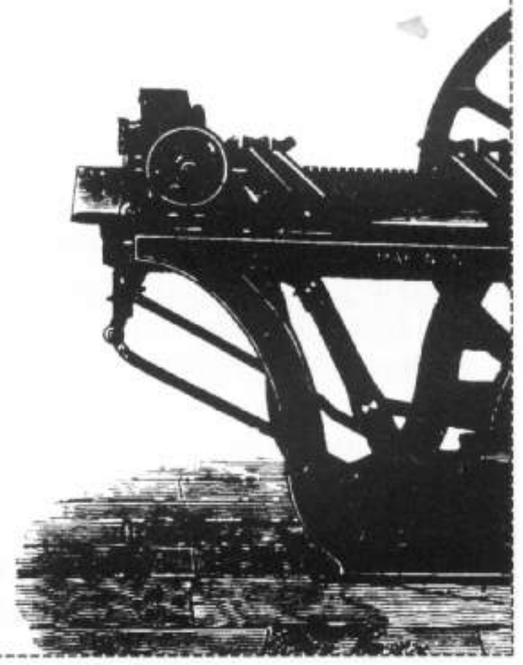
En este Establecimiento puede montarse una
renta por importante que sea en pocos días.

EXPOSICION UNIVERSAL
de 1875
ÚNICO GRAN PREMIO
EXPOSICIÓN DE AMSTERDAM
de 1883
Único diploma de Honor
Las mas altas recompensas para las
MAQUINAS DE IMPRIMIR

M A

96, Rue d

REPRESENTANTE EXCLUSIVO
en España y Portugal
GEORGES GORGES



CHOCOLATE DORDOBA

Despacho Central: Fernando VII, 10



BARCELONA

Chocolates de varias clases y especiales

Á LOS PRECIOS SIGUIENTES:

Con soconusco. . . .	Ptas.	5	libra.
Con nata.	»	5	»
Con coco	»	5	»
Con naranja.	»	3	»
Con azaar. . . .	»	3	»
Con limón..	»	2'50	»
Con almendra. . . .	»	3	»
Para convaleoientes .	»	4	»
Para recién paridas .	»	3	»

CURACIÓN

de las enfermedades de garganta, pec

Coriza crónica.—**Anginas**
Laringitis (afonia, etc.)—**Coqu**
Asma.—Catarros: bronquiales
nares.—**Tisis**; laringea y pulmo
pientes.—**Hemoptisis, etc —De**
funcionales del corazon —(Pa
nes, etc) y **Anemias.** Se tratan
seguro con la **medicación nit**
en bebida, inhalaciones y pulveri

Procedimiento aprobado y rec
Barcelona.
Aguas análogas á las de Pantic

DIRE

DR. D. AMA

Para más detalles se fac

A CAC

Agencia de

A. CAL

PORT-BOU (fron

BARCELO



S ACEITE DE HÍGADO DE BACALAO

El vino restaurador del doctor Comabella, á base de estracto
hígado de bacalao (*vinum extracthi hepatis morrhuæ*), premiado con meda
de oro en las Exposiciones Internacional de Niza y Universal de Amberes, es
medicamento de resultados positivos, reemplazando ventajosamente al expres
aceite, sobre el cual tiene este vino la doble ventaja de ser absorbido con mas f
lidad y de ayudar la digestion: es *tónico y reconstituyente*, su uso es apeteci
y asi los niños como los adultos lo toman, cual el más exquisito vino de so
mesa: es aplicable á varias enfermedades, tales como el *raquitismo*, la *tisis*
lor pálido de los niños, que depende de una nutricion incompleta, y generalmente
gen sea el escrofulismo (tumors frets.)
de su autor, Dr. COMABELLA, calle del Cármen, 23, Barcelona, y en las pri
spaña y Portugal — *Precio: 3 pesetas frasco.*

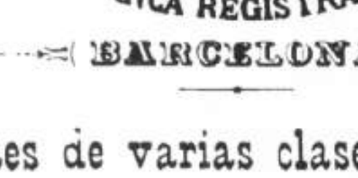
TORINA COMABELLA

muy eficaz para curar las enfermedades del pecho y
ta, especialmente la TOS por ronca y rebelde que sea

En efecto:
La irritacion simple catarral de la laringe, tráquea y bronquios, con tos, con
ra o afonia, *se cura rápidamente con la* **Pectorina-Comabella.**
Los catarros cronicos con grande flujo de mucosidades (*broncorreas*) *se com*
rmente con la **Pectorina-Comabella.**
La *tos crónica* con enflaquecimiento y espectoracion de moco, pus o sangre, *es not*
te aliviada por la **Pectorina-Comabella.**
Los catarros rebeldes de los niños, tan frecuentes como resultado del sarampio
n con la **Pectorina-Comabella.**
La TOS *convulsiva* de la infancia, llamada *coqueluche* o TOS *ferina* que frecuentem
desarrolla entre nosotros de una manera epidemica, *es curada por la* **Pectorina**

ficacia de este medicamento, una acrisolada experiencia hecha por eminentes p
os estan contestes en afirmar que la **Pectorina-Comabella**, no solo es el *mejor*
resente conocidos, sino el *único* farmaco que satisface indicaciones radicalm

de su autor Dr. COMABELLA, calle del Cármen, 23.—*BARCELONA.—Precio*



edio)

a 36

(Tres chelines y medio)

u elegante caja. Se empalma bien para aplicarse en un Escritorio en cualquier parte donde se desee preser
ra.

