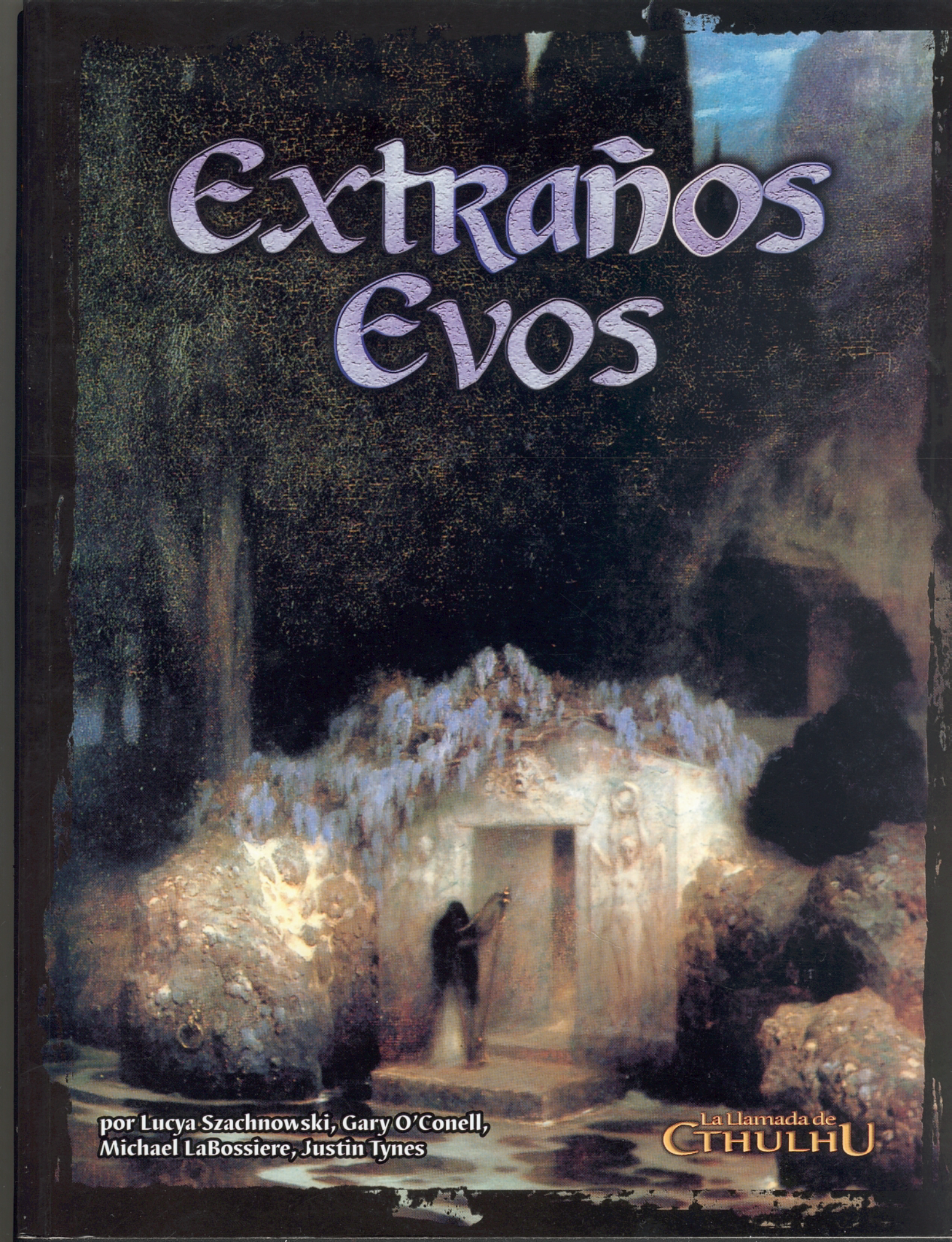




Extraños Evos

por Lucya Szachnowski, Gary O'Conell,
Michael LaBossiere, Justin Tynes

La Llamada de
CTHULHU



Extraños Evos

Extraños sucesos en la base lunar de las Naciones Unidas; plagas y pestes en el Londres isabelino; secretos de la Inquisición española



**Por Lucya Szachnowski, Gary O'Connell,
Michael LaBossiere, Justin Tynes**



ILUSTRACIONES INTERIORES

Adam Cogan

MAPAS

Michael Labossiere y Lillian Butler

EDICIÓN Y MAQUETACIÓN

Janice Sellers

CORRECCIÓN

Anne Φ. Merritt

DISEÑO DE PORTADA Y COMPOSICIÓN

Charlie Krank

ASESORES EN MATERIA ISABELINA

Hilary Ayer, Marshall Clevesy, Tim Duncan, Tom Willey

Edición española

DIRECTORES EDITORIALES

Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

TRADUCCIÓN

Pablo Rueda

COORDINADOR DE LA LÍNEA

Carlos Lacasa

DISEÑO DE MAQUETA

Darío Pérez

MAQUETACIÓN

Carlos Lacasa, David Baños Expósito y Javier Fabuel

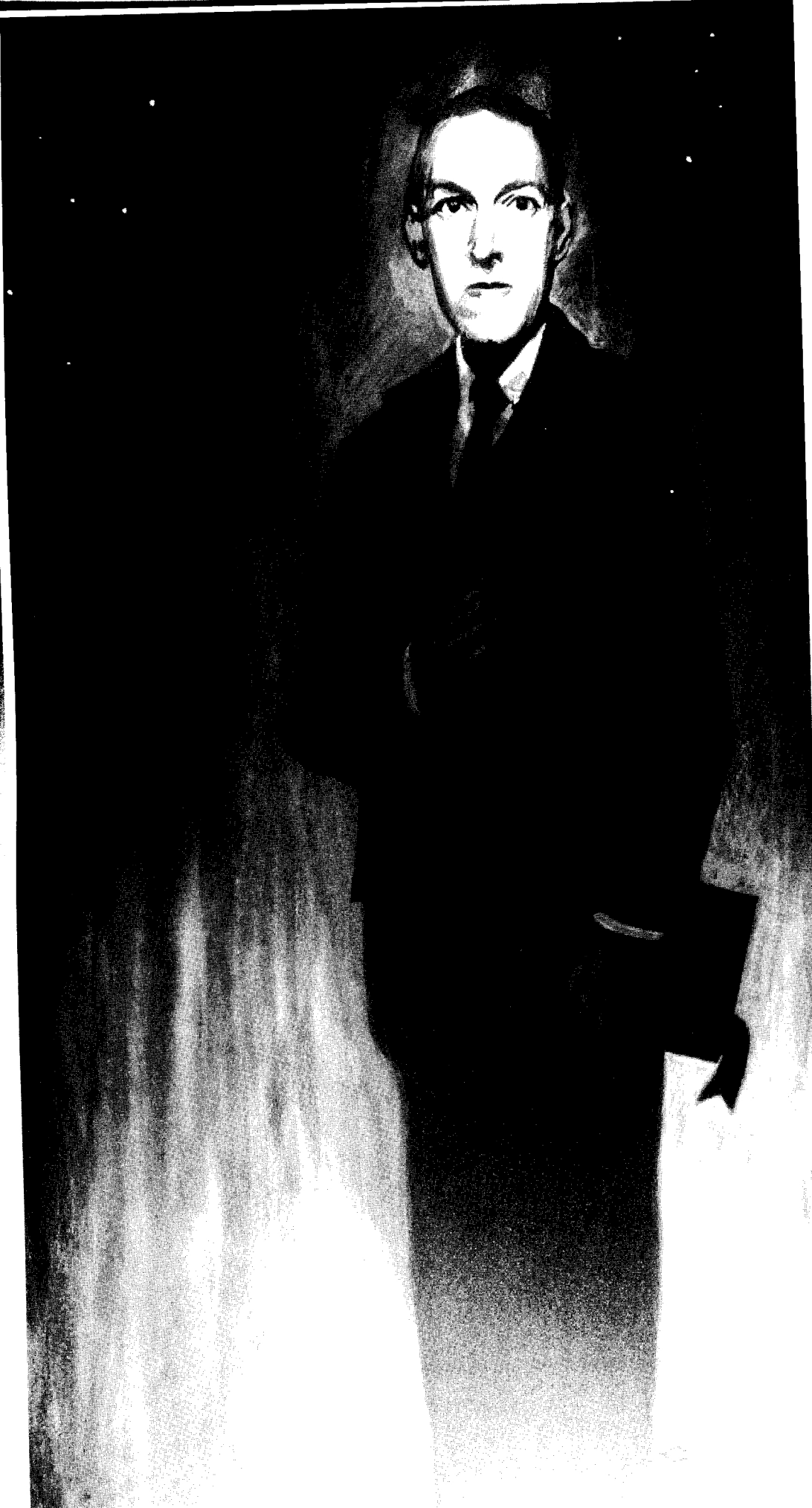
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A las jóvenes promesas del diseño editorial:

Juan, Manzano, Cris, Álvaro (no puedo meteros a todos), y demás joyas.

Un besazo enorme. ¡iiiAleeee!!!





**Howard
Phillips
Lovecraft**

**Autor,
erudito,
caballero**

**Nacido
en 1890
Muerto
en 1937**

Índice

Introducción	3	Viaje a la Luna	21	Averiguaciones sobre la personalidad y el comportamiento de Joseph Barker	55
El jardín de los placeres terrenales ..	4	Acontecimientos	25	Nuevos hechizos	63
La entrevista	6	Material de mitos	28	Armas isabelinas	64
El viaje	8	Datos técnicos	31	Datos varios y curiosidades del Londres de 1603	65
La mañana siguiente	12	La Luna	34	Índice de personajes	67
Resolución del escenario	14	Índice de personajes	34		
Índice de personajes	15	Un rey envuelto en harapos y remiendos	40	Ayudas de juego	69
Luna de sangre	19	El descubrimiento	43		
Desarrollo de la aventura	20	Información varia	45		

Introducción

Las partidas de **La Llamada de Cthulhu** se desarrollan a menudo sobre un trasfondo social conocido y por ello sus aventuras suelen tener lugar en la década de los años 1890-1900, en los años 20 o en la actualidad. Para los personajes de jugador ya es bastante complicado tratar de sobrevivir a las amenazas de los Mitos de Cthulhu como para que además deban sentirse desequilibrados por los de su propia especie, por ello la sociedad de estas épocas generalmente se manifestará benigna y amistosa, al menos en apariencia. Normalmente es necesario restringir la diversidad de épocas en las que pueden desarrollarse los escenarios, sobre todo para evitar las contradicciones históricas y de ambientación que, de no ser así, podrían surgir a cada momento.

Aun así puede ser divertido cambiar el paso. Este libro desarrolla tres aventuras ambientadas en tres épocas y lugares no muy corrientes: en la España del Renacimiento, con la presencia de la metódica, rigurosa y aterradora Inquisición; en una base lunar del siglo XXI; y en la Inglaterra isabelina, entre algunos dramaturgos británicos de gran talento.

Estos escenarios han sido concebidos para funcionar, en principio, como episodios excepcionales que no tengan vínculos particulares con campañas o jugadores de personajes ya existentes. No hay problema en establecer estas conexiones, pero este módulo no suministra las bases y los mecanismos necesarios para hacer tales cambios. A continuación se desarrolla un breve resumen de cada aventura:

“El jardín de los placeres terrenales”: En el año 1597, unas formas de vida procedentes de un lejano sistema estelar infestan a varios habitantes de una idílica aldea española. El hecho forma parte de una trama que pretende lograr la reproducción de su especie en la Tierra.

“Luna de sangre”: En el año 2015, los personajes de jugador deben investigar unos extraños sucesos ocurridos en la base que las Naciones Unidas mantienen en la Luna, enfrentarse a múltiples enemigos y superar las dificultades de los Mitos.

“El rey de los parches y los remiendos”: En el año 1603, descubrimos el verdadero origen de la aterradora obra **El Rey de Amarillo**, y una grave amenaza para Londres y la corona británica.

Cada escenario viene acompañado, al final del mismo, de seis personajes de jugador listos para ser utilizados en el juego. Se trata de un número razonable de personajes para compartir un coche de caballos o una base lunar, así como un grupo lo suficientemente numeroso como para desplegar un buen abanico de habilidades y conexiones. La clase social, por ejemplo, puede resultar de gran importancia en las dos aventuras que transcurren en torno al siglo XVI.

Aunque no hay un personaje de jugador que se considere crucial para ninguna de las tres aventuras, los jugadores deberían programar o jugar los juegos con todos ellos desde el principio. En caso de ser necesario, algunos jugadores podrán asumir dos papeles, al menos durante un tiempo. En los escenarios que corresponden al siglo XVI, también será posible que alguna jugadora deba representar papeles masculinos (así eran las cosas en aquella época y una parte interesante de jugar en otras eras es descubrirlo).

Los personajes de jugador no se transportarán de un escenario a otro y tampoco habrán sido especialmente diseñados para investigar los peligros de lo desconocido (menos en “Luna de sangre”). Es importante tratar de imaginarles como representantes vivos de sus épocas; como nosotros, con sus propias expectativas y opiniones, pero que a quienes el horror ha arrojado de forma repentina a una confusión y consternación que intentan esclarecer.

Extraños Evos es una publicación de Chaosium Inc.

Universidad Miskatonic es copyright © 1994 de Sandy Antunes, quedan reservados todos los derechos. El material adicional es 1995 de Chaosium Inc.; todos los derechos reservados.

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

Todo parecido entre personajes de *Extraños Evos* y cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia.

Las obras de H.P. Lovecraft son ©1963, 1964, 1965 de August Derleth. Las obras aquí citadas lo son únicamente a efectos ilustrativos.

Excepto en esta publicación y la publicidad a ella asociada, o a menos que se acuerde lo contrario, las ilustraciones originales de *Extraños Evos* siguen siendo propiedad de sus autores respectivos y son © de dichos autores bajo sus propios copyrights. 4

Derechos exclusivos de la edición en español: ©2003 La Factoría de Ideas.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Enviad vuestros comentarios acerca de este libro y vuestra solicitudes de catálogos gratuitos de juegos y suplementos a:

La Factoría de Ideas, c/ Pico Mulhacén, 24, Pol. Ind. El Alquitón; 28500 Arganda del Rey, Madrid

o mediante el correo electrónico a factoria@distrimagen.es

Visitad nuestra página en la Red en www.distrimagen.es

I.S.B.N.: 84-8421-771-X

Depósito Legal: M-16030-2003

Filmación: Autopublish

Imprime: Graficinfo S.A. – Fuenlabrada (Madrid)

EL JARDÍN DE LOS PLACERES TERRENALES

de Lucya Szachnowski y Gary O'Connell

Este escenario, ambientado en la España de 1597, se desarrolla en torno a la investigación inquisitorial de un nacimiento que, según se dice, ha sido milagroso. Los personajes de jugador son sacerdotes y seglares al servicio de la Inquisición Española. Esta aventura se referirá a ellos como inquisidores en lugar de investigadores.

Información para el Guardián

LA HEREJÍA DE LAS BRUJAS

Cuatro siglos antes del comienzo de esta aventura, los habitantes de Albergue, una remota aldea de los Pirineos, eran paganos que fortalecían la vitalidad de su valle mediante la celebración dos rituales (no mágicos). Cada verano sacrificaban un cordero recién nacido, y cada otoño quemaban vino y grano.

En el siglo XII, San Miguel de la Montaña, en respuesta a una visión angelical, convirtió al cristianismo a los habitantes de esta aldea. Fue construida una iglesia en su honor y en lo que respecta a la mayoría de los pobladores de la zona, los rituales dejaron de celebrarse. No obstante, una familia seguía creyendo que los viejos rituales eran esenciales para mantener la fertilidad del valle, e instituyó un aquelarre para practicarlos en secreto. Esta tradición pasó de generación en generación, e incluso ahora, la Iglesia y la gran mayoría de los aldeanos desconocen la existencia de estas prácticas.

En la actualidad, Raña Fonseca ostenta el mando del aquelarre. Sus restantes miembros son Armando, su marido, y Fernando, su hermanastro. Armando se inició en el aquelarre al contraer matrimonio con Raña, y pronto descubrió que disfrutaba con la excitación y el secretismo que suscitaba. Sin embargo, con el paso de los años, la idea de la herejía empezó a rondar su mente. Con el tiempo se dio a la bebida, problema que se ha acuciado últimamente. Ahora le atormentan las pesadillas y piensa que ha vendido su alma.

Fernando es el hijo bastardo de un noble local, Lord Vicurra, e Isabel, la madre de Raña. Esta le crió y le infundó la idea de que el noble debería haberse casado con ella, y que de ser así él hubiera sido su heredero. Lord Vicurra ha cuidado de Fernando desde que Isabel murió y ha pagado su educación universitaria. Sin embargo, y por ser hijo ilegítimo, no le ha hecho heredero de sus títulos nobiliarios. Esto no es algo fuera de lo común para los estándares de la época pero, aun así, el hecho angustia a Fernando.

LA RELIQUIA TEMPLARIA

Hará aproximadamente un año, Fernando halló un manuscrito latino en un cofre que contenía el botín obtenido del asalto a una antigua fortaleza templaria. Lo leyó con avidez y pudo encontrar que describía un fragmento de un ritual que, pensó, invocaría a un gran poder. El ritual era parte de un hechizo de contacto incompleto que exigía sacrificios humanos. Lord Vicurra desconocía la existencia de este manuscrito.

Fernando, con sus limitados conocimientos de ocultismo, malinterpretó el propósito del hechizo y no fue consciente de que

una parte importante del mismo había sido extraviada. En su amargura y su ansia de poder, persuadió al aquelarre para incorporarlo a su ritual de primavera.

Armando accedió pensando que, de todas formas, su alma estaba ya perdida. En las últimas épocas ha hecho alarde de una temeridad que roza la locura. A Raña no le hacía gracia la idea y no quiso sacrificar a ningún vecino. No obstante, transcurrido el tiempo, tras tener una disputa con un hojalatero cuyo burro había echado abajo su gallinero, accedió a utilizar a este desafortunado ser como víctima.

El aquelarre asaltó al hojalatero en el paso de la montaña, cuando éste se disponía a abandonar las tierras de la aldea. Juntos mataron a su burro y escondieron su cadáver; a él decidieron mantenerle cautivo hasta el día de la celebración del ritual y le cortaron la lengua para evitar que gritara. Llegado el día, encantaron su cuerpo de acuerdo con las indicaciones del hechizo y lo empalaron en una pica tallada a partir de un árbol vivo, en una arboleda situada en la ladera de una montaña.

INSECTOS DE SHAGGAI

La práctica de este ritual actuó como una baliza que llamó poderosamente la atención de una nave exploradora Shan. Los insectos de Shaggai decidieron investigar y se teletransportaron hasta el lugar del sacrificio (ese día tuvieron lugar unas extrañas tormentas eléctricas en el norte de España). Salieron de su nave, poseyeron a los atemorizados brujos y asaltaron sus mentes en busca de información acerca su mundo.

Los Shan descubrieron rápidamente que un misterioso elemento de la atmósfera terrestre les era nocivo en cuatro aspectos; hacía que la luz del sol fuera fatal para ellos, inhabilitaba su capacidad de volar, bloqueaba su red de comunicaciones interplanetarias y, lo peor de todo, les impedía teletransportarse para abandonar el planeta.

EL PLAN

Los Shan se dieron cuenta de que debían prepararse para una estancia prolongada en la Tierra. Su número no era muy elevado y, a pesar de su superior tecnología, podrían ser aplastados fácilmente por los numerosos nativos. Entonces establecieron un plan para asegurar su posición y reproducirse.

El catolicismo español y su fascinación por el dolor, el sufrimiento y la muerte, coincidían en gran medida con su naturaleza. Aunque desconocían cuál era la magnitud del verdadero poder de la Iglesia, estaban seguros de que si conseguían acceder a las figuras clave de esta institución podrían dominarlas. Convenciendo a los nativos de que había tenido lugar un milagro, podrían atraer a estas gentes hacia ellos.

La reproducción Shan necesita de un huésped reproductor, y estos seres decidieron utilizar a una joven virgen inocente para explotar la creencia cristiana en el nacimiento virginal. María, una inocente devota católica, fue el huésped elegido. La preñaron y la dotaron del falso recuerdo de que un ángel la había visitado para anunciarle que iba a tener un hijo.

LA REACCIÓN DEL PUEBLO

María anunció su visión a la aldea, provocando escándalo y escepticismo. Sin embargo, la matrona del lugar la inspeccionó y confirmó que seguía siendo virgen. El sacerdote del pueblo decidió esperar para ver qué ocurría; los aldeanos accedieron. En esos días la aldea experimentaba un aumento general en las actividades religiosas.

Algunas semanas más tarde, fue evidente que María estaba embarazada. Entonces el párroco escribió una carta al obispo de Zaragoza informándole de lo ocurrido. Esta carta, a su vez, fue remitida al Inquisidor General. Cuando la propia Inquisición hizo acto de presencia en el pueblo, la aldea al completo (al menos aparentemente) creía ya en la historia de María.

Sin embargo, algo no iba bien. La influencia de los crueles Shan merodeaba por el pueblo (al comienzo del escenario estos seres tienen bajo su control a quince personas: los tres brujos, María, Conchita y otros diez aldeanos. Durante la noche, Alberque adopta una oscura

atmósfera de secreta embriaguez y libertinaje. Aquellos descubiertos comportándose según estos cánones son castigados con una crueldad inusitada (Rico, un adúltero, fue azotado casi hasta morir mientras una multitud jaleaba el cumplimiento del correctivo).

Información sobre los inquisidores

Los inquisidores han sido convocados por el Inquisidor General en El Escorial. Ninguno de ellos conoce el motivo del encuentro. El Escorial es una enorme, imponente y sombría edificación erigida por el Rey Felipe II como palacio real y monasterio. En el centro de este palacio rectangular hay una capilla abovedada y desde ella resuenan por todo el palacio los callados cánticos de la misa. Los aposentos del Rey ocupan el ala sur del edificio y los monjes habitan la sección norte.

La Inquisición española

Esta institución estaba bajo control directo del Rey. En el año 1492, un edicto instó a los judíos españoles a convertirse al catolicismo o abandonar el país. Más tarde fue emitida una ley similar que afectaba también a los árabes. Entonces se estableció la Inquisición, que debía asegurar que estos "conversos" no volvieran a sus antiguas prácticas árabes o judías.

Otras herejías estaban también presentes en España; entre ellas, el protestantismo fue literalmente erradicado a través de una serie de *autos de fe* (o quemas). Muchos fueron los acusados de ser iluminados, individuos que pensaban que no era necesario acudir a la iglesia porque las personas podían adquirir una experiencia personal con Dios a través del culto privado. Sacerdotes, monjes y personas ilustradas eran vigilados muy de cerca para asegurar que no practicaran ningún tipo de creencia no católica.

En aquella época existía también un listado de libros prohibidos. Algunos textos eran vetados al completo y en otros debían ver eliminados algunos de sus fragmentos antes de poder entrar en circulación en España. Todos los libros debían tener un sello que indicaba que habían sido autorizados por la Inquisición. Los libros prohibidos solían ser quemados y sus dueños castigados.

En España no existía la frenética caza de brujas que practicaban otras naciones. La Inquisición consideraba que muchas de estas brujas eran sólo personas engañadas o dementes que necesitaban ser guiadas. Sin embargo, muchas fueron las personas que murieron en la hoguera acusadas de tales cargos. La brujería debía ser procesada en una corte secular, especialmente si había un crimen (como un asesinato) de por medio.

La Inquisición se servía tanto de seglares como de sacerdotes. Los primeros eran conocidos como "familiares", e incluían a informadores, policías y torturadores. Todo aquel que fuera empleado por esta institución estaba exento de ser juzgado por una corte civil. Los criminales veían con frecuencia los compromisos inquisitoriales como una garantía contra el castigo.

La Inquisición disponía de bases permanentes en las ciudades más importantes y visitaba de forma regular las zonas más alejadas o reducidas. La lectura de un Edicto de Fe, celebrada en la iglesia del lugar que iba a ser inspeccionado, comunicaba el inicio de las pesquisas. El Edicto instaba a toda la población a que acudiera a confesar sus herejías y denunciar las de otros. Muchos eran los que aprovechaban la oportunidad para deshacerse de sus enemigos o de un posible cónyuge indeseado.

PODERES DE LA INQUISICIÓN ESPAÑOLA

Los inquisidores tenían potestad para arrestar e interrogar a todo aquel que fuera sospechoso de haber cometido herejía o que fuera

denunciado por ello. No era común informar al cautivo de los cargos imputados en su contra, ni tampoco acerca de quiénes eran sus acusadores (si los había). Solía preguntarse si querían confesar algo y se contrastaba su versión de los hechos con la de la acusación.

PECADO Y HEREJÍA

La inquisición tenía poder únicamente sobre cristianos bautizados. Cualquier cristiano que contemplara creencias contrarias a la doctrina católica era considerado un hereje. El pecado, el simple incumplimiento de la ley de la iglesia, no era considerado una herejía (por ejemplo, cometer adulterio). Toda falta que fuera pecado era considerada herejía.

LA TORTURA

Esta práctica era bastante común en los interrogatorios, tanto seculares como inquisitoriales. La inquisición solía hacer uso de ella para obtener información, no para castigar o ejecutar, y siempre cuidaba que los sospechosos no murieran durante el transcurso de estos interrogatorios. Las tres principales formas de tortura eran:

- **La garrucha:** La víctima era colgada de las muñecas mediante unas poleas y se le ataban unas pesas a sus pies.
- **La toca:** En esta forma de tortura la víctima era obligada a tragar grandes cantidades de agua. Para conducir el líquido vertido a través de la garganta del sujeto se utilizaba un paño que se introducía por su boca.
- **El potro:** La víctima era atada a un porto mediante unas cuerdas que eran tensadas hasta que rasgaban sus músculos y destrozaban sus huesos.

EL CASTIGO

La Inquisición no celebraba ningún juicio formal. Sus miembros simplemente practicaban una serie de interrogatorios en presencia de un notario. Era bastante común que un inquisidor actuara como acusación y otro como defensa. Ambos, junto a un experto en leyes, emitían seguidamente su veredicto. Si el acusado era encontrado culpable, podía sufrir varios castigos. Las herejías menores eran reprendidas, especialmente si el hereje se mostraba arrepentido, con una penitencia y la obligación de vestir una ropa que le hicieran ser reconocido como hereje. Con frecuencia eran impuestas multas y confiscados bienes (constituían la principal fuente de ingresos de la institución inquisitorial).

En último caso, los herejes podían ser quemados en la hoguera como *auto de fe*. Se trataba de prácticas públicas que tenían lugar en la plaza de la población en cuestión. Estas quemas de herejes fueron especialmente comunes a principios del siglo XVI.

La entrevista

Los inquisidores esperan en una austera antesala, guarnecidos del sofocante calor de pleno verano. El único mobiliario de la habitación lo constituyen varios bancos de madera, sobre los cuales hay dos ocupantes adicionales. Uno de ellos es un atemorizado noble, el Duque de Moncada. Él, al igual que el grupo, no tiene idea de los motivos que le han traído hasta aquí, ni tampoco de qué puede haber hecho. Este individuo es llamado en primer lugar al despacho del Inquisidor General, poco después entrarán los personajes de jugador. El Duque no tiene relevancia alguna en la trama y sólo sirve para demostrar a los jugadores el poder atemorizante de la Iglesia Católica. La segunda persona, un extranjero con oscuras ropas de viaje, está sentada en una esquina sombría. No inicia conversación alguna hasta que no está a solas con el grupo, aunque les observa fríamente. Su nombre es Melmoth.

Poco después de que Moncada haya sido llamado a entrar en el despacho, Melmoth se inclina hacia delante y pregunta a los inquisidores, sin rodeos "¿Decidme, ha perdido alguna vez un hombre su alma por una causa justa?" El personaje mantiene un aire de secretismo y su tono insinúa que está poniéndoles a prueba. Cualquiera con la habilidad de Teología se percatará de que se trata de una pregunta con trampa. El hombre asiente de manera cómplice a las respuestas, pero no hace muchos comentarios. En caso preguntársele sobre su persona, comunica su nombre y cuenta es un viajero que está aquí únicamente para encontrarse con ellos.

OTRA ENTREVISTA MÁS

Pronto vuelve a abrirse la puerta del Inquisidor General. Dos guardias arrastran al Duque de Moncada, encadenado, que grita toda clase de negaciones. El trío atraviesa la estancia, Melmoth se levanta y les sigue, sin dejar nunca de vigilar al grupo. Entonces masculla entre dientes (tirada de Escuchar), "la próxima vez que nos veamos será en la celda de una prisión..."

Momentos más tarde, el Inquisidor General pide a los inquisidores que entren en su despacho. Entonces les cuenta que deben discutir un asunto de una trascendencia tal que el propio Rey Felipe II desea que sea hablado en su presencia. Conduce a los personajes hasta los aposentos privados del Rey y allí les hace esperar fuera durante unos instantes, hasta que un guardia les inspecciona antes de anunciarles.

Es pleno verano y las moscas zumban al calor de la habitación. El Rey Felipe II reposa en su cama, muriendo de una espantosa enfermedad degenerativa. Sus piernas están cubiertas de enormes llagas en las que los gusanos se revuelven a sus anchas. Una tirada de Medicina determina únicamente que el Rey está en estado terminal. Los únicos adornos de la habitación son un cráneo coronado, que hay en una mesa

Sobre Melmoth

Este personaje vaga eternamente por la Tierra tras haber cerrado, en el pasado, un trato con Nyarlathotep. Sin embargo, ahora ha aprendido que la vida en sí no es sino una maldición de sufrimiento y dolor. No desea otra cosa que la liberación de la muerte que tanto le es negada. Su maldición verá su fin únicamente si encuentra a alguien que quiera entregar su alma y adoptar su lugar. La maldición le permite conceder cualquier deseo a cambio del alma de la persona en cuestión. Hasta ahora ha sufrido terribles heridas y ha sentido el enorme dolor de las mismas, pero siempre ha resucitado. No mencionará su maldición ni hará tratos con los inquisidores hasta bien avanzado el escenario, cuando los encuentre tan desesperados como para aceptar su oferta.

COGAN

España en 1597

España es, en 1597, una potencia mundial con un imperio que engloba a Portugal, Italia, Flandes, las Indias y América. Enormes riquezas inundan las arcas de este estado y los nobles del país disfrutan de un estilo de vida envidiado por todos. No obstante, estos ingresos no eran suficientes para cubrir los gastos de sus campañas militares; el país se declaró en bancarrota tres veces durante el reinado de Felipe II (1556-1598). La regencia trataba de arreglar estos asuntos subiendo los impuestos pero, al estar la nobleza exenta de ellos, la carga recaía por completo sobre los más pobres.

El Rey Felipe II era un hombre profundamente religioso, serio, depresivo y dado a la vida reclusa. Dirigía su imperio desde una pequeña habitación de El Escorial, un austero palacio-monasterio que mandó construir a las afueras de Madrid. Murió en el año 1598 aquejado de una dolorosa enfermedad degenerativa que hacía que su cuerpo se pudriera por completo. Hacia el final, incluso sus propios sirvientes encontraban insoportable el hedor de su cuerpo enfermo.

junto a la cama, y un tríptico de El Bosco (de nombre "El Haywain"), que ocupa una de las paredes. Sobre el cabecero de la cama, en la pared, hay un pequeño hueco. A través de él es posible ver una capilla en la que, sin descanso, se entona una misa.

El Rey cuenta que dos meses atrás el Padre Javier, un sacerdote de una remota aldea del Pirineo llamada Albergue, le envió una carta en la que contaba que una jovencita de su parroquia decía haber sido visitada por un ángel que le había anunciado que iba a ser madre de un niño. La carta no identificaba a la joven, pero decía que ahora estaba efectivamente embarazada. De ser cierto debe tratarse sin duda de un milagro, e incluso puede llegar a ser el segundo advenimiento. El Rey Felipe II sabe que está muriendo y desearía más que nada presenciar la vuelta de Cristo en vida. En caso de que la historia sea verificada, la chica en cuestión debe ser conducida de inmediato hasta El Escorial. Sin embargo, si la afirmación es falsa, se trata de una vil herejía que debe ser castigada en consonancia. El asunto debe ser mantenido en

secreto hasta que pueda discernirse la verdad. El grupo debe jurar sobre la Sagrada Biblia no hablar con nadie ajeno a Albergue sobre este asunto hasta que pueda emitirse un informe completo.

Una vez que el grupo emita el juramento, el Rey sonríe y se recuesta mientras observa el tríptico. Cuenta que es su pintura favorita y que a menudo le hace preguntarse si el mundo acabará sus días con la gloria o el horror. Por último, les desea que vayan con Dios, les concede un salvoconducto y les despide.

En el exterior, el Inquisidor General dice que la Inquisición, hasta ahora, no ha visitado nunca Albergue. El grupo debe complimentar su visita como una expedición más en la que acabar con una herejía. Antes que nada debe contactar con el Padre Javier y hacer lectura del Edicto de Fe en la iglesia. Recuerda también a los personajes que la Inquisición debe la mayoría de sus ingresos económicos a los bienes y tierras confiscados a los culpables de herejía, y les insta a buscar acaudalados infractores.

Entonces les presenta a López, un torturador al servicio de la Inquisición. Esta persona les acompañará hasta Albergue y les ayudará en caso de que necesiten de sus servicios.

Si el grupo pregunta sobre el Duque de Moncada, recibirá como respuesta que ese no es asunto de su incumbencia, y se le inquirirán los motivos de ese interés. El Inquisidor General no conoce a Melmoth y tampoco nadie en El Escorial parece saber de él (aparte

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 1. EDICTO DE FE

"Si sabéis de alguien que practique rituales que no sean propios de la Iglesia Católica, coma carne en Cuaresma o en otras fiestas en las que está prohibido hacerlo, no acuda a la Iglesia los domingos o exprese creencias que sean ajenas a las enseñanzas de la Santa Iglesia Católica debéis acudir enseguida a denunciarlo".

El Edicto debe ser leído en la iglesia. Entonces el inquisidor deberá levantar un crucifijo frente a los feligreses y pedir que todo el mundo alce su mano y jure solemnemente prestar su apoyo a la Inquisición y a sus ministros. El Edicto deberá ser expuesto en la puerta de la Iglesia, donde todo el mundo lo pueda ver.





de los propios jugadores). Parece como si esta persona nunca hubiera estado aquí.

Preparativos

Los inquisidores pueden investigar sobre el camino que conduce hasta Albergue (Buscar libros, etc.) e incluso hacer un esfuerzo extra para elaborar un plano que indique su posición exacta en los pirineos aragoneses (la ciudad más próxima es Jaca). No tardarán en descubrir que la región es muy conocida por los vinos de las bodegas Mendoza. Además, conocerán que muchos de los valles pirenaicos suelen estar bastante aislados y que, con frecuencia, quedan completamente incomunicados durante el invierno.

El viaje

El viaje hasta Albergue transcurre sin incidentes y se prolonga alrededor de una semana. El camino discurre a través del río Henares hasta Alcalá de Henares y desde allí hasta Zaragoza, a unos 250 kilómetros de distancia. El viaje es caluroso y pesado y los inquisidores atraviesan pueblos, castillos y muchas haciendas abandonadas en su camino. A veces otras personas se cruzan en la senda: convictos que son llevados a las galeras como esclavos, monjes, mendigos, peregrinos y ricos nobles acompañados de su séquito. Todas las rutas hacia el interior de los Pirineos pasan por Jaca, una ciudad-mercado situada sólo a cincuenta kilómetros de la frontera francesa. En particular, el que debe seguir el grupo, discurre ascendiendo hacia los Pirineos y serpenteando durante dos días a través de rocosos pasos y florecientes valles.

En un paso elevado y a pocos kilómetros de Albergue, el grupo encuentra el cadáver semi escondido de un burro, parcialmente enterrado bajo un desprendimiento reciente (se trata del animal que pertenecía al hojalatero asesinado). Una tirada de Descubrir revelará la presencia, en las proximidades del maltrecho animal, de una alforja que contiene una manta, ollas, cacerolas y cuchillos. Los brujos ocultaron el cadáver en lo alto de las montañas, donde la nieve

se derrite únicamente en pleno verano. El cuerpo está henchido de moscas y estallará nada más ser inspeccionado (Pérdida de Cordura 0/1).

Llegada al valle

Los inquisidores hacen un último giro para encontrarse frente a un hermoso y floreciente valle. Una casa con viñedos domina las laderas al norte del mismo y al sur se divisa un pequeño castillo. En la distancia, un manto de bosque cubre el resto del valle por el que discurre también un río. Entre ambas laderas reposa la aldea de Albergue, que tiene una iglesia, varias casitas pequeñas y una plaza central con un pozo.

Si el grupo actúa según lo planeado, alcanzará Albergue el lunes por la tarde a la hora de la siesta. Todo parece estar tranquilo y sólo un perro sarnoso sale a recibirle. Al aproximarse algo más al centro de la aldea, los inquisidores pueden oír el llanto de una mujer. Se trata de una chica que está sentada sobre el murete que rodea al pozo que hay en la plaza. A su lado tiene un cubo vacío que, en su pena, ha olvidado llenar. Una tirada de Descubrir revela que tiene aspecto de estar embarazada de varios meses.

Se trata de Marcela, una campesina local, que llora porque su amado, Carlos Mendoza, se ha negado a casarse con ella y rechaza la paternidad de su hijo. Avergonzada por haber sido vista por los extraños, a chica corre al aproximarse el grupo y olvida su cubo. Los jugadores pueden alcanzarla fácilmente para interrogarle, e inicialmente ella sólo dirá que su

nombre es Marcela. Si ellos se muestran amables, podrá también confesar el motivo de su tristeza.

En la iglesia

La iglesia local es un edificio sencillo. Su aspecto es el de una capilla sin cripta, sótano o torre. En su interior hay bancos de madera, frescos que representan escenas bíblicas y un altar con una cruz de madera, grande y sencilla, sobre el muro que hay a su espalda. Sobre el suelo hay unas lápidas con los nombres de pasadas generaciones de Vicurras. La perteneciente a Lord Domínguez Vicurra, que data de 1320, muestra el emblema de los Caballeros de San Juan.

En estos momentos, el Padre Javier reza en el altar pidiendo ayuda al Señor. Se trata de un hombre amable y poco ambicioso, que evita siempre que puede tomar decisiones y que se pone nervioso con facilidad al ser empujado a dar cualquier tipo de respuesta rápida. El padre da la bienvenida al grupo (aunque no esperaba la visita de miembros de la Inquisición Española) y le invita a dirigir la misa de la tarde para que pueda hacer lectura del Edicto al finalizar la misma.

RELATO DEL PADRE JAVIER

El sacerdote cuenta que la chica que ha tenido la visión se llama María Sánchez y que en su familia son todos buenos católicos. Dice que él mismo, al principio, se mostró escéptico ante la historia, pero que una noche, transcurrido un mes después del incidente, pudo ver un halo en torno a su cabeza mientras dormía. (En realidad este incidente fue provocado por un comunicador Shan). En ese momento consideró que la situación escapaba de su humilde comprensión y contactó con sus superiores.

Al formularsele cuestiones generales sobre su parroquia, explicará quién vive dónde y quién hace qué (consultar Vox populi), pero no es consciente de que se estén practicando ningún tipo de rituales paganos o herejes, y tampoco ninguna clase de brujería. Le preocupa la influencia de una tribu gitana que acampa en las colinas; cree que los aldeanos la visitan durante la noche para practicar alguna clase de actividad pecaminosa. Recientemente ha podido escuchar varias confesiones bastante sorprendentes, pero que no puede divulgar debido al secreto en que debe mantenerlas.

Una tirada de Derecho revela que, hace poco, fue aprobada una orden que impide a los gitanos viajar por ser sospechosos de dar refugio a herejes. Otra tirada de Conocimiento descubre que esta ley ha resultado del todo ineficaz.

El Padre Javier sugiere a los jugadores pedir acomodo a Lord Vicurra, el noble local. Su castillo es el único edificio suficientemente grande para darles cobijo a todos. Los inquisidores podrían querer alojarse en algún otro lugar, pero incluso la casa de los Mendoza es demasiado pequeña para hospedarlos a todos, y los aldeanos habitan en casitas de sólo una o dos habitaciones.

Los terrenos del castillo

El sendero hacia el castillo cruza por campos que los campesinos se esfuerzan en labrar. Los inquisidores, al aproximarse, pueden ver a Fernando sentado a la sombra de un árbol, leyendo un libro. Se presenta a los personajes como el hijo del Lord Vicurra y les da la bienvenida. Asimismo, les pregunta el modo en que su familia puede serles de utilidad. Su talante es altanero y tedioso, pero recibe de buen grado todo aquello que pueda romper la monotonía de la vida en la aldea.

El libro que lee Fernando es *La Galatea*, un romance pastoral de Cervantes que, en su opinión, es una porquería. Menciona que recientemente ha regresado de la universidad de Huesca y que le encantaría poder regresar a la vida en la ciudad, pero que no dispone de riquezas propias.

Entonces pide a José, el encargado del establo, que se ocupe de sus caballos. Éste aparece desde detrás del edificio y saluda al grupo. Mientras se aleja con los animales, los personajes pueden observar una gran cicatriz algo por encima de su nuca. Una tirada de Medicina la reconoce como el resultado de una trepanación, una práctica médica especialmente dolorosa en la que el cráneo del paciente es seccionado con la intención de liberar posibles humores malignos.

Fernando acompaña a los personajes hasta el interior del edificio para que puedan encontrarse con Lord Vicurra, que en ese momento está en su estudio. En el exterior de la puerta, una tirada de Escuchar permite al grupo oír como el noble reprende a Juan, uno de sus sirvientes, por no haber sacado brillo a un escudo que tiene colgado en la pared. Ignorando este hecho, Fernando abre la puerta y anuncia a los inquisidores, sorprendiendo a Lord Vicurra. Fernando sonríe y deja solo al grupo con su padre. Entonces espera tras la puerta para escuchar a escondidas.

El noble se muestra aparentemente nervioso por la visita; sólo logra calmarse cuando descubre que no han venido a arrestarle. Invita al grupo a hospedarse en su castillo y da instrucciones a Juan de preparar sus habitaciones. Asimismo, invita también a los personajes a cenar con él esa misma noche, después de la misa, junto a los Mendoza y al Padre Javier.

Lord Vicurra no hace mención alguna del vergonzoso secreto de su hijo bastardo, pero sí admite que está considerando legar sus tierras a una orden religiosa, aunque aún no ha decidido a cual. Fernando escucha a escondidas toda la conversación y decide evitar los propósitos de su padre haciendo que los Shan invadan su mente, esa misma noche, con monstruosas pesadillas.

Ya sólo restan dos horas para la celebración de la misa y antes de ella los investigadores querrán, probablemente, deshacer sus equipajes y visitar el castillo. Desde que en la zona reina la paz, esta torre fortificada es utilizada sólo como residencia familiar. Lord Vicurra no se ocupa ni siquiera por mantener sus puertas cerradas.

Si los inquisidores desean encontrarse con María, cualquiera podrá indicarles que está en la ladera de la montaña cuidando de sus cabras. Tendrán suerte si la encuentran antes de la misa (tirada de Suerte y 1d3 horas de búsqueda).