Se hace un descuento liberal al comercio.

Judson et Son, Limited, Londres, estan dispuestos á conceder la **Agencia exclusiva** para la venta en España
edido de 400 maquinas entregables en este año de 1887, y despues nuevos pedidos de no menos de 1000 maquinas en
upuesto se hace un descuento considerable en el precio).

ILTROS ELÉCTRICOS

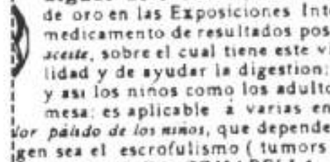
Loza de pedernal

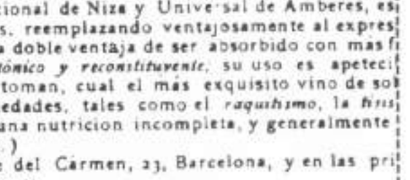
Modelo B, estilo D



La accion purificadora del medio filtrante «Galvano electrico» de Judson, AUMENTA con la IMPUREZA del agua, mientras que con todos los demas MEDIOS sucede lo contrario.

VIDRIO





Las notas de Nairobi de Jackson Elías

Estas son las primeras notas recibidas por Jonás desde Nairobi, por correo. Están razonablemente bien organizadas y parecen completas en su mayor parte, salvo por la ausencia de conclusiones, conexiones y temas claramente definidos. La letra es firme y clara. Si los investigadores van a Kenia, en ese capítulo encontrarán mucha más información.

El primer juego de notas de Nairobi describe los departamentos, funcionarios y tribus visitados por Elías, en busca de material que hiciera referencia a sectas y a rituales sectarios. No se descubrió nada concluyente pero Elías descarta la versión oficial de la masacre Carlyle.

El segundo describe su viaje hasta el lugar de la masacre. Señala particularmente que el terreno es completamente yermo y que las tribus de la región evitan esa zona afirmando que está maldita por el Dios del Viento Negro, cuyo hogar se encuentra en la cima de la montaña.

El tercero es una entrevista con un nativo llamado Johnstone Kenyatta, quien afirma que los asesinatos Carlyle podrían haber sido realizados por la secta de la Lengua Sangrienta. Se dice que dicha secta vive en la montaña y que su suma sacerdotisa forma parte de la Montaña del Viento Negro. Elías se muestra educadamente escéptico pero Kenyatta insiste en lo dicho. En una serie de acotaciones Elías señala que las tribus de la zona odian y temen a la Lengua Sangrienta, que la magia tribal no ofrece protección y que el dios de dicho culto no es africano.

El cuarto es una profundización en lo expuesto en la entrevista de Kenyatta. Elías confirma a partir de diversas fuentes que la Lengua Sangrienta existe, aunque no le es posible encontrar evidencias de primera mano. Los relatos sobre la secta mencionan el robo de niños para ser sacrificados. También se dice que grandes criaturas aladas descienden de la Montaña del Viento Negro para arrebatar personas. La secta adora a un dios desconocido por los folkloristas, y que no encaja con ninguna tradición africana. Hay un apunte que señala: 'Sam Mariga, rr-sta'.

El quinto es una sola hoja en la que Elías anota que hay que examinar cuidadosamente la parte cairota del itinerario de la expedición. Está convencido de que la razón que les impulsó a desviarse a Kenia se encuentra en el Nilo.

El sexto es una entrevista con el teniente Mark Selkirk, quien estaba al mando del grupo de rescate que encontró los cadáveres de la expedición. Selkirk vive en Kenia desde la Gran Guerra y menciona que los cuerpos estaban extraordinariamente bien conservados para el tiempo que había transcurrido desde la muerte, "como si la mismísima putrefacción no se atreviera a acercarse a ese lugar." En segundo lugar, los porteadores habían sido despedazados, como por un animal salvaje, pero no se imagina qué tipo de animal pudo haberlo hecho. La palabra que emplea es 'inimaginable'. Está de acuerdo en que los Nandi pueden haber tenido algo que ver en el asunto, pero sospecha que las pruebas en su contra pueden haber sido amañadas comentando, "no sería la primera vez." Finalmente, confirma que entre los cadáveres no había el de ningún europeo, sino que en la yerma llanura sólo se encontraron los cuerpos de los porteadores nativos.

El séptimo es otra hoja suelta. Elías se encontró con 'Nails' Nelson en el bar Victoria de Nairobi (éste último había estado trabajando como mercenario para los italianos en la frontera entre Somalia y Abisinia, y desertó a Kenia tras traicionar a sus patrones) quien afirmaba haber visto a Jack Brady con vida en Marzo de 1923 en Hong Kong, es decir, hacía menos de dos años. Brady se mostró amable aunque precavido y poco charlatán, reteniéndose Nelson de preguntarle demasiado. Este indicio permite a Elías suponer que otros miembros de la expedición pueden estar aún con vida.

El octavo discute una posible estructura para el libro sobre la expedición Carlyle, pero en su mayoría no contiene nada que no se haya mencionado ya, con párrafos que empiezan así: "Cuenta ahora qué sucedió" y "explica por qué."