EL CASTILLO

Estudio de Lord Vicurra: El cabeza de familia de los Vicurra guarda aquí sus documentos personales, dentro de un gran escritorio de ma-

Vox Populi

El Guardián debe tener en cuenta que en el siglo XVI los campesinos no utilizaban calendarios o relojes para calcular paso del tiempo. Cualquier acontecimiento se formula con relación a las estaciones, las fiestas o a algún suceso extraño (después que María fuera visitada, antes de la gran tormenta con rayos, etc.). A lo largo de un día las cosas ocurren antes del amanecer, después de la siesta, al anochecer, etc. La única excepción la constituye el Padre Javier, que sí tiene un calendario en su iglesia.

Todo los aldeanos conocen dónde viven sus vecinos y el lugar en que acampan los gitanos. La única hacienda privada del valle pertenece a los Mendoza. El resto de los vecinos habitan los terrenos de Lord Vicurra, al que pagan el diezmo correspondiente.

Aparte de los gitanos, que suelen llegar casi todas las primaveras y marcharse al finalizar el verano, trayendo consigo noticias, comercio y diversión, pocos son los extranjeros que acuden al valle. Este año, la aldea sólo recibió una visita más, la de un hojalatero que llegó justo después de que los pasos se abrieran al llegar la primavera. Este comerciante permaneció en la aldea durante una semana o así, y vendió algunas ollas y cacerolas. Su burro echó abajo el gallinero de los Fonseca y él decidió marcharse de la aldea para evitar ser linchado.

Una mujer bastante popular en la aldea es Leandra. Ella da consejo y presta su ayuda en los partos, y conoce muchos remedios hercales.

Muchos son los que saben que Marcela está embarazada de Carlos, y que él no está dispuesto a desposarla.

Sólo los propios brujos conocen el alcance de su herejía. Leandra, la matrona, sabe que los Fonseca celebran rituales paganos pero no lo denunciará a menos que se vea obligada a hacerlo. Desconoce la formulación del hechizo y que se haya producido un asesinato. Ningún otro aldeano sabe nada acerca de la herejía.

OPINIÓN DE LOS ALDEANOS ACERCA DE MARÍA

Los aldeanos son conscientes de que la presencia inquisitorial no es fortuita y eso hace incrementar su fervor religioso. Casi todos ellos creen ahora que María realmente recibió la visita de un ángel. Saben que ella es una chica muy religiosa y que nunca se pierda una misa. También es bien conocido que sus padres y el Padre Javier han podido ver una aureola alrededor de su cabeza.

dera. Éstos no tratan ninguna materia ilegal ni hereje. La habitación contiene también un cómodo butacón y un antiguo escudo que cuelga de una pared.

Biblioteca: Alberga una modesta colección de romances caballescicos y poco más.

Comedor: Está amueblado de forma sencilla, con una gran mesa y numerosas sillas.

Sala de trofeos: Contiene animales disecados, trajes de armaduras y viejas armas (entre las que se incluye una espada mora de gran calidad). En esta sala hay también un cofre cerrado con el símbolo de la flor de lis sobre él, que Lord Domínguez trajo consigo tras el sitio de la fortaleza templaria en Miravet. Solía contener el fragmento escrito en latín que encontró Fernando. Ahora en su interior hay sólo un brasero y una daga de plata (una tirada de Ciencias Ocultas revela que podría ser empleada con fines mágicos). Ambos objetos están ahora cubiertos de polvo y claramente no han sido utilizados desde hace algún tiempo.

Mazmorra: Es lúgubre y sombría. Dispone de una prisión en desuso que tiene tres celdas con barrotes. La llave de la misma cuelga de un gancho en la pared.

Habitaciones restantes: En el castillo hay también diez dormitorios, un vestíbulo, cocinas, los aposentos de la servidumbre y un cuarto de la guardia, próximo a la puerta principal, que es empleado única-

¿De qué herejía eres culpable?

La siguiente lista recoge quién acusa a quién de herejía en respuesta al Edicto de Fe. Los acusadores podrán aproximarse a cualquiera de los inquisidores (seglares o sacerdotes) cuando el Guardián crea conveniente.

Marcela acusa a Carlos Mendoza, principalmente en venganza por haberla rechazado. Cuenta que:

- *Le dijo que la fornicación no era un pecado* (es cierto).
- *No cumplió su promesa de casarse con ella* (es cierto, pero es un pecado y no una herejía).
- *La encantó con hechizos para que le hiciera el amor* (absolutamente falso).

Anselmo Mendoza acusa a Rico para causar buena impresión a la Inquisición. Dice que Rico:

- *Acude a la iglesia irregularmente* (es cierto, Rico suele estar a menudo demasiado borracho o atontado como para ir a la iglesia).
- *Bebe muchísimo* (ser un borracho no es una herejía).
- *Probablemente sea un hereje* (es falso).

Teresa Mendoza acusa a los gitanos para salvar a su hijo:

- *Son gitanos* (los gitanos no son herejes, ella simplemente trata de desviar la atención).
- *Están pervirtiendo a Carlos, su hijo*, (éste no necesita a nadie que le pervierta, se basta él solito).

Raíña acusa a Leandra para adelantarse a cualquier acusación que ésta última pueda hacerle. Raíña dice que Leandra:

- *Ha provocado abortos*.
- *Masculia hechizos sobre los recién nacidos*.
- *Prepara pociones amorosas*. (Nada de esto es cierto, pero pruebas circunstanciales podrían sugerir lo contrario).

mente como almacén para el equipo de caza. A la espalda del edificio hay un establo y un patio.

Misa

Los oficios en la iglesia comienzan antes del anochecer. Justo antes de la misa, Conchita pregunta, de forma calmada y con tranquilidad, si el dominico podría tomarle confesión al día siguiente. Si él sugiere hacerlo esa misma tarde, ella replica que está demasiado ocupada con los invitados del Señor. Una vez anochece, los Shan la buscan para asegurarse de que permanezca callada.

Pronto todo el mundo sabe que la Inquisición está de visita en el pueblo, y toda la aldea y algunos gitanos acuden a la misa. María llega poco antes de que comiencen los oficios. Los feligreses mandan callar y abren paso, dejando que se coloque al frente.

Es de suponer que los inquisidores dirijan la misa y lean el edicto, y hagan jurar a los aldeanos prestarles su ayuda. Los oficios transcurren durante una hora y finalizan tras el anochecer. Entonces todos abandonan la iglesia, excepto el Padre Mendoza y María, que se arrodilla para rezar frente a la cruz.

La cena

A la cena que celebra Lord Vicurra acuden Fernando, el Padre Javier, el Señor y la Señora Mendoza y Carlos (el hijo de estos últimos). La comida está deliciosa y los Mendoza han traído también un excelente vino. Durante la cena el Padre Javier cuenta la historia de cómo San Miguel de la Montaña convirtió a la aldea al cristianismo, siglos atrás. Precisamente, dentro de dos días es la fiesta de San Miguel. En ese día se celebra una procesión que pasea las reliquias del santo por toda la aldea, seguida por una corrida de toros. Todos esperan que los inquisidores se queden hasta entonces y participen en la fiesta.

Más tarde, Lord Vicurra cuenta que su ancestro Lord Domínguez combatió en la Reconquista española y tomó parte en el asedio a una fortaleza templaria en Miravet, en el año 1308. Dice que Domínguez volvió con un gran botín de sus campañas y que gran parte de él está en la sala de trofeos. Todo esto aburre a Carlos, que se emborracha y se insinúa a Conchita mientras ésta sirve los postres; la desaprobación de sus padres desemboca en un precipitado final de la cena.



La primera noche

Antes de que los inquisidores se retiren, Juan les pide que dejen sus botas fuera de las habitaciones si desean que él se las limpie.

Tras la cena, Carlos visita el campamento gitano. Si los inquisidores se acercan también hasta allí podrán ver a los aldeanos bebiendo, jugando, bailando y ligando. Podrán interrumpir la fiesta si lo desean, pero muchos de sus participantes les guardarán rencor en caso de que lo hagan.

PESADILLAS

Esa noche los Shan llevan a cabo su primer intento de incursión en las mentes de los inquisidores. Estos últimos experimentan recuerdos insertados por estas criaturas y podrán pensar que se trata de sueños. Debe utilizarse la Ayuda de juego número 2 con Vidal, la 3 con Alonso y la 4 cada uno de los restantes miembros del grupo.

Los Shan han decidido matar a Conchita esa misma noche, porque creen que su sentimiento de culpa ha alcanzado un nivel que podría obligarle a delatarles. Hacen que Fernando acabe con ella y, para cubrir su rastro, implantan el recuerdo del asesinato, levemente adulterado, en la mente del dominico (mientras duerme). El Shan que controla a Conchita se traslada a la mente de López, el torturador, y va mermando lentamente su resistencia. La criatura obtendrá el control completo sobre él cuando tenga lugar la sublevación de los aldeanos.

AYUDA DE JUEGO

NÚMERO 2. EL SUEÑO DE VIDAL

Alguien llama a tu puerta. Es Conchita. Solicita audiencia inmediata y dice que debe confesarse. Os arrodilláis y en ese momento parece cautivarte. Puedes sentir como te abandonan las fuerzas. Te toma de la mano y te conduce hasta los establos. Una vez allí, repentinamente adopta una forma demoníaca y trata de violarte, agarrándote con una fuerza inhumana mientras tratas de liberarte. Luchas, pero sólo para descubrir que eres incapaz de apartar tus ojos de su mirada. Ni siquiera puedes girarte para escapar. Tratas de asirte, a ciegas, a la pared pero tus manos se topan con el mango de un rastrillo. Lo agarras y arremetes contra Conchita, atravesándola con las púas. Un líquido negro brota de sus heridas y ella se derrumba, convulsionándose de manera antinatural. Débil y aturdido, caes al suelo y te desmayas.

AYUDA DE JUEGO

NÚMERO 3. EL SUEÑO DE ALONSO

Sueñas que estás observando la parte izquierda del tríptico de El Bosco, en los aposentos del Rey. Mientras examinas esa inquietante obra de arte, la parte superior de la misma, donde unos ángeles parecen ser convocados desde el cielo, comienza a cobrar vida. La figura de Dios comienza a hablarte y te pide que te arrodilles ante Él para poder recibir su Espíritu. Lo haces y los ángeles, como insectos, vuelan desde la pintura hasta tu boca. Te inundan las náuseas y te desmayas.

AYUDA DE JUEGO

NÚMERO 4. PESADILLAS

Pasas una noche inquieta, con sueños muy pesados y llenos de ruidos susurrantes que casi no puedes recordar.

Segundo día

Los inquisidores se despiertan a la mañana siguiente escuchando los gritos de José, "¡Conchita! ¡En el establo! ¡Está muerta!" Aunque Vidal

podría sentirse preocupado, dos pruebas demuestran que él no es el culpable. Primero, sus botas no están manchadas del estiércol del establo (si Juan las ha estado limpiando, estarán fuera de su puerta y sin mancha alguna). En segundo lugar, se golpea con la cabeza en el dintel de la puerta del establo al entrar. Es bastante alto (1.80 metros), pero en sus (falsos) recuerdos de la noche anterior parecía más bajo. Sin embargo, el cuerpo de Conchita está exactamente en la misma posición que él recuerda y con un rastrillo clavado.

El grupo accede a encontrarse con Lord Vicurra y se topa con Juan en el exterior de sus aposentos. Su aspecto es realmente pálido. Advierte a los jugadores que el Señor está muy afectado. Si éstos entran en la habitación, encontrarán a Lord Vicurra con su camisola de dormir blandiendo un estoque. Los Shan le han hecho enloquecer (Quijotismo) y ahora brama extraños nombres dirigiéndose a infieles árabes imaginarios, atacando a todo aquel que se le aproxime.

Fernando está consternado, dice que en una sola noche ha perdido a su padre y a su amada. Confiesa que estaba enamorado de Conchita y que esperaba poder casarse con ella, pero que cuando hace tres días se lo dijo a su padre, éste se opuso rotundamente a la idea y le prohibió contraer matrimonio con alguien que estaba por debajo de su categoría social. Juan pide a Fernando que se calme, y le recuerda que él es ahora el único que puede dirigir la hacienda. Fernando asiente amargamente y pide a los inquisidores que no descubran el estado de su padre. Espera que pueda recobrar su cordura antes que los aldeanos descubran lo que está pasando.

Durante el resto del día, el grupo puede llevar a cabo cualquier tipo de averiguaciones que desee. Las siguientes son posibles líneas de investigación.

LOS GITANOS

El campamento de los gitanos está formado por tres caravanas situadas alrededor de una hoguera. De día todo está en calma y los gitanos duermen para recuperarse de los excesos cometidos durante la noche anterior. Una mujer prepara un guiso en una olla y otra lava la ropa en un riachuelo.

Los gitanos no han sido afectados por los Shan. No sienten ningún reparo en ganarse la vida entreteniéndolo a los demás. Los aldeanos infestados han resultado ser una fuente de ingresos excelente este año. Están de acuerdo en asegurar que el comportamiento de los habitantes de la aldea ha cambiado desde el pasado verano.

LOS ALDEANOS

- María está cuidando de sus cabras en la frontera este del valle.
- Los Mendoza están trabajando en su hacienda, excepto Carlos, que está durmiendo y con resaca.
- El Padre Javier está haciendo los preparativos para el funeral de Conchita. Su hermano Carrasco y dos campesinos más están excavando la tumba.
- Leandra puede ser encontrada cambiado las ropas de Rico por aquellas que llevaba cuando fue azotado por adulterio.
- El resto de los aldeanos atienden a sus tareas diarias habituales, excepto aquellos que denuncian a sus vecinos a los inquisidores.

LA HACIENDA FONSECA

Estos terrenos tienen un aspecto algo abandonado. El huerto parece descuidado y la valla ha sido derribada (por el burro del hojalatero). Las gallinas deambulan de un lado para otro. Raña Fonseca está en el interior del edificio cardando lana. Su aspecto es ojoso, tiene bolsos bajo sus ojos y unas magulladuras amarillentas en el rostro. Armando duerme la borrachera de la noche anterior.

En la aldea se comenta que Armando pega a Raña, aunque ella lo niega nerviosamente. Es importante alentar la idea de que es una mujer maltratada que tiene miedo a su esposo, aunque en realidad lo que le afecta es trasnocharlo tanto (debido a sus escarceos con los Shan).

Armando tiene una fuerte resaca y también grandes ojeras. Se muestra hosco e insolente y dice que lo que él hace con su esposa es

asunto suyo. Una tirada de Medicina muestra que sufre de "humores malignos y sangre demasiado caliente" (según la terminología médica del siglo XX, está paranoico). Una segunda tirada de Medicina sugiere purgarle y sangrarle.

EL FUNERAL

El frío de la tarde acoge las exequias de Conchita. Lord Vicurra continúa en estado demente y, si aún este hecho no está ya en boca de todos, la mayoría de los aldeanos se sorprenderán al no verlo presente. Tras el oficio, Carrasco jura vengarse del asesino de su hermana. Los Shan deciden que pueden utilizar esto para su ventaja. Esa misma noche uno de ellos entra en la mente de Carrasco.

Segunda noche

Los inquisidores interrumpen en la aldea una escena en la que Armando acusa a Rico de robar una de sus gallinas. Quiere castigarle cortándole, uno a uno, los dedos de la mano. Una multitud se agolpa en torno a ambos. Armando mantiene la tensión de la escena, mientras Rico le pide clemencia. Éste último alega que encontró a la gallina vagando sola (es cierto). Los inquisidores pueden poner fin a la disputa, aunque en ese caso todos parecerán quedar decepcionados (excepto Rico). Si tratan de arrestar a Armando, éste se resistirá violentamente y comenzará a proferir blasfemias.

Tercer día

Es la fiesta de San Miguel de la Montaña y todo el mundo tiene el día libre. Durante la mañana son fortificadas todas las entradas a la plaza (menos una) y se forma una fogata. Tras la siesta, los aldeanos caminan en procesión portando sus reliquias por toda la villa. María marcha por delante de cuatro pueblerinos que cargan con un féretro que contiene el cráneo de San Miguel. El Padre Javier camina algo más retrasado, seguido por el resto del pueblo.

La procesión finaliza en la iglesia y allí todos besan el cráneo antes que de comienzo la misa. Después de ésta comienza la celebración de la fiesta de los toros. Cualquier hombre puede poner a prueba su valentía corriendo con el animal y tratando de tocarle. Todo el que se acobarde puede saltar detrás de una de las barricadas. Una vez allí no puede volver a intentar tocar al toro y debe dejar hacer a los siguientes, que tratarán de matar al animal. Finalmente, sólo quedarán Carlos, Armando y Fernando (y algún inquisidor si así lo desea el Guardián). La resolución de la corrida corre a cargo del Guardián, que no deberá dañar a Fernando.

Aquel que dé el golpe de gracia al toro es declarado héroe de la fiesta y recibe para comer la mejor parte del animal. Entonces se calienta una olla de aceite en la que se frien churros que se toman mojados con miel. Los gitanos tocan música y todos bailan y beben.

EL ATAQUE SHAN

Bien entrada la noche, después que mucha gente se haya ido ya a la cama (incluyendo al Padre Javier, los señores Mendoza y la familia Sánchez), Carrasco se alza y acusa a Vidal de matar a Conchita. Dice que Fernando le vio ir con ella al establo para luego salir solo. Fernando continúa las acusaciones de Carrasco y alienta a los bulliciosos aldeanos. De entre ellos, los controlados por Shan siguen sus órdenes y atacan a los inquisidores mientras aseveran que estaban planeando torturarlos para hacerles confesar. Incluso aquellos que no están bajo el control de las malignas criaturas no dudarán en rebelarse y ayudar a reducir a los personajes de jugador.

Si cualquiera de los inquisidores mata a alguno de los campesinos infestados por Shan en la pelea, uno de estos seres escapará del cráneo del hombre muerto para introducirse directamente en el del inquisidor que haya acabado con su vida. Pérdida de Cordura 1/1d10. El inquisidor se desmayará en ese instante.

Nota para el Guardián: Si los jugadores se acercaron demasiado a la verdad durante el día anterior, los Shan actuarán esa misma noche.

CAPTURADOS

Cualquier inquisidor que escape o se encuentre en el momento del ataque Shan en algún otro lugar, es acosado hasta que logre esconderse y evitar a sus perseguidores. Los personajes capturados son llevados hasta el castillo y encadenados de pies y manos a las paredes de la mazmorra. Allí están también Fernando, a estas alturas ha sido sometido por completo). Fernando libera a todos los aldeanos que estén bajo control Shan que puedan haber sido capturados por el grupo y hace que los restantes sean torturados.

Los pueblerinos pueden ser martirizados hasta la muerte. Sin embargo, López no acabará con los inquisidores, ya que los Shan los necesitan. La Pérdida de Cordura por tortura grave es de 0/1d10. Aquel que no logre aguantar las torturas podrá decir cualquier cosa que considere que su captor quiera oír con la intención de poner fin a la terrible experiencia. López deberá hacer una tirada de Tortura. El daño infligido dependerá del método de tortura empleado y de la cantidad de daño buscado. El fallo del torturador causa un daño insuficiente en la víctima. Los Shan disfrutan torturando por el simple placer de hacerlo y las confesiones únicamente les entretienen. Si alguien admite haber matado a Conchita, Fernando se ríe y explica lo ocurrido en realidad.

Antes del amanecer, dos individuos esclavizados por los Shan traen una urna de metal con unos extraños y minúsculos símbolos inscritos sobre ella. Una tirada de Mitos de Cthulhu los asociará con el demonio Azathoth. Fernando abre el objeto y en ese momento mana de él un infernal brillo verdoso, acompañado por unas terribles voces susurrantes ¡Seis Shan (o un número equivalente a los inquisidores que aún no hayan sido infestados) emergen de la urna y se zambullen en los cerebros de los inquisidores!

Transcurridos unos segundos, a los personajes se les nubla la vista y sienten como las criaturas se agitan en el interior de sus cabezas. Unas espantosas imágenes alienígenas surgen espontáneamente en sus mentes, con una Pérdida de Cordura de 1/1d10. Finalmente, los inquisidores se desmayan y son transportados de la pared de la mazmorra hasta una celda en la que son encerrados. Fernando y Armando dan instrucciones a López y a tres de los campesinos para que estén de guardia hasta la noche siguiente.

DE VUELTA A LA ALDEA

Entretanto, los individuos esclavizados por los Shan masacran inocentes en la aldea. El Padre Javier es crucificado en la cruz de la iglesia; Raña y Carrasco acuchillan a Pedro y Miranda Sánchez mientras duermen y se llevan a María a la nave Shan. Una docena de pueblerinos, incluyendo a los Mendoza, son encerrados en el almacén vitícola para ser infectados más adelante, cuando nazcan los nuevos Shan. Al amanecer, Armando y Fernando se unen a Raña y Carrasco en la nave Shan.

La mañana siguiente

Los inquisidores, encerrados, vuelven en sí. Pueden recordar lo ocurrido la noche anterior y sienten una maligna presencia alienígena latente en sus cabezas. No obstante, por el momento, parecen tener pleno control sobre sí mismos. Se dan cuenta de que no están solos en la celda, Melmoth les vigila.

El individuo les dice que mantendrán el control de sus mentes hasta el anochecer, momento en el que los parásitos que habitan en sus cabezas se despertarán para dominar sus acciones y pensamientos.

tos. No escatima escabrosos detalles al describir las blasfemas acciones que las criaturas les obligarán a obrar y las consecuencias que éstas tendrán para sus almas.

Melmoth responde a las preguntas acerca de los Shan con evasivas, omitiendo detalles importantes (como cuántos son, su vulnerabilidad a la luz del sol, etc.). Dice que han capturado a María, pero no a dónde se la han llevado ni que va a ser madre de un retoño Shan.

Entonces ofrece un trato. A cambio del alma de un miembro del grupo, liberará a todos y les mostrará cómo expulsar a los Shan. Si el grupo se niega, asentirá y retrocederá a las sombras para desvanecerse. Justo antes del anochecer se encontrará de nuevo con los inquisidores, donde quiera que estén, y les volverá a hacer la misma oferta. Si cualquiera de ellos acepta, señalará a unas llaves que cuelgan de un gancho, que no pueden verse pero que están al alcance de alguien que esté encerrado en la celda y pueda sacar el brazo por entre los barrotes (las ha colocado ahí previamente). Nuevamente se desvanecerá entre las sombras.

UN NUEVO INMORTAL

El voluntario siente como la presencia Shan contenida en su cabeza abandona su mente, obtiene un 5% en Mitos de Cthulhu y aprende el hechizo de Expulsar a un Shan. Cada hora siguiente obtiene otro 5% en Mitos de Cthulhu y pierde 5 de Cordura. Al volverse completamente demente caerá en una horrible depresión. De forma lenta pero continua el individuo sacrificado se va convirtiendo en todo aquello que era Melmoth y sólo puede ver la vida a través de un cristal de dolor y sufrimiento. Al alcanzar un valor de 0 en Cordura, el personaje se convierte a todos los efectos en Melmoth y el Guardián se hace con su control.

Escapatoria

Los inquisidores pueden escapar de la prisión por sus propios medios encontrando las llaves que están ocultas (allí donde Melmoth las dejó) o teniendo éxito en una prueba de Cerrajería. En caso de estar realmente atascados, López les llevará agua transcurridas unas horas, y entonces podrán tratar de asaltarle, sobornarle o persuadirle para que les libere.

En las demás ocasiones, López estará montando guardia al final de las escaleras, armado con un rastrillo. Tres individuos más, esclavizados por los Shan, están en la cocina jugando a las cartas y bebiendo. Tienen las armas del grupo, aunque no saben cómo utilizar las pistolas. Tratarán de reducir a los inquisidores, luchando hasta la muerte. Los Shan han suprimido su memoria y no podrán comunicar nada que pueda ser de utilidad.

Lord Vicurra, aunque no está bajo control Shan, se encuentra aún demente y atacará a todo el que se le acerque. Es posible tratar de persuadirle para obtener su ayuda diciéndole, por ejemplo, que la aldea ha sido tomada por los árabes.

José no ha tenido demasiada suerte. Ya fue anteriormente trepanado y por ello los Shan no trataron de controlarle; ha sido linchado en un árbol cercano.

Las opciones de los inquisidores

Si los personajes adquieren el conocimiento del hechizo de Expulsar a un Shan, podrán querer ir en busca de árnica. Cualquiera que haga una tirada de Historia Natural la podrá identificar, sabrá que crece de forma local y podrá encontrar una cierta cantidad en 1d6 horas. Si el grupo visitó la casucha de Leandra podría recordar que ella tenía allí algo de árnica. Además, ella podrá indicarles también dónde crece esta hierba.

Si los inquisidores no han llegado a ningún trato con Melmoth, entonces no hay duda que les atormentará la idea de tratar de sacudirse a los Shan de sus cerebros. Los siguientes son algunos de los métodos tradicionales de expulsión demoníaca que podrían ocurrírseles:

- **Exorcismo:** Ambos sacerdotes conocen el ritual de exorcismo. Requiere de una Biblia, una vela consagrada, una campana y agua

Nuevo hechizo: Expulsar a un Shan

Este hechizo expulsa a los Shan de todo huésped vivo que esté contenido en un pentagrama de 1.5 metros dibujado con hierba de árnica. El lanzador obra un ritual que se prolonga durante una hora y consume 10 PM, así como un punto permanente de POD del lanzador y cada una de las víctimas. Una vez que la ceremonia ha concluido, el pentagrama queda a prueba de cualquier nueva intrusión Shan durante veinte horas. Este hechizo no destruye al Shan, pero sí tendrá ese efecto de ser practicado a la luz del sol.

sagrada. Consume un mínimo de quince minutos. No obstante, una tirada de Teología indica que no pueden practicar el ritual estando ellos mismos poseídos. En cualquier caso, el ritual es efectivo únicamente contra espíritus intranquilos y no tendrá efecto alguno sobre los alienígenas Shan.

- **Fuerza de voluntad:** Es posible hacer uso de la fuerza de voluntad para repeler las órdenes emitidas por un Shan. Debe hacerse una tirada que enfrente el POD del personaje contra el del Shan, cada hora que el primero trate de resistirse a la voluntad de la criatura.
- **Hierro, plata:** Cualquier arma de metal dañará a un Shan, siempre que la criatura sea previamente expulsada del huésped que la acoge.
- **Hoguera:** Los Shan se verán obligados a abandonar los huéspedes que sean quemados en la hoguera. Además, de ocurrir a plena luz del día, la criatura arderá y morirá.
- **Símbolos, reliquias o agua sagrados:** No tienen efecto alguno sobre el Shan.
- **Trepanación:** Se trata de una práctica quirúrgica en la que se agujerea el cráneo del paciente. Es una de las más antiguas técnicas médicas conocidas. En estas épocas se pensaba que liberaba a los malos espíritus que provocaban dolores de cabeza y fiebres cerebrales. Al practicarse sobre una víctima de los Shan, retirar una parte considerable del cráneo (al menos un cuadrado de unos 20 cm cuadrados) dejará a la criatura semi-expuesta. En ese momento, podrá ser destruida por acción de la luz directa del sol.

Para practicar esta operación es necesario hacer una tirada de Medicina. El éxito inflige 1d4 de daño en el paciente y requiere una tirada de Cordura para 0/1d4. El fallo inflige 1d10 de daño en el paciente, una Pérdida de Cordura de 1d4/1d10 y otra, permanente, de 1d10 de INT. Un 00 mata de forma automática al paciente. El proceso completo requiere sobre una hora por persona, dependiendo de los instrumentos que sean utilizados. El Shan, incorporeal, acecha en la propia materia cerebral y por ello no puede ser extraído.

La aldea

Todo el mundo parece haber desertado, aunque por todos lados hay evidentes rastros de las atrocidades cometidas durante la noche anterior. Los muertos yacen entre los odres de vino vacíos. La hoguera aún arde; el cadáver medio quemado de un vecino reposa sobre las cenizas de la misma. Un niño ha sido cocido en la olla de los churros.

El Padre Javier ha sido crucificado en la cruz de la iglesia. Aún sigue con vida y puede contar que vio como algunos aldeanos eran conducidos a la casa de los Mendoza. Añade también que Raña se marchó en dirección a la hacienda de los Sánchez. Ruega a los inquisidores que protejan a María. El sacerdote morirá a menos que reciba atención médica urgente, e incluso en ese caso será completamente incapaz de moverse.

Mientras los inquisidores están ocupándose de él, la puerta de la iglesia se abre y pueden ver a un aldeano que inspecciona desde su interior. Rápidamente el individuo cierra la puerta y echa a correr. Se trata de un campesino esclavizado por los Shan que tratará de alertar a los que ahora se encuentran en el almacén vitícola de los Mendoza. Se dirige hasta allí a pie y los inquisidores podrán atraparlo fácilmente. En

caso de hacerlo, el hombre se mostrará asustado, negará estar poseído y dirá que "algunos aldeanos se han vuelto locos".

La casa de los Mendoza

Cuatro individuos esclavizados armados con puñales (cinco si el campesino de la iglesia logró escapar) vigilan el almacén vitícola de los Mendoza, en el que hay encerrados veinte aldeanos (incluyendo a los señores Mendoza, Carlos, Marcela, Juan y Leandra). Los Shan los mantienen ahí para infectarlos más adelante. Al aproximarse el grupo, los vigilantes gritan que han "encerrado aquí a algunos de los vecinos que han enloquecido". Los Shan han implantado falsos recuerdos en sus memorias, de modo que estos individuos realmente creen que lo que dicen es cierto. Sin embargo, aquellos encerrados en el almacén vitícola negarán esta versión de los hechos y rogarán al grupo que les ayude. Un cuidadoso interrogatorio descubrirá fallos en la versión de los guardas. Los inquisidores deberán llegar a su propia conclusión para determinar a quién deben creer.

Sobre la pista de los Fonseca

El gemido del llanto de un niño se hace más audible cuando los inquisidores se aproximan a la hacienda de los Fonseca. En su interior están Baba y Sancho, hambrientos y asustados. Sancho puede ser convencido para confesar que su madre y su padre han corrido a esconderse a los bosques, con María.

Una tirada de Seguir Rastros desde la espalda de la hacienda muestra el camino que Raña, Carrasco y María tomaron a través de las suaves pendientes de los bosques de haya y roble. La senda asciende por la ladera de la montaña hasta un oscuro barranco. Una tirada de Descubrir de Tolosa, si aún se encuentra entre los integrantes del grupo, revela que esta zona es proclive a las avalanchas; un ruido especialmente sonoro (el disparo de una pistola, etc.) puede provocar una (15%).

La nave Shan

Los inquisidores pueden ver la nave Shan al acceder al barranco. El vehículo tiene unos 2 metros de alto, forma cónica y parece estar hecho de un pulido metal alienígena de color gris. A unos 20 centímetros por encima del suelo se abre en la nave una entrada circular. Justo enfrente de ella, los restos de un cadáver, ennegrecido y marchito, cuelgan empalados en una estaca que ha sido tallada a partir de un árbol vivo (se trata de los restos del hojalatero; Pérdida de Cordura 0/1d6).

En el exterior de la nave montan guardia un esclavizado Shan que empuña un puñal. Armando (armado con un Látigo nervioso) y Carrasco (que porta una espada). Carrasco ataca a Vidal en cuanto lo ve, y le maldice una y otra vez por haber matado a Conchita. Si los inquisidores pueden convencerle de que fue realmente Fernando quien acabó con ella, el dominio que el Shan ejerce sobre él se romperá y Carrasco se unirá al grupo. Transcurridos dos asaltos, Fernando sale de la nave empuñando una espada.

EL INTERIOR DE LA NAVE

Las superficies del interior de la nave son todas de un extraño metal grisáceo que brilla con una inquietante luminosidad verdosa que no parece proceder de ninguna dirección en concreto. La luz provoca, al mismo tiempo, un estado nauseabundo y refrescante en los inquisidores. Una tirada de Idea hace que este lugar parezca familiar a los jugadores y les proporciona una vaga noción del trazado de su interior (un efecto secundario de la manipulación Shan). Pérdida de Cordura 0/1.

La entrada, muy estrecha, obliga a encorvarse a cualquiera de un TAM por encima de 10. El paso desciende y gira hacia la izquierda. En el techo, cinco agujeros del tamaño de una cabeza humana conducen a los aposentos de los Shan. Son demasiado pequeños para que una persona pueda caber por ellos.

El descenso conduce hasta el complejo de almacenamiento de los Shan. En su interior hay seis cámaras con cristales irrompibles que sirven para contener a especímenes, que podrían ser teletransportados hacia el interior o el exterior de la nave según se requiera. Actualmente el teletransporte no funciona y las cámaras están vacías.

EL LABORATORIO

El pasillo continúa descendiendo hasta alcanzar el laboratorio Shan, repleto de toda clase de extraños artefactos. María, aparentemente hipnotizada, reposa tumbada y desnuda sobre una superficie plana en el interior de una extraña cápsula de cristal irrompible e iluminada por una verde luz estroboscópica. Varios puntos de su cuerpo están conectados a unos tubos que conducen un fluido verdoso de aspecto maligno. El líquido sale y entra de su cuerpo al compás de sus contracciones regulares. Colocada sobre la pared, una exploración médica completa del cuerpo de María muestra que va a dar a luz a un huevo de color negro que contiene unas pequeñas criaturas retorcidas con aspecto de larva (retoños Shan).

Raña se encuentra por encima de la cápsula de vidrio y porta un par de extraños anteojos. Enganchados a sus dedos lleva unos dedales de metal con unas extensiones que le permiten manipular un diminuto panel de mandos. En ese momento está provocando el parto a María. Un esclavizado Shan, que también porta los anteojos y empuña un Látigo nervioso, la ayuda en su tarea. Al fondo de la habitación hay una puerta de apertura automática.

La luz estroboscópica tiene un efecto hipnotizador sobre todo el que no lleve puestos los extraños anteojos. Los humanos deben hacer una tirada por debajo de su POD con 1d20 para no quedar hipnotizados e incapaces de actuar hasta que la luz se apague. Raña y el esclavizado Shan atacan, protegiendo a María a cualquier precio.

Justo cuando la lucha termina, María da a luz a un huevo negro Shan del tamaño de un puño. Una tirada de Idea con éxito permite a los inquisidores hacer uso de sus memorias implantadas para abrir la cápsula de vidrio. María está viva pero sumida en un profundo trance. El huevo negro está caliente y tiene un repugnante tacto escamoso.

Una búsqueda en el laboratorio permite encontrar el fragmento escrito en latín que robó Fernando y la urna utilizada para transportar a los Shan. En caso de que los personajes quieran inspeccionar con detalle la nave pueden seguir por el pasillo que continúa descendiendo en espiral. El paso está decorado con unos fabulosos e intrincados grabados que representan monstruosidades alienígenas (en caso de ser examinados, Pérdida de Cordura de 0/1d3).

El pasillo continúa hasta una cámara de culto, de aproximadamente 1 metro de altura. La estancia está salpicada, de forma irregular, de asideros de los que cuelgan los Shan, todos encarando una gran puerta circular. Una tirada de Idea permite "recordar" que esta habitación en una capilla dedicada a dioses blasfemos y que tras la puerta se oculta una atrocidad realmente increíble. Si los inquisidores abren la puerta (es necesaria una tirada de Idea para recordar cómo), estarán abriendo un portal de doble dirección que comunica con Azathoth y podrán observarlo con todo su terrible y espantoso esplendor. Es de esperar que no comentan este error.

Resolución del escenario

El huevo Shan eclosiona esa noche, justo antes del anochecer, liberando al mundo cientos de retoños Shan con aspecto de larvas. Un golpe con un arma de metal que cause 8 puntos de vida o más destruye el huevo antes de eclosionar pero, a no ser que antes sea conducido bajo la luz del sol, no acabará con todas de

las crías Shan. Un gran fuego o el enterramiento bajo una avalancha podrán acabar con las restantes criaturas alienígenas que hay en la nave.

María sigue con vida y sale de su trance transcurridas 1d4 horas. No obstante, sigue manteniendo un Shan adulto en el interior de su cabeza y cree los engaños que este ser le provoca. Si el grupo se encuentra completamente perdido y no sabe como liberarse de los parásitos, en caso de que el Guardián se sienta amable podrá hacer que Leandra sugiera practicar la trepanación.

El mayor problema es decidir qué aldeanos continúan infectados por los Shan y qué hacer con ellos. No hay tiempo para practicar trepanaciones a todos ellos antes de la puesta del sol...

Epílogo

Cualquier miembro del grupo que sobreviva deberá regresar a El Escorial para informar al Inquisidor General. Al ser conducido hasta su despacho podrá observar un nuevo cuadro sobre la pared que tiene a su espalda. De Camariñas reconoce en él el estilo propio de El Bosco.

El objeto representa lo que parece ser una operación de trepanación conducida por un sacerdote y una religiosa. Ante cualquier comentario sobre el cuadro, el Inquisidor General dice que acaban de traerlo de Holanda. No tiene idea de qué representa e inocentemente pregunta la opinión del jugador respecto a él...

Índice de personajes

Personajes no jugadores

López, torturador de la Inquisición, edad 29 años.

FUE 17 CON 17 TAM 16 INT 9 POD 10
DES 13 APA 8 COR 50 EDU 11 PV 17

Bonificador de daño: +1d6.

Armas: Puñal 50%, Puñetazo 60%.

Habilidades: Adular 60%, Cerrajería 50%, Discreción 35%, Mecánica 40%, Persuadir 40%, Primeros auxilios 40%, Torturar 60%.

López es un sádico corrupto lo suficientemente listo para impedir que sus empleados se percaten de su verdadera naturaleza. Representa un excelente papel de sumisión ciega ante sus superiores.



Melmoth, errante maldito, edad 2?

FUE 15 CON 18 TAM 13 INT 18 POD 24
DES 15 APA 14 COR 0 EDU 20 PV 16

Habilidades: Antropología 80%, Ciencias ocultas 80%, Cinismo 100%, Historia 78%, Mirada amenazadora 75%, Mitos de Cthulhu 80%, Ocultarse 65%, Persuadir 66%, Regatear 70%.

Hechizos: Melmoth es capaz de obrar proezas increíbles sin gastar PM. Éstas incluyen Teleportarse por las sombras, Provocar infarto, Profecía y cualquier otra cosa que requiera el Guardián.

Melmoth jamás recurre al enfrentamiento físico. Todo aquel que trate de atacarle de cualquier forma debe igualar su POD contra el de Melmoth para no quedar inmovilizado durante un asalto.



La casa de Lord Vicurra

Lord Vicurra, noble poco importante, edad 50 años

FUE 12 CON 12 TAM 10 INT 14 POD 10
DES 14 APA 8 COR 50 EDU 14 PV 11

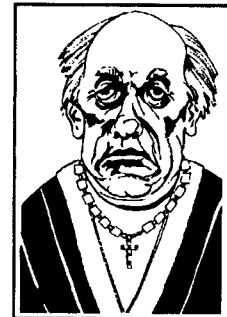
Bonificador de daño: Ninguno.

Armas: Espada 40%.

Habilidades: Caza 60%, Espada 40%, Genealogía 70%, Leer novelas malas 50%, Puñetazo 50%.

Lord Vicurra es el dueño del valle. Es un desagradable viejo cascarrabias que no hace más que hablar de su antepasado, Lord Domínguez, un caballero de San Juan que luchó contra los árabes.

Hace veinte años se sintió atraído por una aldeana, Isabel, y fue persuadido para participar en un ritual de fertilidad pagano. Su hijo Fernando fue el resultado. Todo esto le hace sentirse culpable, pero le asustan demasiado las posibles consecuencias como para contar a nadie nada respecto a dicho ritual. Ahora está considerando la posibilidad de donar sus terrenos a la Iglesia, lo que dejaría a Fernando sin herencia.



Fernando, hijo bastardo de Lord Vicurra, edad 24 años

FUE 14 CON 16 TAM 13 INT 15 POD 18
DES 14 APA 13 COR 30 EDU 17 PV 15

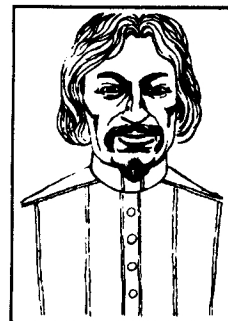
Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Espada 60%, Látigo nervioso 50%, Puñetazo 50%.

Habilidades: Ciencias ocultas 40%, Derecho 45%, Descubrir 40%, Discreción 35%, Equitación 44%, Escuchar 40%, Esquivar 40%, Historia 30%, Mitos de Cthulhu 23%, Persuadir 50%; Lenguas: Castellano 95%, Latín 30%.

Hechizos: Contactar con los Shan.

Fernando es hijo bastardo de Lord Vicurra y hermano de Raña Fonseca. Lord Vicurra ha pagado su educación y le permite vivir en su castillo, pero no le ha hecho heredero de sus títulos. Fernando se muestra angustiado al respecto y busca hacer uso de la brujería para obtener su venganza.



Juan, criado de toda la vida de Lord Vicurra, edad 35 años

Juan es inescrutable y emocionalmente distante, pero defenderá a Lord Vicurra a toda costa.

Conchita, criada y cocinera de Lord Vicurra, edad 17 años

Conchita es una joven hermosa y muy religiosa. Fernando la ha infectado con un Shan, pero ella no se ha percatado de este hecho. Desde ese día ha sido una buena católica de día y una desvergonzada de noche. Se ha convertido en la amante de Fernando y sospecha que él la ha hechizado. Su sentimiento de culpa ha comenzado a menguarle la cordura.

Nota para el Guardián: Los Shan acabarán con ella antes de que tenga ninguna posibilidad de poder contar a los inquisidores nada respecto a sus sospechas.



José, encargado del establo, edad 24 años

José vive en el castillo y trabaja para Lord Vicurra. Se muestra ansioso por complacer, pero no será muy útil. A los 12 años estuvo a punto de morir por unas fiebres cerebrales y fue trepanado por Leandra. Sobrevivió tanto a la enfermedad como a las curas y una enorme cicatriz le hace tener una calva en la parte trasera de su cabeza.

La casa Mendoza

Anselmo Mendoza, adinerado vinatero, fanático, edad 44 años.

Anselmo Mendoza es un rico fabricante de vino que da empleo a diez campesinos. Es el único aldeano que mantiene un contacto regular con el mundo exterior, ya que viaja hasta Jaca todos los otoños a vender sus vinos. Es un fanático ansioso por complacer a la Inquisición.

Teresa Mendoza,

altiva esposa de Anselmo Mendoza, edad 36 años

Teresa considera que está por encima de los campesinos aldeanos a pesar de que ella, en otro tiempo, lo fuera también. Es aficionada a vestir vestidos a la última moda (según los estándares de Albergue), que compra en Jaca.

Carlos, hijo mayor, vividor, edad 20 años

Carlos es un vividor por naturaleza. Tiene una gran afición por la bebida, el juego y el ligoteo. Ha dejado a Marcela embarazada, tras convencerle de que fornicar no es un pecado. Ahora se niega a desposarla y continúa sus correrías en compañía de los gitanos.

Claudio, hijo menor, edad 10 años

Claudio es sólo un niño.

La casa Sánchez

Pedro Sánchez, granjero de alquiler, edad 35 años

Pedro paga el alquiler de su pequeña propiedad a Lord Vicurra. Es un simple y honrado trabajador. Ama a su familia enormemente y se muestra bastante orgulloso del "don" de su hija.

Miranda Sánchez, esposa de Pedro Sánchez, edad 32 años

Miranda es extremadamente religiosa. Cree en la visión de su hija y la defiende fervientemente.

María Sánchez, incubadora de Shan, edad 17 años

María es simplona pero hermosa, inocente y algo retrasada a causa de nacer de un parto dificultoso que dejó a su madre estéril. Es extremadamente religiosa. Un examen revela que aún es virgen, pero que parece estar embarazada de cinco meses.

Siempre que se le pregunta sobre su visión de María repite que pudo ver a un hombre de pelo dorado y largas túnicas flotando sobre el suelo. Éste le dijo que era querida por Dios y que daría a luz a un niño. Cree a pies juntillas este falso recuerdo implantado por los Shan.

La casa Fonseca

Los Fonseca son unos granjeros que alquilan una pequeña propiedad. Son brujos y sus secretos son expuestos en la introducción a este escenario.

En caso de ser acusados de herejes, en un principio, Raña y Armando lo negarán todo. Sin embargo, ante un interrogatorio exhaustivo, Armando sucumbirá y confesará haber hecho un pacto con el diablo. No implicará a Raña ni a Fernando y tampoco revelará la verdad respecto a los Shan. Raña fingirá ser inocente en todo momento.

Armando Fonseca, maleante de la aldea, edad 28 años

FUE 18 CON 17 TAM 16 INT 8 POD 11
DES 11 APA 8 COR 0 EDU 7 PV 17

Bonificador de daño: +1d6.

Armas: Látigo nervioso 50%, Puñal 50%, Puñetazo 50%.

Habilidades: Ciencias ocultas 25%, Granja 50%, Mitos de Cthulhu 12%.

Hechizos: Contactar con los Shan.

Raña Fonseca, líder del aquelarre, edad 23 años

FUE 12 CON 15 TAM 10 INT 14 POD 16
DES 14 APA 13 COR 40 EDU 10 PV 13

Bonificador de daño: +1d6.

Armas: Arañazo 50% (1d2 ó 1d4 con sus púas de dedos Shan), Látigo nervioso 50%.

Habilidades: Ciencias ocultas 40%, Granja 50%, Historia natural 70%, Mitos de Cthulhu 23%, Persuadir 45%.

Hechizos: Contactar con los Shan.

Sancho, desconocedor de las prácticas herejes de sus padres, edad 5 años

Baba, no bruja, edad 1 año

Otros aldeanos

Padre Javier, sacerdote franciscano, se pone nervioso con facilidad, edad 43 años

FUE 10 CON 14 TAM 9 INT 10 POD 11
DES 12 APA 9 COR 55 EDU 11 PV 12

Bonificador de daño: Ninguno.

Armas: Puñetazo 50% (1d3).

Habilidades: Asentir apaciblemente 60%, Escuchar 40%, Filosofía 30%, Historia natural 20%, Primeros auxilios 40%, Teología 30%; Lenguas: Castellano 55%, Latín 30%.

Leandra Gómez, comadrona de pelo cano, edad 47 años

FUE 8 CON 11 TAM 9 INT 13 POD 14
DES 11 APA 10 COR 70 EDU 11 PV 10

Bonificador de daño: Ninguno.

Armas: Puñetazo 45%.

Habilidades: Descubrir 50%, Granja 50%, Filosofía 30%, Historia Natural 50%, Medicina 30%, Primeros auxilios 50%, Puñetazo 45%.

Carrasco, vengativo hermano de Conchita, edad 20 años

FUE 15 CON 16 TAM 12 INT 11 POD 13
DES 12 APA 14 COR 40 EDU 8 PV 14

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Agarre 50%, Espada 40%, Puñetazo 60%.

Carrasco es el único familiar de Conchita y trabaja para los Mendoza.

Marcela, antigua amante de Carlos, está embarazada de él, edad 29 años

Ricco, borracho, cabeza de turco de la aldea, edad 27 años

Cruz, Ortiz, Cazalla, Gasca: Otras familias campesinas

Los gitanos, ocho individuos más niños

Aldeanos comunes

	FUE	DES	CON	TAM	INT	POD	PV
Hombre	15	10	14	12	10	10	13
Mujer	13	12	14	10	10	10	12

Bonificador de daño: +1d4 (hombre).

Armas: Puñetazo 50%.

Habilidades: Granja 50%.

Aldeano esclavizado Shan común (10)

FUE 16 CON 15 TAM 13 INT 9 POD 9
DES 11 APA 10 COR 25 EDU 7 PV 14

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Agarre 50%, Látigo nervioso 50%, Puñal o Clava 30%, Puñetazo 60%.

Los aldeanos que hayan sido infectados por los Shan no son plenamente conscientes de lo que les ha ocurrido. De noche son cautivados y actúan como herramientas para los Shan. Durante el día, mientras los Shan duermen, son sólo controlados por el condicionamiento y los re-

cuerdos alterados que en ellos han implantado los alienígenas. Es fácil explotar esta debilidad. Es posible persuadirlos, intimidarlos o enfrentarlos a sus acciones para hacerlos desobedecer a sus maestros.

Toro

FUE 24 CON 20 TAM 28 DES 7
Moverse 12 PG 24

Habilidades: Carga 25% (daño 4d6), Oler enemigo 50%.

Armadura: 1 punto de piel.

Shan común

FUE 2 CON 2 TAM 1 INT 20 POD 20 DES 31
Moverse 4/40 PG 2

Ataques: Fundir 60%, Látigo nervioso 50%.

Hechizos: Llamar/Expulsar a Azathoth, Contactar con Azathoth, Maldición de Azathoth, Absorción de poder, Consunción, Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses, Signo de conjuración.

Los Shan representados en el cuento de Ramsey Campbell "Los insectos de Shaggai" eran la mayoría fanáticos religiosos que lograron escapar de la destrucción de su planeta en un templo de teletransporte. Su viaje les condujo hasta Urano. Los que aparecen en este escenario son los de mayor orientación científica de entre aquellos que construyeron la nave de teletransporte. Cuando fueron atraídos por la baliza de los brujos, se encontraban observando otros planetas en el sistema solar en busca de algo de interés. Al presenciar la llamada decidieron investigar.

Generación de personajes

CARACTERÍSTICA DE EDUCACIÓN

Al crear nuevos personajes para este período, el jugador debe elegir el oficio del personaje y simplemente ajustar su EDU con respecto al mismo.

Por ejemplo, un mendigo callejero modificaría la característica de Educación de 3d6+3 a 2d6 (probable 2-12, promedio 6). Esto reflejará el hecho de que un mendigo del siglo XVI probablemente ni siquiera podría haberse asomado nunca a la ventana de una escuela y mucho menos poner un solo pie en su interior.

Haz uso de este razonamiento según consideres adecuado. No estropees la probabilidad de que un jugador disponga de un personaje razonablemente útil para jugar, pero ten en cuenta, por ejemplo, que en el siglo XVI nunca habría un mendigo universitario. Si la EDU es especialmente baja, debe impulsarse al personaje con 50 ó 60 puntos de niveles de habilidad de la clase de callejero/aprendizaje.

HABILIDADES

Como base para los niveles de las habilidades de los personajes se ha utilizado la Hoja del investigador correspondiente a la década de 1890. Las siguientes habilidades no son aplicables a este período de tiempo: Antropología, Armas de fuego, Arqueología, Artes marciales, Biología, Conducir maq., Electricidad, Farmacología, Física, Fotografía, Geología, Psicología, Química. El resto de las habilidades no especificadas para los personajes se disponen en el nivel básico adecuado a la década en cuestión. Aparecen también algunas nuevas habilidades, que se detallan a continuación.

La **Alquimia** representa en esta época gran parte de las habilidades Químicas y Físicas. Simboliza la capacidad del personaje para identificar ciertos compuestos químicos, propiedades físicas de los objetos, etc. Ejemplo: John Dale investiga a un extraño grupo cabalístico y se encuentra en el laboratorio secreto de la cábala. Sobre un escritorio hay diversos compuestos. Utilizando su habilidad de Alquimia es capaz de identificarlos como nitrato, azufre y arsénico. Probabilidad base: 15%.

La **Filosofía** representa la comprensión de un personaje de los razonamientos relacionados con la naturaleza del ser, así como una tirada básica de psicología. Un jugador que disponga de razonamiento filosófico puede ser capaz de entender las maquinaciones de la

mente de un loco y obtener alguna razón para los mismos. Probabilidad base: 5%.

Los **Primeros auxilios (Apotecario)/Biología** estaban mucho menos avanzados de lo que lo están hoy día. Dependen de la disponibilidad de remedios naturales. Probabilidad base: 10%.

Inquisidores

Cervantes de Esteban, jesuita, edad 33 años

FUE 9 CON 14 TAM 10 INT 15 POD 17
DES 12 APA 12 COR 85 EDU 17 PV 12

Bonificador de daño: Ninguno.

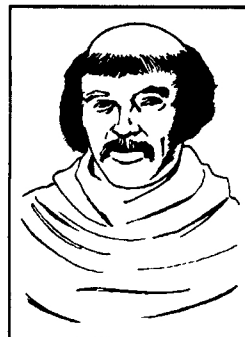
Armas: Espada 35%, Puñetazo 50%.

Habilidades: Buscar libros 50%, Ciencias ocultas 40%, Derecho 40%, Descubrir 35%, Equitación 25%, Escuchar 40%, Esquivar 24%, Filosofía 60%, Historia 40%, Meditación 50%, Persuasión 50%, Teología 70%; Lenguas: Árabe 30%, Castellano 85%, Francés 50%, Italiano 40%, Latín 60%.

Equipo: Crucifijo, Biblia en latín pequeña, santos óleos, papel, tinta.

La Compañía de Jesús (los Jesuitas) fue reconocida en el año 1540 y debe obediencia directa al Papa, en lugar de al rey. Por esta

razón no siempre confían en ti el resto de los miembros de las demás órdenes, especialmente los Dominicos. Aunque coincides con los objetivos de la Inquisición Española, desapruebas algunos de sus excesos y abusos. Consideras que es mejor conseguir que un hereje se arrepienta y renuncie a sus falsas creencias que quemarlo en la hoguera. A menudo actúas como notario en interrogatorios inquisitoriales.



Vidal Perón, dominico, edad 41 años

FUE 11 CON 11 TAM 15 INT 14 POD 15
DES 9 APA 9 COR 75 EDU 19 PV 13

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Puñetazo 50%.

Habilidades: Astronomía 20%, Buscar libros 60%, Contabilidad 10%, Crédito 50%, Derecho 40%, Descubrir 35%, Equitación 25%, Escuchar 30%, Esquivar 18%, Filosofía 40%, Historia 60%, Persuasión 25%, Teología 60%; Lenguas: Castellano 95%, Hebreo 40%, Latín 60%.

Equipo: Crucifijo de plata, Biblia en latín grande.

La Orden de los Dominicos, también conocidos como los Frailes Negros, fue fundada por Santo Domingo como un ejército de sacerdotes listos para ir a cualquier lugar a predicar la palabra de Dios. Son francos ante árabes y judíos, y son conocidos por su ortodoxia inquebrantable. Los Dominicos controlan la Inquisición Española. Has presidido varios autos de fe y crees firmemente en la necesidad de erradicar la herejía y castigarla con dureza.



Hermana Elena Ramillo,

Tercera Orden de los Dominicos, edad 38 años

FUE 12 CON 16 TAM 11 INT 13 POD 15
DES 13 APA 14 COR 75 EDU 14 PV 14

Bonificador de daño: Ninguno.

Armas: Puñetazo 50%.

Habilidades: Contabilidad 25%, Crédito 35%, Descubrir 35%, Equitación 25%, Escuchar 40%, Esquivar 26%, Historia 40%, Historia natural 40%, Farmacología 30%, Filosofía 40%, Medicina 60%, Persuasión 40%, Primeros auxilios 70%, Teología 55%; Lenguas: Castellano 70%, Latín 50%.

Equipo: Hábito, rosario, burro.

Los Dominicos de la Tercera Orden constituyen la rama femenina de la Orden de los Dominicos. Provienes de una adinerada familia de comerciantes y decidiste entrar en la orden a los 14 años. Tus últimos dieciséis años los has pasado trabajando en un hospicio y has adquirido una gran reputación como cuidadora de pobres y necesitados. Las mujeres no suelen entrar al servicio de la Inquisición, pero consideras que es importante mostrar a los herejes lo equivocado de su forma de actuar y hacerlos volver al redil.

Hace unos tres años salvaste la vida a León de Tolosa después de que fuera atacado por unos bandidos mientras cumplía órdenes de la Iglesia. Durante los meses que él pasó recuperándose en tu hospicio llegaste a conocerle bastante bien. Consideras que es un hombre bueno y que merece tu confianza.



Alonso de Camariñas, juez, edad 45 años

FUE 10 CON 12 TAM 15 INT 16 POD 14
DES 10 APA 10 COR 70 EDU 19 PV 14

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Espada 30%, Puñetazo 50%, Trabuco 35% (1d6+1).

Habilidades: Apreciación artística 40%, Buscar libros 60%, Contabilidad 70%, Crédito 60%, Derecho 80%, Equitación 30%, Esquivar 20%, Filosofía 30%, Historia 45%, Persuasión 45%, Regatear 35%, Teología 15%; Lenguas: Castellano 95%, Italiano 30%, Latín 50%.

Equipo: Capa de terciopelo, espada, trabuco, caballo purasangre.

Provienes de una familia rica y respetada. Estudiaste derecho en la Universidad de Salamanca y ahora sirves como juez en Madrid. La herejía, además de un asunto religioso, es también un delito civil; como católico devoto consideras que debe ser castigada con dureza. También adoptas una postura firme en contra del soborno y la corrupción. Piensas que es importante averiguar toda la verdad antes de tomar cualquier decisión.

Tienes en tu casa una valiosa colección de arte, incluyendo dos cuadros de El Greco y uno de El Bosco. Disfrutas con el buen vino y la buena comida.



Capitán Don Diego Montoya, Santa Hermandad, edad 28 años

FUE 16 CON 16 TAM 13 INT 10 POD 12
DES 15 APA 15 COR 60 EDU 14 PV 15

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Espada 75%, Puñetazo 60%, Trabuco 65% (1d6+1).

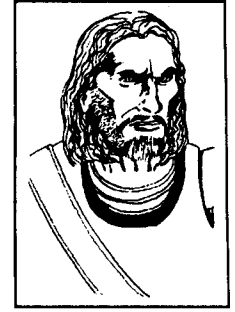
Habilidades: Baladronear 60%, Cerrajería 35%, Crédito 50%, Descubrir 40%, Discreción 30%, Equitación 50%, Esquivar 50%, Primeros auxilios 50%, Orientarse 45%, Saltar 40%, Seguir rastros 25%, Teología 15%; Lenguas: Castellano 70%, Francés 30%.

Equipo: Uniforme de capitán, espada, batería de trabucos, caballo bien adiestrado.

Tercer hijo de una familia noble, te uniste al ejército en busca de mayor gloria y prestigio.

Consideras que según la tradición militar española es deshonesto huir de cualquier enemigo y jamás traicionarías a un compañero. Adquiriste una gran reputación al luchar valientemente contra los franceses. Al finalizar dicho conflicto decidiste poner tus habilidades al servicio de la Iglesia y ahora trabajas para la Inquisición como miembro de la Santa Hermandad (fuerza policial).

Aunque admiras a los que se unen a las órdenes religiosas, tu afición por las mujeres hermosas te ha impedido seguir ese camino. Tienes tendencia a hacer alarde de tus proezas militares y mujeriegas (¡aunque suelen tratarse de historias que merecen ser contadas!).



León de Tolosa, guía, edad 27 años

FUE 15 CON 17 TAM 13 INT 11 POD 11
DES 14 APA 11 COR 55 EDU 12 PV 15

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Espada 40%, Lanzar puñal 50%, Puñal 30%, Puñetazo 60%.

Habilidades: Antropología 20%, Cerrajería 40%, Charlatanería 30%, Conducir carr. 30%, Descubrir 30%, Discreción 40%, Equitación 40%, Esconderse 40%, Escuchar 35%, Esquivar 38%, Historia natural 30%, Lanzar 50%, Mecánica 30%, Nadar 50%, Orientarse 50%, Primeros auxilios 35%, Regatear 30%, Seguir rastros 60%, Trepar 50%; Lenguas: Castellano 60%.

Equipo: Espada, puñales arrojadizos, ganzúas, caballo.

Eres un experimentadísimo mensajero de la Iglesia, conocedor de las rutas más seguras y las mejores posadas en toda España. Te enorgullecen de tu velocidad y honestidad a la hora de hacer entrega de mensajes y documentos. Hace tres años fuiste atacado por unos bandidos mientras cumplías órdenes de la Iglesia. Hubieras muerto de no haber sido porque alcanzaste a tiempo el hospicio de la Madre Elena. Desde entonces te persigue un gran temor a la muerte. Te gustaría compensarle de algún modo a la religiosa por haberte salvado la vida. Recientemente te has comprometido con una bella dama llamada Ana y planeas casarte con ella a finales de este año.



LUNA DE SANGRE

"Abrió el sexto sello y observó, hubo un gran terremoto; y el sol se volvió negro como el azabache y la luna se tornó sangre. Y las estrellas cayeron hasta la tierra..."

-De Michael LaBossiere

Esta es una aventura para jugar de una vez y con personajes listos para usar; por ello supone una oportunidad excelente para descargar sobre los personajes de jugador toda clase de horror y muerte. La aventura puede ser también modificada para utilizarse en una campaña en la que los PJ hayan viajado en el tiempo hasta el futuro. En caso de emplearse esta opción, la aventura debería atenuarse un tanto. La acción discurre en la Luna terrestre, en el año 2015.

Información para el Guardián

En el 535 a.C., un matemático griego encontró por casualidad unos escritos mi-go en las ruinas de una antigua base de estos seres. Tras años de esfuerzo los tradujo y lo que descubrió le condujo a la locura y la muerte. Sus traducciones, o al menos fragmentos de las mismas, sobrevivieron a través de los tiempos hasta que los originales acabaron en una colección privada, en Francia, en los años 70. El poseedor de la obra no pudo descifrar los complejos códigos, de modo que fue incapaz hacer uso alguno de ella. Sin embargo, su hijo sí logró descifrar parte del trabajo y, ya en el año 2002, envió una copia del mismo a su amigo el Dr. Rice. Realmente intrigado por el descubrimiento, este Dr. Rice trabajó para traducirlo y, tras casi cinco años de trabajo, completó la redacción en el año 2007. Rice llegó a la conclusión de que la evolución humana era en cierto modo el resultado de la manipulación de una raza extraterrestre (los mi-go) y que los escritos contenían información que explicaba cómo descerrar el potencial oculto de la mente humana. Tras desvelar toda esta información, trató de llevar a cabo este proceso de activación y, finalmente, acabó por volverse loco. Un colega suyo, el Dr. Neil Tensler, encontró su trabajo. Mientras el Dr. Rice era sometido a tratamiento en una institución de salud mental, éste fue hasta El Tíbet para experimentar con los hallazgos de su compañero.

Durante el transcurso de sus experimentos, el Dr. Tensler abrió la puerta a poderes ocultos de su mente, pero finalmente también cayó en las garras de la locura. A lo largo de la terrible experiencia que, durante dos años, vivió en las montañas, su mente entró en contacto con la masa extraterrestre que los mi-go estaban generando en la Luna, como parte de uno de sus planes para frustrar los propósitos de los Primigenios. Este ser, un ente completamente carente de mente, pudo únicamente transmitir a Tensler la convicción de querer ser libre y crecer. La influenciable y enloquecida mente de Tensler consideró la experiencia como un contacto con un poder superior que, seguramente, le concedería poder y entendimiento si él lo liberaba. Este claro propósito le permitió funcionar de nuevo de un modo "racional" y le hizo regresar a los Estados Unidos alentado por su sagrada causa.

Al llegar a su país, descubrió que su amigo había obtenido el alta en el hospital psiquiátrico y que había constituido una agrupación religiosa cuyo objetivo era frenar la exploración espacial. Considerando que el grupo no constituía una amenaza real, y temeroso en cierto sentido de Rice, Tensler optó por dejar solo a su viejo amigo. Ya en el año 2010, y con el presupuesto de la NASA amenazado, Tensler hizo uso de la considerable

influencia que ostentaba sobre Diane Saunders, la directora de esa misma organización. Saunders, una mujer dinámica y llena de recursos, había revitalizado a la NASA e impulsado el debilitado esfuerzo espacial mundial. Fueron sus esfuerzos los que hicieron que la gente en la Tierra continuara mostrándose interesada por el espacio. Con la ayuda de Tensler, pudo mantener intacto el presupuesto de la NASA e incluso hacer que las naciones mundiales se involucraran en el proyecto de una misión a Marte. Por supuesto, el objetivo secreto de Tensler no era otro que el de obtener el equipo que consideraba necesario para llegar a la Luna y liberar al ente, al que había dado el nombre de Domaag T'eel.

En el año 2013 Saunders fue asesinada por extremistas de la Hermandad de Cristo. Fue un duro golpe para el programa espacial mundial, pero Tensler no parecía estar preocupado. Sus planes estaban a punto de completarse. En el 2014, Tensler acordó su traslado de la Tierra hasta la base científica en la Luna, y allí dio comienzo al proceso de encontrar y liberar a Domaag T'eel.

Poco después de su llegada al satélite, se dio cuenta de que necesitaría aliados en su misión. Entregó un Cristal sintonizado a la Dra. Natalie Jones e hizo uso de su hechizo de activación para desencadenar las modificaciones mi-go sobre ella. El proceso despertó en la doctora la capacidad de generar artefactos llamados Caminantes del Vacío. Días más tarde, desgraciadamente, mientras ella se encontraba junto al Dr. Daniel Stevens tomando muestras en el exterior, ambos se toparon con el campo de fuerza que emitía Domaag T'eel. Este campo hizo saltar la mente de la Dra. Jones, y el Caminante del Vacío que ella manifestó en consecuencia destruyó por completo al Dr. Stevens. La experiencia hizo enloquecer a la Dra., que más tarde fue encontrada en estado catatónico. El cuerpo del Dr. Stevens fue descubierto con posterioridad. Poco después de esta muerte, los campos generados por Domaag T'eel, cada vez mayores y más fortalecidos, fueron detectados por los científicos de la base lunar.

Cuando las noticias de la muerte y de los extraños campos lunares llegaron a los altos mandos, la preocupación se hizo patente. Algunos de los más antiguos oficiales de la NASA recordaban un terrible incidente ocurrido en Kansas ("*El asesino que vino del espacio*", **Cthulhu Actual**) y decidieron que esta vez no iban a dejar que el asunto se les escapara de las manos. A sugerencia de la NASA, la División de Exploración Espacial de las Naciones Unidas (ONUDEE) decidió constituir un equipo especial que iba a encargarse de investigar los sucesos ocurridos en la Luna. La aventura comienza con la constitución de este equipo.

LAS CIRCUNSTANCIAS

La situación en la Luna es algo compleja. Por un lado está el Dr. Tensler, estrepitosamente confundido, que trata de liberar al ente que los mi-go han generado en el interior, hueco, del satélite. Tensler es un demente y es extremadamente peligroso. Por otro lado están los mi-go, que están desarrollando a ese ser, observando a los humanos y tratando de que éstos no interfieran en sus planes. En tercer lugar se encuentran los investigadores que tratan de descubrir qué está ocurriendo.

Por último está Domaag T'eel, el ente sin mente. Carece de sentido, pero "desea" ser liberado. Los mi-go deben contenerlo para evitar

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 1. NOTICIAS

Dos científicos perdidos en la Luna

(REUTERS) La NASA ha informado hoy que la Dra. Natalie Jones y el Dr. Daniel Stevens no han regresado de una expedición de toma de muestras rutinaria en la cara oculta de la Luna. Estos dos científicos americanos forman parte del equipo científico internacional asignado a la Base Científica Lunar de las Naciones Unidas.

Cuando los periodistas preguntaron a Jennifer Woods, portavoz de la NASA, acerca de los científicos desaparecidos, ésta dijo: "Tenemos plena confianza en poder encontrar a ambos científicos. Un equipo de búsqueda se puso en marcha justo en el mismo momento en que dejamos de recibir informes de su posición".

Uno de los científicos encontrado, el otro aún sigue desaparecido en la Luna

(AP) La NASA informó que la Dra. Natalie Jones fue encontrada a primera hora de hoy por el equipo de búsqueda. La Dra. fue encontrada en estado catatónico y aún no ha recuperado la conciencia. El otro científico americano, el Dr. Stevens, aún continúa desaparecido.

La portavoz de la NASA, Jennifer Woods, comentó al respecto: "Aún no disponemos de detalles acerca de lo ocurrido. El Dr. Tensler, jefe del equipo de las Naciones Unidas, ha sugerido que el estado en que se encuentra la Dra. Jones puede achacarse a algún tipo de fallo en su traje espacial. La búsqueda del Dr. Stevens continúa con la ayuda de la Base de la Misión a Marte (también de la ONU). Esperamos tener más resultados muy pronto".

El cuerpo del científico encontrado en la Luna

(AP) El cuerpo del Dr. Daniel Stevens fue encontrado hoy por el equipo de búsqueda de la ONU de la Base de la Misión a Marte. De acuerdo con los informes de aquellos que pudieron encontrar el cuerpo, éste se encontraba horriblemente mutilado.

La otra científica desaparecida, la Dra. Natalie Jones, recobró hoy brevemente la conciencia, pero pronto regresó a su anterior estado catatónico. Según los oficiales de la NASA, regresará a la Tierra en el próximo TLT.

En respuesta a los últimos acontecimientos, la portavoz de la NASA, Jennifer Woods, ha comentado: "Las pruebas de que disponemos apuntan al fallo simultáneo en los trajes espaciales de ambos científicos. Se piensa que el frío extremo provocó el fallo en el cierre hermético del traje que acabó con la muerte del Dr. Stevens y condujo a la Dra. Jones a su actual estado. Debemos descartar por completo los rumores que hablan de un posible ataque alienígena, ya que carecen de cualquier base objetiva y son únicamente producto de páginas web sensacionalistas".

Los científicos detectan unos extraños niveles de radiación y magnetismo en la Luna

(AP) Los científicos de la Base Científica Lunar de las Naciones Unidas han informado hoy que su instrumentación ha detectado zonas de unos extraños niveles de radiación, así como unas regiones de misterioso electromagnetismo. En palabras de la Dra. Ch'en, una científico de origen chino asignada a esta base de la ONU, "Es realmente extraño. Se trata de una clase de actividad electromagnética sin precedentes".

La portavoz de la NASA, Jennifer Woods, comunicó a los periodistas que no hay indicio alguno de que la radiación y el electromagnetismo fueran en modo alguno responsables de la trágica muerte del Dr. Stevens o del continuado estado catatónico de la Dra. Jones. Woods no ha confirmado ni desmentido la posibilidad de que la NASA esté constituyendo un equipo especial que vaya a encargarse de investigar los incidentes.

que se des controle y acabe consumiendo toda la materia viva presente en la Luna (tanto humanos como mi-go).

Información de los investigadores

La aventura comienza cuando la ONU reúne a los investigadores. El grupo es conducido hasta una base ultra secreta en Nevada para some-

terse a entrenamiento e instrucción. Durante el transcurso de este breve adiestramiento los integrantes de la misión se conocen entre sí y son informados de la situación en la Luna.

Durante la preparación, los investigadores se enteran de que uno de los científicos americanos ha sido asesinado allá en la Luna y que otro ha entrado en estado catatónico (consulta Ayuda de juego número 1). Aunque la versión oficial cuenta que la tragedia fue consecuencia de un fallo en el traje, en realidad se piensa que algo o alguien acabó con el Dr. Stevens. Uno de los encargados de la preparación del grupo advierte que la ONU no ha descartado la posibilidad de que algún tipo de agente de origen extraterrestre esté amenazando el futuro de la humanidad en la Luna. Los investigadores son también informados de que su misión es la de determinar qué está ocurriendo realmente y asegurar que nada parecido vuelva a suceder. Disponen de todo el apoyo del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas y están autorizados para hacer uso de cualquier clase de fuerza que consideren necesaria.

Desarrollo de la aventura

Una vez finalizada su instrucción y adiestramiento, los investigadores disponen de dos días libres antes de partir para la Luna. Durante ese tiempo, se les sugiere que se encarguen de investigar a la Hermandad de Cristo, para averiguar una posible implicación de la misma en lo sucedido. En caso de hacerlo, recibirán las Ayudas de juego número 2 y número 3 como parte de su instrucción. Sin importar si llevan a cabo o no esta investigación, dos días más tarde, los investigadores son transportados en una lanzadera hasta la Estación Espacial *Libertad*. Tras una breve estancia allí, marchan a la Luna en el Transporte Luna-Tierra (TLT).

Cuando los investigadores se encuentran ya en la Luna, comienzan a sucederse los principales acontecimientos. La primera noche transcurre en calma, pero la segunda es un horror repleto de pesadillas. En la tercera, los Caminantes del Vacío entrarán en acción y sembrarán el terror.

Los Mi-go

El ente constituido por los mi-go es inquietado por la presencia del Dr. Tensler y sus actividades. Esto hace a Domaag T'eel generar unos campos de energía que son detectados por los científicos humanos. El ente lucha al mismo tiempo en contra de su confinamiento, provocando importantes problemas a los mi-go.

EL CLÍMAX

Al cuarto día de estancia de los investigadores en la Luna, el grupo de trabajo descubre un conducto que conduce hasta uno de los seudópodos de Domaag T'eel. La exposición cercana a los campos que genera este ente es perjudicial para el equipo y puede provocar la locura y, en último caso, la muerte. Tensler se percató de ello y se apresura en intentar liberar a Domaag T'eel. Si no es detenido, Tensler logra liberar al seudópodo. El ente, liberado, se extenderá por toda la Luna devorando todo a su paso y emitiendo un campo de locura que afectará incluso a los humanos de la Tierra de no ser contenido rápidamente. Llegados a este punto, los mi-go buscan la ayuda de los humanos para construir de forma conjunta un campo de contención, con la esperanza de poder calmar la situación.

Encuentro con la Hermandad

La Hermandad de Cristo fue fundada por el Dr. Rice después que éste se recuperara de su demencia. Los principios del grupo están basados en los confusos recuerdos que mantiene este doctor de todo lo que aprendió de los Fragmentos Kerchez. Los preceptos básicos de la organización, según

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 2. EXTRACTOS DE LOS ESCRITOS DE LA HERMANDAD DE CRISTO

"...¿No dice el Libro del Apocalipsis que el sol se volverá negro como el azabache y que la Luna se tornará roja como la sangre? ¿No marcarán estas señales el final del hombre en la Tierra? ¿No encontrará su final el reinado del hombre en ese oscuro día en que esos símbolos se muestren ante él? ¿No sería mejor atender ahora a la palabra de Dios y evitar la perdición que acompañará, sin duda, al día en que la Luna se torne de color sangre? ...".

"...Dios entregó la Tierra al hombre, pero en su sapiencia no le dio las estrellas ni el espacio, ya que estos son el reino de su adversario. El hombre no está capacitado para adentrarse en el reino de la oscuridad. Las únicas razones que le impulsarían a ir al espacio serían la de desafiar la legítima paz de Dios como Amo y Señor de todas las cosas o la de unirse a su maligno enemigo. El hombre debe permanecer en la Tierra y preocuparse únicamente por la salvación de su alma..."

son expuestos en sus escrituras (consultar Ayuda de juego número 2), incluyen lo siguiente: Primero, únicamente la Tierra fue otorgada al hombre, todo lo demás pertenece a los dominios de Dios. Segundo, Dios envió al demonio al infierno, que es el espacio. Tercero, sólo hay dos razones para acceder al espacio: desafiar la autoridad de Dios o unirse al demonio. Basándose en estos principios, la Hermandad concluye que es inaceptable, desde el punto de vista moral, acceder al espacio. Por ello, la actividad espacial debe impedirse a toda costa. Con este fin, la Hermandad hace una activa campaña en contra del desarrollo espacial. En estos tiempos en los que la tecnofobia adquiere mayor relevancia, están reuniendo un gran número de seguidores en la cada vez más fría y estéril Tierra. La política oficial de la Hermandad es la de convencer a la gente de permanecer en la Tierra y oponerse a las actividades espaciales. No obstante, el grupo ha atraído a un sector extremista de lunáticos psicópatas y fanáticos. Estas personas fueron las responsables de la muerte de Saunders y a menudo están involucrados en actividades criminales.

La Hermandad dispone en la actualidad de cinco templos (tres en California, uno en Nueva Jersey y otro en Nueva York). Cada santuario tiene entre 100 y 300 miembros. La mayoría de ellos son personas normales que buscan algo que dé sentido a sus vidas. Los que reniegan de la tendencia actual, fría e impersonal, en que está sumida el mundo moderno, a menudo se sienten atraídos por la Hermandad. Alrededor de un 10% del grupo esta constituido por fanáticos y psicópatas.

La Hermandad se opone también a los elementos del actual movimiento de la Nueva Era; a sus miembros no se les permite poseer ninguna clase de cristal. Este hecho está relacionado con el recuerdo que Rice mantiene de los Cristales sintonizados.

EN EL SERMÓN

Los investigadores reciben informes que cuentan que Rice se dirige a su templo en San Francisco; la NASA les proporcionará un vuelo para ir hasta allí (si lo desean). Durante el viaje, el Guardián debe hacer énfasis en la naturaleza fría, impersonal y algo estéril del futuro. Los jugadores deberán percatarse (aunque esto no llame la atención de los investigadores) de que sus personajes nunca llegan a salir al exterior; todo su viaje transcurre por el interior de edificios, pasarelas y vehículos. Cuando llegan a California, un guía de la NASA les lleva hasta el templo. El edificio está situado en medio de un terreno al aire libre, con hierba, árboles y arbustos salpicando todo el conjunto del edificio del santuario. Los investigadores reciben la bienvenida por parte de los miembros del culto, que se muestran amistosos. El grupo podrá percatarse (Descubrir) de la presencia de varios individuos de aspecto hosco que le observan desde la distancia.

El sermón es intenso e inspirado, pero muy similar a cualquier ceremonia cristiana. La única diferencia radica en que Rice constantemente

predica que el viaje espacial es algo maligno y contrario a la voluntad de Dios. Tras el discurso, el doctor no tiene problemas en hablar con el grupo.

En su charla con los investigadores, Rice trata de convencerlos de lo equivocado que es viajar al espacio y de que todo iría mucho mejor si la humanidad lo abandonase y se preocupara de nuevo únicamente por su desarrollo espiritual. Si los investigadores se muestran inteligentes y libres de prejuicios, Rice les cuenta que está seguro que unos seres malignos habitan en el espacio (el infierno) y que allí, y en la Luna, el hombre encontrará su perdición. Menciona que una vez poseyó un maligno libro que hablaba del horror del espacio, "Un libro muy antiguo, de alrededor del 500 a.C., que contenía datos planetarios y matemáticos a la altura de los que poseemos en la actualidad. Claramente era de origen demoníaco". Al preguntársele acerca de ese libro, dice que ya no lo posee. Si los investigadores preguntan a Rice sobre los sucesos acaecidos en la Luna, éste comenta que sospecha que hay demonios involucrados y que lo mejor para la humanidad sería que la base lunar fuera abandonada. Niega de forma sincera cualquier implicación de la Hermandad en los hechos. Si los investigadores le dañan o amenazan, los miembros del culto acuden rápidamente en su ayuda. Rice interviene antes que nadie salga herido, pero exige a los investigadores que se marchen.

Cuando el grupo abandona el templo, es atacado por los matones de la Hermandad, que tratan de acabar con sus integrantes. Cuando las cosas empiezan a complicarse para uno de los dos bandos, Rice sale del santuario, observa lo que está ocurriendo y pone fin a la pelea. Tras pedir disculpas a los investigadores, ofrece cualquier ayuda que esté en su mano. Entonces expulsa a los matones de la Hermandad sin demora y les insta a abandonar la zona.

Viaje a la Luna

Dos días después de haber finalizado su instrucción y entrenamiento, los investigadores son conducidos hasta el complejo de lanzamiento en Florida, donde embarcan en el TIT. Tras una larga espera, la lanzadera despegue. El lanzamiento discurre sin problemas, aunque un Guardián algo sádico podrá salpicar el viaje con algún que otro pequeño mal funcionamiento para animar un poco las cosas. El viaje desde la Tierra hasta la Estación Espacial

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 3. EXTRACTO DE LOS INFORMES MÉDICOS DEL DR. RICE

...El paciente parece creer realmente en la existencia de entidades sobrenaturales. Algunos de estos seres, "los diablos del espacio exterior", supuestamente habitan en la Luna y han visitado la Tierra para "propagar la tentación y el pecado y ofrecer rehacer al hombre a su imagen". Otros seres parecen "...estar muertos, pero sin morir ... bajo las olas ... en la ciudad muerta...". El paciente considera que estos seres son hostiles hacia la humanidad: "Para ellos no significamos nada ... locura y muerte para los hombres ... quieren mandarnos de vuelta al barro primigenio ... Neil tiene ahora el libro ... atormentan mi mente desde la Luna...". Parece ser que estos delirios tienen su origen en sus antiguos estudios sobre el espacio-tiempo y las investigaciones que llevó a cabo sobre la Luna (como se menciona en los archivos de la NASA).

...El paciente muestra señales de marcada mejoría. La creencia en la singular mitología metafísica de la *Gestalt* parece haber dado paso a unas convicciones más relacionadas con el cristianismo corriente. No obstante, aún parece temer a la Luna, se niega a salir al exterior de noche e insiste todavía en mantenerse sedado mientras duerme.

Libertad dura unas once horas. Cuando la lanzadera alcanza dicha estación, los investigadores son reclutados para ayudar a desembarcar la carga (el gobierno no iba a gastarse todo ese dinero sólo para transportar nada más que a los investigadores). La descarga, a menos que tenga lugar algún imprevisto, dura una hora. Los investigadores pasan "la noche" a bordo del *Libertad*, en pequeños camarotes, a la espera de que el TLT recoja la nueva carga y recargue combustible. La estación rota generando una gravedad 0.4 atmósferas, lo que ayuda al grupo a adaptarse a las condiciones que le esperan en la Luna.

Cuando el TLT está listo, los investigadores suben a bordo y permanecen en sus incómodos camarotes durante las siguientes sesenta horas. Cuando, finalmente, el TLT entra en la órbita alrededor de la Luna, los investigadores ayudan de nuevo a descargar su contenido empleando pequeños transportes. (Hacer aterrizar el TLT supondría demasiado gasto). El equipo ayuda también a subir a los doctores Jones y Stevens (en el caso de este último, sólo su cadáver) hasta el TLT. De camino al transporte, la Dra. Jones despierta gritando con grandes voces, "Lo ha destrozado ... los registros no eran anómalos ... un hueco en la Luna ... programa". Entonces se desmaya y vuelve a su estado catatónico. Sus comentarios hacen referencia al incidente en el que el Caminante del Vacío que ella había generado acabó con la vida del Dr. Stevens. Ella conoce la verdadera naturaleza de la estructura lunar como resultado de su encuentro con el campo contenedor de Domaag T'eel y gracias a las impresiones que recibió de él. Sus advertencias sobre los registros y al programa deben entenderse en referencia a su terminal computerizada de trabajo en la base lunar (es descrita más adelante).

El TLT está equipado con un laboratorio con equipo médico en el que Brackendorf examina el cadáver de Stevens. Puede determinar que algo destrozó su cuerpo, aunque una tirada con éxito de Medicina revela que las heridas no contienen residuos orgánicos de ninguna clase (ni una sola célula), lo que sería esperable de haber sido atacado por un organismo. Tampoco hay resto inorgánico alguno atribuible a su traje espacial. Parece como si lo que hubiera acabado con él hubiera sido algún tipo fuerza etérea y no un ente físico.

Cuando Brackendorf finaliza el examen, el equipo se dirige a la base lunar y conoce allí a su personal. Posteriormente, los investigadores viajan en el coche lunar hasta la base de la misión a Marte para encontrarse con el equipo que trabaja allí.

Cada investigador va equipado con un traje para andar por la superficie lunar y dispone de su propio equipo (instrumental, equipo electrónico para tomar notas, etc.). Como oficiales investigadores de la ONU, cada uno va armado con una giropistola. Wing va también armado con un girorifle.

Instalaciones humanas

En la Luna hay dos instalaciones humanas y las dos son bases de la ONUDEE; la base científica lunar y la base de la misión a Marte.

Ambas están a unos 3.000 metros de distancia, de modo que la construcción de la base de la misión a Marte no interfiere con el instrumental de la base científica.

BASE LUNAR CIENTÍFICA DE LA ONUDEE

La base lunar se completó en el año 2000, tras una serie de desastres, fallos en los equipos, muertes accidentales y demás desgracias. Hubo un momento en que, a pesar de los millones que habían sido ya invertidos, el proyecto estuvo a punto de cancelarse. No obstante, Saunders, la directora de la NASA por aquel entonces, se ocupó personalmente del proyecto, logró la aprobación de la ONU y completó la construcción de la base. Al edificio se accede a través de una cámara estanca. No puede ser bloqueada, pero que tiene un mecanismo de seguridad que impide que las puertas del exterior e interior se abran al mismo tiempo.

MAPA DE LA SUPERFICIE

La base consta de un complejo de paneles solares, un módulo científico, un módulo de viviendas, un centro de aterrizaje y un hangar de almacenaje. El hangar y los módulos son subterráneos; están protegidos así contra la radiación solar y el impacto de posibles escombros espaciales.

MAPA DEL INTERIOR

Pasillo con cámara estanca: Una cámara estanca común.

Cámara estanca: Una segunda cámara estanca, instalada para dotar a las instalaciones de una mayor seguridad.

Equipo de mantenimiento de las constantes ambientales: Alberga los sistemas de control ambiental de la base. Su funcionamiento no debe interrumpirse bajo ningún concepto.

Equipo de suministro de energía: Un avanzado sistema de suministro energético que es complementado por los paneles solares. La base dispone de reservas de energía suficientes para mantenerse en funcionamiento hasta 72 horas en caso de fallo en el sistema de suministro. Un módulo puede funcionar con el suministro energético o la reserva de otro módulo si el módulo transmisor de esa energía está fuera de funcionamiento.

Cocina y zona de recreo: Esta área consta de la zona de preparación y consumo de alimentos, así como de la de esparcimiento. Esta última consiste en una serie de aparatos para realizar ejercicio físico y urnas privadas e insonorizadas equipadas con terminales de ordenador y pantallas de visionado de imágenes.

Camarote: Cada uno está equipado con las necesidades básicas para la supervivencia y ha sido ideado para albergar hasta a cuatro personas, aunque no de forma cómoda.

Armario: Contiene un amplio suministro de juego de parches, cables, pistolas de CO₂, un traje para andar por la superficie lunar para cada persona presente en el momento y diez mochilas propulsoras. Hay



también disponibles dos giro pistolas con 99 cartuchos de municiones (33 de cada clase) que aún se conservan en su embalaje original.