Nueva York, página 19: las notas de Nairobi de Jackson Elías

CARLYLE, ROGER VANE WORTHINGTON
Primera visita: 11 de Enero de 1918
Referencia: Erica Carlyle
Pariente más próximo: Erica Carlyle

A instancias de su hermana, el señor Roger Carlyle me visitó esta mañana. No da excesiva importancia a su estado mental pero concede que ha tenido algunos problemas para dormir debido a un sueño recurrente en el que oye una voz distante que le llama. (Es interesante notar que la voz le llama por su segundo nombre, Vane, con el cual el Sr. Carlyle admite que se dirige a sí mismo.) C. se mueve hacia la voz y tiene que abrirse paso a través de una niebla parecida a una telaraña en la que se supone que se encuentra quien le llama.
El que llama es un hombre alto y macilento que tiene grabada en la frente una cruz ansada cabeza abajo, que parece arder. Siguiendo con el tema egipcio (en el que C. dice no tener interés alguno) el hombre extiende sus manos hacia él, con las palmas hacia arriba. En la palma de la mano izquierda, C. puede ver su propia cara y en la palma de la derecha una pirámide inusualmente asimétrica.
El que llama junta sus manos y C. se siente como si flotara hacia el espacio, deteniéndose frente a un grupo de figuras monstruosas, de seres humanos con miembros de animales, garras y colmillos, sin forma específica alguna, que están

Nueva York, página 21: el psicoanálisis de Carlyle

formando un círculo alrededor de una bola amarilla de energía a quien C. reconoce como otro aspecto del hombre que le llamaba. La bola le atrae a su interior y él entra a formar parte de ella, viendo las cosas a través de ojos que no son los suyos. En el vacío aparece un gran triángulo, asimétrico igual que la pirámide de antes, y entonces C. oye que quien le llamaba dice: "Y conviértete en dios conmigo." En ese momento, en el que millones de formas extrañas entran en el triángulo, C. despierta.
C. no considera este sueño como una pesadilla aunque no le permite descansar correctamente. Dice que le produce gran satisfacción y que cree que se trata de una auténtica llamada, aunque mi impresión es que duda acerca de ello. Esta actitud esquizofrénica caracteriza gran parte de su vida...

18 de Septiembre de 1918
La llama M'Weru, Anastasia y Sacerdotisa. Está obsesionado con ella lo cual no es de por sí malo, puesto que la devoción exterior es una manera de suavizar las tensiones de una contradicción megalomaníaca. Esa mujer es ciertamente un rival para mi autoridad...

3 de Diciembre de 1918
Si no voy con él, C. amenaza con contar lo que sabe. Si voy, toda pretensión de que seguimos con el psicoanálisis será baldía. ¿Cuál será mi papel entonces?
[Nota para el guardián: Esta es la última anotación de la ficha]

VIOLENTO INCIDENTE EN LA CALLE DE LAS LINTERNAS

La policía informa de un doble asesinato en el número 88 de la Calle de las Linternas, que al parecer tuvo lugar pasada la medianoche de ayer. La víctimas han sido identificadas como la Srta. Reparita Wong, con domicilio en el lugar de los hechos y el Sr. Chin Hsichou, de cuyo domicilio no se disponía a la hora de cerrar esta edición.

El inspector Chong, de la policía de Shangai, indica que los crímenes fueron inusualmente violentos y solicita información de cualquiera que pudiera haber conocido a alguna de las víctimas.

Incluso los habituales de la Calle de las Linternas, que no se distinguen por su compasión, quedaron anonadados ante la crueldad de los crímenes. Uno de los testigos estaba tan afectado por los hechos que describió al agresor como un murciélago gigante.

– dos días antes de que los investigadores encuentren a Choi Meiling o antes de que investiguen los archivos del *Correo*.

Shangai, página 122: violento incidente

FUEGO EN LA CARRETERA DE CHIN-LING

Tres monjes han sido hallados muertos en un incendio que se originó en un pabellón del Jardín de las Nubes Púrpura de Otoño, a causa al parecer de un brasero volcado.

Los nombres de los difuntos aún no han sido revelados pero fuentes solventes afirman que se trata de tres eruditos de las literaturas T'ang, Sung y de las Cinco Dinastías, lo que representa una enorme pérdida para todos los que valoran el gran legado cultural chino.

Testigos oculares afirman que el fuego saltó de forma extraña de una estructura en llamas para perseguir a los monjes hasta un segundo pabellón. Según el señor Liu Chendai, residente en al camino de las Amapolas Brillantes, "una nube flotante de fuego les siguió."

Al parecer, un europeo fue visto abandonando la zona de la conflagración. La policía solicita respetuosamente su asistencia en la investigación.

– unas 4 semanas antes de la llegada de los investigadores

Shangai, página 122: incendio

DAÑOS EN EL CLUB NÁUTICO

Una parte del Club Náutico quedó destruida la pasada noche, habiéndose informado de daños considerables en la fachada fluvial de la citada institución, valoradas por el seguro en más de 8000 libras esterlinas.

No se ha informado de heridos ni muertos a causa del incidente.

Según datos aún sin confirmar, pero que proceden de fuentes dignas de crédito, el suceso habría sido debido a filtraciones de agua que habrían minado parte de la zona del embarcadero en el que se encuentra el famoso club, causando el colapso.

Algunos borrachos que se hallaban en las inmediaciones juran que unas extrañas criaturas emergieron del agua momentos antes del derrumbe. Su relato aportó unos instantes de distracción en la penosa tarea de remover los escombros.