Terminales de trabajo: Se trata de terminales de trabajo computerizadas de última generación. Si los investigadores inspeccionan la que pertenece al Dra. Jones (está marcada como tal), pueden examinar su simulación bajo el epígrafe de "Datos anómalos" y, tras hacer una tirada con éxito de Informática, podrán descubrir que hay veintitrés registros que son resultado de fallos confirmados en el equipamiento y otros veintidós casos de sospechas de esta misma clase de fallos. Otra tirada con éxito de Informática revela que uno de los registros fue clasificado como anómalo debido a que la sonda obtuvo una lectura, de dos segundos, que indicaba la presencia de un área de vacío situada diez metros por debajo de la superficie de la Luna. Además, el diagnóstico de la sonda no señaló ningún defecto en su propio funcionamiento. Otra tirada más con éxito de la misma clase descubre la ubicación de dicha sonda, que resulta ser el mismo lugar en que la Dra. Jones y el Dr. Stevens encontraron su fatídico destino. La sonda pudo obtener una lectura correcta momentánea debido a que el campo emitido por Domaag T'el obstruyó durante unos instantes las interferencias arcanas de los mi-go. Si esta información llega a conocimiento del Dr. Tensler, este individuo verá su meta próxima y redoblará sus esfuerzos. Si llega a oídos de Merrick, éste borrará a escondidas los registros anómalos y se dirigirá hasta el lugar en cuestión para comprobar que el campo de interferencias de los mi-go está de nuevo en funciona-

miento. A partir de ese momento se mostrará aún más desconfiado hacia los investigadores. Si estos últimos inspeccionan la zona, no podrán traspasar el campo de interferencia mi-go. Tampoco podrán convencer a nadie para tratar de agujerearlo.

Laboratorios: Cada laboratorio está diseñado bien para un trabajo especializado (análisis de muestras de suelo, trabajo electromagnético, etc.) o para uso general. No hay nada extraño en ninguno de ellos.

Almacén: Contiene dos trajes lunares de superficie, un juego de parches y gran cantidad de equipo científico.

BASE DE LA MISIÓN A MARTE

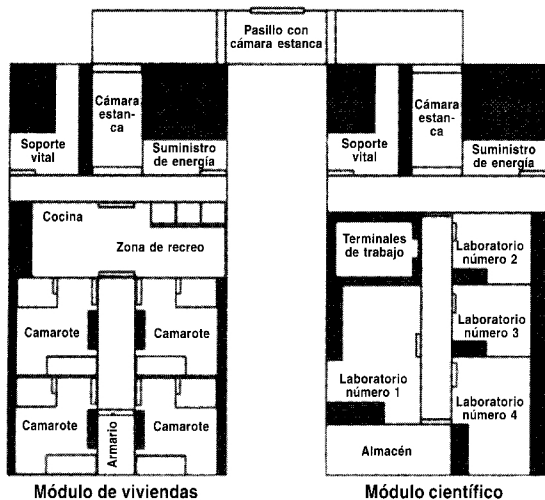
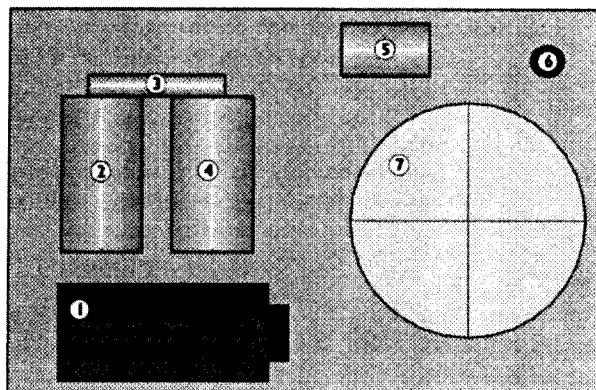
La base de la misión a Marte, aún sin terminar, es de construcción más reciente que la base científica. En estos momentos es habitada por el personal de trabajo que aún está ocupado en tareas de edificación. Este gran complejo, cuando esté terminado, albergará al personal encargado de construir la nave de la misión a Marte y, una vez ésta haya sido completada, dará cobijo a la tripulación de dicha nave.

MAPA DE SUPERFICIE

El mapa de superficie muestra los módulos de las viviendas, los paneles solares, el hangar de almacenamiento, la zona de aterrizaje, el ascensor y el almacén del equipo. Este último protege los materiales utilizados para la construcción de la propia base, así como sus componentes más delicados.

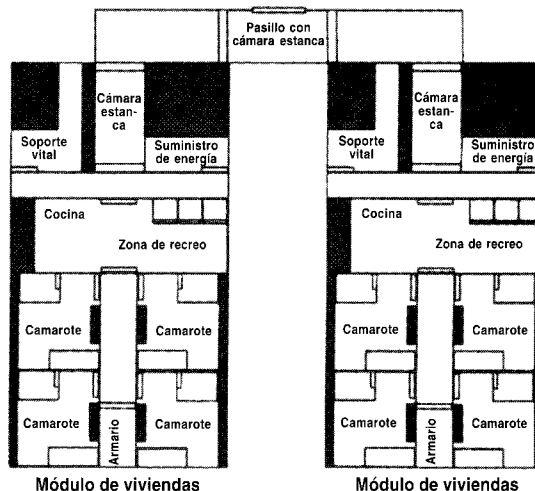
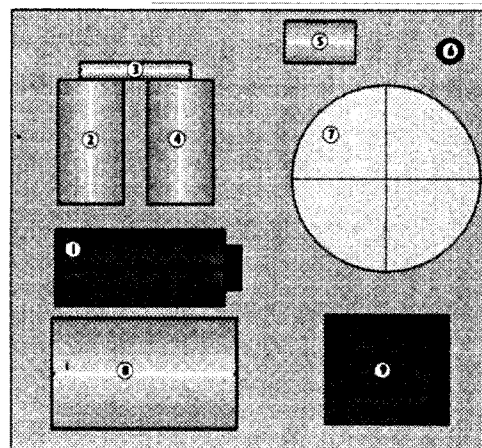
Base científica lunar de la ONUDEE Superficie (arriba) e interior (abajo)

- 1 Paneles solares
- 2 Módulo de viviendas
- 3 Pasillo con cámara estanca
- 4 Módulo científico
- 5 Hangar de almacenamiento
- 6 Radiofaro
- 7 Plataforma de aterrizaje



Base de Marte Superficie (arriba) e interior (abajo)

- 1 Paneles solares
- 2 Módulo de viviendas
- 3 Pasillo con cámara estanca
- 4 Módulo de viviendas
- 5 Hangar de almacenamiento
- 6 Radiofaro
- 7 Plataforma de aterrizaje
- 8 Almacén
- 9 Ascensor



MAPA DEL INTERIOR

Los módulos de las viviendas son idénticos a los de la base científica. Los armarios contienen un juego de parches, etc., además de trajes lunares de superficie (uno por cada miembro del personal de la base) y un total de cuatro trajes pesados para trabajo lunar. Cada armario contiene también tres giropistolas y 120 cartuchos de munición (40 de cada clase).

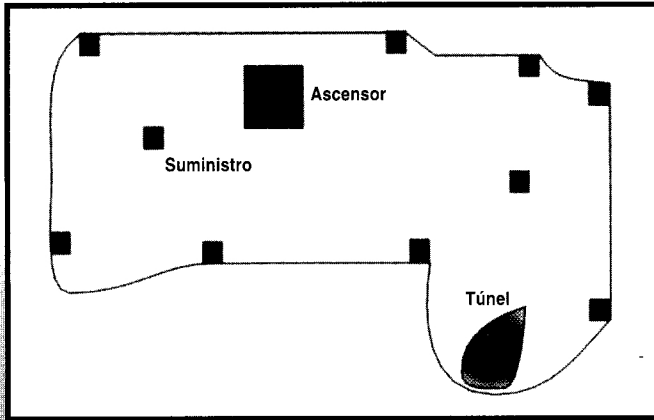
EL SUBTERRÁNEO

El equipo de la base de la misión a Marte llama a su excavación el "subterráneo". El lugar que acoge estas obras es una zona de constante actividad en la que equipo pesado trabaja las veinticuatro horas del día.

Suministro: Un dispositivo de suministro de energía.

Ascensor: Elevador que conduce hasta la superficie.

Túnel: Al cuarto día de estar los investigadores en la Luna, los trabajadores se topan accidentalmente con un túnel desconocido para los mi-go. Este paso conduce hasta la cámara que contiene a Domaag T'eel.



Construcciones mi-go

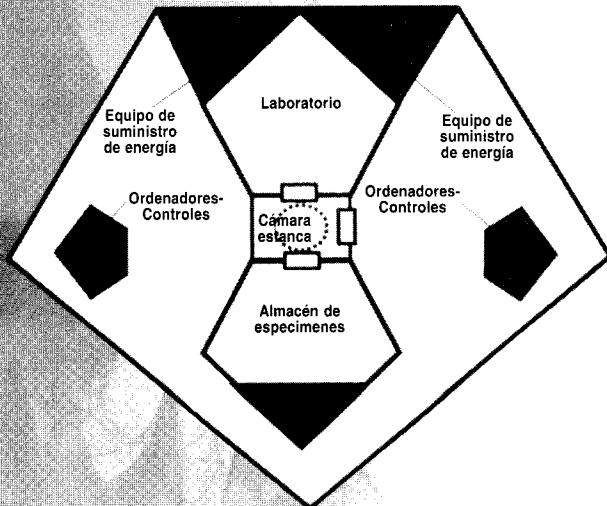
LA BASE MI-GO

Esta edificación es una pequeña base de observación instalada por los mi-go para mantener la vigilancia sobre los asentamientos humanos. La base es subterránea, lo que permite a los mi-go mantenerla oculta, y está protegida contra la detección por parte de instrumentos humanos.

Cámara estancia: Cámara estancia, de diseño extraterrestre.

Laboratorio: Laboratorio muy avanzado y casi incomprensible, lleno de herramientas extrañas y un desconcertante y raro equipamiento.

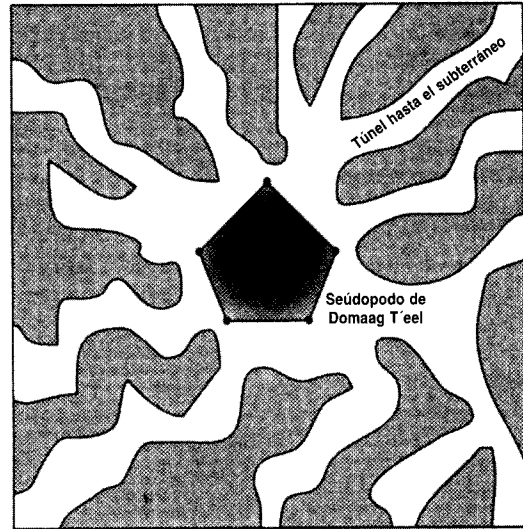
Almacén de especímenes: Actualmente empleado como zona de almacenamiento. Todos los humanos capturados son mantenidos aquí en hibernación, en urnas de un material similar al plexiglás, y aparente-



mente en animación suspendida. Una de estas urnas contiene a un byakhee congelado y en animación suspendida.

Equipo de suministro de energía: El suministro energético de la base. Su diseño y sus principios básicos de funcionamiento son incomprensibles, aunque la palpitante energía que emite y las parpadeantes luces que brillan en su superficie hacen que su función sea obvia.

Ordenadores-Controles: El equipo contenido en estas habitaciones controla el equipamiento de toda la base mi-go. Los paneles de control tienen aspecto antiguo y presentan unas desconcertantes abolladuras y protuberancias. Emiten extraños sonidos y destellos; éstos son interpretados por los mi-go como información visual y sonora, pero carecen de significado para cualquier humano.



LA CÁMARA DE DOMAAG T'EEL

Esta cámara corresponde al lugar en que uno de los pseudópodos de Domaag T'eel atravesó el campo de contención de los mi-go en su intento de tratar de salir a la superficie. Este pseudópodo fue encontrado por los exploradores británicos. En el suelo de la estancia están los restos y el equipo de éstos últimos, espantosamente preservados por efecto del vacío. Uno de los cuerpos pertenece a un antepasado de la Dra. Ch'en. El pseudópodo rezuma desde el interior de un agujero en el centro de la cámara. Está contenido en el interior de un campo de fuerza mi-go (de forma pentagonal). El campo es generado por cinco emisores, también de forma pentagonal, que discurren desde el suelo al techo. Los emisores están hechos de un material plástico negro y brillante; y es necesario emplear algo similar a unas cargas de perforación para destruirlos. La visión de la espantosa masa palpitante contenida en el campo consume 0/1d6 Cordura.

Los humanos tendrán bastantes dificultades para entrar en esta cámara, ya que Domaag T'eel emite un campo que activa las modificaciones mi-go. Cualquier humano que se aproxime a 5 metros o menos de la barrera deberá resistir 15 POD o generará, de forma inmediata, un Caminante del Vacío que correrá a atacar al resto de sus compañeros (o a su propio emisor, si es que está solo). Este humano perderá además 1d10 Cordura. La presencia del Caminante del Vacío perdura hasta que aquel que lo ha generado es eliminado, abandona el campo de contención o logra resistir. Los que tengan éxito en sus tiradas únicamente perderán 0/1d6 Cordura, debido al efecto del campo de contención. Cualquiera que esté al alcance del efecto de dicho campo debe, cada minuto, hacer una prueba de resistencia.



Acontecimientos

El primer día y la primera noche

Los personajes pasan todo el primer día transportando la carga de la TLT (como se mencionó anteriormente) y conociendo al personal de las bases. Para los investigadores, esta es la primera oportunidad de estudiar a los integrantes de las mismas. La noche transcurre tranquila y sin sobresaltos.

El segundo día y las Pesadillas

Durante el segundo día, los investigadores pueden continuar con sus averiguaciones. El Guardián es libre de animar las cosas con un par de accidentes casuales (el fallo en un traje espacial, un accidente con una mochila propulsora). En un momento dado, Tensler llega a convencerse de que el grupo constituye una amenaza para él y empieza a iniciar acciones en su contra. En un principio, trata de asustar a los investigadores enviándoles Pesadillas. Esa misma noche, el grupo es despertado por el sonido de unos extraños arañazos en las puertas de sus camarotes. Si investigan, se encontrarán ante una figura enfundada en un traje espacial que se desvanecerá rápidamente. Una tirada de Idea con éxito indica que el investigador ha sido lo suficientemente rápido como para fijarse en que el casco tenía inscrito el nombre "Stevens". Tensler continúa enviando al grupo durante la noche una imagen tras otra de Stevens, cada una más aterradora que la anterior. La última aparición corresponde al cuerpo mutilado del doctor fallecido. Tensler procura que únicamente los investigadores sean los que presencien las Pesadillas, siempre que sea posible, para que tengan un efecto doble sobre su Cordura. Los investigadores más intrépidos no se dejarán afectar por estas apariciones, que no harán otra cosa que despertar su curiosidad. Tras comprobar su fracaso en este primer intento, Tensler decide poner las cosas algo más difíciles a la noche siguiente.

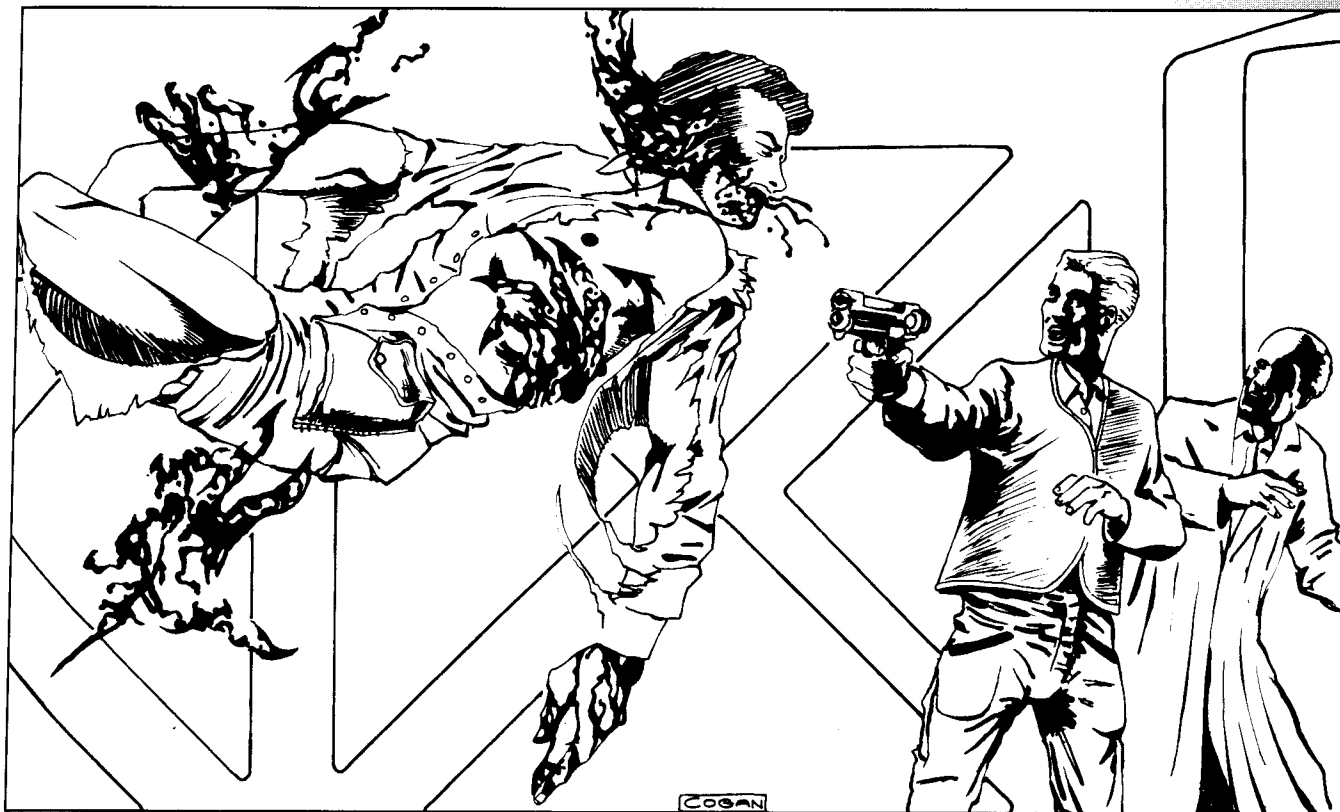
El tercer día y los Caminantes del Vacío

Durante el tercer día, los investigadores probablemente quieran establecer el origen de las Pesadillas que les han aquejado. El Guardián deberá encargarse de desconcertarles todo lo que pueda. Por ejemplo, es posible que la comprobación del registro de los sensores de la base muestre la concentración de una misteriosa radiación justo en el momento en que estaban manifestándose las Pesadillas, con claros picos en cada aparición. Estas radiaciones son resultado de la interacción entre Tensler y Domaag T'eel. Hay también varias zonas aleatorias en la Luna en las que se detecta radiación en unos niveles fuera de lo normal, que no son otra cosa que el resultado, de nuevo, de la actividad de Domaag T'eel. Los investigadores deberán mantenerse ocupados haciendo averiguaciones en estas zonas fluctuantes hasta que llegue la noche. Durante este segundo día, Tensler discute públicamente con DesClars sobre cierto trabajo que este último ha desarrollado.

Esa noche, Tensler "da vida" a tres Caminantes del Vacío con la intención de acabar con los investigadores. Desgraciadamente para él, su discusión con DesClars influye sobre estas criaturas y les hace atacar a este individuo mientras duerme. Los investigadores son despertados por los horribles gritos de DesClars, que está siendo destrozado por los Caminantes del Vacío. A partir de ese momento, estos seres se dirigen hacia el resto del personal de la base, centrando su atención especialmente sobre los investigadores. Estos últimos deberán pasar grandes apuros por causa de estos horrores invisibles, pero el tiempo estará de su lado y Tensler cesará su actividad al descender hasta los 5 PM (aproximadamente transcurridos dos minutos y medio). El director de la base podrá actuar normalmente mientras mantiene activas a sus creaciones; fingirá ayudar a los investigadores e incluso simulará resultar herido en la batalla.

El cuarto día

Poco después de que los Caminantes del Vacío se desvaneczan o sean derrotados, la base científica recibirá un mensaje urgente de la base



de la misión a Marte. La transmisión incluirá audio y vídeo, aunque ambos bastante distorsionados. Delvrin envía el mensaje, aparentemente presa del pánico. Eso atemoriza a los que la conocen. El mensaje dice "...túnel ... el personal encontró algo ... alguna ... clase ... organismo alienígena ... todos muertos ... algo ... mató ... ayuda...", entonces la conexión se interrumpe con un último chasquido de electricidad estática. A partir de ese momento se hará imposible cualquier tipo de comunicación por radio; todo el delicado equipo de la base está siendo interferido por alguna clase de peculiar campo de energía. De intentar hacerse algún tipo de averiguación al respecto, se descubre que los sensores de la base registran altos niveles de esa misteriosa radiación, y que las mayores concentraciones de la misma se detectan en la base de la misión a Marte, en primer lugar, seguida de la propia base científica lunar. Al estudiar los registros, se revela que los niveles de radiación presentan picos durante los ataques de los Caminantes del Vacío.

Tras presenciar la transmisión, Tensler desaparece, se hace con una giropistola, un traje lunar de superficie y una mochila propulsora y se dirige a la base de la misión a Marte, seguro de que su momento de gloria está ya próximo. Este individuo no dudará en matar a cualquiera que obstaculice su camino, ya tenga que utilizar para ello su arma o a un Caminante del Vacío. Los radio transmisores no funcionan y no hay modo alguno de alertar a la base de la misión a Marte.

Tensler llega probablemente a la base de la misión a Marte antes que los investigadores y sólo se detiene para averiguar qué está ocurriendo. Cuenta al personal que los investigadores de la ONU se han vuelto locos y que están tratando de acabar con todo el mundo, de modo que éstos tendrán que dar rápidas explicaciones nada más llegar a la base. Entonces se dirige al subterráneo, coge algunos explosivos y continúa avanzando hacia el túnel. Corre todo lo que puede (en un viaje de unos diez minutos), coloca los explosivos sobre las columnas y los detona (en caso de no ser detenido).

Cuando los investigadores alcanzan la base de la misión a Marte, descubren al personal en estado de shock, mientras Delvrin trata de reestablecer el orden. Ésta detiene la marcha de los investigadores hasta asegurarse de que estén diciendo la verdad (Charlatanería). Los investigadores no podrán convencerla fácilmente si acuden solos (se aplica un modificador de -15 a la Charlatanería); si van acompañados de demás personal de la base, lo tendrán más fácil (sin modificador negativo). Por supuesto, si hay que llegar al extremo de un enfrentamiento, los investigadores están mejor armados. Cuando éstos finalmente convencen a Delvrin de que están diciendo la verdad, ella les cuenta que Tensler se ha dirigido hacia el subterráneo. La directora podrá mostrar al grupo una cinta que ha registrado lo ocurrido. Explica que las excavadoras se toparon con un conducto y que entonces decidieron enviar a un equipo para que descendiera por él y se asegurara de que esa canalización no debilitase el emplazamiento de la construcción de la base.

La cinta del registro fue grabada por una unidad móvil de cámara que llevaba el equipo que descendió al túnel. Delvrin pasa la grabación rápidamente, hasta llegar al momento del viaje a través de la cueva, y entonces la reproduce lentamente para mostrar las secuencias en las que se observan los restos de los exploradores británicos (voz: "¿Qué demonios es eso? ¡Parece humano!"). La cámara recorre la vista hasta enfocar el seudópodo de Domaag T'eel (voz: "¡Dios mío! ¿Pero qué es eso? Acerquémonos"). La imagen comienza entonces a vibrar violentamente (voz: "¡Qué...! ¡mi cabeza!"). La imagen comienza a girar bruscamente, como si el cámara estuviera siendo izado y balanceado (voz: "¡Nooo! ¡Dios mío no!"). Finalmente la imagen se congela mostrando cuerpos destrozados repartidos por el suelo de la cueva.

Si los investigadores preguntan, Delvrin les dice que el cable de unión a la cámara continúa estando operativo. En caso de comprobar el estado de la cámara, podrán observar (más allá de uno de los cadáveres) a Tensler colocando unos explosivos en las columnas y escapando. La siguiente imagen corresponde a una explosión. Entonces la cámara deja de funcionar.

La liberación de Domaag T'eel

La explosión libera el seudópodo. Éste comienza entonces a arrastrarse ascendiendo por el túnel a la búsqueda de materia orgánica que consumir. Inicialmente ingerirá a Tensler, cuando éste corra hacia él para recibir su supuesto don. Todo el que entre en el túnel y se aproxime a 50 metros o menos del seudópodo deberá hacer una tirada de resistencia contra 36 POD o sufrirá los efectos a la exposición al organismo, especificados en el apartado correspondiente a la cámara de Domaag T'eel. Los que se encuentren entre 51 y 100 metros deberán hacer pruebas contra 18 POD; y los que estén entre 151 y 200 metros contra 5 POD. Los individuos que se encuentren a más de 200 metros no se verán afectados.

El seudópodo se arrastra en todas direcciones a una media de aproximadamente 1 metro cada 10 segundos, consumiéndolo todo a su paso. Profiere latigazos con 1d4 tentáculos de dos metros de largo por cada objetivo que haya presente (tendrán un 10% de probabilidades de acertar). El daño que inflige es de 1d8 puntos de vida. Al golpear, los tentáculos tratan de arrastrar al individuo capturado en dirección al seudópodo con 15 de FUE. Todo el que entre en contacto con las enormes fauces, tentáculos y secreciones ácidas de la gran masa, sufrirá 2d6 puntos de vida por asalto hasta que logre liberarse haciendo una tirada de resistencia contra 20 FUE. El túnel por el que asciende el ser tiene unos 1000 metros de largo; Domaag T'eel tardará unas tres horas en arrastrarse a través de dicho conducto y alcanzar el subterráneo.

LOS MI-GO

La liberación del seudópodo por parte de Tensler supone un serio problema para los mi-go. El consumo de seres inteligentes (Tensler y unos cuantos desafortunados mi-go que se toparon con él) ha vuelto a Domaag T'eel aún más peligroso, ya que al ingerirlos los ha incorporado a su ser.

Los mi-go envían a uno de sus agentes, Merrick (si continúa con vida), para solicitar un encuentro con los jugadores. Si éstos acceden, los mi-go les conducen hasta su base y les explican su plan: pretenden utilizar los suministros de energía de las bases humanas y los de su propia base para obtener la energía suficiente para generar un nuevo campo de contención. Para poder hacerlo, deben establecerse cinco puntos focales. Los mi-go pueden fabricar estos puntos (símbolos arcanos grabados en pesados bloques de piedra) en apenas una hora. Disponerlos en su lugar adecuado por toda la base de la misión a Marte llevará otros treinta minutos. Una vez colocados, hará falta una hora más para disponer el cableado y completar la conexión con las plantas de suministro energético, y para conseguir que todo esté bien dispuesto y en funcionamiento. El grupo no dispondrá de mucho tiempo, ya que el seudópodo de Domaag T'eel alcanzará la superficie trascurridas justo tres horas desde su liberación. Desgraciadamente, se sucederán algunas interrupciones.

PROBLEMA

El proceso de construcción del campo de contención se ve dificultado por el hecho de que la porción de Domaag T'eel que constituye Tensler continúa generando Caminantes del Vacío. Cada treinta minutos, hay un 20% de probabilidades de que un grupo de investigadores se encuentre con 1d3 Caminantes del Vacío. Estas manifestaciones duran 1d6 minutos y sus estadísticas corresponden a las generadas por un individuo de 3d6 INT y 3d6 POD, gracias al efecto de la distribución de Tensler por toda la masa. El Guardián debe suscitar estas apariciones en momentos en los que el terror y el drama sean más propicios. Por ejemplo, un investigador podría encontrarse en el interior de la base de la misión a Marte, quedar atrapado dentro del campo de contención (que será bastante grande, de miles de metros de ancho), y no poder escapar de uno o dos Caminantes del Vacío.

Fin del juego

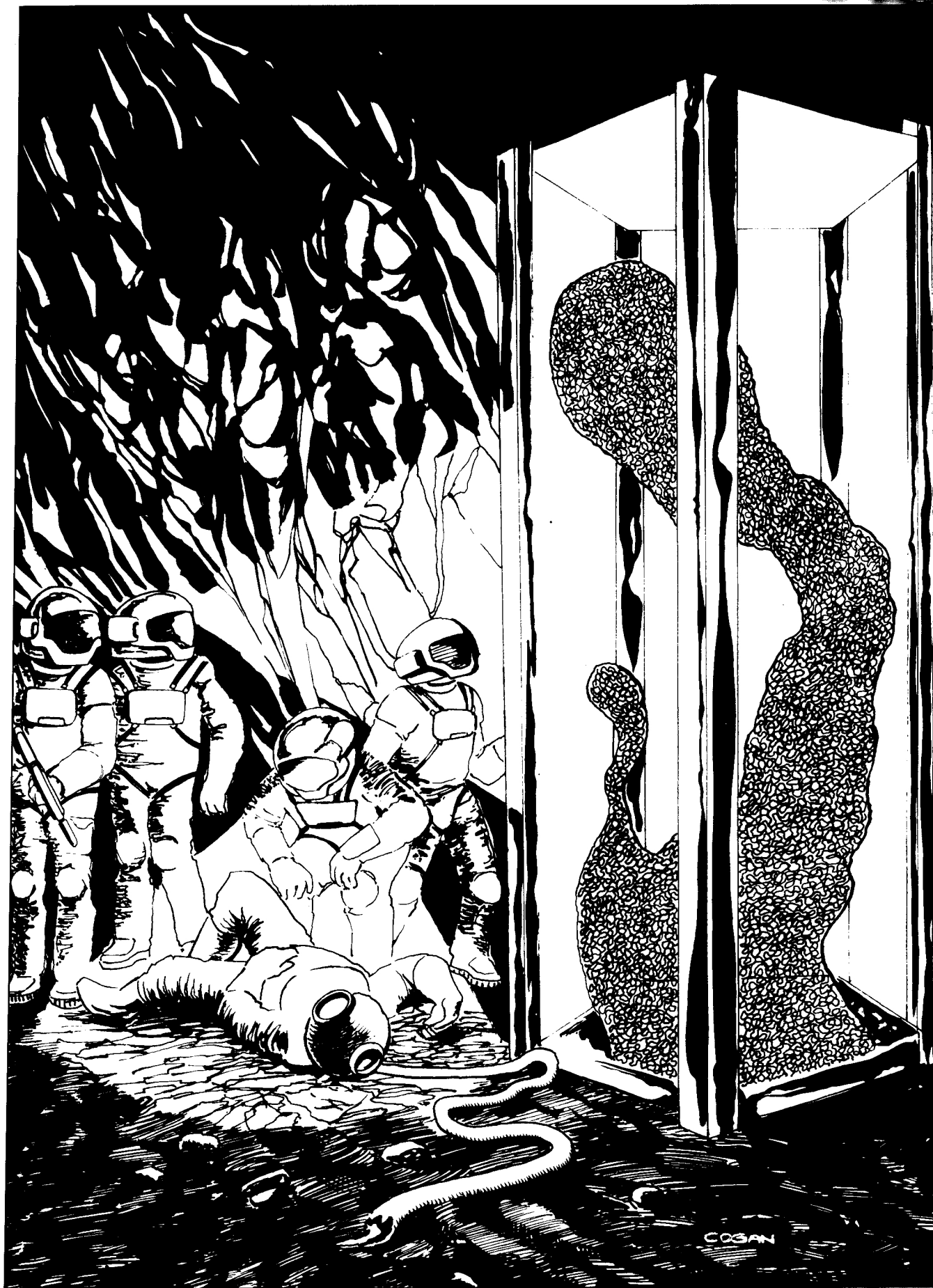
Evitando cualquier tipo de desastre, el campo de contención habrá sido completado antes que Domaag T'eel alcance la superficie. Si los inves-

astrarse
e consu-
ara reci-
ne a 50
istencia
:specifi-
eel. Los
s contra
s indivi-
dos.
e aproxi-
su paso.
por cada
de acer-
los ten-
cción al
as enor-
sufrirá
ndo una
de el ser
es horas
áneo.

o proble-
os cuan-
Domaag
a su ser.
núa con
acceden,
preten-
y los de
n nuevo
se cinco
olos ar-
ra hora.
misión a
ará falta
cción con
odo esté
de mu-
la super-
graciada-

ficultado
e Tensler
utos, hay
es se en-
es duran
s por un
ucción de
ariciones
ficios. Por
a base de
ntención
no poder

abrará sido
los inves-





tigadores fracasan, los mi-go lograrán finalmente el objetivo, posiblemente viéndose obligados a erigir un campo de contención incluso algo mayor. A efectos dramáticos, el seudópodo de Domaag T'eel puede irrumpir en la superficie lunar, buscando a tientas, justo en el momento en que el campo de contención entra en funcionamiento (un fallo de suministro en una de las bases, que exige un último esfuerzo heroico individual para arreglarse, acabará por poner en orden, finalmente, la situación). El campo de contención encierra a Domaag T'eel en su interior. El seudópodo se arrastra de una esquina a otra, lentamente, tratando de buscar una salida. En verdad, con las mentes que ahora contiene, es un ente semi-conciente incluso más peligroso que antes.

La generación del campo hace que las plantas de suministro energético y las reservas de la base científica estallen en llamas de modo espectacular, dejando a los investigadores y al resto de los supervivientes en una situación realmente complicada: la base de la misión a Marte se encuentra en el interior del campo, con Domaag T'eel dentro, la otra base carece de suministro energético y el fuego está consumiendo su único refugio en miles y miles de kilómetros. A menos que los mi-go intervengan, los supervivientes perecerán cuando la autonomía de sus trajes se agote. Los mi-go probablemente tratarán de obligar a Domaag T'eel a volver al interior de la superficie lunar, dejarán morir a los humanos (incluso puede que experimenten con ellos) y destruirán cuidadosamente cualquier pista o rastro de todo lo ocurrido. Sería especialmente adecuado finalizar la aventura con los agotados supervivientes agrupados, sabiendo que han logrado posponer el funesto final de la humanidad, pero conscientes también de que el frío del espacio no tardará demasiado en robarles el poco calor y vida que aún queda en ellos.

Material de mitos

A continuación se exponen algunos de los detalles de Mitos necesarios para jugar con "Luna de sangre".

Historia de la Tierra y la Luna, basada en conjeturas

850 millones de años a.C., la Luna fue arrancada de la Tierra y elevada hasta la órbita que hoy ocupa. Este suceso sumergió a la nefasta ciudad de R'lyeh bajo las profundas aguas del Océano Pacífico. Así dio comienzo el largo proceso de deterioro de las ciudades de los Símbolos arcanos. A pesar del daño que sus urbes sufrieron, los Símbolos arcanos se beneficiaron del encarcelamiento de Cthulhu y su progenie.

160 millones de años a.C., los mi-go llegaron desde Yuggoth para comenzar a construir bases y colonias sobre la Tierra. A lo largo de este tiempo establecieron también, al menos, una avanzadilla en la Luna de esta misma Tierra. Los mi-go descubrieron pronto que la Luna estaba hueca y aprendieron, gracias a sus ciencias arcanas, que este satélite debía representar un importante papel en el regreso de los Primigenios. Los mi-go no estaban a favor del regreso de estos seres (debido a sus propias razones alienígenas, que probablemente no tienen nada que ver con las razones que puedan tener los humanos para oponerse a este mismo hecho) y decidieron tomar medidas para impedir que su vuelta tuviera lugar. Los mi-go constituyeron planes y actuaron conforme a ellos durante el transcurso de muchos años, pero quizás su mayor ambición fuera la de generar una densa masa salvaje de materia orgánica alienígena que ocupase los huecos de la Luna. Una vez creado, este ente mecánico se multiplicó una y otra vez en su propio interior para expandirse con el transcurso de los años. Este crecimiento ha variado de forma gradual la densidad de la propia Luna y ha llegado a modificar su órbita. Estas alteraciones, en conjunto, acabaron también por ocasionar cambios en la Tierra y sobre sus habitantes, cambios que captaron la atención de los mi-go y que les incitaron a investigar estas formas de vida terrestres.

Millones de años después de su presencia inicial en la Tierra, los mi-go se encontraron allí con primitivos proto-humanos que les resultaron especialmente intrigantes. Los mi-go capturaron a algunas tribus de estos proto-humanos y practicaron en ellos alteraciones genéticas y operaciones médicas que alteraron el discurrir de la evolución en algunos de estos grupos humanos. Los mi-go estaban complacidos con los resultados que estaban dando sus investigaciones y decidieron hacer uso de los descendientes de los humanos que habían modificado para impedir el avance de R'lyeh y el regreso de los Primigenios.

Casi todas las culturas humanas han dado cobijo a leyendas sobre los mi-go, incluso la cultura clandestina descrita en "El Montículo". Los humanos moradores del subsuelo de esta cultura, dejaron de tratar con los habitantes de la superficie recelosos de los tratos que sospechaban que estos últimos mantenían con los "demonios del espacio" (los mi-go). Otras culturas humanas han conservado también las leyendas de los mi-go en historias que hablan de dioses malignos o demonios. Este legado ha sido asimismo preservado en los propios genes de la humanidad. Los diversos cambios efectuados por los mi-go hicieron que la humanidad fuera vulnerable a la manipulación que estos mismos pudieran hacer sobre ella, y provocó una gran confusión mental en los humanos respecto a asuntos tales como la vida, la verdad o la propia existencia. En verdad, los mi-go pueden ser considerados los padres de la filosofía.

Las modificaciones mi-go supusieron también importantes alteraciones en los cerebros de estos proto-humanos. Estos cambios, combinados con múltiples mutaciones sucedidas a lo largo de los siglos, tuvieron diversos resultados. Los mi-go colocaron algunas "trampas" en las mentes de estos proto-humanos, diseñadas para servir como útiles mecanismos de control. Desgraciadamente para los mi-go, estas trampas tuvieron un éxito irregular y muchas de ellas fueron activadas accidentalmente a lo largo de la historia de la humanidad, suscitando casos de demencia o incluso originando el desarrollo grandes genios. Los mi-go trataron también de mejorar de forma sustancial diversas capacidades de esos proto-humanos y también, al mismo tiempo, intentaban debilitar otras (como la percepción mi-go de la vida terrestre). Los resultados fueron muy diversos y muchos de los casos de percepción extrasensorial en humanos pudieron perfectamente deberse al fracaso (o éxito) de este tipo de manipulación mi-go.

EXPLORACIONES LUNARES

No es muy conocido que el gobierno inglés estuvo involucrado en la exploración lunar en los años 20. Realizaron sus investigaciones a través de portales y consiguieron reunir gran cantidad de información acerca del satélite terrestre. La primera de estas exploraciones aparece en "Bad Moon Rising", en el libro de los *Primigenios*. A ella siguieron posteriores expediciones secretas similares. Los mi-go, debido a sus extrañas y propias razones, se mostraban totalmente indiferentes respecto a la actividad humana en la Luna (quizás deseaban comprobar los progresos de su experimento) y simplemente evitaron entrar en contacto con los exploradores. Esto era típico de los mi-go, que se inclinaban a no dañar nunca a los humanos sin tener antes una buena razón para hacerlo (cualesquiera pudieran ser sus extrañas razones alienígenas). Desgraciadamente, estos primeros exploradores lunares sí dieron a los mi-go una razón para actuar.

Un equipo de expedicionarios británicos se topó con una entrada que conducía a las cavernas mi-go y, de algún modo, logró alcanzar una zona en la que un seudópodo de la masa alienígena a la que los mi-go habían dado vida había logrado zafarse del arcano campo de contención. Por desgracia para los exploradores y los mi-go, las emanaciones de dicho ente desencadenaron una serie de reacciones en la mente de los primeros que provocaron la generación de una violenta fuerza psicoquinética. Las consecuencias fueron las brutales muertes de todos los expedicionarios así como de varios mi-go que habían sido atraídos hasta el lugar del encuentro. Este hecho convenció a los mi-go de que lo mejor para el desarrollo de sus planes sería que los humanos dejaran de tener acceso a la Luna a través de portales mágicos. Una vez conte-

nido el discolo seudópodo, los mi-go centraron su atención en el problema expuesto por los expedicionarios humanos. Desarrollaron un complejo plan mediante el que sustituyeron a importantes altos cargos humanos por mi-go disfrazados (muchos de estos "disfraces" incluían el trasplante de los órganos mentales de los mi-go a los cuerpos humanos). Los mi-go pusieron fin a la exploración, destruyeron toda prueba que pudieran encontrar acerca de las primeras misiones humanas en la Luna y actuaron tratando de impedir que ninguna otra puerta se abriera para dar paso al satélite terrestre. Aparentemente, el plan fue un éxito, y Neil Armstrong pasó a la historia como el primer hombre en poner un pie en la Luna.

Los mi-go vigilaron cuidadosamente las actividades lunares de la humanidad en las décadas de los 60 y 70. Optaron por no interferir, probablemente debido a que los humanos parecían no mostrar ningún indicio de llegar a comprender la verdadera naturaleza del satélite terrestre, gracias, eso sí, a las interferencias que el instrumental mi-go practicaba sobre el material científico humano. Cuando en el año 2000 se estableció la primera base lunar humana, los mi-go se contentaron simplemente con continuar observando a esta especie. Mientras la actividad humana en la Luna se incrementaba, los mi-go siguieron tolerando su presencia; en sus planes alienígenas había un lugar para esta raza.

Los fragmentos Kerceez

Hace incontables siglos, en lo que ahora se conoce como Grecia, una expedición mi-go desapareció a causa de un terremoto. Siglos más tarde, en el 535 a.C., un matemático griego llamado Alcibiades se encontraba viajando hasta Atenas cuando un nuevo terremoto dejó la base alienígena al descubierto. Alcibiades entró en la base y pudo hacerse con algunos escritos mi-go antes de verse obligado a abandonar la zona. Este personaje regresó entonces a Atenas y tradujo los escritos durante el transcurso de varios años. Una vez hubo finalizado, hizo uso de conjuros contenidos en el libro y acabó por volverse loco. Fue asesinado en el año 528 a.C. tras atacar a dos soldados atenienses. Antiguos registros griegos establecen que murió "en medio de un ataque de locura, mientras profería horribles sonidos". Los escritos de Alcibiades fueron conservados durante algún tiempo en la academia de Platón, hasta que acabaron perdiéndose. Algunos fragmentos de los mismos salieron de nuevo a la luz en Oriente Medio. Finalmente, un erudito, que igualmente acabó volviéndose loco y pereciendo, presentó una traducción al latín a la que dio el nombre, por razones desconocidas, de los Fragmentos Kerceez. Los escritos originales de los mi-go nunca volvieron a ser hallados y posiblemente acabarían siendo recuperados por estos mismos seres.

El trabajo de Alcibiades acabó finalmente siendo conocido también con el nombre de "los Fragmentos de Kerceez". Los fragmentos originales, escritos en griego, pertenecen a una colección privada francesa. De ellos existen algunas versiones en árabe y latín (también en colecciones privadas), y una más en inglés (la traducción del Dr. Rice). Los fragmentos que han llegado hasta nuestros días incluyen un índice que ha servido para conocer todo el material que se ha perdido con el paso del tiempo. Los apartados existentes suministran detalladas fórmulas matemáticas, descripciones de diversos planetas del sistema solar y desigual información acerca de las interferencias de los mi-go en el desarrollo humano.

Los apartados que tratan temas matemáticos están escritos en un extraño código que exige el trabajo de varios años para ser descifrado (que pueden ser sólo meses en caso de emplear ordenadores). Estos capítulos describen con todo detalle la naturaleza del espacio-tiempo, otras dimensiones y las alteraciones que los mi-go practicaron sobre la humanidad (aunque a veces de forma incompleta). Los apartados no matemáticos exigen una simple traducción a un lenguaje que el lector pueda comprender. Estos capítulos tratan sobre los planetas del sistema solar, especialmente la Tierra y su Luna, y dan detalles de un nivel que ninguna obra humana ha igualado hasta la llegada del siglo XX. Las versiones más completas de este trabajo, la griega y la inglesa, pre-

sentan tres hechizos contenidos en los apartados matemáticos. Estos hechizos son: Activación, Contactar con mi-go y Sintonizar cristal.

Título	Lengua	+ A Mitos	Multipl. hechizo*	Pérdida Cordura
Fragmentos Kerce	Griego	+10%	x3	2d6
Fragmentos Kerce	Árabe	+8%	x2	2d4
Fragmentos Kerce	Latín	+5%	x1	1d4
Fragmentos Kerce	Inglés	+9%	x3	2d6

* El multiplicador de hechizo indica el número de hechizos que contiene el libro. Así, un multiplicador de x2 indica que el libro contiene dos hechizos. Sólo aquellas personas que puedan leer el código matemático, o que dispongan de una traducción de los hechizos, podrán aprenderlos.

Nuevos hechizos

ACTIVACIÓN

El lanzamiento de este hechizo requiere de un cristal especialmente sintonizado (consultar el hechizo de Sintonizar cristal). Un individuo puede lanzar el hechizo sobre sí mismo o sobre otra persona. Hacerlo sobre sí mismo exige la posesión del cristal encantado y requiere un período de concentración, en minutos, equivalente al número de PM consumidos. Cada uno de estos PM concede un +5% de probabilidades de éxito. Si el hechizo es lanzado sobre otro individuo, éste debe tener próximo un cristal sintonizado y el lanzador del hechizo debe estar a una distancia de 10 metros, o menos, de él. Cuando el conjuro es lanzado con éxito (empleando el procedimiento anteriormente descrito), el lanzador debe aún superar el POD del objetivo si éste se resiste. Este hechizo sólo funciona sobre humanos. Su lanzamiento consume 1d4 de Cordura. El hechizo puede repetirse.

El lanzador de este hechizo (en caso de tener éxito) activará una o más modificaciones mi-go ocultas en la mente del objetivo (debe hacerse una tirada por cada éxito). Desgraciadamente, el conjuro no es muy preciso y puede tener graves efectos sobre su objetivo. La siguiente tabla determina el efecto del hechizo:

Tirada	Efecto
1	El objetivo sufre pesadillas durante 1d6 días.
2	El objetivo es aquejado de sueños extremadamente inquietantes durante 1d6 días y pierde 1 de Cordura al final de período en el que se ve aquejado por las pesadillas.
3	El objetivo sufre unas terroríficas pesadillas durante 1d6 días y pierde 1 de Cordura al día.
4	El objetivo entra en estado catatónico durante 1d6 días.
5	El objetivo pierde, de forma inmediata, 1d8 de Cordura.
6	El objetivo pierde 1d4 de Cordura y gana 1 de INT.
7	El objetivo pierde 1d6 de Cordura y gana 1 de POD.
8	El objetivo pierde 1d10 de Cordura y gana 1 de POD y 1 de INT.
9	El objetivo pierde 1d6 de Cordura y se convierte en un generador de Pesadillas (consultar a continuación).
10	El objetivo pierde 1d8 de Cordura y se convierte en un generador de Caminantes del Vacío (consultar a continuación).

SINTONIZAR CRISTAL

Este hechizo permite a su usuario sintonizar un cristal para utilizarlo posteriormente en el hechizo de Activación. El cristal debe ser de gran calidad y no tener ninguna imperfección. Cada punto de POD asignado a la sintonización del cristal añade un 10% a las probabilidades de éxito al lanzar el hechizo de Activación (la pérdida de POD es permanente). El lanzamiento del hechizo requiere una hora de concentración por punto de POD consumido y cuesta 1d4 de Cordura. El cristal continuará sintonizado mientras la persona que lo hizo entrar en sintonía siga con vida. Al usar un cristal mi-go real, cada punto de POD consumido produce un +20% de probabilidades de tener éxito en el lanzamiento de Activación.

Nuevos seres de mitos

PESADILLAS

Una Pesadilla es la creación psicoquinética de una mente humana que ha sido "activada" por un conjuro de Activación u otro medio. Las Pesadillas tienen una existencia extremadamente limitada en el espacio-tiempo; pueden ser vistas y oídas pero no pueden manipular nada de forma física. Al ser producto de la imaginación humana, su apariencia puede variar, aunque suelen ser escogidas de entre todo lo más terrible y horripilante que su creador es capaz de imaginar.

Cada vez que un humano generador de Pesadillas se va a dormir, hay un 40% de probabilidades de que genere un número de Pesadillas igual a su POD/6. Estas Pesadillas se manifiestan en cualquier lugar en un radio de 200 metros de la persona y se mueven dentro del mismo de forma aleatoria, aunque normalmente suelen sentirse atraídos por cualquier individuo humano. Las estructuras físicas obstaculizan sus movimientos y no pueden atravesar paredes ni puertas que estén cerradas. Cada pesadilla perdura durante 1d6 minutos o hasta que la persona que las genera se despierta. La visión de una Pesadilla consume una Cordura igual a un sexto del POD del generador de la pesadilla; la pérdida se reduce a 0 con una tirada con éxito de Cordura. Las Pesadillas pueden ser detectadas por instrumentos científicos (son campos de energía) y al ser grabadas en vídeo aparecen como unas manchas borrosas (su forma es influida en gran modo por las mentes de aquellos que las ven). Las personas que han sido generadoras de Pesadillas durante un largo tiempo (a elección del Guardián) pueden, en ocasiones, controlar estas manifestaciones de forma consciente, con un coste de 1PM por minuto de control y hasta un radio de control de 200 metros.

CAMINANTES DEL VACÍO

Los Caminantes del Vacío son, al igual que las Pesadillas, entidades psicoquinéticas generadas por mentes humanas "activadas". En cambio, a diferencia de estas últimas, los Caminantes del Vacío son poderosas manifestaciones de la imaginación humana dentro del mundo físico. Son capaces de infligir un daño importante en el reino corporal. También, a diferencia de las Pesadillas, estas criaturas son invisibles. Si tienen una forma, generalmente la de unos horribles monstruos, pero puede ser sólo vista cuando algo vuelve visible al Caminante del Vacío (por ejemplo, si su figura se cubre de sangre).

Cada vez que un generador de Caminantes del Vacío duerme (aunque también en otras situaciones determinadas), hay un 40% de probabilidades de que genere uno de estos seres. El Caminante del Vacío se manifiesta en un radio de 200 metros de su generador y cumple dentro de él su misión de matanza y destrucción. Esta criatura suele dirigirse a enfrentarse con alguna persona a la que tenga aversión su generador (sin importar el nivel de desagrado o si es momentáneo o no). El Caminante del Vacío se manifiesta durante 1d6 minutos, hasta que su generador se despierta o hasta que es destruido. Durante el proceso de manifestación, el generador sufrirá terribles pesadillas y perderá 2 de Cordura (0 con una tirada con éxito de Cordura) o más, dependiendo del horror que desencadene el Caminante del Vacío. Un generador experimentado (que probablemente no estará cuerdo) podrá en ocasiones llegar a generar de forma consciente a un Caminante del Vacío, con un coste de 2PM por minuto. Un Caminante invisible no consume Cordura en sus posibles víctimas, ya que no puede ser visto por las mismas. La visión de un Caminante del Vacío consume 0/1d8 de Cordura.

CAMINANTE DEL VACÍO

FUE	POD del generador x2
CON	POD del generador x2
TAM	POD + INT del generador
INT	—
POD	—
DES	INT del generador
PV	(CON + TAM)/2
Movimiento	INT del generador

Armas:
Garra, ata
6)d6
Mordedur
dor/4)d6
Armatura
todo el da
Hechizos
Pérdida c

Nuev
para
PILOT

Actua
Astro
Crédit
Descr
Elect
Elect
Escu
Meca
Pilot
Pilot

ESPEC

Astro
Crédit
Escri
Físic
Infor
Leer
Quir
Cual

PILOT

Astro
Crédit
Descr
Elec
Elec
Escu
Actu
Med
Pilot

TÉCN

Actu
Crédit
Elec
Elec
Infor
Med
Cual

Armas:

Garra, ataque % = INT del generador x5, daño = (PD del generador/6)d6

Mordedura, ataque % = INT del generador x4, daño = (PD del generador/4)d6

Armadura: No tienen, pero su naturaleza les hace reducir a la mitad todo el daño sufrido procedente de armas físicas.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de cordura: 0/1d8 (cuando son visibles).

Datos técnicos

Este apartado proporciona información respecto a nuevas profesiones, habilidades, equipo y vehículos, datos sobre la Luna y reglas de juego aplicables al entorno espacial.

Nuevas profesiones disponibles para la década de 2000

PILOTO DE LANZADERA/NAVE ESPACIAL

Actuar en gravedad cero o baja

Astronomía

Crédito

Descubrir

Electricidad

Electrónica

Escuchar

Mecánica

Pilotar lanzadera

Pilotar nave espacial

ESPECIALISTA EN CIENCIA ESPACIAL

Astronomía

Crédito

Escribir en otra lengua

Física

Informática

Leer otra lengua

Química

Cualquier otra habilidad espacial como especialidad

PILOTO DE TLT

Astronomía

Crédito

Descubrir

Electricidad

Electrónica

Escuchar

Actuar en gravedad cero o baja

Mecánica

Pilotar TLT

TÉCNICO ESPACIAL

Actuar en gravedad cero o baja

Crédito

Electricidad

Electrónica

Informática

Mecánica

Cualquier otra habilidad espacial como especialidad

Nuevas habilidades

ACTUAR EN GRAVEDAD CERO O BAJA

Esta habilidad permite al personaje que haga uso de ella actuar de forma más o menos normal en situaciones de gravedad baja (de un valor igual la mitad o menos de la gravedad normal a la que esté habituado) o nula. En la mayoría de las ocasiones, el personaje llevará a cabo tareas rutinarias sin problema alguno si tiene, al menos, un 25% en esta habilidad. Acciones especiales, como correr en gravedad baja o saltar desde una nave espacial a otra, requerirán de una prueba de habilidad. El fallo supondrá que el individuo no hace correctamente la acción (se desequilibra mientras está corriendo, no alcanza la otra nave, etc.). Habilidades físicas especialmente destacadas, como habilidades de combate físico y con armas, deben ser promediadas con esta habilidad (sin exceder el máximo de la habilidad en cuestión) cuando sean empleadas en situaciones de gravedad cero o baja. Nivel de probabilidad base: 0%.

PILOTAR TLT

Pilotar un TLT de forma correcta requiere un alto nivel de habilidad técnica. Esta habilidad cubre todos los aspectos de pilotar tal vehículo, incluyendo dirigirlo. Un personaje con un nivel de habilidad del 25% o mayor podrá manejar un TLT en condiciones normales. Las tiradas de Pilotar son necesarias en las siguientes ocasiones: si el TLT es dañado, está atracado, está haciendo una reentrada de emergencia o cualquier otra situación anormal en la que el Guardián considere que es obligado hacer la tirada. Las consecuencias de los fracasos y el nivel de las tiradas se dejan al criterio del Guardián. Por ejemplo, un personaje que trate de atracar un TLT en condiciones normales deberá hacer una prueba contra dos veces su habilidad, mientras que ese mismo personaje intentando hacer un aterrizaje de emergencia con un TLT averiado deberá hacer una tirada contra cuatro veces dicha habilidad. Casi todos los TLT que hay activos responden a un diseño idéntico (han sido fabricados todos en los E.U.A. o son clones de los modelos que este país elabora) y esta habilidad es aplicable a todos los modelos actuales. Nivel de probabilidad base: 0%.

PILOTAR LANZADERA

Manejar una lanzadera es incluso más complicado que hacer lo propio con un avión. La habilidad afecta a todas las fases operativas de la lanzadera, desde el despegue al aterrizaje. Un personaje con un nivel de habilidad del 25% o mayor podrá efectuar todas las operaciones habituales sin ninguna complicación. Sin embargo, algunas ocasiones especiales requerirán tiradas de habilidad. Las situaciones que impliquen a una lanzadera dañada, aterrizajes complejos, atracar en lugares complicados o intentos de hacer maniobras difíciles requerirán de tiradas de habilidad. También podrá ocurrir así en otras ocasiones que considere el Guardián. Éste podrá además establecer la dificultad de las tiradas según considere necesario, así como también los efectos de sus fallos. Por ejemplo, un personaje que trate de aterrizar con una lanzadera sobre una pista deslizante con radioguía deberá usar toda su habilidad, mientras que otro que trate de posar la nave con ambos motores ardiendo y media ala izquierda perdida deberá hacer una prueba contra un cuarto de su habilidad (eso si el Guardián se siente magnánimo). Hay diversos modelos de lanzaderas, de distintos tamaños y capacidades, de modo que un personaje deberá elegir un tipo específico de lanzadera en la que estar especializado. Una nave espacial se considera una clase de lanzadera. Un personaje podrá seleccionarla en su habilidad de pilotar lanzadera para manejarla. Nivel de probabilidad base: 0%.

CIENCIAS ESPACIALES

Un personaje puede especializarse en múltiples ramas de ciencias del espacio. Aquel que desee hacerlo deberá consultarlo con el Guardián para establecer los detalles de su área de especialización concreta. Cada especialidad, por supuesto, se cuenta como una habilidad individual. Nivel de probabilidad base: 0%. Algunos ejemplos son:

Ciencia planetaria

Esta habilidad es equiparable a la de Geología, aunque se ocupa de los cuerpos planetarios en general. Además también determina la habilidad de un personaje para extraer conclusiones bien fundadas respecto al planeta como sistema (por ejemplo, su habilidad determinaría conclusiones generales a extraer sobre los modelos climáticos de un planeta).

Xenobiología

Un personaje que posea esta habilidad estará versado en biología común, pero habrá recibido también instrucción en biología teórica respecto a formas de vida extraterrestre. Esta habilidad podría resultar útil al investigar la naturaleza de diversos entes de Mitos (y quizás, también, determinar sus posibles debilidades).

HABILIDADES TÉCNICAS ESPACIALES

Son varias las habilidades técnicas relacionadas con el espacio en las que un personaje puede querer especializarse. Cualquier personaje que decida seleccionar una habilidad técnica espacial que no esté recogida en la siguiente lista deberá establecer con el Guardián los detalles de dicha habilidad. Nivel de probabilidad base: 0%. Algunos ejemplos son:

Construcción en gravedad cero o baja

Esta habilidad determina la construcción de estructuras en condiciones de gravedad cero o baja, así como en el vacío. La construcción de naves y estaciones espaciales requiere de esta habilidad.

Manejo de vehículos por control remoto

Esta habilidad determina el manejo de vehículos espaciales de control remoto como pueden ser los zánganos de exploración lunar. El personaje deberá seleccionar el modelo específico de vehículo de control remoto que sepa manejar. Un nivel del 25% permite a un personaje manejar el vehículo en condiciones normales, y es el Guardián quien podrá modificar estas tiradas según considere adecuado. Por ejemplo, manejar un zángano de exploración a través de un patrón de búsqueda normal no requerirá de un operador habilidoso, pero sí es necesario en el caso de conducirlo a través de una caverna estrecha. Hay también otras habilidades similares que determinan el manejo de vehículos terrestres, acuáticos o aerotransportados de control remoto, pero no se consideran habilidades espaciales.

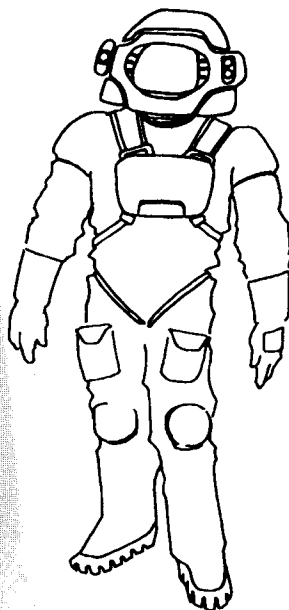
Perforaciones en baja gravedad

Esta habilidad determina perforaciones en condiciones de vacío y baja gravedad.

Equipo

TRAJE LUNAR DE SUPERFICIE

Este equipo protege a su portador de los efectos de la radiación, el calor y el vacío. Cada traje va equipado con una mochila que almacena el suministro de oxígeno, de energía y el sistema de control del ambiente en su interior. Este traje tiene una autonomía de ocho horas, y el tiempo es algo más reducido en caso de que el portador esté llevando a cabo alguna actividad de gran tensión o si las condiciones del entorno ponen a dura prueba al equipo. El casco del traje está equipado con transmisores y receptores de audio y vídeo (de un alcance de 500 km), un visor polarizado y luces. Este traje suele ir equipado además con una pistola de CO₂, 200m de cable resis-



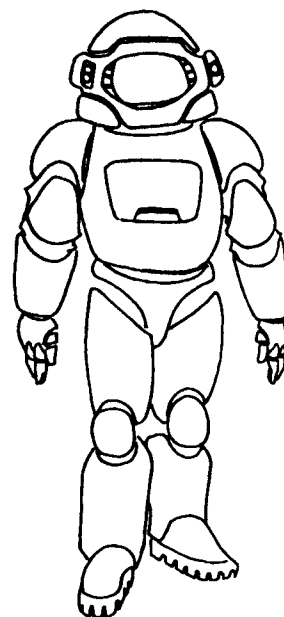
te (con un garfio en un extremo y un potente imán en el otro) y un juego de parches. El traje suministra a su portador cuatro puntos de armadura. La mayoría de los modelos disponen de auto sellado. El Guardián es libre de penalizar intentos de realizar determinadas tareas mientras se lleve puesto el traje lunar de superficie.

TRAJE LUNAR DE TRABAJO

Este traje es muy parecido al traje lunar de superficie, pero se diferencia en que es de construcción más resistente y tiene una autonomía de doce horas. El traje lunar de trabajo dota a su portador de seis puntos adicionales a la armadura. Este traje dispone del equipamiento de un traje lunar de superficie estándar. Además posee un juego de herramientas (con diversas herramientas específicas para la misión que deba desarrollar el portador del traje) así como una mochila de energía para el instrumental que requiera suministro energético. Ciertos modelos están equipados con ordenadores de a bordo (especialmente aquellos utilizados para la construcción de precisión, que requiere de cálculos matemáticos exactos). Al igual que ocurre con el traje lunar de superficie, el Guardián es libre de penalizar intentos de realizar determinadas tareas mientras se lleve puesto este traje lunar de trabajo. El traje dispone de un dispositivo de auto sellado.

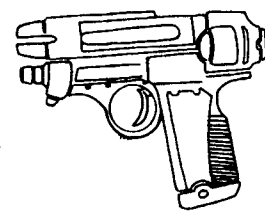
TRAJE PESADO PARA TRABAJO LUNAR

Este traje es muy parecido al traje lunar de superficie y al traje lunar de trabajo, y se diferencia de ambos en que es prácticamente un traje blindado. El traje pesado para trabajo lunar tiene una autonomía de catorce horas y está equipado con comida concentrada (no muy sabrosa pero muy nutritiva). El valor de armadura de este traje es de diez. Estos trajes vienen equipados con un juego de herramientas de muy buena calidad y disponen de un suministro de energía de alta potencia para hacer funcionar herramientas que lo requieran. Algunos modelos tienen también ordenadores. Al igual que ocurre con los otros trajes espaciales, el Guardián es libre de penalizar intentos de realizar determinadas tareas mientras se lleve puesto el traje lunar de trabajo. Este traje dispone de un dispositivo de auto sellado.



PISTOLA DE CO₂

Suele venir de serie con todos los trajes espaciales. Su aspecto es similar al de una pistola automática de un tamaño mayor al habitual. La empuñadura contiene un cartucho de CO₂ que permite efectuar 20 ráfagas de un segundo. Cada ráfaga es lo suficientemente poderosa como para impulsar a un personaje o modificar su vector de movimiento. El uso de esta pistola suele estar destinado a emergencias. Las personas que se ocupan del transporte de mercancías o la construcción espaciales utilizan mochilas propulsoras.



MOCHILAS PROPULSORAS

Este artefacto es un propulsor individual. Se adapta al traje del operador y le permite maniobrar a velocidades de hasta 150 km/h. Su depósito de combustible permite una autonomía aproximada de una hora (de actividad normal). Este tiempo se verá reducido en caso de realizarse actividades que requieran un consumo mayor de combustible (por

y un juego
armadura.
ián es libre
ras se lleve

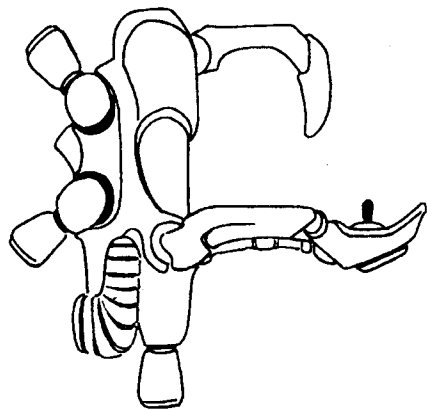
se diferen-
onomía de
eis puntos
ento de un
de herra-
n que deba
nergía para
s modelos
e aquellos
e cálculos
de superfi-
rminadas
traje dis-



es simi-
tutal. La



el opera-
u depó-
na hora
de reali-
ble (por



ejemplo la utilización del equipo dentro del campo gravitatorio lunar). Su utilización en las grietas lunares reduce su autonomía casi a la mitad. La utilización de este equipo es determinada por la habilidad de Actuar en gravedad cero o baja. En condiciones normales, cualquier personaje con una habilidad del 25% o mayor puede manejar este propulsor sin tener que hacer tiradas de habilidad.

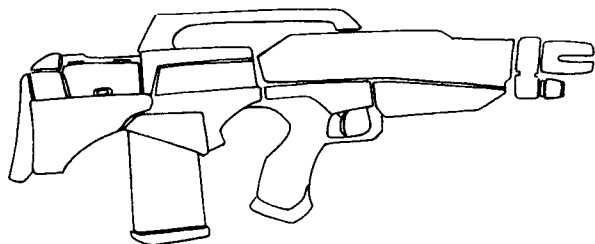
JUEGO DE PARCHES

Este equipo se utiliza para reparar el daño en trajes que no disponen de dispositivos de auto sellado. Puede utilizarse también para tapar agujeros en los cascos de bases o naves espaciales. El equipo consta de cuatro parches pequeños (10 cm de diámetro), cuatro medianos (20 cm de diámetro), dos grandes (30 cm de diámetro) y un bote pulverizador de disolvente. Para colocar un parche hay que retirar la cubierta protectora de la parte "adhesiva" y presionarlo contra el hueco a cubrir. Los adhesivos químicos del artículo se adhieren casi a cualquier clase de superficie (incluyendo tejidos vivos) de forma instantánea, formando un cierre hermético. La aplicación con éxito de uno de estos parches requiere normalmente una tirada de habilidad de Actuar en gravedad cero o baja o de Suerte, según las circunstancias. La mayoría de los trajes espaciales vienen equipados con juego de parches, mientras que las naves y bases espaciales disponen de juegos más grandes que contienen parches metálicos de diversos tamaños para reparar los daños de carácter más grave.

Armas

CONSTITUTION ARMS GIRORIFLE

Disparos por asalto: 2 Daño: Vario
Alcance básico: 50 Munición: 8 Fallo en nº: 98
Desarrollado por la Fuerza Aérea de los E.U.A., el girorifle ha sido diseñado para utilizarse en situaciones de combate en condiciones de gravedad cero o baja. Esta arma dispara diversas municiones de dos fases. La primera fase la constituye un cartucho de CO₂ que impulsa el proyectil del cañón, mientras que la segunda es un pequeño cohete que dota al proyectil de mayor velocidad. El girorifle puede utilizarse con tres clases diferentes de munición: perforadora, bala y de seguridad. El perforador es un "casquillo" de cadmio que inflige sólo 1d8 de daño, pero que se enfrenta a cualquier tipo de armadura reduciéndola a un cuarto de su valor habitual. Esta munición está ideada para perforar agujeros en trajes espaciales y cascos de vehículos. Los proyectiles de

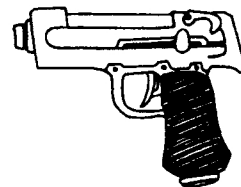


La Llamada de
CTHULHU

bala funcionan como postas del calibre 12 (emplea sus estadísticas de alcance, etc.), mientras que los proyectiles de seguridad están hechos de un material ideado para hacer impacto contra superficies duras como muros de bases y cascos de naves. Este tipo de proyectiles inflige un daño de 1d8 y considera todas las armaduras al doble de su valor normal. La principal ventaja del girorifle es que su retroceso es tan mínimo que genera únicamente un desajuste del -6% al ser disparado (-3% en caso de estar fijo). Su recámara permite combinar distintas clases de municiones, aunque sólo pueden dispararse según el orden en que han sido colocadas. El girorifle dispone, de serie, de miras láser.

CONSTITUTION ARMS GIROPISTOLA

Disparos por asalto: 2 Daño: Vario
Alcance básico: 20 Munición: 4 Fallo en nº: 98
Al igual que el girorifle, la giropistola ha sido diseñada para utilizarse en situaciones de combate en ambientes de gravedad cero o baja. Esta pistola, de aspecto inflado, dispara las mismas cargas que el girorifle pero a escala reducida. Las cargas perforadoras infligen 1d6 de daño y reducen a la mitad el valor de armadura. Los proyectiles de bala son considerados como proyectiles del calibre 410 (su alcance base es de 5 metros). Los proyectiles de seguridad infligen 1d6 y doblan el valor de la armadura del objetivo. El retroceso de la giropistola es casi inapreciable y causa un desajuste del -4% (un -2% al estar apoyada). Esta arma viene de serie con miras láser.



Vehículos

LANZADERA DE CLASE AMSTRONG

La primera lanzadera de clase Armstrong entró en funcionamiento en el año 1998. Este tipo de lanzaderas ha sido diseñado para sustituir a la vieja flota americana de lanzaderas espaciales de la antigua escuela. Al igual que las antiguas lanzaderas, las de la clase Armstrong despegan con la ayuda de cohetes propulsores reutilizables que vienen equipados con dos motores. A diferencia de las viejas lanzaderas, las de esta clase han sido ideadas para poder realizar aterrizajes propulsados sobre pistas capaces de sostener el peso de grandes aeronaves. También a diferencia de los antiguos modelos, las lanzaderas de clase Armstrong vienen equipadas con un sistema de salida de emergencia. Los compartimentos de la tripulación y los pasajeros están situados en una sección que puede separarse del conjunto principal del vehículo mediante la detonación de unos cerrojos explosivos. Esta sección de emergencia dispone de unos poderosos propulsores que permiten alejarla de un posible motor en explosión, así como de un sistema de paracaídas de frenado. Este último sistema no ha sido utilizado nunca hasta la fecha. Una lanzadera de clase Armstrong puede transportar hasta catorce personas en los compartimentos principales, diez más si la bodega de carga ha sido equipada con un módulo de pasajeros. Las bodegas de esta clase de lanzaderas van dotadas, como las antiguas, de un sistema de brazos mecánicos manejados por control remoto que permiten el manejo de la carga. Hay varias clases de módulos disponibles para ubicarlos en la bodega de carga, como son el módulo de pasajeros, el científico y algunos otros. La bodega, por supuesto, puede destinarse únicamente al transporte de carga.

TRANSPORTE LUNA

TIERRA DE CLASE CHALLENGER

El TLT de clase Challenger responde al perfil del TLT clásico. Aunque la descripción de Transporte Luna Tierra podría hacer pensar que estos vehículos son utilizados simplemente como transportes para viajar de la Tierra a la Luna y viceversa, en realidad son empleados también para transportar carga y pasajeros a muchos lugares diferentes de todo el exterior de la atmósfera terrestre, como pueden ser las numerosas estacio-

nes de trabajo que los distintos gobiernos y corporaciones han puesto en órbita. Un TLT de clase Challenger tiene espacio para veinte personas (pasajeros y tripulación). En caso de colocarse en el espacio de carga un módulo de pasajeros, la nave podrá transportar a veinte personas más.

Aunque un TLT puede ser capaz de hacer una reentrada de emergencia (que sería extremadamente peligrosa bajo las mejores condiciones), por su diseño no debería atravesar ninguna clase de atmósfera. Todos los TLT son ensamblados en órbita y óptimamente deberían mantenerse en el espacio mientras permanezcan en funcionamiento.

ZÁNGANOS DE PERFORACIÓN Y CONSTRUCCIÓN PESADA

Estos vehículos de construcción y de perforaciones están equipados para realizar operaciones en condiciones de vacío y gravedad baja, y disponen de sistemas de control que permiten que sean manejados por ordenador.

La Luna

Este satélite tiene un diámetro de 3.467 kilómetros y una gravedad en la superficie igual a un sexto de la de la superficie de la Tierra. Esto implica que el peso de los objetos en él es igual a un sexto del que presentan en la Tierra. No obstante, esto no tiene por qué significar necesariamente que las personas en la Luna puedan cargar con seis veces el peso que son capaces de soportar en la Tierra. Las personas (y otras criaturas) pueden desplazarse rápidamente en la Luna dando saltos, aunque esto puede llegar a ser peligroso y no es recomendable; no porque la persona pueda acabar por salir volando al espacio, sino porque al aterrizar podría dañar a otro compañero o estropear su propio traje.

La atmósfera de la Luna, como es bien sabido, es extremadamente hostil para la vida humana. La temperatura de superficie en su ecuador, durante el día, es de 127°C. En cambio, durante la noche, alcanza los -173°C. La Luna un lugar de extremos que carece de atmósfera. Todos estos factores auguran la muerte segura de cualquier humano que pasee inadecuadamente protegido por la superficie lunar. Cualquier información adicional, así como mapas detallados de la superficie del satélite, podrá encontrarse en libros especializados sobre la materia.

Combate

Combatir en el espacio o en la Luna es extremadamente complicado y peligroso. Todas las habilidades de combate más relevantes son promediadas con la habilidad de Actuar en gravedad cero o baja del personaje, hasta un máximo de la habilidad de combate. Además, las armas que tienen retroceso (todas las armas de fuego) pueden provocar una pérdida de control. Cada vez que un personaje dispara un arma debe hacer una prueba de su habilidad de Actuar en gravedad cero o baja, a esta prueba se le aplica un modificador negativo igual a dos veces el daño máximo del arma si el personaje no tiene fijada su posición, o un modificador negativo igual al daño máximo en caso de que el personaje sí la tenga asegurada. Por ejemplo, disparar una escopeta del calibre 12 (daño de 4d6) sin tener asegurada la posición hará que la habilidad de Actuar en gravedad cero o baja se vea reducida en un 48% para la tirada. El fallo en la tirada hace que el personaje pierda el control y sea propulsado hacia atrás (hasta dónde y con qué resultado debe establecerlo el Guardián). El personaje entonces perderá el control de sí mismo y será incapaz de iniciar una nueva acción hasta que pueda hacer una tirada de habilidad, con éxito, empleando Actuar en gravedad cero o baja.

Una persona que tenga la mala fortuna de ser herida mientras visita un traje espacial sufre los siguientes efectos debido al vacío: El daño inicial es normal. Si el daño no excede dos veces la puntuación de armadura del traje, se sellará automáticamente si éste tiene capacidad para hacerlo. (Todos los trajes que aparecen en esta aventura poseen

esa capacidad). Si el daño excede dos veces la puntuación de armadura del traje, éste último no podrá sellarse y la persona que lo lleva sufrirá un daño igual a la mitad del daño original en cada asalto, hasta que el personaje muera, remiende el traje o logre refugiarse.

Muerte en el espacio

El espacio es un lugar extremadamente peligroso para los humanos. Su principal riesgo estriba en el hecho de que el espacio carece del nivel de oxígeno necesario y la suficiente presión para poder mantener la vida humana. Cualquier humano expuesto al vacío sin un traje que lo proteja del mismo morirá de inmediato (sin necesidad de hacer ninguna tirada). Fugas en trajes, vehículos o estructuras presurizadas suponen la pérdida de aire y presión. El Guardián debe dirigir con cuidado este tipo de situaciones, basándose en las condiciones del propio escenario y los requerimientos de la trama. Si el equipo de mantenimiento de las constantes vitales de una estructura, vehículo o traje fallan, sus inquilinos se ahogarán al quedarse sin aire.

La baja gravedad lunar y la gravedad cero del espacio dificultan en gran medida las actividades humanas. Todas estas operaciones deberán regirse por la habilidad de Actuar en gravedad cero o baja.

Índice de personajes

Personajes no jugadores

PERSONAJES DE LA HERMANDAD DE CRISTO

Dr. Henry Rice, antiguo científico de la NASA, líder de la Hermandad de Cristo

FUE 10	CON 11	TAM 11	INT 20	POD 14
DES 12	APA 14	COR 36	EDU 21	PV 11

Bonificador de daño: Ninguno

Habilidades: Astronomía 85%, Buscar libros 75%, Ciencias ocultas 25%, Física 90%, Informática 85%, Persuadir 75%, Teoría religiosa 75%; Lenguas: Griego 90%, Inglés 105%, Latín 55%.

Hechizos*: Activación, Sintonizar cristal, Contactar con los mi-go.

* Rice conoce estos conjuros, pero no los recuerda.

Rice es un hombre de estatura mediana con el pelo y la barba grises. Lleva gafas de metal y siempre mantiene una expresión santurrón en su rostro.

Mientras trabajaba al servicio de la NASA como científico, Rice recibió una copia en griego de los Fragmentos Kerkez. Tras traducirla con la ayuda de los ordenadores de la propia NASA, aprendió los hechizos que contenía y se volvió loco después de experimentar con el hechizo de Activación (la versión oficial cuenta que sufrió una crisis nerviosa debido al stress). Tras dos años ingresado en una institución médica, Rice se recuperó y recibió el alta. Mientras estaba enfermo, meditó sobre el trabajo que había leído y fue consciente de aquello que los mi-go habían hecho y planeaban hacer en la Luna. Cuando estuvo curado, olvidó casi todo lo que había logrado comprender; ahora cree que el demonio habita en la Luna y en el espacio y que la humanidad, si quiere permanecer a salvo, no debe abandonar la Tierra.

Rice es un hombre amistoso, inteligente, persuasivo y de conducta pacifista. Siempre está dispuesto a hablar, aunque está firmemente adherido a sus posiciones, propias de la metafísica cristiana, y considera en todo momento el mundo bajo estos términos. No dejará la Tierra bajo ningún concepto.

Matones de la Hermandad

Aunque Rice y la mayoría de los restantes miembros de la Hermandad son pacifistas, el movimiento, al igual que cualquier otro grupo margi-

nal, ha a
den cons

FUE
CON
TAM
INT
POD
DES
APA
COR
EDU
PV
BD
Armas:
55%; nú
número
Habilid

PERS
CIEN

Dr. Nel
FUE 13
DES 15
Bonific
Armas
Habilid
baja 35
mía 95
planeta
95%, In
20%, Q
Castell
Hechi
mi-go,
Objeto
tas (er
sinton
Tensle
física c
es mar
Te
homb
gía de
bre an
su ver

La
(aunq
para l
cia (s
Doma
tivo d
locura
está e
no ac
cuida
sosp
encom
E
ha he
capac
coste
ce de
sumi
Pesal
estas

nal, ha atraído a algunos individuos perturbados y fanáticos que pueden considerar a los investigadores seres malignos.

	n1	n2	n3	n4	n5	n6
FUE	12	11	14	17	13	10
CON	12	11	14	16	12	9
TAM	12	13	13	18	10	7
INT	10	12	10	9	9	7
POD	9	11	12	13	10	7
DES	13	12	10	14	11	9
APA	11	10	9	12	12	9
COR	40	53	58	63	48	34
EDU	9	7	6	10	10	8
PV	12	12	14	17	11	8
BD	—	—	+1d4	+1d6	—	—

Armas: número 1, número 2, número 3 Puñetazo 55%, Arma corta 55%; número 4 Puñetazo 85%; número 5 Puñal 55%, Puñetazo 45%; número 6 Puñal 25%, Puñetazo 25%.

Habilidades: Charlatanería 25%, Ocultarse 30%.

PERSONAL DE LA BASE

CIENTÍFICA LUNAR DE LA ONUDEE

Dr. Neil Tensler, jefe del equipo de la ONUDEE

FUE 13	CON 14	TAM 12	INT 20	POD 20
DES 15	APA 13	COR 0	EDU 21	PV 13

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Arma corta 55%.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 35%, Artes marciales 60%, Astronomía 95%, Buscar libros 95%, Ciencia planetaria 85%, Electrónica 20%, Física 95%, Informática 55%, Mitos de Cthulhu 20%, Química 15%; Lenguas: Alemán 35%, Castellano 40%, Inglés 105%, Latín 15%.

Hechizos: Activación, Contactar con los mi-go, Sintonizar cristal.

Objetos: Un cristal sintonizador de 6 puntas (engarzado en un anillo), un cristal sintonizador de 3 puntas (en un collar).

Tensler es un hombre alto y delgado que está en muy buena condición física (producto de años de correr y practicar artes marciales). Su pelo es marrón claro y corto. Tiene los ojos azules.

Tensler es el líder de la base científica lunar de la ONUDEE. Es un hombre brillante y obtuvo su postgraduado en el Instituto de Tecnología de Massachusetts a los 22 años. Antes de volverse loco, era un hombre amable y amistoso, aunque vehemente y apasionado. Ahora oculta su verdadera personalidad tras la fachada de su antiguo yo.

La verdadera situación de la Luna le tiene realmente confundido (aunque no se percata de ello) y le hace constituir una grave amenaza para los humanos que hay en el satélite. En su actual estado de demencia (suscitado por su uso del hechizo de Activación y su contacto con Domaag T'eel) es capaz de hacer cualquier cosa para conseguir su objetivo de liberar a Domaag T'eel. Para empeorar aún más las cosas, su locura incluye fuertes elementos de paranoia (piensa que todo el mundo está en su contra) y megalomanía (se considera superior a los humanos no activados y cree que debería gobernar sobre ellos). Tensler vigilará cuidadosamente a cualquiera que se cruce en su camino o se muestre sospechoso de hacerlo. Todo aquel al que considere una amenaza podrá encontrarse con un destino bastante desagradable.

El uso intensivo que Tensler hace de los hechizos de Activación le ha hecho adquirir unas habilidades especiales. Este individuo tiene la capacidad de generar Pesadillas siempre que lo desee, a cambio de un coste de 1 PM cada dos minutos, por Pesadilla. Puede ampliar el alcance de estas creaciones, más allá del límite habitual de 200 metros, consumiendo 1 PM adicional cada 30 metros extras, cada dos minutos, por Pesadilla que supere ese rango mínimo de distancia. Tensler dirige a estas criaturas y tiene una conciencia muy limitada de lo que éstas

"perciben". Para él es como verlo todo a través de una espesa bruma. Tensler tiene también la capacidad de generar Caminantes del Vacío a un coste de 1 PM por minuto y por Caminante. Puede ampliar el alcance de los mismos 30 metros más allá de los 200 metros habituales consumiendo un PM adicional por cada 30 metros, por cada Caminante que se aleje del límite de los 200 metros. Este individuo dispone además de un alto grado de control sobre los Caminantes del Vacío que genera, y puede percibir lo que éstos "perciben" como si estuviera viendo a través de una espesa bruma.

Dra. Linda Ch'en, científica

FUE 12	CON 15	TAM 10	INT 18	POD 13
DES 14	APA 14	COR 60	EDU 19	PV 13

Bonificador de daño: Ninguno.

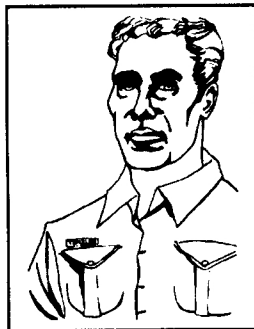
Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 35%, Astronomía 15%, Buscar libros 65%, Ciencia espacial 85%, Electrónica 20%, Física 95%, Informática 35%, Mitos de Cthulhu 5%, Química 15%; Lenguas: Chino 95%, Inglés 75%.

Ch'en es una mujer delgada, de pelo negro y piel clara.

Es una científica china especializada en materias de radiación y magnetismo. Recientemente ha escrito un trabajo muy controvertido acerca de los aspectos más desconocidos de la Luna y en un fragmento del mismo afirma que el satélite de la Tierra podría haber sido creado por seres inteligentes. Ch'en habría sido objeto de la burla de todo el mundo de no ser porque las matemáticas del documento son del todo impecables.

La Dra. Ch'en sospecha que algo va mal en la Luna. En su diario recoge notas de su tatarabuelo, un físico británico relacionado con los Mitos a raíz de una serie de extrañas muertes ocurridas en China en la década de los 30. Entre los materiales que recopiló este descendiente suyo durante sus investigaciones se encuentra el diario de Calvin Weyston. Ch'en podrá compartir estos datos con los investigadores si éstos se ganan su confianza (consulta Ayuda de juego número 4).

Ch'en está al tanto de las expediciones británicas a la Luna, ya que su familia estuvo involucrada en las mismas. Ahora busca los restos de uno de sus antepasados, que nunca regresó de su última misión.



AYUDA DE JUEGO NÚMERO 4. EXTRACTO DEL DIARIO DE LA DRA. CH'EN

"...Si el terrible tratado que he traducido está en lo cierto, el origen del hombre no se corresponde con el expuesto en la Biblia. El hombre no fue hecho a imagen de Dios, sino a semejanza de unos seres procedentes de un lugar llamado Yuggoth..."

"...Esa misma obra cuenta que la Luna forma parte de los planes de los terribles Primigenios, aquellos nombrados en ese horrible y oscuro libro escrito por ese árabe demente ¿Podría la humanidad no ser sino un títere en medio de un juego cósmico?...".

—Extraído del diario del Dr. Samuel Winchester.

"...Sobre nosotros se cierne una amenaza que aguarda su hora. Bien hacen los supersticiosos al temer a la Luna y a sus criaturas, ya que éstos son los heraldos de la perdición humana. Incluso ahora puedo sentir su peso sobre mí. ¡Ojalá no hubiera leído nunca ese horrible libro! ¡Han debido averiguar de algún modo que los he estado espiando a través de mi cristal. Pronto llegará mi hora..."

—Extraído de los manuscritos de Calvin Weyston (siglo XVII, traducido del latín original).

Dr. Sergei Gorchev, oficial médico de la ONUDEE

FUE 13 CON 13 TAM 13 INT 18 POD 13
DES 12 APA 14 COR 85 EDU 19 PV 13

Bonificador de daño: +1d4.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 60%, Biología 45%, Buscar libros 65%, Informática 35%, Medicina 90%, Medicina espacial 75%, Primeros auxilios 95%, Psicoanálisis 25%, Psicología 56%; Lenguas: Inglés 80%, Ruso 95%.

Gorchev es un hombre maduro, de complexión fuerte y con el pelo negro oscuro, que siempre parece estar algo enfadado.

Este individuo estudió en la Universidad de Moscú y allí se especializó en medicina espacial. Pronto fue reconocido como un experto mundial en los estudios de los efectos de la gravedad cero o baja sobre el cuerpo y la mente humanos. Su trabajo es el de observar al personal de las dos bases lunares de la ONU para establecer los efectos de la exposición de los seres humanos a la gravedad lunar y a las condiciones de vida en el satélite terrestre.

De carácter serio, Sergei es conocido por carecer por completo de sentido del humor. En realidad es poseedor de la mayor colección de chistes del mundo (que almacena en discos ópticos). En su tiempo libre escribe historias de terror, es un materialista estricto y no cree en ningún cuento que hable sobre demonios, dioses extraños y demás zarandajas.