– unas 6 semanas antes de la llegada de los investigadores

Shangai, página 121: Club Náutico

Un abogado contrató a Besart como agente de compras de Carlyle, que le fue presentado como un multimillonario americano. Siguiendo instrucciones enviadas por escrito por Carlyle, Besart adquirió ciertos artefactos a Faraz Najir, sacándolos ilegalmente de Egipto para enviarlos a Sir Aubrey Penhew en Londres. Él sabía que los artefactos eran antiguos pero ignoraba su poder o su significado.

Cuando la expedición Carlyle llegó a Egipto, Besart se encargó de conseguir el equipo y los permisos necesarios. Su objetivo principal estaba en Dhashur, a unos 34 Km de El Cairo, Nilo arriba, en la zona de la Pirámide Torcida.

Un día, ya en Dhashur, Jack Brady fue a ver a Besart y le dijo que Carlyle, Hypatia Masters, Sir Aubrey y el doctor Huston habían entrado en la Pirámide Torcida y habían desaparecido. Brady estaba muy excitado y sospechaba algo raro porque los trabajadores habían huido del lugar, quedando los trabajos interrumpidos.

"A la mañana siguiente volvieron a aparecer Carlyle y los demás. Estaban muy excitados a causa de algún hallazgo de tremenda importancia, pero no hicieron ningún comentario ni pusieron nada por escrito porque Sir Aubrey era muy estricto con el secreto de las excavaciones. Todos ellos parecían haber cambiado de alguna forma inexplicable, y no a mejor, por lo que no me atreví a hacer más preguntas."

"Esa noche, una anciana egipcia vino a verme y me dijo que su hijo, que era uno de los trabajadores que huyeron, lo había hecho porque Carlyle y los demás habían entablado relación con un ser antiguo y maléfico, el Mensajero del Viento Negro. Dijo poder reconocer que las almas de todos los europeos excepto yo mismo y Jack Brady estaban perdidas pero que si quería pruebas fuera a la Pirámide Derruida en Meidum la noche antes de la luna nueva. Y yo... ¡Dios me ayude! ¡Yo fui!"

"Me llevé uno de los camiones, aparentando que iba a El Cairo de juerga pero en cambio me dirigí a Meidum, que está a 35 Km al Sur y me escondí donde ella me dijo. Allí, a medianoche, pude ver a Carlyle y a los otros entregándose a obscenos rituales junto a un centenar de otros desequilibrados. El desierto pareció cobrar vida, arrastrándose y ondulando hacia las ruinas de la pirámide. Horrorizado, ¡pude ver como las propias piedras se convertían en un ser esquelético de ojos saltones!"

Extrañas criaturas empezaron a salir de la arena y a coger por el cuello a los bailarines, desgarrándoselo, hasta que sólo quedaron en pie los europeos y otro celebrante, revestido de un manto."

El Cairo, página 66: la declaración de Besart

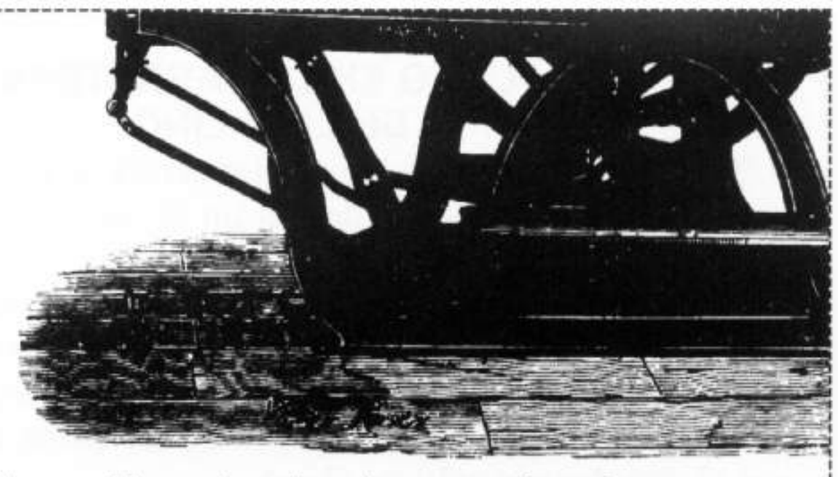
"Algo más surgió de la arena, del tamaño de un elefante pero con cinco cabezas peludas. De repente, me di cuenta de lo que era, ¡pero no podía dar crédito a mis ojos! Lo vi alzarse y de un solo bocado devorar a la vez los cuerpos destrozados y a sus horrendos asesinos, con lo que sólo quedaron vivas cinco personas entre el hedor de la arena cubierta de sangre."

"Me desmayé. Al recuperarme empecé a vagar por el desierto, donde me aguardaban nuevos horrores. Tras ascender tropezando por una loma poco antes del amanecer vi más allá ¡centenares de esfinges negras alineadas ordenadamente, esperando la hora de la locura en que se alzarán para devorar el mundo! Me volví a desmayar y esta vez abandoné el mundo durante varios meses."

"Un hombre me encontró y durante dos años él y su madre me cuidaron hasta que pude volver a El Cairo. ¡Pero entonces empecé a soñar! Ahora sólo el hachís o el opio (si encuentro) pueden ayudarme. Ahora vuelvo a estar bajo de reservas y mi vida es intolerable sin la droga. Caballeros, ¿querrán Vds. ayudarme? Sólo las drogas fuertes me mantienen apartado de la locura. ¡Todo está perdido señores, todo está perdido! No hay esperanza para ninguno de nosotros. Ellos aguardan por todas partes. ¿Nadie quiere probar un poco?"

Translates Catalán,
e Gerona, núm. 115 BARCELONA.-B

ANCO VITALICIO DE CA
COMPAÑÍA GENERAL DE SEGUROS SOBRE
ada en BARCELONA, calle An
Capital de garantía 10.000,000 de pe
CONSEJO DE ADMINISTRACION
Excmo. Sr. D. Juan Bofill y Martorell.
D. Eduardo de Casanova y de Galtero.
D. Modesto Casademunt.
D. Carlos de Fontcuberta.
D. Magin Fita
D. José María Gali y Vancells.
D. Francisco de Sales Jaumar.
D. Antonio Juncadella.
consejeros según lo dispuesto en el artículo 77 de los Estatutos
de esta Basílica.
la Facultad de Medicina de esta Universidad.
Colegio de Abogados.
D. Delfín Artis y Mornau.—D. Fran
D. José Sunyé y Juvé.
que se dedica este Banco son los seguros sobre la vida en su más vasta extensión, tal como l
lemania, Francia y otros paises, donde el seguro es completamente popular y aceptado unive
á dar despues de la muerte del socio, ó para despues de un plazo dado, ó juntamente para des
muerte dentro de un periodo determinado, etc.
n rentas vitalicias á favor de una ó mas personas, que empiezan á cobrarse inmediatamente, ó
vida, ó solamente durante un cierto periodo de tiempo.
a de 30 años de edad que quiera legar por medio del Banco 5,000 pesetas á su esposa e hijos ó

TANTE EXCLUSIVO
España y Portugal
RIO GORGS
BARCELONA

Siete mil setecientas máquinas vend
MEDALLA DE ORO
EXPOSICIÓN DE PARÍS
1878
CH. LORILLEUX
16—Rue Suger, 16—Pa
FÁBRICA DE TINTAS PARA IMPRENTA, LITOGRAFÍA, ENCUADERN
ESPECIALIDAD EN TINTAS PARA ILU
FÁBRICAS EN PUTEAUX-NANTERRE
Representante Depositario general para España y Portugal

神愛世人甚至將他的獨
生子賜給他們、叫一切信
他的不至滅亡反得永生

Apreciado Aubrey:

En Nueva York se han encaprichado de Elías. Ahora tú debes detener a Brady; es increíble que lleve tanto tiempo esquivándonos. Este hombre puede llegar a convertirse en un obstáculo para nuestro Gran Señor. Si quieres, yo

Londres, página 52: carta inacabada

"Era horrible, señor. No he visto nunca nada parecido. Cadáveres por todas partes, mejor dicho, trozos de cadáveres: una cabeza por aquí y un brazo por allá, hechos trizas, como si fueran de papel de periódico. Vds. perdonarán la expresión pero algo cogió a esa pobre gente y la hizo picadillo. Uno hubiera esperado que los buitres y los chacales hubieran rematado la faena y para cuando llegamos no hubieran dejado más que los huesos, pero los nativos nos dijeron que los animales tenían miedo y no se atrevían a acercarse al lugar. Supongo que hasta los animales pueden tener repugnancia. En fin, que no querría ver nunca más nada de ese estilo."

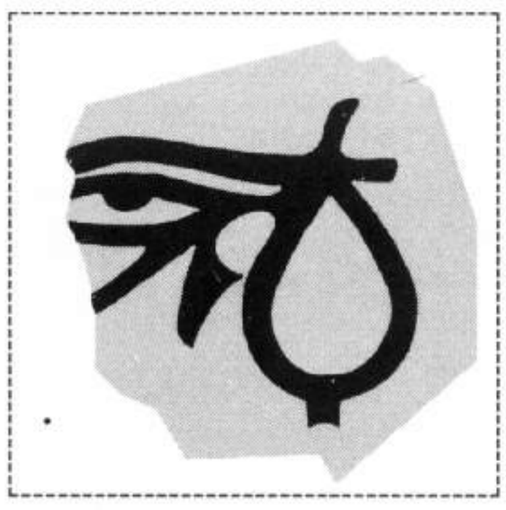
Kenia, página 94: declaración de Bumption

C.

TENGO QUE ESCONDERME PARA ACABAR EL TRABAJO. TEN PREPARADOS A LOS MUCHACHOS. IREMOS PRONTO. ME PONDRÉ EN CONTACTO CONTIGO DE LA FORMA USUAL. — S.

Shangai, página 124: la nota de Brady





izquierda (Shangai) *derecha (El Wasta)*
el Ojo (roto) de Luz y de Oscuridad, reducido

Apreciado Omdurman:
El escarabajo era magnífico. Me hacía mucha ilusión que se pudieran encontrar sus pies.
Sus s. s. y j.
A. P.

El Cairo, página 62: carta de Penhew

Y entonces se abrirá la puerta, cuando el sol esté tapado. Así el Pequeño Reptador despertará a los que viven más allá y les traerá. El mar los tragará para escupirlos después y el leopardo comerá carne humana en Rudraprayag en Primavera.