Jaques DesClars, técnico

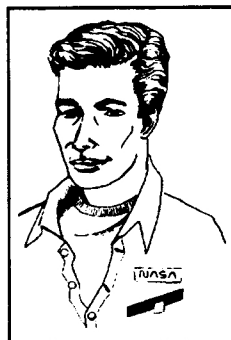
FUE 14 CON 15 TAM 15 INT 16 POD 12
DES 13 APA 16 COR 60 EDU 17 PV 15

Bonificador de daño: +1d4.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 60%, Cerrajería 25%, Mecánica 90%, Electricidad 85%, Electrónica 85%, Filosofía 55%, Fotografía 50%, Informática 85%, Persuadir 65%; Lenguas: Francés 85%, Inglés 70%.

DesClars es un individuo muy apuesto, de pelo oscuro y ojos marrones.

Como técnico, Jaques es excelente, aunque se rumorea que se ha visto obligado a abandonar la Tierra a causa de una relación amorosa que mantuvo con la directora de la agencia espacial francesa y la hija de ésta. A pesar de que sus hormonas a veces están algo descontroladas, DesClars sería capaz de arreglar casi cualquier cosa con sólo dispusiera de chicle, un poco de papel y un rollo de cinta. Si los investigadores necesitan construir algo, no importa cuánto tardar, él estará siempre dispuesto como mínimo a intentar hacerlo. De sus actividades amorosas, DesClars es también un jugador empedernido. Apostará sobre casi cualquier asunto; nunca le teme negarse a una propuesta así.



Dra. Natalie Jones, desgraciada víctima

La Dra. Jones, antes de sufrir su devastadora experiencia, era la experta en ciencia planetaria de la base. Sólo despertará una vez en el transcurso de la aventura (mientras es transportada por los investigadores hasta el TLT).

Dr. Daniel Stevens, desgraciada víctima

Antes de morir, el Dr. Stevens era el experto en suelo y minerales lunares de la base. Fue asesinado por el Caminante del Vacío que la Dra. Jones generó. Los investigadores transportarán hasta el TLT su cuerpo y sus objetos personales.

PERSONAL DE LA BASE DE LA MISIÓN A MARTE DE LA ONUDEE

Beth Delvrin, directora

FUE 12 CON 15 TAM 12 INT 16 POD 16
DES 15 APA 14 COR 80 EDU 17 PV 14

Bonificador de daño: Ninguno.

Armas: Arma corta 55%, Patada 55%, Puñetazo 60%.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 35%, Astronomía 15%, Charlatanería 55%, Contabilidad 60%, Crédito 85%, Derecho 70%, Informática 25%, Persuadir 75%, Psicología 55%, Regatear 45%; Lenguas: Castellano 40%, Francés 55%, Inglés 85%.

Delvrin es una mujer increíblemente hermosa, de pelo rubio y ojos azules. No obstante, irradia una intensidad que hace que cualquier aspirante a Romeo se cía únicamente a cuestiones estrictamente profesionales al tratar con ella.



Delvrin obtuvo su cargo como directora del proyecto de la base de la misión a Marte tras años de cumplir con gran eficacia la gerencia de proyectos terrestres y en órbita. Aunque motivada en parte por anhelos de fama y riqueza, realmente le preocupan todas las personas de las que es responsable y considera su seguridad y bienestar de suma importancia. Tiene un gran sentido del humor y es muy sociable, pero es muy estricta cuando trabaja; únicamente tolera un comportamiento rigurosamente laboral y espera que todo el mundo haga lo propio y le obedezca. Cuando no está trabajando, permite cualquier comportamiento en el recinto que no ponga en peligro a la base o a su personal.

Aunque no tiene experiencia alguna con los Mitos, sí se ha encontrado en varias situaciones de crisis (incluyendo un ataque terrorista a una base de la que estaba al cargo) y mantendrá la calma y el mando casi en cualquier situación. Sospecha que la Hermandad de Cristo (a la que desteta) es la responsable última de las muertes ocurridas en la Luna.

Dr. Carl Wescott, experto en perforaciones lunares

FUE 13 CON 12 TAM 14 INT 16 POD 12
DES 11 APA 12 COR 60 EDU 19 PV 13

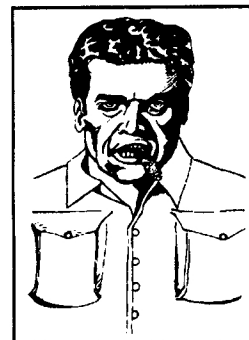
Bonificador de daño: +1d4.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 65%, Arqueología 10%, Electrónica 15%, Física 55%, Geología 85%, Geología lunar 85%, Informática 35%, Perforaciones lunares 65%, Persuadir 35%; Lenguas: Inglés 95%.

Wescott es un individuo, grande, fuerte y de grueso pelo oscuro. Mantiene constantemente apretado con sus dientes un puro apagado (el espacio es zona de no fumadores), incluso cuando va de traje.

Este personaje es un experto de la NASA en perforaciones lunares. Cuando esta agencia decidió renunciar a sus propias operaciones y puso sus recursos a disposición de la ONU, Wescott fue asignado al proyecto de la base de la misión a Marte. Es un individuo extremadamente nacionalista y se preocupa especialmente por los enemigos de los E.U.A. que puedan rondar sueltos por la Luna. Sospecha de todos los no estadounidenses e incluso de aquellos compatriotas a los que considera "demasiado liberales". A pesar de todo esto, sus habilidades le hacen ser respetado.

Wescott encontró el cadáver del Dr. Stevens. En caso de ser cuestionado al respecto, dirá que "cualquiera con un par de ojos y un cerebro decente puede saber que no murió por accidente. Algo destruyó a ese hombre". Wescott piensa que algún enemigo de los E.U.A. es el responsable, ya que los dos científicos implicados en el accidente eran ciudadanos de ese país.



Dr. Samuel Merrick, infiltrado mi-go

FUE 13 CON 14 TAM 13 INT 17 POD 16
DES 12 APA 12 COR — EDU 19 PV 14

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Arma corta 45%, Puñetazo 60%.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 75%, Astronomía 45%, Biología 85%, Discreción 55%, Electrónica 15%, Electricidad 25%, Escuchar 65%, Física 45%, Mitos de Cthulhu 75%, Primeros auxilios 45%, Psicología 45%, Química 90%; Lenguas: Alemán 45%, Inglés 85%, Mi-go 95%.

Merrick tiene el aspecto de un hombre maduro, sano y con el pelo corto y oscuro.

Este individuo es en realidad un científico mi-go que se hace pasar por un químico humano. Estudia modos de extraer oxígeno de forma eficaz a partir de materiales lunares, para utilizarlo más tarde en la base y en el proyecto de la misión a Marte (algo sencillo de conseguir gracias a su gran conocimiento de la química lunar). Su disfraz es bastante efectivo: su órgano mental mi-go fue implantado en un cuerpo humano clonado. Los mi-go infiltraron a este agente con la intención de vigilar la actividad humana en la Luna, así como para impedir que esta especie volviera a meterse en problemas similares a los que se sucedieron en el satélite en los años 20.

Los compañeros de Merrick encuentran su comportamiento y su conversación algo extraños (aunque no sorprendentes), claro que no mucho más raros de aquellos propios de algunos otros científicos humanos. Su adiestramiento y su experiencia a la hora de hacerse pasar por humano (y la imitación de las rarezas propias de los académicos de esta especie) hacen que sea difícil descubrir su verdadera identidad. Un scanner TAC o un estudio craneal de rayos X revelaría que el cráneo de Merrick no contiene un cerebro humano, pero él nunca permitiría someterse a ninguna de esas pruebas. Merrick duerme con los ojos abiertos, debido a un efecto secundario de su órgano mental mi-go. Esto puede ser una pista para los investigadores.

Al igual que la mayoría de los mi-go, este personaje se conforma con vigilar a los humanos hasta que la situación exige entrar en acción. Cuando los intereses de los mi-go estén en juego, no dudará en actuar. Sus grandes conocimientos químicos le permiten fabricar explosivos, ácidos especialmente fuertes y otras sustancias químicas de similares efectos nocivos.

Joseph Fareway, capataz de las obras de construcción y perforación

FUE 15 CON 17 TAM 17 INT 14 POD 10
DES 12 APA 13 COR 60 EDU 14 PV 17

Bonificador de daño: +1d4.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 75%, Charlatanería 65%, Conducir maq. 85%, Construcción Lunar 85%, Descubrir 55%, Electricidad 15%, Informática 25%, Mecánica 15%, Perforaciones lunares 65%, Primeros auxilios 45%, Saltar 35%, Tregar 65%; Lengua: Alemán 45%, Francés 35%, Inglés 90%.

Fareway es un hombre muy corpulento y que goza de una salud excelente. Tiene el pelo oscuro y los ojos azules.

Es capataz de perforaciones y construcción. Es muy competente y sabe más acerca de construcción lunar que cualquier otro humano. Su familia ha trabajado desde siempre en el negocio de las perforaciones y Fareway considera que el honor de la misma está en juego en el éxito de este proyecto. No sabe nada de los Mitos, pero ha alcanzado a ver figuras borrosas moviéndose por la Luna (mi-go). Nunca hará referencia a estas visiones, ya que considera que estaba alucinando por la fiebre del



camarote. Entre sus trabajadores es conocido como "el Galés Salvaje", un apodo del que se hizo valedor gracias a sus celebraciones desaforadas al finalizar cada uno de sus proyectos. Ya está planeando una fiesta importante para el día en que concluya la construcción de la base.

TRABAJADORES

Actualmente hay quince trabajadores asignados a la base de la misión a Marte. Todos son profesionales competentes con una considerable experiencia en el espacio. Ninguno de ellos sabe nada acerca de los Mitos, pero algunos han visto muchas informes desplazándose sobre la Luna (los mi-go) y la mayoría siente estar siendo observado en su trabajo (los mi-go observan muy de cerca el proceso de la construcción). Seis de ellos son mujeres y nueve hombres. Las siguientes estadísticas corresponden a cinco de ellos, pero pueden repetirse según se considere necesario.

	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4	Nº5
FUE	13	12	14	14	13
CON	12	11	14	15	12
TAM	12	13	13	15	10
INT	13	12	13	12	16
POD	10	11	12	13	10
DES	13	13	14	14	15
APA	11	10	11	12	12
EDU	14	13	15	14	16
COR	50	55	60	65	50
PV	12	12	14	15	11
BD	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4	—

Armas: Puñetazo 60%.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 65%, Conducir maq. 65%.

LOS MI-GO

Líder mi-go de la base

FUE 15 CON 16 TAM 16 INT 14
POD 18 DES 18 PV 16

Movimiento: 7/9 en vuelo.

Armas: Pinzas 55% (1d6 + agarre), Arma mi-go 65% (2d8).

Armadura: Ninguna, pero gracias a su naturaleza extraterrestre todas las armas empaladoras les causan el mínimo daño posible.

Hechizos: Crear portal, Llamar a Shub-Niggurath, Preparar hidromas espacial.

Lenguas: Alemán 70%, Castellano 40%, Francés 70%, Inglés 85%, Mi-go 95%, Ruso 45%.

Perdida de cordura: 0/1d6

El líder mi-go es un hechicero-científico especializado en la especie humana. Le interesan mucho estos seres; su biología, su sociología y tecnología. Prefiere tratar de evitar siempre acabar con cualquier uno de ellos ya que desea más que nada estudiarlos, pero no tendrá ningún problema en hacerlo cuando lo considere necesario. Está convencido de que los humanos pueden ser realmente útiles para los mi-go.

Este líder, y todos los demás mi-go, consideran el espacio su hogar. No sufren ningún año adicional en condiciones de vacío y en él hacen uso de sus habilidades de forma normal. Los mi-go utilizan una poderosa arma láser que inflige 2d8 puntos en cada golpe con éxito. Al igual que la mayoría de las armas mi-go, ésta tiene el aspecto de un fragmento de madera; plateada y de forma irregular, tiene diversos salientes y agujeros, y algunos de sus componentes están dispuestos en su exterior. Estas armas tienen un rango de alcance básico de 200 metros. Cualquier humano que trate de dispararla tiene una probabilidad base igual a su INT o DES, sea cual sea la mayor de ambas. Cada arma tiene 3d10 cargas.

Mi-go

Cuatro son los mi-go asignados a la base. Responden al estereotipo de su raza. Cada uno va armado con un arma mi-go

	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4
FUE	14	13	12	11
CON	14	12	11	10

	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4
TAM	15	12	11	10
INT	16	14	14	13
POD	15	12	14	13
DES	18	17	19	15
PV	15	12	11	10
Pinzas	55%	45%	35%	30%
Armas	65%	50%	45%	40%

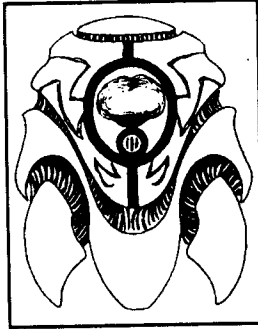
Calvin Weyston, cerebro extracorporal
INT 20 POD 21 COR 0 EDU 21

Bonificador de daño: Ninguno.

Habilidades: Astronomía 95%, Biología 75%, Física 85%, Historia 75%, Mitos de Cthulhu 60%, Química 75%; Lenguas: Alemán 55%, Francés 65%, Griego 75%, Inglés 105%, Latín 95%, Mi-go 85%.

Hechizos*: Contactar Hongo de Yuggoth, Crear ventana de observación, Símbolo arcano, Símbolo de conjuración.

Weyston fue un mago inglés que construyó unas lentes mágicas que le permitían observar el pasado. A través de estas ventanas, descubrió un emplazamiento de actividad mi-go en el pasado distante y lo trajo hasta el presente. En el proceso se hizo con unas nuevas lentes mágicas. Esto le permitió observar las actividades de los mi-go en la Luna. Desgraciadamente, estas criaturas podían también percibirle a él a través de esos mismos cristales y decidieron que Weyston había visto demasiado. Un grupo de mi-go viajó hasta la Tierra, cogió su cerebro y lo colocó en un cilindro mi-go. Desde entonces, durante siglos han mantenido su cerebro con vida, empleando su tecnología superior para hacer uso de él a su antojo. Sus experiencias le hicieron volverse loco hace ya mucho tiempo, pero ahora ha logrado adaptarse a su nueva situación (con la ayuda de los tratamientos y la cirugía mi-go) y está bastante estabilizado. En este momento está al servicio de los mi-go y casi ha olvidado por completo su pérdida humanidad.



Investigadores

A continuación se recogen los personajes de jugador sugeridos para jugar "Luna de Sangre" como aventura individual. Los jugadores o el Guardián podrán hacer modificaciones en estos jugadores según este último considere conveniente. Todos los personajes son investigadores miembros del equipo de Operaciones Especiales de la ONUDEE.

Comandante Joan Harnst, líder del equipo de la ONUDEE

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

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Arma corta 75%, Rifle 75%.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 75%, Artes marciales 65%, Astronomía 45%, Descubrir 35%, Electricidad 35%, Electrónica 15%, Física 55%, Informática 60%, Mecánica 15%, Mitos de Cthulhu 5%, Orientarse 75%, Persuadir 55%, Piloto de lanzadera espacial 75%, Primeros auxilios 45%, Saltar 45%, Lenguas: Alemán 55%, Castellano 45%, Inglés 85%.

Esterotipo: El de una mujer alfa. Véase, por ejemplo, Vasques y Ripley en *Alien* o Connor en *Terminator II*.

Una hermosa mujer en grandes condiciones físicas. Empezó su carrera como piloto de lanzadera de la NASA y fue transferida a la División de Operaciones Especiales de la ONUDEE



después de que su lanzadera atrapase a un "visitante" en órbita; el incidente acabó con la muerte de gran parte de la tripulación y del propio visitante. Harnst es considerada una líder fuerte y competente y no tolerará insolencia alguna de los que estén bajo su mando. Es muy inteligente y siempre suele optar por un tipo de aproximación directa ante los problemas (que generalmente acaba implicando arsenal de fuego pesado). Sospecha que le Hermandad de Cristo (a la que odia) está detrás de todo lo sucedido.

Dr. John Hart, psicólogo-parasicólogo

FUE 11 CON 11 TAM 11 INT 18 POD 17
DES 12 APA 10 COR 55 EDU 20 PV 11

Bonificador de daño: Ninguno.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 20%, Buscar libros 75%, Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 85%, Mitos de Cthulhu 15%, Persuadir 55%, Psicoanálisis 75%, Psicología 85%, Química 15%; Lenguas: Inglés 100%, Japonés 15%, Latín 35%.

Hechizos: Preparar hidromiel espacial, Polvo de Ibn Ghazi, Símbolo arcano.

Objetos: Material para los hechizos de Preparar hidromiel espacial y Polvo de Ibn Ghazi.

Esterotipo: El de un espeluznante estudio-so de las ciencias ocultas, dominado por la angustia, unido con el de un extraño profesor de psicología. Mira *Twin Peaks* o cualquier película de David Lynch para hacerte una idea del tipo a personaje al que nos referimos.

Delgado y muy pálido, John Hart viste siempre de negro. Recibió su doctorado en psicología en patologías psicológicas. Durante el transcurso de su investigaciones al respecto pudo consultar información acerca de Mitos, más tarde continuó ahondando en esa temática. Finalmente se unió a la ONUDEE a través de sus conexiones con la universidad y fue asignado a operaciones especiales.

Hart es extremadamente excéntrico y tiene siempre una teoría disparatada que explica aquello sobre lo que está trabajando (de la que habla continuamente). La mayoría de la gente lo encuentra inquietante, especialmente porque suele tender a observar al resto de las personas como si esperase verlos experimentar algún nuevo tipo de patología. No obstante, bajo todo ese misterio, Hart se preocupa verdaderamente por ayudar a los demás y demuestra un porcentaje de éxito en sus curaciones increíblemente alto. Sospecha que Jones, tras volverse loca, fue la que acabó con Stevens.

Capitán Daniel Weymouth, investigador policial especial de la ONU

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

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Arma corta 65%.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 25%, Artes marciales 35%, Buscar libros 45%, Cerrajería 45%, Derecho 85%, Descubrir 65%, Escuchar 65%, Informática 35%, Ocultar 35%, Ocultarse 75%, Persuadir 65%, Psicología 55%, Regatear 45%, Saltar 35%, Seguir rastros 15%, Trepar 45%; Lenguas: Castellano 35%, Francés 45%, Inglés 85%.

Esterotipo: El de un policía británico. Consulta cualquier libro o película de Sherlock Holmes.

Weymouth es un hombre alto, delgado y de pelo oscuro que siempre va impecablemente vestido.

Este individuo inglés es uno de los altos cargos de la fuerza policial combinada de la ONU. Al no haberse descartado que la muerte del Dr.



Stevens sea un asesinato, y como la ONU está al cargo de la dirección de las bases lunares, Weymouth ha sido enviado a investigar la situación. En otras investigaciones de las que también ha estado al cargo, ya ha experimentado antes la sensación de estar en órbita.

Weymouth es un investigador competente que actuará de forma metódica y precisa: examinando el cuerpo, investigando el lugar, interrogando a los testigos, etc. Este individuo insiste especialmente en los asuntos legales y se toma sus obligaciones con gran seriedad, incluso hasta el punto de actuar a riesgo de perder el apoyo de sus compañeros. Su mente es rápida y lógica, como la de su héroe, Sherlock Holmes, y rara vez deja llevarse por las emociones (especialmente en público). Weymouth considera que todo el mundo puede ser sospechoso.

Carol Wren, investigadora del gobierno de los E.U.A. (agente encubierta de la CIA)

FUE 13 CON 14 TAM 12 INT 16 POD 14
DES 13 APA 13 COR 60 EDU 17 PV 13

Bonificador de daño: +1d4.

Armas: Arma corta 65%.

Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 45%, Artes marciales 75%, Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 65%, Derecho 55%, Descubrir 45%, Discreción 55%, Escuchar 65%, Informática 55%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultar 45%, Ocultarse 75%, Persuadir 25%, Saltar 55%, Tregar 55%, Lenguas: Alemán 45%, Chino 55%, Coreano 25%, Francés 50%, Inglés 85%, Japonés 35%, Ruso 65%.

Esteriotipo: El de una agente encubierta de la CIA de cualquier libro o película de espías.

Carol es una atractiva pero insulsa mujer de piel oscura, pelo negro y ojos marrones.

Debido a que los individuos implicados en el incidente fueron ciudadanos de los E.U.A. y este mismo país es el que está cediendo el medio de transporte para la misión, su gobierno ha insistido en enviar a la misma a un investigador gubernamental. Por supuesto, todo el mundo sabe que Carol es una agente de la CIA. Es una persona extremadamente competente y leal a los E.U.A. Su trabajo, según considera, es determinar si existe alguna amenaza para los intereses vitales de su país en la Luna y, de ser así, "neutralizarla" con el mayor de los cuidados. Carol cree firmemente en el destino manifiesto de los E.U.A. y propugna una moral personal muy estricta que la hace ser algo brusca (incluso más, debido a que realmente vive según sus propios principios). Piensa que el responsable del incidente debe ser algún enemigo de los E.U.A. (posiblemente los chinos).

Dr. Ludwig Van Brackendorf, científico

FUE 10 CON 10 TAM 12 INT 21 POD 14
DES 11 APA 10 COR 65 EDU 21 PV 11

Bonificador de daño: Ninguno.

Habilidades: Antropología 25%, Astronomía 45, Buscar libros 95%, Ciencias ocultas 25%, %, Electrónica 25%, Farmacia 25%, Física 65%, Geología 25%, Historia natural 75%, Informática 65%, Medicina 75%, Mitos de Cthulhu 5%, Psicología 15%, Química 65%; Lenguas: Alemán 40%, Francés 45%, Griego 65%, Inglés 105%, Latín 65%.

Esteriotipo: El de un científico fanático y brillante. Recuerda a cualquier personaje científico, brillante pero infeliz, de las películas de cien-

cia ficción de los años 50 (como *The Thing*, la original).

Aún no ha alcanzado los cincuenta años, pero su aspecto es el de un hombre de cincuenta y muchos. Siempre mira a los demás por encima del hombro al dirigirse a ellos.

Es uno de los individuos más brillantes de la Tierra y podría estar a la cabeza de cualquier campo científico que deseara. No obstante, nunca se ha preocupado en concentrarse en un área determinada durante mucho tiempo y por ello ha llegado a ser sólo un experto, aunque no el mejor, en muchas materias. Finalmente acabó trabajando para la ONU y, tras pedir algunos favores pendientes, ingresó en el equipo de la misión a la Luna.

Está obsesionado con la verdad, que ha estado buscando toda su vida. Considera que nada es más importante que esta verdad, ni si quiera el resto de la gente. Hará cualquier cosa que considere que le va a ayudar a lograr su objetivo. En el transcurso de sus investigaciones ha aprendido que el mundo no es como la mayoría de la gente piensa y sospecha que hay seres en el espacio que podrían tener las respuestas que él busca. Espera encontrarse con estos seres durante su actual misión. Tiene la esperanza de que estas criaturas con las que desea encontrarse fueran las responsables del incidente, para que así todos sus esfuerzos no hayan sido en vano.

Lugarteniente Li Wing, encargado de seguridad del equipo

FUE 16 CON 16 TAM 16 INT 15 POD 17
DES 16 APA 13 COR 74 EDU 15 PV 16

Bonificador de daño: 1d4.

Armas: Ametralladora 35%, Arma corta 85%, Escopeta 75%, Puñal 85%, Rifle 85%, Subfusil 75%.

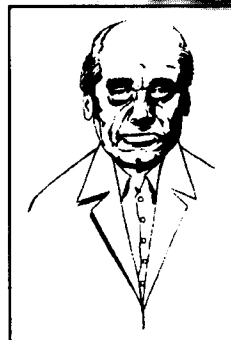
Habilidades: Actuar en gravedad cero o baja 75%, Artes marciales 85%, Discreción 55%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Mitos de Cthulhu 5%, Primeros auxilios 45%, Saltar 45%; Lenguas: Chino 75%, Inglés 65%, Japonés 25%, Ruso 25%.

Esteriotipo: El de un guerrero de artes marciales y soldado profesional.

Wing es un individuo de una salud enviable que irradia un aura de confianza personal. Tiene el pelo negro y sus ojos son marrones.

Era un soldado profesional de las fuerzas de paz de la ONU. Un día, durante una operación en África, su unidad fue exterminada. Wing fue encontrado deshidratado, con unas terribles heridas por todo su cuerpo. Tras varias semanas en el hospital, se recuperó pero nunca fue capaz de recordar exactamente lo que había ocurrido. Después de ese incidente, Wing fue trasladado a la División Especial de Investigación de las Naciones Unidas; cuando los incidentes en la Luna se hicieron públicos, fue destinado al grupo que debía investigarlos.

Wing es un asesino experto que considera el asesinato el último recurso a utilizar. Su filosofía es la de que el mejor combate es aquel que no llega a producirse y que la mejor victoria es la que se obtiene sin dolor. Es una persona de gran voluntad y leal a aquellos en quienes confía. Se muestra extremadamente orgulloso de su legado chino.



UN REY ENVUELTO EN HARAPOS Y REMIENDOS

De Justin Tynes

Para el Guardián, la verdad

*Podría desplegar un relato cuya más leve palabra,
Dejaría una cicatriz en vuestra alma, congelaría vuestra joven sangre,
Haría que vuestros ojos, como estrellas, afloraran de sus órbitas. —Fantasma
William Shakespeare, Hamlet, I.5.*

En este escenario, los investigadores son testigos de dos sucesos extraños y aparentemente inconexos. El primero de ellos es el de la misteriosa muerte de John Croft, dramaturgo dado a la bebida, cuando su encontraba en su casa; el segundo, la desaparición de una mujer holandesa. Sin embargo, hay algo que ambos hechos tienen en común: las malignas maquinaciones de uno de los estudiantes del Dr. John Dee, que se remontan hasta unos diez años atrás, con la prematura muerte del dramaturgo y poeta Christopher Marlowe.

Marlowe, escritor del imprescindible texto *Doctor Fausto*, deseaba ahondar en lo arcano para comprender mejor al personaje central de su conocida historia. Para ello contactó primero con el Dr. John Dee y luego con Joseph Barker, estudiante de este mismo Dr. y amigo además de Edward Kelley, el escudriñador del propio Dr. Dee que murió defenestrado por el Emperador de Bohemia en 1595.

Barker estaba muy versado en el lenguaje enoquiano del Dr. Dee, que según este último era un método de entrar en contacto con ángeles. Este método empleaba unos cristales para obtener las visiones y la clarividencia de estos ángeles. Barker pensó que podía profundizarse más allá de la lengua enoquiana. Los ángeles contactados por Dee le revelaron información acerca del uso de los cristales simples. Estos ángeles eran en realidad criaturas propias de los Mitos de Cthulhu. Finalmente, Dee abandonó sus investigaciones después de que el contacto con uno de estos "ángeles" le hiciera perder el sentido y la cordura durante varias semanas.

No obstante, Barker estaba animado a buscar nuevos y más intensos contactos con estas entidades. Su búsqueda acabó conduciéndole al extranjero, hasta la casa del mercader Johannes van der Wyck, un maestro joyero y comerciante de diamantes al que Barker convenció para que tallara para él un cristal que le permitiese mejorar el nivel de los contactos. Regresó a Londres con el propio van der Wyck, con la intención de consultar la enorme biblioteca de Dee donde, ayudado por la información que obtuvo de las criaturas con las que había contactado, descubrió la ubicación del Pozo de los Caribdis (un vórtice subterráneo con forma de estanque desde el que era posible convocar a Hastur).

Barker pudo averiguar este hecho gracias a la lectura de un tomo de la biblioteca de Dee escrito por el centurión romano Cayo Antonio.

Dicho libro, *Diabolis Britannia*, menciona la existencia de un estanque que era empleado en la adoración de espantosos cultos que pretendían invocar a una bestia similar a Escila (según la mitología griega, una criatura con forma de serpiente que habitaba en una cueva próxima a la vorágine de Caribdis). Barker bautizó el estanque como "Caribdis", con la creencia de que los miembros del culto del que se hablaba en el libro habrían logrado invocar a la propia criatura mitológica.

Barker comenzó a visitar el lugar y, finalmente, condujo a Marlowe hasta él para celebrar un rito que acabó volviendo loco a este último. Más tarde, Marlowe se reunió con Barker en la Taberna de la Viuda Eleanor Bull, en *Deptford*, y allí le imploró que le dejase tranquilo y pusiera fin a sus diabólicas actividades. Barker se negó y ambos empezaron una pelea que tuvo como resultado la muerte de Marlowe, apuñalado por el primero.

Marlowe legó su herencia, que contenía las notas en las que había recopilado fragmentos originales de *Fausto*, una obra inacabada (*El Rey de Amarillo*) y su diario, a John Croft, el que había sido en su época de Cambridge su amigo y amante.

Sin embargo, Croft, tras saber de la muerte de Marlowe, abandonó Inglaterra para continuar sus estudios en la Universidad de Heidelberg, para sólo regresar a Londres y encontrarse con su maligna herencia en el año 1602. Poeta y dramaturgo fracasado, Croft se había convertido en un alcohólico y había empezado a pasar gran parte de su tiempo en Londres frecuentando sitios como la Taberna Tabard, en *Southwark*, y la posada de la Sirena, en *Cheapside*, en compañía de mejores y más capaces escritores que él. Era conocido de Donne, Jonson, Drayton y Shakespeare.

Una tarde, en la Sirena, se encontró con el renombrado actor y dramaturgo William Shakespeare, e inició una conversación con él. Le confesó su amor por Marlowe y el propio Shakespeare admitió la profunda admiración que él mismo también profesaba hacia este individuo, hasta el punto que muchas de sus primeras e históricas composiciones habían sido influenciadas en gran modo por su figura.

Croft aspiraba a completar la obra incompleta de Marlowe *El Rey de Amarillo*, que éste la había dejado en herencia. Shakespeare pronto se puso de acuerdo con él, y ambos empezaron a organizar y completar los distintos fragmentos que constituían el legado.

Fue tras una larga noche de trabajo cuando Shakespeare comenzó a experimentar los terribles sueños del Rey que hubieron de perseguirle durante el siguiente año. No obstante, continuó con el trabajo, hasta que una noche Croft encontró un pasaje en el diario de Marlowe en el que éste describía el rito que había presenciado en el Pozo de los Caribdis, y hablaba de "Joseph y los demás".

Croft sugirió que Marlowe escribía sobre hechos que realidad habían tenido lugar y deseaba más que nada contactar con el ser al que Marlowe había conjurado. Shakespeare se negó inicialmente, alegando que era una abominación. Dijo a Croft que ya había leído acerca de tales horrores en un libro que Scot escribió en 1584, llamado *Discoveire of Witchcraft*. Ambos discutieron y Shakespeare decidió abandonar la experiencia, aunque siguió viéndose atormentado por los sueños del temible Rey de Amarillo y la criatura similar a Escila que emergía de las profundidades del estanque plateado. Croft fue en busca de Shakespeare para sugerirle que ambos llevaran a cabo el ritual de contacto con el Rey, algo que consumió física y mentalmente a éste último y le hacía temer por su alma inmortal. El famoso dramaturgo se negó a tener ningún tipo más de relación con Croft y dejó que el borracho individuo siguiera con sus propios quehaceres.

Croft continuó trabajando sobre la obra y profundizó también en su investigación de lo arcano, incluso pidiendo consejo al propio John Dee. Sus continuos contactos con el Rey acabaron por volverle irremisiblemente loco y le hicieron temer tanto a la malévola entidad que una noche, en Enero de 1603, se ahorcó.

La investigación de la muerte de Croft y la desaparición de la chica holandesa, Marijne Barents, conducirá a los investigadores hasta la posada de la Sirena, el Teatro Globo, encuentros con Shakespeare, la residencia de Dee en Manchester, el manicomio de Santa María de Belén, la casa de Joseph Barker, la tienda de van der Wyck en el Puente de Londres y, finalmente, hasta el propio Pozo de Caribdis, bajo la Torre de Londres.

LA DUBITATIVA MEMORIA DEL IMPRESOR ROBERT FLETCHER

El personaje de Robert Fletcher puede hacer varias tiradas de Idea durante el transcurso de la aventura para tratar impulsar sus recuerdos acerca de su encuentro con Joseph Barker. El Guardián debe determinar el momento justo en que se desencadenan estos recuerdos. El apartado de "La extraña desaparición de la señorita Lucy Henry" debe ubicarse después de que este personaje logre recordar o como resultado de una nota de la propia Lucy.

Al desarrollar esta secuencia de sucesos debe mantenerse en la sombra, tanto como sea posible, al personaje de Fletcher. Es importante disponer adecuadamente las oportunidades precisas para recolectar las informaciones de personajes no jugadores que puedan recordar el aspecto o el comportamiento de Joseph Barker. Podrá dejarse alguna que otra pista sensata, pero nada demasiado concreto.

APRENDIENDO EL HECHIZO DE SELLAR EL POZO

En este caso deben ignorarse las reglas de aprendizaje de hechizos de la **Llamada de Cthulhu** (no encajan con la disposición temporal de este escenario). El hechizo está contenido en la copia en latín que John Dee tiene de *Diabolis Britannia*. Algunos de los investigadores disponen de buenas habilidades de Leer/Escribir Latín, de modo que no debería serles difícil comprender los contenidos. Los investigado-

res deben tener claro que el libro contiene el hechizo de Sellar Pozo y que deben aprenderlo incluso aunque no dispongan aún de los cristales que parecen necesitar para obrarlo.

Cuando los investigadores hayan leído el libro (1d20 horas), tendrán una oportunidad sobre 1d4 días para aprender el hechizo de Sellar Pozo. El multiplicador del hechizo es de x5, de modo que su aprendizaje no debería representar ningún problema. El desenlace del escenario tendrá el peligro suficiente como para que además los jugadores se vean indefensos por no conocer el hechizo, de modo que en esta ocasión, para no complicar demasiado este desenlace, habrá que ignorar las reglas habituales de aprendizaje de hechizos.

Conocimientos varios acreditados por los jugadores

...Ya que mi cabeza,

No hace sino cavilar sobre dotes nigrománticas. — Fausto

Christopher Marlowe, *Doctor Fausto*, I.1.

Es 6 de enero del año 1603. Londres es abatido por un frío Invierno y la atmósfera está poblada por una gélida escarcha que no parece derretirse nunca. Hay rumores que cuentan que la plaga asolará una vez más la ciudad y los habitantes más adinerados están ya haciendo preparativos para marcharse. Numerosas casas de la ciudad han sido ya rodeadas de tabloncillos de madera, con las víctimas de la plaga enterradas en su interior. La población está tomando de nuevo las precauciones habituales, sacrificando a los perros abandonados, poniéndose perfumes aún más olorosos de los que usan normalmente, aplicándose arsénico bajo las axilas e incluso llegando hasta el extremo de mantener limpias las casas, algo no muy común en otros tiempos de bonanza. La Casa de la Plaga, construida en Londres tras la última plaga importante, en 1593 (que para los investigadores aún está fresca en la memoria), está comenzando a llenarse. El número de muertes va en aumento.

Los rumores insisten también en que la Reina Elizabeth no se encuentra bien y que es bastante posible que muera antes del deshielo de la primavera. Son malos momentos para estar en la ciudad. Sus habitantes temen incluso a sus compatriotas londinenses y más





LOCALIZACIONES EN LONDRES

- A. Casa de John Croft.
- B. Casa de Lucy Henry.
- C. Tienda de van der Wyck.
- D. Posada de la Sirena.
- E. Psiquiátrico de Santa María.
- F. Casa de Shakespeare.
- G. Teatro El Globo.
- H. Imprenta Turner.
- I. Torre de Londres.

La casa de Barker y el Parque de St. James están fuera del mapa, en dirección oeste.

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 1. CARTA DE CROFT

4 de Enero.

Querido amigo. Mi estancia en tierras extranjeras ha visto su fin. Ahora me alojo en *Southwark*, no muy lejos del puente de *Stoney Street*. Cena conmigo dentro de dos días para celebrar el nuevo año. Trae contigo a los invitados que desees ya que no he podido disfrutar de la afable compañía inglesa desde hace ya algún tiempo, y sería muy relajante poder escuchar una vez más mi lengua materna utilizada de manera correcta.

Tu amigo,
John Croft.

especialmente a los extranjeros, los más sospechosos de ser portadores de la plaga.

Uno de los investigadores, Simon Page, es un actor y conocido de John Croft. Ambos iniciaron sus contactos en Cambridge, mientras Page actuaba en la única obra de Croft que ha llegado a representarse, *Neoptolemus*. Croft ha enviado un mensaje a Page (Ayuda de juego número 1). Éste último lleva sin ver a su amigo desde que volvió de Heidelberg y ahora trata de encontrarse con él.

El descubrimiento

¡Oh qué mundo de bien y deleite,

De poder, de honor, de omnipotencia,

Es prometido al artesano estudioso! - Fausto

Christopher Marlowe, *Doctor Fausto*, I.1.

Cuando los investigadores lleguen a la dirección de *Stoney Street*, sea cual sea el momento, encontrarán a John Croft muerto.

La casa de Croft está en un distrito que aún no se ha visto devastado por la floreciente plaga. De camino a *Stoney Street*, los investigadores pueden ver varias casas en las proximidades de la prisión de *Marshalsea* que ya han sido adornadas con los consabidos símbolos de víctimas encerradas en su interior colgando de las puertas. Sobre los ciudadanos pesa la certeza de que en la próxima primavera empeorará el desarrollo de la plaga. Las calles, estrechas, están atestadas de gente y unos vendedores ambulantes, dispuestos en la parte sur del Puente de Londres, ofrecen cualquier cosa para tratar de mitigar las gélidas temperaturas, desde castañas asadas a mitones de lana.

En el Puente de Londres, las familiares lanzas en lo alto de la Puerta del Puente, al final de *Southwark*, están adornadas con las cabezas putrefactas de criminales que han sido ejecutados. En realidad nadie presta demasiada atención a estas visiones, ya que son bastante comunes. Tras las recientes traiciones contra la propia Reina, la presencia de los restos de simples delincuentes es casi reconfortante. *Stoney Street* está igualmente atestada, y el ir y venir de gente dificulta el paso hasta la casa de John Croft.

Algunos transeúntes, que se dirigen desde el Puente hasta *Bankside*, comentan animadamente lo bien que se lo pasaron la noche anterior, y se oye decir que la obra que esa misma noche se representa en El Globo, *El Mercader de Venecia*, va a ser también un auténtico espectáculo, especialmente con Richard Burbage en el escenario representando el papel de Shylock. El Globo continúa siendo el sitio más a la moda para visitar, o donde ser visto, en todo Londres.

La casa de Croft es pequeña, pero desde fuera parece tener buen aspecto. Su construcción parece reciente y está justo en medio de una

multitud de otras casas parecidas, todas apiladas una junta a otra en un revoltijo de ladrillos, madera y escayola. Una prueba de Descubrir revelará que de la chimenea de la casa no sale humo, algo realmente sorprendente teniendo en cuenta el frío reinante.

La llamada en la puerta no obtiene respuesta alguna. Los siguientes golpes tienen la misma contestación.

Nadie prestará demasiada atención a los jugadores si éstos tratan de entrar por la fuerza en la casa; Croft se ha mudado recientemente y no es muy conocido entre los vecinos de la zona. Una tirada de Cerrajería abre paso a los investigadores. También pueden arreglárselas para llegar hasta la parte trasera de la casa a través de un callejón oscuro realmente estrecho, donde unas tiradas similares en la verja del callejón y la puerta trasera de la casa también les abrirán paso.

La vivienda casi no muestra señales de haber sido habitada. Todas las habitaciones del piso de abajo están limpias e impolutas, y apenas tienen un par de muebles. La chimenea del salón no parece haber sido encendida nunca.

En el piso de arriba, el grupo accede al dormitorio de John Croft. Esta parece ser la única habitación que tiene aspecto de haber sido habitada, aunque ahora sólo alberga un cadáver. De una de las vigas del techo cuelga el cuerpo hinchado de John Croft. Su lengua, oscurecida e inflada, parece salir de forma obscena por entre sus labios azules. Sus ojos están fuera de sus órbitas y sus piernas cuelgan lánguidamente a no más de quince centímetros del suelo. Parece que el ahorcamiento fue bastante chapucero; el pobre Croft se asfixió poco a poco en lugar de morir al instante.

La habitación está muy desordenada. El frío ha detenido algo el proceso de putrefacción, aunque parece evidente que el dramaturgo lleva ya muerto un día o dos. El olor a sebo y la peste a alcohol inundan la atmósfera de la estancia. Por el suelo hay varias botellas vacías de ginebra. Muchas de estas botellas tienen en su boca unas velas, ya apagadas, y la cera seca ha formado sobre ellas unas estructuras grotescas con aspecto de estalactitas.

Sobre la pared más lejana, la que está sobre la chimenea, hay un símbolo groseramente dibujado, una mancha con forma de espiral bastante incomprensible que ha sido trazada empleando pintura amarilla. Manchas y gotas secas de esta pintura se escurren desde la pared de yeso hacia el suelo.

Varias de las botellas que hay en el suelo, cada una con una vela parpadeante en el cuello, están colocadas formando aproximadamente un círculo sobre el que cuelga el cadáver de Croft. Por todo el suelo hay esparcidas unas ropas mugrientas. En la habitación hay también una pierna de cordero a medio comer repleta de moscas azules ocupadas en dejar allí sus huevos. Junto a la carne hay una hogaza de pan duro, y a su lado un pequeño cuchillo que parece tener en la hoja sangre seca, aunque es imposible determinar si pertenece a Croft o si procede del pedazo de carne. Por todo el suelo de la habitación hay esparcidas cientos de hojas de caligrafía muy apretada, así como dos pequeños libros que parecen ser unos diarios.

LAS MÚLTIPLES PRUEBAS DE LA NATURALEZA DE LA PREMATURA MUERTE DE JOHN CROFT, DRAMATURGO

- El símbolo amarillo que hay sobre la pared: Los investigadores, en principio, no tendrán ni idea de lo que significa.
- Los manuscritos: Serán necesarias 1d6 horas para ordenar estas hojas manuscritas, que parecen pertenecer a dos obras diferentes.
 - A) El manuscrito completo de la obra, aún no publicada pero ya a menudo interpretada, *Doctor Fausto*, de Christopher Marlowe. Contiene fragmentos originariamente descartados (consulta las citas que aparecen en el libro).
 - B) El segundo manuscrito está formado por páginas escritas con la misma letra que los fragmentos de Fausto y otras dos más; la primera de ellas pertenece al propio Croft (reconocible al compararla con la nota de invitación) y la segunda a alguien por determinar.



La cubierta del manuscrito revela que es una obra de título: *El Rey de Amarillo: Una obra de tres actos comenzada por Christopher Marlowe y terminada por John Croft y William Shakespeare.*

La obra, una vez ordenada y descifrada, parece ser un trabajo incompleto. De hecho, únicamente contiene las dos primeras escenas del primer acto, que son escenas cortas que sirven para presentar a los personajes. Además hay también una serie de frases que no parecen tener relación entre sí y que deben pertenecer a fragmentos más avanzados del texto. Cada una de estas frases tiene un número que hace referencia al lugar de la obra en que debe ser insertada. Por ejemplo, II i, significa Acto 2 Escena 1.

- Diario 1. El diario de John Croft. Está en blanco hasta la parte que corresponde a octubre de 1602, donde aparecen unas anotaciones. La información más destacable es recogida en la Ayuda de Juego número 2.
- Diario 2. El diario de Christopher Marlowe. Pérdida de Cordura de 1/2d3; Mitos de Cthulhu +5%, multiplicador de hechizo x1. Hechizos: Contactar con Hastur, Contactar con el Rey, Encantar cuchillo, Llamada del cristal. Aparte de esto no contiene nada de especial interés, exceptuando un par de anotaciones cortas que corresponden a las fechas de 21 de mayo y 29 de mayo de 1593 (Ayuda de Juego número 3). La última anotación tiene la fecha del 29 de Mayo.