Kenia, página 99: el **Cthaat Aquadingen**

ARTES MARCIALES, habilidad nueva
Al atacar mediante puñetazo, patada, cabezazo o presa, si la tirada de impacto es igual o menor que el porcentaje de Artes marciales del atacante, éste causa doble daño (el puñetazo hace 2D3 puntos de daño más la bonificación por fuerza, y así sucesivamente). Si alguien se defiende con Artes marciales y hace una parada, no sufre daño alguno. Esta parada sólo puede realizarse contra armas de cuerpo a cuerpo.

Shangai, página 118: Artes marciales

TRADUCCIÓN DE LOS *SIETE LIBROS CRIPTICOS DE HSAN*

"De los signos que evitan la expansión del dios oscuro, el más potente es el Ojo de Luz y de Oscuridad. Inscrito en la sustancia de un lugar elevado cerca de donde anida el mal, y no más lejos de 30 li [unos 16 Km] de allí, repele a las fuerzas maléficas mientras el signo exista. El Ojo debe ser creado en la tarde anterior a una noche de luna llena, y al salir ésta hay que utilizar sangre de un inocente para llenar la pupila del Ojo una vez cada golpe de tambor [un antiguo intervalo de tiempo chino utilizado en las ciudades y equivalente a una hora] hasta que se ponga la luna.

Es también preciso que un cierto número de participantes canten juntos desde que se vierta la primera sangre, repitiendo en voz alta: 'sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma', *hasta que se ponga la luna. A la noche siguiente, la pupila del Ojo queda activada y empieza a*

Shangai, página 127: Traducción parcial

brillar. Para realizar este encantamiento hay que reunir un gran número de amigos del bien porque unos pocos seguro que no tendrán éxito."
En los bordes del pergamino, cerca de este pasaje, hay una serie de comentarios en tinta roja, firmados por el monje Chou Teh.
"El inefable Ojo debe ser grabado en una sustancia natural que sea muy dura."
"El Ojo no puede brillar donde acechen seres o criaturas maléficos."
"La luz del Ojo se reavivará si todas las presencias maléficas han sido eliminadas o expulsadas."
"El que inicie el cántico debe realizar primero el Símbolo arcano."
"La sangre de la pupila del Ojo debe ser fresca."
"Todos los que participen deben detestar el mal."
"Sólo puede colocarse una protección en un lugar determinado."

El relato de Jack Brady

"Soy Jack Brady y me han dicho que me andáis buscando. Tengo muy poco tiempo y vosotros algunas preguntas que hacerme. Supongo que nunca llegaríais a hablar con Jackson Elías. Si os parece, yo os explicaré ahora lo que sé y responderé a vuestras preguntas otro rato."

"Tal y como lo veo, estamos en problemas. Cuanto más conozco acerca de la situación, más me asusta. Siento mucho haberme ido de la lengua con Jackson pero pensé que si escribía su libro y la gente lo leía, alguien haría algo acerca de esta secta. No sabéis cuánto lamento que acabara así. ¿Vosotros erais amigos suyos? Es igual. Yo le previne y no me guardé nada para mí, y ahora os digo lo mismo a vosotros: la secta juega fuerte. Pero a estas alturas creo que ya os habréis dado cuenta", añade con una risita.

"Bien. Yo supe desde el principio que la negrita de Roger iba a traer problemas. Era de lo más duro y le hacía ir por donde ella quería. Él también debería de haberse dado cuenta de que iba a traerle problemas porque cuanto más la veía, peores eran los sueños que tenía por la noche. Cuando dijo que quería ir a Egipto pensé que era una gran idea porque podría acabar con el asunto y las cosas volver a la normalidad. Yo le aprecio y le debo mucho."

"Durante algún tiempo pareció que todo iba bien. Londres fue muy divertido pero, una vez llegamos a El Cairo, Roger empezó de nuevo a tener esos sueños acerca de encontrarse con un dios, y tonterías de ese estilo. Pero entonces ya no bebía, la chica no estaba por allí y los 'caballeros' que Roger se había traído empezaban a actuar de forma aún más rara que él, por lo que me dije: las vamos a pasar moradas."

"Una vez que le pagué a Faraz Najir por sus cachivaches, Roger se pasó algún tiempo estudiándolos y a ponerse cada vez peor. Había una especie de busto negro al que se pasaba horas y horas mirando, y un mapa que repasaba una y otra vez como si se tratara de la foto de una chica. Fue entonces cuando empezó a decirme que encontraríamos al dios en cuanto destruyera el ojo y abriera el camino. ¡No te ...!"

"El doctor Huston aquél tenía que haberle calmado, pero sólo hacía que animarle. Así que, la primera noche que estuvimos en el Nilo, en Dhashur, Roger se fue derechito a escalar la Pirámide Roja. ¿Alguno de vosotros ha escalado una pirámide? ¡Os aseguro que son empinadas! Pues Roger se la subió como un mono, sin mirar para abajo ni dudar un segundo, lo que me demostró que el pobre estaba como una regadera. ¡Pero yo le seguí hasta arriba!", vuelve a reír. "Yo también estaba loco."

"Durante unos dos tercios del ascenso de la pirámide no haces más que pasar por encima de grandes bloques, que están dispuestos como si un niño hubiera apilado un millón de enormes bloques de construcción. Los constructores de la pirámide rellenaron los huecos con piedra lisa pero más tarde los egipcios se la llevaron de los dos tercios inferiores (la de arriba estaba demasiado dura como para extraerla). Bueno, pues Roger pasó por el tercio superior igual de rápido, conmigo detrás. Los ojos se me salían de las órbitas porque apenas encontraba asideros para evitar una caída."

"En la parte de arriba hay una pequeña superficie plana y cuando Roger llegó allí se puso una especie de túnica empezando después a hacer sonidos raros, como si se le hubieran fundido los plomos del todo. Pero en ese momento hubo una enorme explosión, con todo tipo de extraños ecos y gritos, así como un fogonazo. Yo me estuve cuerpo a tierra durante un minuto hasta que me pareció seguro asomarme y entonces Roger me miró y me dijo: 'El ojo ya no está, Jack. Ahora podemos ser dioses.'"

"Bueno, eso eran solo palabras, pero detrás de él había una zona en la que había desaparecido una capa de piedra y parecía recién arrancada. Cuando volví al día siguiente, ya no estaba, y parecía como si la pirámide hubiera reparado el desconchado; sin embargo en la base encontré parte de una roca que parecía encajar allí arriba, y tenía este signo pintado." [Brady dibuja un signo de aspecto misterioso. El guardián puede proporcionar a los jugadores una copia reducida del dibujo con el signo] "Ahora sé lo que era. Era un signo mágico que mantenía a los seres malignos alejados de nosotros y Roger rompió su poder deliberadamente."

Shangai, página 124: declaración de Jack Brady

Extractos del diario de Sir Aubrey en la Isla del Dragón Gris

¡Salve, Faraón de la Oscuridad! ¡Salve, Nyarlathotep! ¡Cthulhu fthagn, Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fthagn!

13 de Junio de 1921: por fin he empezado a poner en marcha la tarea que me encargó mi año y señor, el Faraón Negro. Me ha dado mis sueños, me ha dado Egipto y yo le daré en pago el mundo de los hombres. El poder, la belleza ... , nadie que no lo presencie puede apreciarlo. Yo conozco el poder y la belleza porque mi vida entera está dedicada a él.

30 de Agosto de 1921: Huston ha enviado por fin los planos. Muy complejos y fascinantes. Necesitaré algún tiempo para comprender su significado y empezar a construir pero se me ha prometido el conocimiento necesario y mi fe es fuerte.

7 de Septiembre de 1921: han llegado los primeros cargamentos. ¡Qué gran alegría! También han llegado los Profundos para instalarse. Empezamos a trabajar.

15 de Enero de 1922: la primera fase está completa. Los cargamentos empiezan a llegar con más rapidez. Pronto empezaré a trabajar en la cabeza nuclear.

Shangai, página 132: extractos de diario



Marca de la Mujer Abotargada

"Dos días más tarde, todo el grupo (Penhew, Roger, Huston y Patty) me dieron esquinazo y desaparecieron en la Pirámide Torcida. Envié a algunos de los chicos que hacían de mensajeros a buscarlos y volvieron gritando que la pirámide había devorado a los respetables científicos, y que el lugar estaba maldito, con lo que el lugar se quedó desierto en cinco minutos y allí estaba yo solito. Por supuesto que entré a buscarles pero no había nadie dentro. Empecé a preocuparme."

"Sin embargo, al cabo de una rato salieron todos ellos de la pirámide. Roger me dijo que habían estado en Egipto, pero en el Egipto real, y esas fueron las palabras más sensatas que pronunció. Penhew parecía que hubiera rejuvenecido cinco años y tanto Patty como Huston parecían cambiados. Ninguno podía explicar dónde habían estado y a ninguno le preocupó que después fuera de lo más difícil contratar nuevos operarios."

"Después de eso, a veces me despertaba por la noche y les oía hablar en una extraña jerga que nunca había oído. Una noche Roger me dijo que me iba a enseñar el poder que habían aprendido a manejar. Salimos al desierto con un grupo numeroso de árabes y los cuatro empezaron a gritar extrañas palabras y ritmos mientras Penhew batía el tambor que le había vendido Najir. Cuando empezaron a salir criaturas del suelo y a comerse a los árabes mientras Roger y los otros se reían yo me di el piro. Al día siguiente, Roger me vino a buscar y me dijo que debía cambiar mi actitud. Bueno, yo le debía mucho al chico y no pensaba desertarle pero después de eso me empecé a preguntar qué demonios estaba pasando."

"Después nos fuimos a Kenia y Roger me explicó algo durante el viaje. Me dijo que habíamos encontrado a un dios auténtico, que reinaría en la Tierra, y que nosotros reinaríamos con él porque éramos sus elegidos. El dios nos había escogido para abrir el camino de su retorno. Y por extraño que parezca, empecé a notar cosas que me hicieron pensar. Cada semana Penhew parecía más joven y más vivaz. Patty se encontraba mareada muy a menudo. Entonces empezamos a hacer preparativos para ir a un lugar en las montañas sin río, ferrocarril, telégrafo, policía ni nadie amistoso por lo que supuse que una vez allí me iban a dar pasaporte por lo que hice mis propios preparativos. La última noche, en Nairobi, drogué a Roger, me llevé lo que había en la caja fuerte (era dinero de Roger de todas formas) y nos metimos en un tren de carga que no figuraba en ningún horario, con destino a Mombasa."

"Más tarde supe que estaba en lo cierto. Los diarios dijeron que había muerto un montón de gente pero ni Penhew, ni Huston ni Patty estaban entre los cadáveres."