Una tirada de Conocimiento revela que Marlowe debió llegar a celebrar su cita con el misterioso J. el 30 de mayo de 1593, ya que en ese mismo día Marlowe fue brutalmente acuchillado durante el transcurso de una discusión en la Taberna de la Viuda Bull, en *Deptford*. El diario desvelará también cualquier información adicional sobre Marlowe, de la que aparece en "Christopher Marlowe", en la página 65, que el Guardián desee revelar.

Una nota intrigante

Hay más cosas en el cielo y la tierra, Horacio,

De las que sueña tu filosofía. – Hamlet

William Shakespeare, Hamlet, I.5.

Cuando los jugadores regresan a sus respectivos hogares, Robert Fletcher encuentra una nota dirigida a su nombre. Una buena amiga, Lucy Henry, fue a visitarle angustiada esa misma tarde. Dejó una nota (Ayuda de Juego número 4. Nota de Lucy).

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 3. DIARIO DE CHRISTOPHER MARLOWE

21 de mayo

Han pasado ya tres noches desde que J. me condujo hasta la vorágine. Allí estuvieron también algunos otros, aunque únicamente pude reconocer a uno entre todos ellos. Este individuo trataba de ocultar su rostro, pero sin embargo pude identificarle y... ¡no era otro que el compositor David Moore, un habitual de la posada de la Sirena! Yo estaba expectante y nervioso. Cuán estúpido fui. Ahora mi cordura me ha abandonado, mi mente ha sido apresada por las garras del temor de manera tan profunda que me asola el insomnio, la desesperanza, el desconsuelo. Mis manos tiemblan sin cesar. No he vuelto a salir de mi casa desde aquella fatídica noche. No sé qué hacer... he perdido la razón.

29 de mayo

Ha llamado J., quiere que le acompañe una vez más. Dice que es el Rey el que lo exige. Me he negado. Le he dicho que no quiero tener nada más que ver con eso. Intentó chantajearme ¡Pone en peligro la vida que llevo! Ya he sido arrestado una vez este mes acusado de herejía y sólo ahora soy verdaderamente culpable de ello. No puedo negarme. He acordado encontrarme con él mañana, en *Deptford*. Trataré de hacerle entrar en razón. Realmente pienso que preferiría la cárcel de *Marshalsea* a este otro terror. Es elegir entre una prisión u otra. Mañana debo decirle lo que pienso.

AYUDA DE JUEGO

NÚMERO 2. DIARIO DE JOHN CROFT

Diecinueve de octubre, año de nuestro señor 1602.

Tras haber regresado de Heidelberg, me he encontrado con un objeto realmente curioso. Se trata de una pequeña caja que ha despertado en mí algunos recuerdos melancólicos e infelices del pasado. Parece tratarse del legado de mi querido Christopher. Es un único objeto de madera atado con cuerda y sellado con cera. Realmente tengo miedo a abrirlo por los recuerdos que pueda destapar en mi memoria.

Veinte de octubre, año de nuestro señor 1602.

Esta mañana logré reunir el coraje suficiente para abrir la caja y, para mi sorpresa, pude descubrir que contenía parte del trabajo inacabado de Christopher, junto con su diario. Finalmente sí que hizo regresar a mi cabeza algunos recuerdos tristes, pero sobretodo un placentero sentimiento de tremenda excitación. Se trata de los últimos trabajos de Christopher, que nadie ha visto y de los que nadie ha hablado desde hace ya casi diez años. Los he leído y he decidido tratar de completar en particular uno de ellos, una obra que Christopher empezó poco antes de su desaparición final. Me complacería muchísimo poder completarla, aunque sé de corazón que mi calidad artística no es suficiente para acometer una tarea de tan gran envergadura. Por ello he decidido aproximarme al único hombre que quizás sea capaz estar a la altura del genio de mi querido Christopher, William Shakespeare.

Cinco de noviembre, año de nuestro señor 1602.

He acordado con Will comenzar a trabajar sobre la última obra inacabada de mi querido Christopher. No he estado tan nervioso desde la primera representación de "Neoptolemus", en Cambridge. Will me ha prestado algo de dinero y ahora lo estoy celebrando con una botella de ginebra y una pata de carne. El alcohol es malo y no está bien destilado, pero su sabor es para mí como el del néctar para Ulises y la carne como ambrosía. Empezaré a escribir mañana.

Doce de noviembre, año de nuestro señor 1602.

¡Nuestra criatura crece a ojos vista! Will es una gran inspiración, me recuerda mucho a mi querido Christopher y eso me duele en cierto modo. Creo que he podido aprender tanto de Will en una sola semana como he podido lograr durante todos mis años anteriores de estudios literarios.

Ya hemos completado las primeras escenas, aunque debo confesar que Christopher tenía ya acabada casi toda su estructura. Ahora estamos inmersos en la parte más difícil, creando desde la nada. Lo que hagamos no debe desmerecer las líneas que nos ha dejado Christopher. Me encontraré con Will mañana por la tarde en la posada de la Sirena. Espero ansioso nuestra cita. Hasta entonces estaré ocupado recopilando los múltiples fragmentos de las escenas, ya escritas, IV y V del primer acto.

Trece de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Por la tarde;

He dormido bastante, pero no he logrado descansar hasta bien avanzada la noche. He podido hacer un descubrimiento asombroso; el trabajo de Christopher no corresponde a la fantasía, es real. Tanto como que me llamo John Croft que *El Rey de Amarillo* está basada en... ¡las propias experiencias misteriosas de Christopher! Ha debido engendrar a Fausto con todo lo que él ha aprendido, para entonces

revelar la verdad de sus propios descubrimientos en "El Rey de Amarillo". Estoy deseando contárselo a Will.

De noche;

Mi encuentro con Will no fue nada bien. Le conté lo que había descubierto sobre la obra de Christopher y... profundamente afectado por las investigaciones diabólicas de su amigo Marlowe, ¡Will ha jurado no volver a implicarse en la finalización de la obra! Traté de explicarle que era una estupidez, pero no cesaba de afirmar que esos escarceos ponían en peligro la propia alma del individuo. Voy a intentar convencerle de lo contrario. Hablaré con él mañana cuando haya tenido tiempo de reconsiderarlo.

Catorce de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Lo he conseguido, Will ha aceptado volver a trabajar. Empezaremos esta misma tarde.

Diecisiete de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Nos hemos encanado. Tras completar las escenas una y dos del primer acto, somos incapaces de avanzar más. Hemos tratado de concentrarnos durante horas y debo confesar que hemos estado a punto de arrancarnos los pelos por pura frustración. Will se ha ido ya, ha dicho que descansar nos haría bien a los dos. Puede que tenga razón. Me relajaré leyendo los diarios de Christopher.

Veintiuno de noviembre, año de nuestro señor 1602.

He convencido a Will para reconstruir algunas de las investigaciones que Christopher describe en su diario. No hemos logrado avanzar nada desde hace una semana y estoy empezando a desesperarme. Tengo ya todo dispuesto.

Veintitrés de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Apenas puedo creerlo. Tras interpretar los ritos he dormido durante casi un día y medio. Fue increíble. Will y yo contactamos con un ... un ser, un ser que no puedo describir de ninguna forma. Las maravillas que nos mostró, tal desenfrenado poder de discurso y pensamiento. Casi no puedo ni sujetar mi pluma. Siento que la inspiración mana de mí como el agua de una fuente. No sé dónde está Will ahora. Casi apenas puedo recordar el rito. Debo empezar a trabajar sin perder un segundo más.

Veintiséis de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Me he encontrado con Will esta tarde. Estaba en la Sirena, bebiendo más de lo que acostumbra. Se ha negado a implicarse más en mi trabajo. Dice que las pesadillas le asolan mientras duerme y que tiene visiones al despertar. No continuará de ninguna manera. He tratado de convencerle de lo contrario diciéndole que Christopher iba bien encaminado pero que estaba perdido. Will me ha dicho que le dejara en paz. Dice que estoy poniendo en peligro mi alma inmortal ¡Ja! Ya no la necesito para nada. Mi visión está por encima de la suya. Ahora tengo una nueva fuente de inspiración. Y mañana la invocaré de nuevo.

No aparece ninguna anotación más hasta la fecha de 1 de enero de 1603 (la última). Su escritura es temblorosa y apenas distinguible y el discurso bastante confuso.

Uno de enero, año de nuestro señor 1603.

Anoche regresó sin que le llamara. He tratado de frenarle pero, ¡ay del asombroso saber que trae consigo en cada visita! Sé que debo pagar. El Rey reclama su horrible pago. Estoy consumido. Will llamó antes, de nuevo me pedía que pusiera fin a mi trabajo. Me sorprende mucho su envidia, no le encuentro explicación. Estoy débil y no me siento nada bien, pero... ¡cada noche vuelvo a disfrutar! Mi Rey me hace grandes... ikhadath ryah y 'greck chaj'd ogn!

Información varia

Visitando a la Señorita Lucy Henry
Sólo en la obra

La Llamada de
CTHULHU

Tomaré la conciencia del Rey. - Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, II.2.

Lucy Henry vive cerca de *Algate*, la puerta de la ciudad situada más al este, y próxima a la residencia del antiguo embajador francés, Sir Nicholas Throckmorton. Su vivienda se encuentra algo al norte de la Torre de Londres.

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 4. NOTA DE LUCY

Querido Robert,

Escribo esta nota con la esperanza de que puedas ayudarme. Mi querida prima política, Marijne Barents de Ámsterdam, debía reunirse conmigo en mi casa hace ya dos semanas y aún no ha llegado. He enviado una carta a su padre, en Holanda, y sigue afirmando que salió hacia Londres, en barco, en la fecha acordada. En un principio iba a pasar unos días con un viejo amigo, Johannes van der Wyck, un joyero local con un establecimiento en el Puente de Londres. He visitado esta tienda, pero nadie responde a mis llamadas. En realidad, parece que haya estado cerrada desde hace ya algún tiempo. Por favor, sé que puede parecer una petición bastante extraña, pero no me queda nadie a quien recurrir, te ruego que me ayudes a encontrar a mi prima.

Con cariño,
Lucy

Lucy ronda los veintitantos años, aún no ha sido desposada y continúa de luto por la muerte de su padre, ocurrida hace menos de seis meses. Como hija única, vive en su casa con un ama de llaves residente. No está comprometida, aunque tiene muchos pretendientes. Es bastante inteligente y no es dada a los histerismos.

Recibe calurosamente a los investigadores y les agradece cualquier tipo de ayuda que pudieran prestarle. Es importante que el Guardián haga énfasis en este punto para aclarar la relación entre Lucy Henry y Robert Fletcher. Antiguamente fueron pareja, si puede utilizarse este término para describir los noviazgos isabelinos, y aunque Lucy ha decidido alejarse de la relación, Robert Fletcher aún guarda fuertes sentimientos hacia ella. Él está deseando complacerla y se ofrecerá a ayudarla ahora que lo necesita, aunque el resto de los investigadores se muestren dubitativos ante un asunto aparentemente poco importante. Lucy deberá mostrarse amistosa hacia los investigadores, pero especialmente debe dirigir su conversación hacia Fletcher, por el que aún siente gran cariño.

De inmediato relata la historia de su parentesco con Marijne Barents. La hermana de su padre se casó hace veinticinco años, en Londres, con un comerciante holandés. Cuando Marijne, la hija del matrimonio, tenía ya ocho años, los tres se fueron a Holanda. Lucy recibió una carta de Marijne hace seis semanas y en ella decía que iba a viajar hasta Londres para ver a su prima y a su tío (su familia no sabía aún que el padre de Lucy había muerto). Lucy no ha vuelto a ver a su prima desde que ésta dejó Inglaterra y esperaba ansiosamente su inminente visita. Preocupada, fue hasta el Puente de Londres en busca de la tienda de Johannes van der Wyck, pero el establecimiento estaba cerrado y no pudo entrar. No sabe qué ha podido ocurrirle a su prima y está muy preocupada por ella.

Los jugadores se encuentran ahora ante varias líneas de investigación:

- Visitar la tienda de Johannes van der Wyck.
- Buscar a David Moore.
- Visitar a William Shakespeare.

La tienda del Puente de Londres del holandés Johannes van der Wyck

Sabed que vuestras palabras me han ganado al fin, Para practicar la magia y las artes ocultas. - Fausto.
Christopher Marlowe, *Doctor Fausto*, I.1.

La joyería y cristalería de Johannes van der Wyck está ubicada en un buen lugar en el Puente de Londres, sobre uno de los diecinueve pila-

res de piedra sobre los que descansa su estructura. El escaparate de esta pequeña tienda muestra una serie de hermosos artículos, incluyendo un exquisito collar de plata con pequeñas gemas engarzadas, una cruz de oro con una cadena de rubíes y una serie de delicadas copas de cristal, probablemente importadas de Venecia o Amberes o quizás procedente de una de las nuevas tiendas de vidrio del distrito de *Cruthched Friars*, en el propio Londres. Nadie responde al llamar a la puerta. La tienda parece llevar cerrada algún tiempo.

Si los investigadores preguntan a los tenderos vecinos, éstos dirán que el holandés fue visto por última vez hace ya cuatro días, saliendo de su tienda con una gran caja bajo el brazo. Ese día cerró la tienda con cuidado y no ha vuelto a aparecer desde entonces.

No es fácil entrar en la tienda. El tránsito a través del puente es continuo durante el día, e incluso de noche la zona es bastante frecuentada. A altas horas de la noche, la fachada de la tienda es fácilmente visible desde las ventanas que hay frente a ella, y si los jugadores tratan de introducirse antes de la 1:00 de la madrugada habrá un 40% de probabilidades de que sean vistos u oídos por los vecinos y que éstos den la alarma. Estas posibilidades de ser descubiertos descienden un 10% cada hora discurrida después de la 1:00 a.m., hasta un mínimo de un 10% a las 4:00 de la madrugada. De nuevo, a las 5:30 a.m., las probabilidades son de un 40%.

Otra opción, algo más sencilla, es llegar de noche en barco hasta el pilar sobre el que está la tienda y entrar trepando hasta una de las dos ventanas traseras del edificio. No obstante, la corriente bajo el puente es bastante fuerte y hará falta una tirada de Pilotar bote -10% para amarrar correctamente el bote al pilar; de forma contraria la embarcación podrá volcarse o sufrir algún percance similar. Si los investigadores caen al río necesitarán hacer pruebas de Nadar; en caso de fallar deberán aplicarse las reglas habituales para ahogados.

Para ascender por la parte trasera de la casa son necesarias tiradas de Trepár. Entrar en la casa es simple. Bastará con una sencilla tirada de Cerrajería.

LA OFICINA

Las dos ventanas traseras del edificio dan a parar a la oficina. Aquí es donde van der Wyck hace sus tareas de orfebre. La habitación está algo desordenada. Una tirada de Idea descubrirá que debió salir a toda prisa, ya que apenas se ha preocupado por la seguridad de su material. Sobre la mesa hay diversas gemas, algunas talladas con unos cortes muy hermosos, otras aún sin trabajar ni pulir. Sobre esa misma mesa hay un pequeño braserito empleado para derretir el oro. También hay un mortero de metal que tiene sobre su base restos de oro ya fundido y solidificado.

Una tirada de Descubrir sobre la mesa descubre varios objetos interesantes. El primero de ellos es un fragmento de papel que contiene un diagrama de una gema de múltiples caras, con las medidas de los cortes necesarios para tallarla. Junto al diagrama, cuidadosamente dibujado, hay una serie de anotaciones de cálculos matemáticos. Sobre la esquina superior del diagrama está escrita la fecha de 12 de enero. Junto al esquema hay diversas gemas, ninguna de gran valor; en realidad son simples cristales. Son todos bastante grandes, cada uno del tamaño de un huevo de pato, y todos han sido tallados de forma similar.

Si alguno de los investigadores observa las gemas, su mente se verá invadida repentinamente por la confusión generada por los ángulos contenidos en las caras de las mismas. El corte de los cristales es casi imposible de interpretar (Pérdida de Cordura de -1d3 debido a la extraña experiencia de mirar hacia el interior de un objeto tan confuso y claramente arcano). Cualquier investigador que mire en el interior de



las gemas podrá hacer una tirada de Idea, de tener éxito en la misma descubrirá que estas gemas de cristal parecen ser modelos sobre los que debía basarse el tallado de otra verdadera gema definitiva.

La habitación contiene también una gran vitrina, de casi dos metros de alto y dos y medio de largo, que está apoyada contra el grueso muro que separa la oficina de la tienda en sí. Es un sencillo almacén para las herramientas de joyero y posiblemente sea utilizada también para guardar las existencias. La vitrina tiene dos pares de puertas dobles y ambas están cerradas. Unas tiradas con éxito de Cerrajería las abrirán. La parte izquierda contiene una importante selección de herramientas y sobre sus estantes reposan gran parte de las existencias de la tienda. Es una buena colección y vale al menos unas mil libras. La puerta de la parte derecha tiene un armario sencillo que únicamente contiene unos zapatos y una capa llena de barro. Esta última tiene grabados en el cuello unos pequeños símbolos y una tirada de Idea con éxito sugiere que su olor parece recordar extrañamente al del mar o a una combinación de salmuera y algas marinas. Los zapatos, unas botas, desprenden el mismo olor oceánico. Una tirada de Descubrir utilizada sobre este armario revelará que su fondo está constituido por un tablero diferente al de la otra mitad del armario. Mientras que en el otro armario el fondo era un tablero de madera sin barnizar, este parece ser más grueso, estar tallado con más cuidado y, tras una inspección más detenida, parece mostrar unas bisagras.

Una tirada de Suerte permite encontrar el pomo que abre la puerta en un hueco superficial del tablero. La puerta se abre para descubrir unas escaleras de piedra que descienden, presumiblemente a través del interior del pilar de piedra sobre el que descansa el edificio de la tienda. Las escaleras, de gran pendiente y paso estrecho, están oscuras y es complicado avanzar por ellas. Las piedras de la escalera y el río despiden un frío olor a humedad. Es posible percibir también otros olores, como el de velas prendidas y carne en mal estado.

LA CÁMARA DE CULTO

Los investigadores descienden hasta una estancia baja, pequeña, de muros de piedra y techo de madera, y de no más de tres metros y medio de ancho y largo. Apenas tiene muebles. En la habitación, una frente a otra, hay dos sillas. De ambas, la situada en la parte más alejada de las escaleras presenta un mayor número de adornos; tallas de extrañas criaturas y símbolos. La cantidad de labrados, una escena tras otra, dan a la silla una forma desigual y poco armoniosa que casi parece moverse y estremecerse. Tras este decorado trono, y labrado en la pared con lo que parecen ser cientos de fragmentos de topacio o ámbar, hay un extraño símbolo sobre el que incluso los investigadores con mayor POD tendrán dificultades en concentrarse. Si los investigadores han visitado ya la casa de John Croft, reconocerán el símbolo como el mismo que aparecía sobre su chimenea (Ayuda de juego número 5).

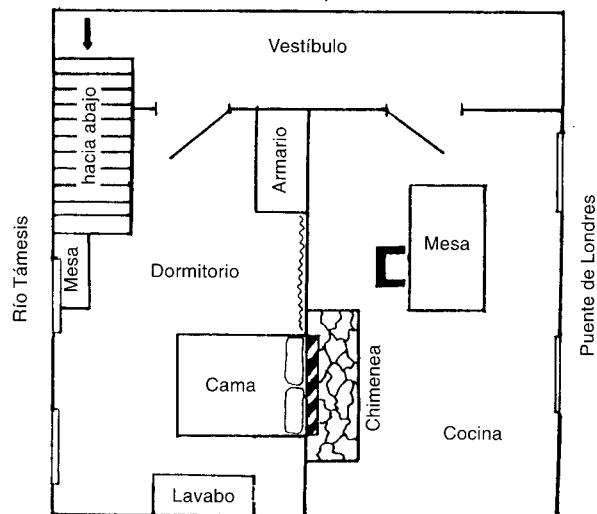
La otra silla que hay en la estancia tiene bastantes menos adornos y es un simple sillón de madera cuya única concesión al lujo es un pequeño cojín que tiene sobre su asiento.

En el centro de la habitación hay un poste que llega desde el techo hasta el suelo. Atado al mismo está el cuerpo desnudo de una joven. Su torso y sus piernas están cubiertos de un gran número de heridas y desgarrones con forma de grandes franjas, con sangre encostrada, seca y con un color parduzco. Estas heridas que parecen haber puesto fin a la vida de la pobre joven, consumida lentamente por los golpes de algún horripilante látigo. El rostro de la chica ha sido también mutilado, pero de manera completamente diferente. Parece como si cientos de diminutas sanguijuelas hubieran sido adheridas a su rostro y consumido su sangre, habiendo dejado cada una tras de sí una diminuta marca amoratada; esto da a la joven el aspecto de haber sido aquejada de una fatal viruela. Su cara amoratada está girada hacia atrás en una horrible expresión; parece estar gritando y con los ojos casi fuera de sus órbitas, en lo que tiene aspecto de representar su último intento de expresar un espantoso terror.

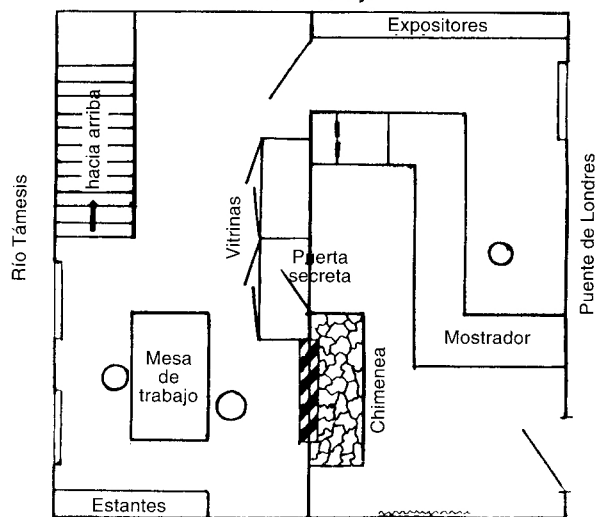
Contra la pared hay un montón de ropas roídas y algunos objetos personales. Todos pertenecen a la chica. Ninguno de ellos es de especial interés excepto uno: un cadena con un guardapelo de oro. En el interior del mismo hay unos pequeños camafeos (uno en cada lado del guardapelo abierto) que contienen los rostros de dos mujeres, una joven y otra ma-

La casa de van der Wyck

Primera planta

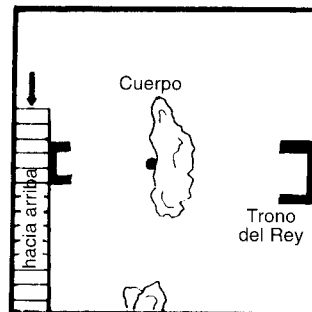


Planta baja



30 cm

Habitación secreta



yor. No hay duda de que ambas deben estar unidas por algún parentesco. Una inscripción en la parte de atrás del guardapelo reza: "A mi querida Marijine, por su cumpleaños, de su amada madre. Junio 1600".

Marijine parece llevar muerta ya varios días. No hay nada más de interés en esta habitación.

EL DORMITORIO

El piso de arriba de la casa está casi completamente vacío, exceptuando el dormitorio de van der Wyck. Éste contiene una cama, un lavabo, un armario bastante grande, varios tapices de pared comunes y una mesa baja con diversos libros, todos en holandés. Dos objetos llaman especialmente la atención. Uno de ellos es una nota (Ayuda de Juego número 6). El segundo es un cartel aparentemente arrancado de una pared (Ayuda de Juego número 7). Sobre este cartel está subrayada la fecha del estreno de la obra que anuncia.

En la Posada de la Sirena, Broad Street, Cheapside

*Es en este mismo momento, en la hora bruja,
Cuando los atrios bostezan y el infierno mismo exhala
Su contagio a este mundo. – Hamlet
William Shakespeare, Hamlet, III.2.*

La Posada de la Sirena está en *Broad Street*, pasando *Cheapside*, en uno de los caminos más frecuentados de Londres. *Cheapside* es el principal barrio comercial de la ciudad. A él se accede cruzando el Puente de Londres y dirigiéndose hacia el nordeste, hacia *Whitehall*. Este establecimiento suele ser frecuentado por individuos con importantes inquietudes artísticas (poetas, pintores, dramaturgos y compositores). Ben Jonson, Shakespeare, el poeta Michael Drayton y otros más, son visitantes comunes de este local en el que la cerveza y la charla son bastante estimulantes.

Los investigadores podrán averiguar fácilmente que, hasta hace sólo un año, David Moore era un bebedor habitual del lugar. Se trata de un joven compositor de cánticos y madrigales, estudiante del gran compositor irlandés John Dowland, cuyo sino parece estar en alza. El posadero no dudará incluso en tatarrear unos cuantos compases de uno de sus himnos más populares, "El Rey viene ante mí, envuelto en oros".

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 6. NOTA PARA VAN DER WYCK

Ha llegado hasta mis oídos que un escritor de obras de teatro, John Croft, ha estado hablando en la Posada de la Sirena de cosas que no deberían preocuparle. Croft parece haberse hecho con unas divagaciones de Marlowe. Parece ser de la clase de escritores que suelen apuntarlo todo en notas. Ha estado jugueteando nada menos que con William Shakespeare. Afortunadamente Croft nos ha abandonado (sus divagaciones le han pasado la debida factura). Sin embargo, Shakespeare aún sigue activo y hay que tener cuidado con él. Haz lo que consideres necesario.

Joseph.

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 7. CARTEL DE HAMLET

La primera representación de la tragedia de William Shakespeare "Hamlet" tendrá lugar en el Teatro El Globo, en *Bankside*, el 8 de enero. El papel de Hamlet, el Príncipe de Dinamarca, correrá a cargo de Richard Burbage. Los actores de Lord Chamberlain representarán los demás papeles.

*Sus bendiciones cantan en mi alma.
El Rey viene ante mí, con el brillo de los cielos,
Para elevarme bajo su manto.*

La voz del posadero se hace más baja al tiempo que avanza con complicidad. "La última vez que le vi fue hace unos seis meses", dice. "Vino una tarde, a última hora, y pedía bebida a gritos. Dios, tenía un aspecto... Tenía toda la cara cortada y manchada con porquerías. Parecía haber luchado una extraña pelea". El posadero señala entonces a una mesa en la esquina. "Fue hasta esa mesa que está justo ahí. Se sentó solo. Yo le llevé una gran jarra de ginebra, ya sabes, de la casa. Ese tipo siempre me había gustado. Nunca tenía problemas en pagar y hacía que el negocio fuera mejor para todos nosotros. Sin embargo, le llevé la bebida y simplemente se quedó sentado ahí, hablando consigo mismo. Casi no podía escuchar lo que decía, sólo oí que mencionaba a alguien llamado Joseph y otro apodado el Holandés. Le pregunté si se encontraba bien y él sólo me miró y se echó a reír. Confieso que pensé que se había vuelto loco... se reía de una forma..."

"Cuando llegó la hora de cerrar, le pedí que se fuera, pero siguió sentado en el mismo sitio. Volví a pedirle, pero me dijo que estaba esperando a alguien. Luego, cuando todo el mundo se había ido ya a casa y estaba empezando a preguntarme cómo iba a sacarlo de aquí, vino ese hombre. Alto, bien vestido, podía ser un cortesano. Esperó en la puerta durante un minuto y luego fue hasta el Maestro Moore y se sentó a su lado. Entonces hablaron durante un momento y el caballero ayudó al Maestro Moore a levantarse, casi lo sacó a rastras de aquí. Puedo asegurar que por la forma en que era arrastrado, el Maestro Moore no quería irse con ese caballero. Decía, 'Déjame, Joseph, déjame, no puedo continuar', y este tal Joseph simplemente seguía empujándole por las calles. Creo que cuando ambos estaban ya en la calle, el Maestro Moore estaba llorando".

"Esa fue la última vez que le vi. A ese tal Joseph sí pude verle una vez más, hace unas tres semanas. Vino a la posada y se sentó en la misma esquina en que había estado con el Maestro Moore para hablar con otro caballero, uno con acento extranjero. Pasados unos cinco minutos ambos se marcharon por separado. Mientras les servía la cerveza pude oírles hablar del Maestro Moore y del pobre Christopher Marlowe. Luego pronunciaron un nombre que no había escuchado en mucho tiempo. El tal Joseph comentó que Moore era tan débil como el Maestro Marlowe y el extranjero comenzó a reírse y le respondió que el mejor lugar para él era Santa María".

Una tirada de Conocimiento a la mitad revela que esa Santa María sea posiblemente Santa María de Belén, un internado psiquiátrico que más tarde recibiría el nombre de "Bedlam" y llegará a conocerse como el manicomio más famoso de toda Inglaterra. Esta institución está en *Bishopsgate*.

Si los investigadores preguntan al posadero sobre William Shakespeare, éste les dice que no lo ha visto por aquí desde hace una semana o dos, aunque ha oído que está ocupado con los preparativos de la puesta en escena de una nueva obra, en El Globo, a finales de esta misma semana. Es una obra, según ha escuchado, en la que Shakespeare ha estado trabajando durante años, muy influenciado por uno de sus mejores amigos de los últimos tiempos, Christopher Marlowe.

Si preguntan sobre John Croft, el posadero cuenta a los investigadores que Croft también solía parar hasta hace poco bastante por aquí, pero que no se le ha vuelto a ver desde que una noche llegó hablando como un lunático y molestando a los clientes. Ese día incluso un par de personas llegaron a marcharse a causa del alboroto. "En realidad uno de los que salieron era el mismo caballero que hablaba con Moore aquella noche ¿Ahora que lo recuerdo es bastante curioso, no?".



El posadero cuenta que no volvió a ver a Croft desde entonces. Su muerte no le sorprendió en absoluto; todo el mundo sabía lo borrachín que era y que a menudo se metía en problemas y además, continúa el posadero con un guiño de complicidad, "Estaban también aquellas otras costumbres... simplemente fue un castigo divino".

El Guardián debe hacer notar al personaje de Robert Fletcher que la descripción que el posadero hace de ese tal "Joseph" le es bastante familiar. Parece como si conociera a esa persona pero no pudiera ponerle un nombre o una cara. Una tirada con éxito de Idea -60% le permitirá recordar lo suficiente como para recibir la Ayuda de Juego de "Recuerdos de Robert Fletcher sobre la noche en el teatro" (consultar página 57). El Guardián, si lo desea, puede complicar las tiradas si considera que no es el mejor momento para que Fletcher recuerde su relación con Barker. En realidad Fletcher no debería recordarlo hasta que no haya visitado la tienda de Johannes van der Wyck y haya hablado con Shakespeare.

En la casa del maestro Shakespeare, en Cripplegate, Londres

*Ahora Fausto, dejad vuestros ojos con horror penetrar
En aquella casa de tortura perpetua. - Ángel maligno
Christopher Marlowe, Doctor Fausto, V.2.*

Shakespeare se hospeda junto a una pareja francesa, los Mountjoys (Montjoies). Tanto el esposo como su hijo político tienen fama de perversos. Nadie conoce los verdaderos motivos por los que Shakespeare se ha mudado aquí y ha abandonado su respetable casa en Bishopgate. Este hecho es comentado en muchos círculos sociales, y a menudo se sugiere que esta situación, junto a las prolongadas ausencias de la esposa de Shakespeare (en sus visitas a Stratford), es indicativo de que el comportamiento del dramaturgo podría considerarse que no es del todo correcto.

Cuando los investigadores se acercan a la zona pueden percibir inmediatamente que algo no va bien. Las calles están demasiado tranquilas para la hora del día que es y los que pasean por ellas parecen huraños y corren rápidamente a cumplir con sus compromisos. Varias de las tabernas y tiendas del lugar están cerradas. Tiradas de Descubrir revelan que hay un gran número de puertas con símbolos de casas infectadas: "¡Adiós, hasta siempre felicidad terrenal! Este mundo es incierto: Los amados no son sino diversión caprichosa de la vida, la muerte enseña que todos acaban siendo sus juguetes. Sus dardos nunca fracasan: Estoy enfermo, debo morir. Que el Señor se apiade de nosotros".

Los investigadores descubren que la zona ha sido aislada por la plaga e inmediatamente sienten como les inunda un sentimiento de temor e inquietud. La plaga es muy contagiosa, virulenta y no es nada selectiva con sus víctimas. Hay un 10% de probabilidades de que los investigadores contraigan la enfermedad mientras estén en esta zona (consulta "La plaga en Londres", en la página 65, para conocer sus efectos).

Encontrar la casa de Shakespeare no es especialmente complicado. La vivienda se encuentra en la esquina de Silver con Monkswell, justo en la arista noroeste de los muros de la ciudad. Tiene hasticos gemelos. El propio Shakespeare abre la puerta a los investigadores y les invita a pasar.

El dramaturgo se muestra amigable aunque algo reservado. Si los investigadores le preguntan acerca de la plaga, se muestra tranquilo y comenta que ya ha sobrevivido antes a otros brotes de epidemias similares y que no duda de que volverá a sobrevivir también a este.



El único inconveniente que menciona es el de los constantes alegatos por parte del Comité Asesor del Monarca para que los teatros sean cerrados durante los brotes de la enfermedad. Dice que eso le complica bastante la vida.

Si los investigadores hablan con Shakespeare después de la noche del estreno de Hamlet, éste se mostrará débil y toserá cada poco. Hace gala de un buen sentido del humor comentando lo sucedido en la noche del estreno. Dice que no tiene explicación para lo sucedido. Un apotecario le ha visitado y le ha recomendado que regrese a Stratford para descansar, pero Shakespeare dice que eso es lo último que se le pasa por la cabeza. Shakespeare achaca lo que le ocurrió en la noche del estreno a alguna comida que debió sentarle mal.

Si los investigadores mencionan a John Croft, Shakespeare contesta en principio con evasivas, afirmando que únicamente conoce a esa persona de verla alguna que otra vez en la Posada de la Sirena. Si los investigadores dicen saber de su relación con Croft y *El Rey de Amarillo*, el gran dramaturgo suspira y les cuenta todo lo que sabe.

Repite los hechos según son descritos en el diario de Croft, pero añade un par de datos interesantes. Después de que Croft recreara el hechizo de Contactar con Hastur, Shakespeare se negó a tener ningún tipo de relación más con el proyecto. Él había leído la obra de Scot "Discoverie of Witchcraft" y conocía bien cómo iban estas cosas. Después de los terribles sucesos, Shakespeare se vio aislado por terribles pesadillas en las que un gigante vestido con harapos le golpeaba, azotándole con fustas y látigos de espinas que castigaban su cuerpo horriblemente. Durante una época fue incapaz de dormir y de día a menudo estaba convencido de sentir junto a él la presencia de esa vil criatura. Incluso creyó ver a ese ser en dos ocasiones. Ahora está agotado debido a la falta de sueño y a las presiones de trabajar para la puesta en escena de *Hamlet*.

"En todo caso, después de que prometiera cesar cualquier tipo de implicación en la obra, deje de ver a John por unos días. No aparecía ya tanto como antes por la Sirena, y yo estaba bastante ocupado con mi nueva obra, que," ríe, "¡Realmente no ha ido demasiado bien!".

"Como he comentado, John no volvió a aparecer demasiado por la Sirena hasta la semana pasada. Yo estaba cenando y charlando con Ben Jonson, ¡y confieso que no es algo inusual! Vi como John entraba y levanté mi copa en dirección a él para invitarle a que se uniera a nosotros, aunque en realidad todo lo que buscaba era una voz que apoyase mi argumentación y desbaratara los argumentos de ese tonto pomposo de Jonson".

"Fue entonces, cuando John se aproximó a nosotros, cuando pude comprobar el terrible estado en que se encontraba. Tenía los ojos hundidos; sus manos temblaban como las de un anciano... ¡y eso que sólo tenía treinta y ocho años! Su rostro estaba cubierto de unas marcas extrañísimas, parecidas a las de la viruela pero sin tan mal aspecto y algo sanadas. Aun así parecía sonreír a todos sus problemas y tenía una especie de mueca amarga en el rostro".

"Se dispuso durante un momento junto a nuestra mesa y nos saludó. Se sentó y pidió una ginebra grande".

"Esbocé por encima los principales puntos de la discusión que manteníamos Jonson y yo, y le pregunté cuál era su opinión. En ese momento rió y comenzó a decir cosas sin sentido. 'Estoy por encima de vuestras insignificantes discusiones', dijo, 'vuestrs gemidos resuenan en mis oídos como los lamentos de un cerdo ignorante'. Entonces se rió de su propia frase como un demente. Le pregunté qué quería decir. Acabando su ginebra volvió a reír y dijo, 'Pobre y estúpido Will, su valentía voló, cuando le fue ofrecido todo prefirió elegir lo contrario'. En ese momento me agarró de manera violenta la mano".

"Lo tenías al alcance de la mano, Will, ¡la inspiración, la grandeza, la inmortalidad! Un proverbio, griego creo, dice que 'entre Escila y Caribdis'. La elección entre dos males. Elige para no perecer, elige uno de ambos y perece, elige ambos y descubrirás la verdad. Yo me propuse mantenerme al margen de ambas y elegirlas a las dos, oh Will, ¡mi nombre será cantado en el firmamento hasta que las trompetas anuncien el mismo Día del Juicio Final!". "Entonces le pregunté qué había

ocurrido. Él se sentó por un momento mientras se frotaba los ojos, 'Todo y nada, amigo mío. He estado buscando a alguien, un amigo de Christopher, creo. Él menciona su nombre en sus escritos, ¿le has visto tú?' En ese momento su voz se tornó desesperada y suplicante '¿Se llama Joseph Barker, has tenido que verle!, Afirmó'. El pobre John alzaba cada vez más su voz y varias cabezas se giraron al oír sus gritos. Incluso un hombre llegó a abandonar la posada molesto por el comportamiento de John y dirigió hacia nosotros una mirada de profunda irritación mientras abandonaba el local".

"Luego supe que este tal Joseph Barker era sólo un personaje de la obra de Marlowe 'El Rey de Amarillo', alguien a quien en realidad el texto se refiere como 'Harker'. Estoy seguro que John se estaba volviendo loco. Trate de explicarle que Barker no existía realmente, pero empezó a mostrarse a un tiempo grosero y apesadumbrado, y finalmente salió enfurecido en busca de ese tal 'Barker'. No volví a verle con vida".

Si los investigadores preguntan a Shakespeare si es capaz de describir al hombre que abandonó la taberna cuando Croft comenzó a hablar con gritos, él detalla a una persona que encaja con la descripción de Joseph que proporciona el posadero de la Sirena. Una vez más, Fletcher siente que el nombre y la descripción le son familiares (tirada de Conocimiento -50% para recordar el motivo, o éxito según elección del Guardián [Consulta la página 55]).

Shakespeare, en caso de ser preguntado acerca de Escila y Caribdis, explicará los orígenes del proverbio según la mitología griega (consulta "Escila y Caribdis en la página 61).

En el psiquiátrico de Santa María de Belén, Bishopgate Street

Esta noche conjuraré aunque muera por ello. - Fausto Christopher Marlowe, Doctor Fausto, I.I.

El psiquiátrico de Santa María de Belén está situado a medio camino de Bishopgate Street, en su acera izquierda si vas en dirección hacia la puerta de la ciudad. Se trata de un imponente edificio de piedra, en otra época un priorato, que en estas fechas y desde hace ya doscientos años, es el manicomio de la ciudad. Puede considerarse un depósito para los marginados de la sociedad, virtualmente un calabozo en el que abandonar a los indeseables para que se pudran. Nadie ha oído hablar de tratamiento alguno en este hospital; los internos sencillamente son abandonados en celdas y salas, ya sea vagando libres por su interior o encerrados, si son peligrosos. Incluso si algún interno al ingresar no estaba verdaderamente loco, no hay duda de que el horror de un lugar así será suficiente para llevar su cordura al extremo.

Entrar en el psiquiátrico es tarea fácil, ya que no es necesario pedir cita previa. Los investigadores podrán reunirse sin problemas con su conserje. Los miembros del grupo con niveles considerables de Crédito podrán ser tratados con cortesía por el equipo de la institución. Llegar hasta la zona en la que se alberga David Moore también es bastante sencillo.

Los investigadores son conducidos a través de una serie de laberínticos pasillos, muchos de ellos repletos de internos. Una vez en el interior de las principales estancias del edificio, los investigadores sentirán la profunda inquietud asociada a los lugares de esta naturaleza.

Unos continuos gritos resuenan por los salones del psiquiátrico y estremecen la cordura del más duro de los investigadores, haciendo que todo aquel que entre en el manicomio se encuentre al borde de un ataque de pánico. Las salas son de entera pertenencia de los internos y nadie las limpia. Los integrantes del centro están todos mugrientos. El olor a excrementos y orina es increíblemente persistente, así como el hedor a podredumbre y un sentimiento casi palpable de demencia. Las camas son simples camastros rodeados de suciedad y deshechos. No es difícil encontrarse con ratas en cualquiera estas salas. De hecho, es un campo de cultivo excelente para la plaga. Los investigadores deben ser

alertados del riesgo de infección que corren en este lugar. Esto debería provocar un sentimiento de profundo temor entre ellos.

Los investigadores deberán hacer tiradas de Cordura una vez se encuentren en el interior de las salas del manicomio. Cualquiera que falle una de ellas abandonará el edificio presa de la horripilante combinación de la miseria y el ruido del lugar, y la amenaza de la enfermedad.

Aquellos que superen sus temores se dirigirán al encuentro de David Moore. Éste está tirado en una esquina de una de las salas más grandes y bulliciosas. Viste con harapos que tienen aspecto de haber sido en tiempo ropas exquisitamente confeccionadas a la última moda. Tiene una asquerosa cicatriz en la parte derecha de su rostro, su boca esboza una espantosa sonrisa, su mejilla tiene una maraña escarlata de cicatrices, su pómulo parece haber sido arrancado por alguna clase de horrible fuerza y su ojo derecho ha quedado reducido a una cuenca vacía. Tiene el rostro y las manos mugrientas, y no tiene zapatos ni calcetines; sus pies desnudos están sucios y cubiertos de sangre. Tiene llagas en la cara y las manos, y el pelo parece haberse caído a mechones. Moore está envuelto en un fétido hedor, propio de su falta de higiene. Cada poco, hace ademán de espantar las moscas y ácaros que le infestan.

Tararea continuamente una desconcertante mezcla de melodías y cánticos. El encargado dice haberlo escuchado en más de una ocasión y contará con gusto a los investigadores que, incluso aunque Moore ha perdido la razón, él lo considera aún un genio. Cuenta que ha escuchado muchas de sus canciones y comenta que no hay dos que se parezcan entre sí, y que ninguna de ellas le recuerda a nada que haya podido oír nunca.

El hombre dice que una vez pudo escuchar a Moore componer un tema de unos 20 minutos según se le iba ocurriendo, cantando primero la voz principal y luego desarrollando los coros ideados para otros instrumentos. "Fue", comenta el guardián, "algo maravilloso, realmente increíble, Moore empezaba con una melodía, la desarrollaba y modificaba repitiéndola varias veces, y finalmente acababa repitiendo la melodía original". Si los investigadores preguntan si Moore habla alguna vez, el encargado les cuenta que de vez en cuando, pero que la mayoría de las veces sin sentido alguno. No es capaz de recordar con exactitud las frases que dice, pero recuerda que pronuncia la palabra "Rey" una y otra vez. En verdad es algo extraño, ya que no ha habido Rey alguno en el país desde Enrique VIII, hace ya unos sesenta años.