"Sea como sea, mis arreglos funcionaron bien (suele pasar cuando no se trata de montajes muy complicados y se dispone de dinero en abundancia). Cuando llegamos a Mombasa nos bajamos del tren antes de que cruzara el puente del ferrocarril y encontramos a un pescador que estaba dispuesto a llevarnos a Zanzibar por unos dólares. De allí fuimos con un buque árabe de cabotaje hasta Durban, donde nos teñimos el pelo, conseguimos ropa decente y cogimos un barco hasta Perth."

"En el tren a Mombasa, Roger consiguió dormir y se despertó cambiado. Supongo que al estar lejos de la influencia de los otros le hizo volver a su antiguo yo. Le expliqué que estábamos en problemas, que nos teníamos que esconder y le recordé lo de los árabes muertos en Egipto, lo del dios y todo eso, y él lo recordaba aunque no parecía muy importante, de alguna manera. Sin embargo captó enseguida la lógica de la situación pero al cabo de una semana le volvieron las pesadillas y empezó a caer de nuevo en la depresión. Creo que empezaba entonces a darse cuenta de algunas de las cosas que había hecho."

"Por suerte, cuando estuve en la Infantería de Marina pasé por Shangai y tenía allí una buena cantidad de amigos, porque al llegar a Hong Kong Roger ya no podía más. Había empezado a chillar a las sombras y a todo lo que se movía, por lo que le interné en un manicomio (tuve que invertir la mayor parte del dinero que quedaba para dejarle en buenas manos). Entonces me vine a Shangai, creyendo que no volvería a ver a ninguno de los otros miembros de la maldita expedición."

"Y así fue hasta que me puse a mirar con unos prismáticos a cierto yate y vi a Sir Aubrey Penhew paseando por la cubierta del *Ama oscura*."

8 de Abril de 1923: las varillas han sido colocadas pero hacen falta más conocimientos. Huston sabe mucho de esto, nunca lo habría creído posible.

4 de Octubre de 1923: el trabajo en el sistema de dirección se ha detenido. Huston tiene que abrir un nivel más profundo y eso requiere tiempo. Nuestro Amo ha prometido ayudarle trayendo a un miembro de la Gran raza. ¡Qué ganas tengo de poder hablar con uno de ellos!

19 de Enero de 1924: empezamos a trabajar de nuevo con renovado ímpetu. ¡Pronto llegará el día!

29 de Septiembre de 1924: el proyectil está completo, pero la cabeza nuclear todavía no acaba de estar preparada. Tengo que solicitar consejo. Ho Fong me avisa de que alguien conoce nuestros planes. ¿Estará el inútil de Carlyle aún vivo? ¿Se dignará nuestro Amo decírmelo?

11 de Febrero de 1925: todo está preparado. Ahora sólo esperamos el día en que el Gran Portal se abrirá. Nadie puede oponerse a Su voluntad. *¡Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fthagn!.*

Las Máscaras de NYARLATHOTEP

Aventuras para frustrar los planes del Dios Oscuro

«Y el aviso del ser maléfico, la sardónica advertencia del legado demoníaco que había aconsejado al buscador que se precaviera contra la locura de aquella canción, llegó tarde. Sólo para burlarse había señalado Nyarlathotep el camino hacia la seguridad y hacia la maravillosa ciudad del crepúsculo; sólo para mofarse había revelado el mensajero negro el secreto de los perezosos dioses cuyos pasos podía él desviar a voluntad. Porque los únicos regalos que hace Nyarlathotep a los presuntuosos son la locura y la salvaje venganza del vacío...

»...id entre los hombres y buscad el camino para que Aquél que está en el golfo lo sepa. A Nyarlathotep, poderoso mensajero, todas las cosas deben serle reveladas. Y Él adoptará el semblante humano, la máscara de cera y el manto que oculta, y vendrá del mundo de los siete soles a burlarse...

»Nyarlathotep, gran mensajero, que trae extraña alegría a Yuggoth a través del vacío, padre del millón de favorecidos...»



Una campaña para La llamada de Cthulhu

Cuando el *playboy* Roger Carlyle se encontró con la mujer africana su suerte cambió... a peor. Cada mañana relataba extraños sueños recurrentes llenos de símbolos egipcios y llamadas místicas.

Aunque nunca había estado interesado en la historia ni en la arqueología de Egipto, organizó de repente una expedición arqueológica a aquel antiguo país. Sus amigos quedaron extrañados, y las columnas de Ecos de Sociedad de los periódicos, fascinadas. Nadie imaginaba que la expedición tuviera tan terrible final pocos meses más tarde.

Los escenarios incluyen lugares como Nueva York, Londres, El Cairo, Nairobi y Shangai, en cada uno de los cuales hay extrañas pistas que descubrir pero ¿sobrevivirán los personajes lo suficiente como para poderlas interpretar? Se proporcionan igualmente notas informativas y toda una variedad de pistas para que los jugadores y los investigadores se mantengan en tensión durante docenas de aventuras. Planes perversos, adversarios mortíferos y acontecimientos perniciosos para la salud mental desafían a los investigadores que intenten desentrañar el misterio de la expedición Carlyle, por curtidos que estén.

Las máscaras de Nyarlathotep consta de más de 140 páginas de información jugable.

JOC INTERNACIONAL Ref. 115

ISBN 84-7831-056-8