Si Henry Russel hace una tirada de Idea, inmediatamente reaccionará ante el genio de las dementes composiciones de Moore. Russel apreciará la intensa pureza matemática de las canciones y las piezas compuestas por este individuo.

No es fácil lograr obtener algo coherente por boca de David Moore. La mayor parte del tiempo está sentado en la misma esquina, tateando suavemente para sí mismo. Si los investigadores logran escuchar sus composiciones, se percatan de estar presenciando algo especial. Él canta con una hermosa voz de tenor, clara y limpia, desarrollando una diversidad de fugas, contrapuntos y cánones propios de un genio espectacular.

No se aplicarán verdaderas tiradas de Psicoanálisis, aunque los jugadores pueden tratar de practicar alguna técnica rudimentaria como la de intentar que el paciente se sienta cómodo y arrullarlo hasta obtener de él algún atisbo de lucidez. Unas tiradas de Apotecario/Medicina conjuntas, junto a una tirada con éxito de Filosofía, permitirán que Moore acceda a un estado algo parlanchín.

Responderá cualquier pregunta, en su mayor parte, con un confuso galimatías salpicado de fragmentos de valiosa información. Hará falta pasar 1d8 horas con Moore para lograr de obtener de él algo que apa-



-Un rey envuelto en
harapos y remiendos-



rente tener un mínimo significado. Cualquier período de tiempo transcurrido en su compañía, en el interior del psiquiátrico, que vaya más allá de las cuatro horas, producirá en los investigadores una Pérdida de Cordura de -1d3, no acostumbrados a los espantosos rigores de visitar esta nefasta institución. Finalmente, la historia de Moore parecerá ir adquiriendo un cierto sentido.

Moore cuenta que conoció a John Dee mientras interpretaba una pieza coral para la corte, a principios de la década de 1590. Ambos empezaron a conversar y éste último se interesó por las afirmaciones que Moore había hecho indicando que gran parte de su inspiración procedía de sus sueños. Dee habló a Moore de su lengua enoquiana y de sus contactos con "ángeles", y Moore le instó a que le dejará estar presente en una de estas sesiones de contacto, alegando que una inspiración angelical en vigilia sería más efectiva que su musa de los sueños.

Moore no tardó en cansarse de las sesiones a las que le invitaba Dee. Tras conocer a dos personas en el transcurso de las mismas: Joseph (Barker; un estudiante del propio Dee) y Edward (Kelley; el compañero del buen doctor), Moore se concentró en experimentar por él mismo las sesiones de estudio de los cristales en compañía de ambos.

Edward, que lo consideraba absurdo, abandonó, y Moore se unió a un grupo formado por Joseph (Barker), un holandés llamado Johann (van der Wyck), un escritor (Christopher Marlowe) y algunos más. Juntos empleaban cada vez mayores y más poderosos cristales para obtener contactos más próximos, hasta que un día el grupo recibió la visita de un ser que se hacía llamar el Rey de Amarillo. Días más tarde, y en un nuevo emplazamiento en algún lugar de Londres (no parece saber dónde, ya que todos los participantes acudieron con los ojos vendados), el grupo invocó a una indescriptible atrocidad que parecía arrastrarse desde un lodo plateado, viscoso y fangoso para tratar de atrapar a alguna víctima.

Las consecuencias de la invocación concedieron a Moore una fuente de inspiración inimaginable que apenas podía contener. La enorme cantidad de ideas que florecían en su mente no le dejaba dormir. Christopher Marlowe acabó siendo asesinado, pero Moore abandonó las prácticas hasta que finalmente fue demasiado lejos. Durante un encuentro con Joseph en la Posada de la Sirena, rogó que le dejara solo. Joseph se negó y prácticamente le sacó a rastras de la posada. Antes de que Joseph pudiera hacer nada más, Moore trató de matarle disparándole en el pecho, luego se colocó otra pistola en su propia boca y también la disparó. Fue arrestado y acabó encerrado en este psiquiátrico. No ha vuelto a salir desde entonces.

Ante el grupo se abren las siguientes posibilidades:

- Ir a ver *Hamlet*, estrenada en El Globo.
- Ir a Manchester a visitar al Dr. John Dee, en el *Christ's College*, para tratar de hablar con él.
- Tratar de encontrar al tal "Joseph".

Representación de una obra de teatro en El Globo, Bankside, Southwark

Bienvenido sea aquel que interprete al Rey – Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, III.2.

Hamlet se estrena en la tarde del 8 de enero. La obra ha sido ansiosamente esperada por la multitud, siempre ávida de nuevos espectáculos; especialmente si proceden de la pluma de William Shakespeare. Lo que los investigadores desconocen es que van der Wyck también estará entre la audiencia y tratará de acabar con la vida del autor.

Si los investigadores van en busca de William Shakespeare la misma mañana o tarde del estreno de su obra, no podrán dar con él ni en su casa ni en El Globo. El dramaturgo ha salido a encontrarse con unos amigos, Jonson o algún otro, y llegará al teatro en torno a las 5:00 p.m. Incluso si los investigadores son conscientes del peligro que corre su vida y le avisan, éste se mostrará escéptico a menos que puedan pro-

barle que Croft está muerto, o que puedan mostrarle la nota que Barker escribió a van der Wyck y el cartel de la función que encontraron en casa de éste último. En ese caso, invitará a los investigadores a asistir a la representación desde una posición de privilegio, justo frente al escenario, alegando que, como manda una antigua tradición, el espectáculo debe continuar. Prometerá a los investigadores que permanecerá tras el escenario, pero rechazará cualquier intento por parte de éstos de abandonar el teatro o la representación, incluso llegando hasta el punto de poder hacerlos expulsar del local si siguen insistiendo.

Cuando los investigadores van a ocupar sus asientos descubren que las localidades de palco, las más cómodas, han sido todas vendidas y que deben ocupar el espacio sin resguardo que hay frente al escenario.

La obra comienza a las 7:00 p.m. de esa misma tarde. Incluso antes de las 5:00 p.m., el público se agolpa ya junto a la ribera para tratar de conseguir un buen sitio y también para encontrarse y charlar con sus amigos. Cuando los investigadores ocupan sus asientos, el teatro está ya atestado de gente y el vaho de la muchedumbre se eleva entre la masa en el gélido aire de la fría tarde. El teatro, de tres plantas y al aire libre, es casi circular. Su escenario es visible desde un ángulo de 280 grados, es bastante grande y está cubierto para resguardar de la lluvia a los actores. En torno a él hay varios palcos. El grueso de los espectadores se dispone frente al escenario, al aire libre, aunque esto no disuade a la audiencia, que parece estar bastante contenta esperando el inicio de la obra.

A las siete en punto los actores entran en el escenario, con el afamado Richard Burbage en el papel Hamlet. Tras unos veinte minutos de una fascinante interpretación, una tirada de Descubrir revela la presencia de un sonriente Shakespeare entre bastidores, incapaz de mantenerse en la parte trasera del escenario.

Justo en medio del primer monólogo de Hamlet, van der Wyck lanza su ataque empleando Garra de Nyogtha o Garra de Cthulhu. Se pone en pie en su palco, dos plantas por encima del escenario y bastante más allá del alcance de una pistola de rueda.

Shakespeare se tambalea sobre el escenario cuando el hechizo hace efecto sobre él, con la cara descompuesta por el dolor y la angustia. Se agarra el pecho y cae de rodillas mientras un grupo de actores se reúne a su alrededor para ayudarlo. Una tirada de Descubrir sobre la zona del teatro revelará a un van der Wyck puesto en pie en su palco, con la cara retorcida por una mueca de júbilo diabólico y las manos extendidas en dirección a Shakespeare. Una tirada de Idea certifica que van der Wyck es claramente la fuente del repentino mal que aqueja a Shakespeare.

Cualquier disparo que pueda lanzar el grupo deberá ser resuelto aplicando un alcance medio, dada la mala calidad de las armas de fuego de la época. Todos los ataques con pistolas de rueda son ahora al 50%. Los investigadores pueden lanzar dagas según las reglas habituales de Arrojar (**Llamada de Cthulhu, 5ª Edición**). Los jugadores podrán también tratar de trepar hasta el palco ocupado por van der Wyck, con Trepar -10%. El porcentaje podrá reducirse aún más si llevan armas en sus manos. Un investigador que trate de llegar hasta el palco de van der Wyck de una forma más convencional, es decir, por las escaleras, tendrá que abrirse paso por entre una multitud aterrorizada que se arrastra hacia las salidas, especialmente si los compañeros que están junto al escenario disparan sus pistolas y la arrojan dagas.

Si alguno de los investigadores logra alcanzar a van der Wyck y distraerle, ya sea trepando o dando la vuelta hasta llegar a la puerta del palco, éste pondrá fin a su hechizo contra Shakespeare. A partir de ese momento centrará su atención en su atacante, sobre el que usará su hechizo de Atormentar. Tras rechazar de este modo a su enemigo, y viendo que ya no puede hacer nada, tratará de perderse entre la multitud que huye presa del pánico. Sin embargo, en ese momento perderá una prueba vital en plena fuga. Hará falta una prueba de Descubrir para verla caer de su bolsillo. En caso de ser asesinado por los investigadores, será el único objeto de valor que lleve consigo.

La prueba que pierde van der Wyck es una pequeña piedra de forma circular, de unos diez centímetros de diámetro, con un extraño símbolo tallado justo en su centro. Una tirada de Conocimiento revela que

el símbolo es idéntico al que aparecía dibujado sobre la pared de la casa de Croft y en el taller de la tienda del propio van der Wyck. Esta prueba es la piedra llave que los investigadores necesitan para abrirse paso hacia el pozo que hay bajo la Torre de Londres (consulta "El pozo de Caribdis", en la página 61).

Todo investigador que sufra el hechizo de Atormentar descubrirá que la mayoría de las personas tratan de evitar cualquier contacto físico con él, ya que los efectos de este hechizo no son muy distintos a los síntomas aparentes de la plaga. Las marcas provocadas por el hechizo tardarán tres días en desaparecer por completo. Todo investigador que tenga estas señales tendrá muchas posibilidades de sufrir acoso (como mínimo) e incluso hostilidades directas mientras duren los efectos del hechizo.

Si los investigadores aún no han hablado con William Shakespeare y tratan de hacerlo en este momento, éste alegrará estar demasiado débil para poder charlar. Comentará que los recibirá gustoso al día siguiente, en su residencia en el distrito *Liberty of the Clink*, en Southwark.

Audiencia con el Dr. John Dee en su casa del *Christ's College*, en Manchester

Fausto, comenzad con vuestros cánticos. — Fausto
Christopher Marlowe, *Doctor Fausto*, I.1.

Probablemente algunos investigadores, o todos ellos, quieran ir a visitar a John Dee a Manchester. Hay carruajes que cada poco tiempo van y vuelven en dirección a esa ciudad. El viaje podrá durar aproximadamente un día y no será muy cómodo; el grupo deberá ir en la cabina del carro dando botes, de un lado a otro, con los baches de los caminos y carreteras que crucen.

La casa de John Dee está entre los campos del *Christ's College*, en Manchester, lugar en que él aceptó un puesto de rector en el año 1595. Tras su regreso a Europa en 1589, Dee encontró su antigua casa saqueada y gran parte de su preciada biblioteca destruida. La vivienda que habita en la actualidad es bastante grande.

Muchos de los maravillosos libros que formaban parte de la colección del Dr. Dee en su antigua casa de *Mortlake*, en Londres, desaparecieron durante su saqueo, destruidos o robados. En los siguientes años, y hasta hoy, Dee ha tratado de recatalogar los restantes ejemplares. Al no gozar de demasiada buena salud, estos esfuerzos han sido erráticos.

La esposa del Dr. Dee abrirá la puerta a los investigadores. Ésta les dice que, en ese momento, su marido está ocupado trabajando sobre los restos de su biblioteca, pero aun así preguntará si desean verle. En caso de ser así, les rogará que esperen en el salón.

Pasados unos minutos, la mujer vuelve y dice que va a conducirles hasta el estudio en el que el Dr. Dee les va a recibir. Dicha habitación es una estancia pequeña, repleta hasta arriba de los manuscritos que lograron sobrevivir al robo en *Mortlake*. Libros dañados y preciosos manuscritos están aquí y allá en el suelo. Artefactos marítimos y matemáticos, muchos de los cuales los investigadores son incapaces de reconocer, aparecen en algunos claros de la habitación. Varios mapas de Inglaterra, Europa, las Américas exploradas y todo el resto del mundo conocido cuelgan de las paredes.

También, sobre uno de los muros, cuelga un gran retrato. Una pequeña placa bajo el cuadro muestra la siguiente leyenda: "Olaus Wormius, El Antiguo. Año 1240".

Dee, afamado matemático y ocultista, está sentado en un escritorio situado en una esquina de la habitación con su mirada fija sobre un grueso libro que tiene frente a sí. Las hojas del volumen son del tamaño de una cuartilla, están unidas entre sí y fijadas con un adornado cierre de bronce. Dee masculla para sí mismo mientras cita los fragmentos del texto, escritos en griego, y entonces pronuncia una frase en algún extraño lenguaje, "ia Shub-niggurath, ia Shub-niggurat, Cthulhu fthagn, ¿qué significa? ¿qué puede significar?", musita.

Su esposa tose de forma sonora y Dee se vuelve para contemplar a los investigadores. Es un individuo corpulento, aunque no tanto como se le representa en los retratos que recordáis haber visto. En los últimos años ha debido perder peso y especialmente se le nota en la cara. Sus mejillas están más afiladas de lo que deberían, al menos para un hombre de su antigua altura y corpulencia. Presenta algunas entradas en su pelo cano y su larga barba blanca está manchada y amarillenta. Dee tiene ya casi ochenta años y no es el hombre que era en otro tiempo. Se ha convertido en un hombre errático y aquejado de una profunda depresión, producida por sus continuados estudios de lo arcano (en particular del *Necronomicon*). Se trata ya de un individuo en lo más bajo de sus facultades. En un principio los investigadores se mostrarán asombrados y sobrecogidos, y estos sentimientos se irán tornando gradualmente hacia la pena y la tristeza por la pérdida de una mente tan privilegiada.

Esto no quiere decir que deba perderse la emoción de la importancia de la cita con una figura tan ilustre y también misteriosa. Los investigadores deben sentirse turbados por una mezcla de emociones de sobrecogimiento, asombro y un inquietante temor algo absurdo. Dee es un innovador, inventor, matemático y estudioso clásico reconocido en todo el mundo, pero también un hombre envuelto en la duda, en los rumores y en un temor ignorante. Siempre se ha visto rodeado de insinuaciones de implicación en la Magia Negra, y sus crecientes y extrañas investigaciones de lo arcano le han hecho caer en desgracia en la corte.

Dee tose violentamente y ruega a los investigadores que tomen asiento. Si éstos mencionan el nombre de Joseph Harker o Barker, Dee agitará su cabeza con tristeza, en un leve gesto de resignación e incluso de una cierta repugnancia.

"Te refieres a Barker. Era un estudiante realmente brillante," dice con consternación. "Barker acudió a mí... oh, deben haber pasado ya casi diez o veinte años. Ese estúpido de Kelley me lo presentó. Yo había estado experimentando con la adivinación, escudriñando en cristales, tratando de contactar con lo celestial, lo angelical, y así fue como le conocí".

"Desgraciadamente, yo no era maestro en esas artes y sus múltiples matices me superaban. Pero Kelley era más experto y empezó a contactar con lo divino a través de los cristales que habíamos fabricado. La información que obtuve en los contactos me fue transmitida en un lenguaje que bauticé como enoquiano. Pero éstos me consumían, física y mentalmente. Ya llevábamos experimentando con la técnica durante algunos meses cuando Kelley me presentó a Barker. Éste último tenía sólo unos 18 ó 19 años y disfrutaba de una gran habilidad en estos asuntos, decía que ya había contactado anteriormente con seres como estos".

"De inmediato empecé a instruir a Barker en estas artes y él rápidamente nos sobrepasó a todos con su gran capacidad, ahondando cada vez más y más en lo arcano, y en su búsqueda de las verdades universales, estudiando día y noche en mi biblioteca. En una ocasión pude asistir a una de sus sesiones de contacto y confieso que me afectó hasta casi perder la cordura. No pude recuperarme hasta pasados dos días. Después de eso prohibí tanto a Kelley como a Barker volver a practicar ningún tipo de adivinación".

"Lo que había visto en ese encuentro fue demasiado espantoso para poder ser descrito con palabras. Me di cuenta de que estábamos contactando con algo que no era angelical, sino demoníaco. Cuando pedí a Barker que desistiera, él montó en cólera, me llamó cobarde, novato y charlatán. Dijo que estaba a punto de hacer un gran descubrimiento y que pronto accedería al conocimiento de la plena existencia. Me dijo que continuaría contactando con esos demonios con o sin mi permiso, ya que su genialidad había superado a la mía hacía nueve meses atrás. ¿Sabéis?, Realmente pienso que así fue".

"Esas fueron las últimas palabras que pude escucharle, ya que poco después me marché al extranjero con el pobre Kelley, que algo más tarde me abandonaría después de que su vida encontrara un desgraciado fin". En ese momento Dee ríe de forma muy sonora.

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 8. EXTRACTO DE *DIABOLIS BRITANNIA*

"...Alcanzamos el vil lugar en la hora en que muere la noche y vimos a lo lejos varias antorchas y braseros iluminando la colina. Rápidamente nos dirigimos hacia las luces y nuestros oídos fueron asaltados por los cánticos de los paganos que se congregaban allí. Sus palabras nos eran desconocidas, pero adiviné que estaban invocando a un dios, o semejante, al que conocían como Ae'es Dur".

"Entramos en la cámara en la que se reunían y nos vimos enfrentados a una masa humana que se estremecía y contorsionaba. Casi doscientos pérfidos hombres y mujeres, muchos desnudos y practicando actos de una repugnante lascivia, representaban una ceremonia que era dirigida por diversas criaturas, entre ellas la propia prole alada del mismísimo Hades. En el centro de esa terrorífica estancia había un pozo, no, un estanque, una vorágine en la que se arremolinaba y giraba un espeso lodo plateado, similar al legendario y hediondo Caribdis, y de él manaba el hedor más horripilante que nadie pueda imaginar.

"De repente, el director de la multitud de esa banda de demonios alzó sus manos y se hizo un enorme silencio. Entonces se desató un estruendo de borboteos y burbujas, y el pozo comenzó a aspirar hacia su interior para, posteriormente, expandirse bañando todo lo que estaba junto a sus orillas. De él surgió la criatura más espantosa que haya visto nunca, equiparable sólo a la propia leyenda de Escila, su cabeza y tentáculos agitándose para tratar de agarrar a una víctima y despedazarla... No puedo seguir recordándolo.

"Baste con decir que aquellos pocos hombres que aún estaban junto a mí (muchos habían perdido la cordura ante tal visión) decidieron comenzar a destruir el lugar. En esa tarea fuimos ayudados por uno de los nativos de aquella tierra, que tras conocer nuestra misión había rogado que le dejáramos prestarnos su ayuda. Sus compatriotas le describían como un hombre de grandes poderes mágicos que era capaz de expulsar cualquier mal. Yo dudaba de sus poderes y no tenía nada claras sus intenciones pero le dejé acompañarnos, pensando que no podía hacernos ningún daño.

"Aún recuerdo vívidamente el milagro que fue capaz de obrar. Mientras mis soldados daban cuenta de los malignos adoradores, este hombre, al que sus compañeros llamaban druida, corrió hasta el mismo borde del pozo del que había surgido esa horrible monstruosidad. De una bolsa de cuero sacó tres brillantes joyas de diferentes colores, una azul, una verde y una amarilla, y las colocó en el suelo, frente a él. Entonces se arrodilló frente a ellas y, tomando una pequeña daga, se hizo un profundo corte en la palma de la mano, dejando que la sangre bañara las tres piedras. Éstas, al manar el líquido vital sobre ellas, silbaron y crujieron. Justo en el momento en que la criatura lanzaba uno de sus serpentinos tentáculos hacia el druida, él insertó en orden las joyas en unas hendeduras que había en tres terribles altares que rodeaban el estanque. Al tiempo que colocaba en el altar central el último de los cristales, la piedra amarilla, gritó unas palabras que resonaron como la frase 'iaian fol talanna chu!'. En ese momento el monstruo desapareció y el pozo quedó sellado como por una losa de piedra.

"El mago había quedado realmente consumido por la experiencia y más tarde supe que hubo de gastar gran cantidad de energía y magia para obrar la expulsión de la bestia hacia el pozo. Un hombre más débil no podría haber sido capaz de completar el hechizo. Doy gracias a los dioses por haberme dejado convencer por él y haberle permitido que nos acompañara hasta aquel terrorífico pozo..."

con sus carcajadas retumbando en la estancia. "Literalmente cayó en desgracia". Si los investigadores preguntan a Dee a qué se refiere, éste les dirá que el Emperador de Bohemia hizo que Kelley fuera defenestrado (arrojado desde una ventana situada a gran altura) como castigo por charlatanería.

De nuevo Fletcher, al pronunciarse el nombre de Joseph Barker, siente ese extraño cosquilleo en lo más profundo de su cabeza. Recordará sus recuerdos con una tirada de Idea al -40%.

"Viajé mucho por Europa y, mientras estaba en Alemania, me topé con un libro que confirmó mis sospechas sobre los contactos que torpemente había denominado como enoquiano". Dee cruza la mano sobre el escritorio y levanta el grueso libro que había estado estudiando. Lo muestra a los investigadores y entonces les enseña la primera página, en la que en grandes letras griegas aparece escrita la palabra "Necronomicón". "Necros, señoras y señores, que significa 'la muerte' y nomos, que significa 'la ley' o 'las costumbres'. En este antiguo texto he podido descubrir la naturaleza de las bestias con las que contactamos de forma involuntaria. He pasado los últimos diez años de mi consumida existencia estudiando este abyecto libro y os diré que verdaderamente está acabando conmigo. Lo desprecio, aunque me fascina, me embelusa y codicio sus secretos".

"Os advierto que si buscáis a Joseph Barker debéis andar con cuidado, ya que sin duda ahora debe ser una de las más peligrosas y viles bestias que haya sobre esta tierra de justicia".

Unas tiradas de Idea con éxito permiten a los investigadores percibir un atisbo de la inquietud de la mente de Dee. Este individuo claramente teme sobremanera a Barker y todo lo que pueda hacer, pero ese sentimiento se mezcla con un aparente sosiego por haber confesado sus temores al grupo.

Si los investigadores preguntan acerca de las investigaciones de Barker o mencionan las palabras Escila o Caribdis, los ojos de Dee darán señas de saber de qué se está hablando.

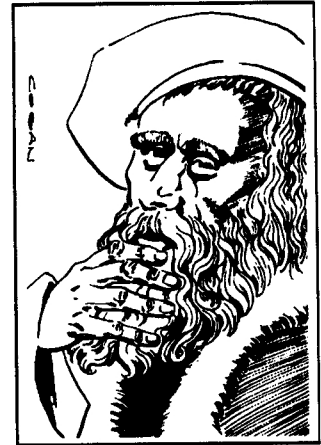
"Sí, ciertamente trabajó sobre muchos libros, pero el que más le fascinaba era uno escrito en latín". Forcejea para levantarse de la silla y comienza una búsqueda frenética por entre los restos de la biblioteca.

"Creo que aquí está. Sí, aún debe andar por aquí". Entonces escarba un rato entre sus libros. "Lo siento, no lo encuentro. Pero estoy casi seguro de que aún debe estar por aquí. Si queréis buscarlo vosotros mismos podéis hacerlo. El libro se llama *Diabolis Britannia, Libri Gaius Antonius*. Si dais con él estaríais haciéndome también un gran servicio, ya que es la única copia exacta que queda de ese libro. Creo que Joseph lo tradujo y lo ha publicado en inglés, pero temo que su versión sea bastante incorrecta y que haya omitido algunos pasajes muy importantes. Me encantaría poder recuperar el original y poner las cosas en su sitio".

Si los investigadores aceptan la invitación, la búsqueda se extenderá durante 1d6 horas de arduo trabajo. Mientras tanto, Dee sigue estudiando minuciosamente el libro de su escritorio, cada cierto tiempo, garabatea algo con una pluma en un fajo de papeles que tiene junto a él y murmura frases en voz baja para sí mismo.

Cuando finalmente es localizado, *Diabolis Britannia* resulta ser un texto en latín, un manuscrito que data del siglo XII que es copia de un texto original romano escrito por un monje italiano. Una tirada con éxito de Latín y 1d20 horas más de estudio concienzudo son necesarios para encontrar el fragmento clave. El libro, en esencia, es una descripción de la vida de un centurión romano y la época en que ésta se desarrolla, en el Londres del 28 a.C. Gran parte de la copia recoge una acción que Antonio llama "La Limpieza", en la que soldados bajo su mando dan muerte a los miembros de un antiguo culto que practica rituales profanos y demoníacos en una cueva situada junto a un río.

Los miembros de ese culto estaban invocando a una bestia que Antonio compara con Escila, que surgía de un estanque de un líquido



plateado, fangoso y arremolinado que él, de nuevo empleando analogías con la mitología griega, dice que es idéntico al propio Caribdis (consulta Ayuda de juego número 8, "Extracto de *Diabolis Britannia*"). Sitúa lo que él llama "El pozo de Caribdis" en la orilla norte del recodo de un río en algún lugar a cinco kilómetros de la Isla de los Perros. Una tirada con éxito de Idea localiza esta cueva en algún terreno cerca del Puente de Londres. *Diabolis Britannia* tiene las siguientes estadísticas:

Diabolis Britannia, *Libri Gaius Antonius*, en latín, original del Centurión Cayo Antonio en el 28 a.C. Esta edición fue copiada por el Fraile Cosimo Caldini, en Italia, en el 1779. Pérdida de Cordura 1/1d6; Mitos de Cthulhu +6%; multiplicador de hechizo x5 (debido a la corta extensión y a la facilidad de lectura). Hechizos: Contactar con Hastur, Encantar cuchillo, Llamada del cristal (nuevo hechizo), Sellar pozo/Expulsar a Hastur (nuevo hechizo), Convocar al Rey de Amarillo, Convocar/Atar a Byakhee.

El libro tiene una cubierta de cuero marrón y carece de ilustraciones interiores o exteriores. Es de tamaño folio y tiene 106 páginas, con las 23 primeras ausentes o rotas.

Cuando los investigadores finalmente abandonan la casa, deben hacer una tirada de Descubrir y otra de Idea. La de Descubrir les permite atisbar una sombría figura, en los campos de la universidad, que parece disiparse rápidamente entre la maleza. La tirada de Idea les dejará con una extraña sensación de que inquietud y temor, como si sus propias almas hubieran sido rasgadas por unas invisibles garras malignas, sus mentes extirpadas y sus emociones apesadas por un efímero ser de la más absoluta malevolencia. Esta experiencia profundamente inquietante tiene un efecto de Pérdida de Cordura de -1d4.

La forma sombría pertenece al propio Barker, que ha acudido a la universidad para visitar a Dee. Barker, a través de chantajes, se ha hecho con la ayuda de éste último en la tarea de convocar de forma definitiva a Hastur; le amenaza con acusarle de nigromante si no colabora con él. Dee tiene miedo pero es dócil. En el desenlace aparecerá encapuchado como un miembro más del culto y ofrecerá POD durante la invocación. Dee comunicará a Barker el interés que los investigadores tienen por él y éste último les preparará una pequeña sorpresa en su casa. El grupo no debe ser consciente de este hecho; simplemente deberá regresar aterrorizado por un intenso sentimiento de pavor.

Averiguaciones sobre la personalidad y el comportamiento de Joseph Barker

Luego el día del juicio está cerca. — Hamlet
William Shakespeare, *Hamlet*, II.2.

Barker es un individuo sombrío y cualquier investigación que el grupo trate de realizar sobre él no revelará gran cosa. Si los investigadores le preguntan acerca de un hombre llamado Joseph y le dan una descripción de él, tampoco obtendrán nada. Sólo podrán conseguir alguna respuesta si conocen su verdadero nombre.

Los habituales de la Posada de la Sirena, donde los investigadores podrán haber oído hablar de él, no parecen saber mucho acerca de este personaje. Se trata de un hombre solitario, de treinta y pocos años, alto, bastante frágil y enjuto, de buen aspecto y con modales y un lige-

ro aire de superioridad. A menudo acude a la posada para beber, en la mayoría de las ocasiones solo, pero también a veces acompañado de un caballero extranjero, se comenta que francés, holandés o alemán, de aspecto algo desgarrado. No muy alto, de rasgos aguileños y casi siempre bizqueante, los investigadores podrán reconocer en esta descripción al hombre que pareció provocar la dolencia de Shakespeare en el estreno de *Hamlet*. Al conversar con los investigadores, Barker deja entrever en sus comentarios que disfruta estando acompañado por artistas (actores, poetas, escritores, pintores y músicos). Los habituales del lugar podrán dar algunos nombres, que no significan gran cosa para los investigadores. Simon Page, en caso de hacer una tirada de Conocimiento, reconocerá varios de los nombres por ser actores que trabajan en la compañía de El Globo y en el Teatro Shawn.

Los clientes de la posada describen a Barker como la clase de nobleza menor a la que le gusta vivir a lo pobre, un comerciante adinerado que no se interesa demasiado por cómo van sus negocios, o un poeta ambicioso. Igualmente difieren las opiniones acerca de los negocios que le ocupan. Algunos dicen que está metido en el comercio de especias, otros comentan que tiene intereses en la construcción y la edificación, y otros más piensan que es cirujano.

De todas estas suposiciones, tres son ciertas. Barker tiene negocios; dirige una compañía naviera, pequeña pero de éxito. Importa especias desde la China y Oriente Medio, aunque esta empresa fue instituida hace ya bastante años por su propio padre, William. A Barker no le interesan demasiado sus negocios; aunque nominalmente está al frente de la empresa y recibe sus beneficios, la dirección de esta naviera, la *East Trade Company*, recae sobre su gerente, Guy Howard, que no tiene relación alguna con la misión arcana de Barker.

Los investigadores no obtendrán ninguna información en la *East Trade Company* si deciden ir hasta allí. Se trata simplemente de un negocio y está dentro de los márgenes de la legalidad. A Barker le preocupa bastante más su musa del otro mundo, Hastur el Incalificable, y ha centrado su atención en la escritura de una poesía extraña e incomprensible, que él mismo se ha auto publicado a través de la Turner, una pequeña imprenta situada en *Blackfriars*.

Hacerse con toda esta información no será nada fácil, y es que Barker es un individuo bastante discreto. Al interrogar a John Dee al respecto, éste podrá revelar la dirección de Barker, y que está al mando de una compañía naviera. También contará que Barker, según su información, fue educado en el *Queen's College*, en Cambridge, donde estudió Ciencias Clásicas. A parte de esto, los investigadores deberán pasar 1d10 horas interrogando a habituales de la Sirena que conozcan a Barker.

La poesía es la única concesión de Barker a la vanidad. Los investigadores podrán hacer averiguaciones acerca de su empeño poético a través de alguno de los habituales más informados de la posada o de la memoria de Fletcher (cuando éste recuerde que rechazó imprimir el trabajo de Barker y que le recomendó acudir al impresor William Turner).

Las investigaciones en los talleres de imprenta Turner darán su fruto en forma de las copias de dos delgadas obras de Barker. La primera de ellas, impresa hace ya seis años, es un poema épico titulado *La Caída de las Gracias*, un híbrido pseudo griego entre mito y fábula (in)moral, de carácter ampuloso y no demasiado inspirado, que describe la caída de las tres gracias griegas, Aglaya, Eufrosine y Talía. Contiene embrolladas referencias al escudriñamiento y está repleto de simbolismo sectario: Mitos de Cthulhu +1%, Pérdida de Cordura 0/1d2, carente de hechizos. La segunda obra, impresa hace sólo ocho meses, es bastante más peligrosa. Llamada *Bajo el Símbolo Amarillo*, es una colección de poemas que describen varios aspectos de los contactos con cristales realizados por Barker, siempre a través unos versos oscuros, escritos en pleno delirio post-contacto y post-ritual, que son capaces de hacer estremecer la cordura de cualquier lector. El libro contiene diecisiete poemas de métrica y sensibilidad diversa.

Bajo el Símbolo Amarillo, escrito en inglés, por Joseph Barker, 1602. Publicado por William Turner, *Blackfriars*, Londres. Pérdida de Cordura 1/1d6; Mitos de Cthulhu +5%; multiplicador de hechizo x2. Hechizos: Contactar con Hastur, Contactar con el Rey de Amarillo, Con-

vocar/Atar Byakhee, Encantar cuchillo, Garra de Cthulhu, Llamada del cristal (nuevo hechizo).

El libro es fino y de tamaño folio, está encuadernado en cuero negro, con el título y el nombre del autor estampados en la portada. El Guardián se encargará de determinar los contenidos, exceptuando al primer poema del libro, una intrincada pieza, "Más Allá del Velo de Cristal", que detalla el hechizo de Llamada del cristal y las conversaciones con Hastur, y el último, "La Máscara del Rey", que detalla una visita del Rey de Amarillo.

Si Fletcher aún no ha recordado quién es Barker, está será la pieza definitiva del puzzle. En este preciso instante deberá recordar de forma automática (sin necesidad de tirada de Idea) como rechazó imprimir un trabajo de Barker y todo lo demás concerniente a su relación con esta persona; entonces se desvelará también la conexión entre éste y Lucy Henry. (Consulta "Recuerdos de Robert Fletcher sobre la noche en el teatro" [Ayuda de juego número 10], en la página 57).

La extraña desaparición de la señorita Lucy Henry

*Fausto se ha ido; contemplad su demoníaca caída,
Cuya maligna fortuna podría exhortar al sabio
Sólo a maravillarse ante cosas ilícitas
Cuya profundidad tienta a tales genios avanzados
A practicar más de lo que el poder divino permite. — Coro
Christopher Marlowe, Doctor Fausto, V.3.*

Transcurrido un cierto tiempo después de los descubrimientos que los investigadores hacen en el local de van der Wyck, deberían pasar una de dos cosas:

- Fletcher, en algún momento de las últimas etapas de la aventura, preferiblemente después de hablar con Shakespeare y Dee, recuerda de dónde le suena el nombre de Joseph Barker; o
- Fletcher recibe un mensaje de Lucy en el que ésta le pregunta si sabe algo nuevo acerca de su prima Marijne Barents. Si los investigadores le han informado ya del destino de Marijne, el mensaje dirá que desea saber si los jugadores han tenido alguna suerte en su tarea de dar con el repugnante van der Wyck.

Cuando tenga lugar alguno de estos dos hechos, Fletcher (preocupado o henchido de romántico ardor) irá corriendo hasta casa de Lucy. Cuando los investigadores llegan al edificio, una sirvienta responderá a la puerta. Ella contará al grupo que la señorita Henry abandonó la casa, realmente excitada, hará unos diez minutos. No dijo ni a dónde iba ni cuándo pensaba volver; simplemente tomó su capa y se fue. Salió a pie.

Si los investigadores preguntan si ocurrió algo inusual antes de marchar ella, la criada dice que un mensajero llegó hace unos quince minutos con una nota para Lucy. Una rápida exploración del salón de la casa revelará la presencia de un trozo de papel humeante que el fuego de la chimenea no ha quemado por completo (Ayuda de Juego número 9). La esquina superior izquierda ha sido consumida por las llamas, pero el resto de la nota es perfectamente legible. En la casa no hay nada más que pueda ser de interés en este momento, excepto unas copias de libros de poesía del propio Barker.

Los investigadores pueden tratar de interceptar a Lucy mientras se dirige al parque, pero no tendrán demasiada suerte. Las calles están

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 9. LA NOTA EN LA CASA DE LUCY

Querida Lucy,

He regresado de mis viajes. No sabes cuánto te he echado de menos. Debo verte, mi corazón ansía desenfrenadamente besarte tus dulces labios una vez más. Reúnete conmigo en el parque de St. James en una hora. — Joseph.

atestandas de gente y la persecución se verá también dificultada por una lluvia persistente y un fuerte viento.

El parque de St. James está casi completamente desierto y tranquilo. Su atmósfera es bastante inquietante. Un gélido y potente viento azota entre los árboles y los nubarrones que cubren el cielo causan la impresión de que haya anochecido prematuramente (aún es de día). La persistente llovizna se está convirtiendo en un espeso aguacero; el agua helada corre a raudales por el parque empujada por el fuerte viento.

Llegados al parque no es muy difícil dar con Lucy. Ella está con un hombre al que el grupo no podrá reconocer por encontrarse entre las sombras de un árbol. Ambos parecen tener una animada conversación y se abrazan fuertemente.

Si los jugadores dan un grito de aviso a 90 metros o menos de la pareja, Barker agarrará inmediatamente a Lucy con fuerza. Los investigadores podrán ver claramente a Lucy forcejear contra su acompañante y también podrán ver que él en ese momento le pega en la cara con fuerza, tras lo cual ella se desmaya en sus brazos. Entonces la figura masculina carga con Lucy hacia la maleza, dónde van der Wyck (si aún sigue con vida) y otros cómplices le esperan. Cualquier disparo de pistolas de rueda deberá superar el doble de alcance y sufrirá un -10% por baja visibilidad.

Cuando el grupo se aproxima a los arbustos, tres cómplices de Barker, ocultos entre la maleza, empiezan a disparar sus pistolas de rueda (de nuevo con un -10% debido a la baja visibilidad). Una vez disparadas sus pistolas, saldrán armados con estoques para rechazar a los investigadores. Si éstos últimos los superan, no encontrarán tras ellos pista alguna de Lucy Henry o Joseph Barker, exceptuando la capa ensangrentada de ella y unas marcas de pisadas de tacones en el embarrado suelo.

Tres infames matones

FUE 11	CON 9	TAM 13	DES 10	APA 8
INT 8	POD 12	EDU 4	COR 30	PV 11

Armas: Estoque 30%, Pistola de rueda 40%.

Posteriores investigadores en la casa de Lucy revelan varios hechos. El ama de llaves dice que Lucy y Joseph Barker llevan ya varios meses citándose. Fletcher, si aún no ha recordado lo sucedido, recibirá ahora una tirada de Idea +30% para recordarlo todo. Incluso aún si fracasa en esa tirada, la sirvienta se encargará de aclarar sus recuerdos.

Lucy, una agradecida asistente a lecturas de poesía y funciones teatrales, y Barker, un aspirante a poeta, se encontraron en El Globo hace ocho meses mientras ella acudía, en compañía de Robert Fletcher, a la representación de la obra *Every Man in His Humour*, de Ben Jonson. El propio Robert Fletcher presentó a la desafortunada Lucy al hombre potencialmente más peligroso del reino.

La mansión del hechicero Joseph Barker y la terrorífica cámara del Rey

*Un Rey envuelto en harapos y remiendos. — Hamlet.
William Shakespeare, Hamlet, III.4.*

Los investigadores estarán ansiosos por explorar esta maligna morada.

La casa de Barker está en el próspero barrio de *Whitehall*. Se trata de una vivienda extraña, incluso vista desde el exterior. En ella no parece distinguirse ninguna iluminación. (Barker está de viaje en su segunda residencia, cerca de *Deptford*, aguardando la fecha de la convocación). En realidad Barker no tiene esta casa a su nombre. Cuando la habita, lo hace disfrazado empleando maquillaje de obras de teatro. Los vecinos le conocen como el Maestro Clarke, pero los investigadores no podrán averiguar nada de esto. Van der Wyck, si aún sigue con vida, se encontrará también en la casa de *Deptford*, así como Lucy, que estará encerrada allí.

El camino que conduce hasta la casa de *Whitehall* está surcado por árboles esqueléticamente desnudos. Unas ramas serpenteantes cuelgan sobre el mismo. La maleza es espesa a ambos lados y está repleta de zarzas. En el tiempo transcurrido entre que los jugadores han tratado de rescatar a Lucy y su viaje hasta la casa de Barker, el aire se ha enfriado bastante y ahora nieva profusamente. El suelo está repleto de nieve amontonada (en estas épocas los inviernos en Inglaterra eran bastante más severos que ahora) y la espesa alfombra blanca confiere a la casa un halo de estremecimiento, casi tan inquietante como la propia pureza de la nieve.

La casa es de nueva construcción, de estilo Tudor. La negrura de las vigas alquitranadas y la oscuridad que hay tras las ventanas contrasta con la nieve que cubre todo el alrededor. Mientras los investigadores avanzan hasta el edificio, la nieve crepita bajo sus pies. Aparte del viento que pasa entre los árboles, las pisadas del grupo constituyen el único sonido audible.

Un rápido vistazo a la casa muestra que aparentemente no está habitada en ese momento. Entrar por la puerta principal es bastante fácil y sólo falta una tirada con éxito de Cerrajería.

El salón de entrada es amplio, de unos cuatro metros y medio de longitud, y está adornado en toda su extensión con grandes y caros tapices y alfombras. En el extremo más lejano del salón hay algo poco común, un espejo grande y extremadamente valioso. Van der Wyck construyó este artículo por expreso encargo de Barker; y en realidad es un cristal de Leng. Todo investigador que esté próximo al espejo y haga una tirada de Descubrir, podrá percibir la presencia de unas delgadas líneas rojas por detrás y por encima del mismo. Se trata del dibujo a tiza de un gran pentagrama, que está oculto por el espejo y por los grandes tapices que cubren la pared. Si algún personaje mira al espejo, en un principio únicamente podrá distinguir su propio reflejo. Transcurridos unos instantes, la imagen empezará a obnubilarse y posteriormente parecerá aclararse. En ese momento, aquél que mire al espejo podrá distinguir cómo un suceso se muestra frente a él.

El cristal de Leng muestra acontecimientos pasados y futuros. Tira 1d10 por cada suceso.

- 1-4. Se muestra el nacimiento de la Estirpe de Nyarlathotep en la Montaña del Viento Negro, en Kenia, en el año 1925. Pérdida de Cordura 1/1d10.
- 5-7. Aparece otra escena propia de Cthulhu. Pérdida de Cordura 3/1d12.
- 8-10. El cristal revela los salones ciclópeos de R'lych y el lugar de descanso del gran Cthulhu. Pérdida de Cordura 4/1d20.

El único lugar de interés en el piso de arriba de la casa de Barker es su dormitorio. Una tirada de Descubrir bajo la gran cama adosada revela la presencia de un delgado libro que resulta ser el diario de Barker. Quizás él mismo, apresurado por marchar de casa, lo dejara caer y lo lanzara de una patada justo bajo su cama. Está escrito en latín. Una tirada con éxito de Latín permite a un investigador consultar sus contenidos.

El diario recoge el presente año y los años 1601/1602. En él, Barker describe sus viajes hasta Ámsterdam para consultar a los mejores cortadores de gemas y cómo finalmente contacta con van der Wyck. Éste congenió bastante bien con él y estuvo de acuerdo en tallar el cristal que era necesario para obrar el rito. Van der Wyck acudió a Londres para hacer este trabajo, financiado por Barker.

El diario recoge también con detalle el encuentro de Barker con Lucy Henry y la forma en que ésta inmediatamente le dejó obnubilado. La reconoce como una potencial sacrificada en su convocatoria definitiva de la forma verdadera de Hastur, en el Pozo de Caribdis. La corteja y se hace con su cariño y confianza al tiempo que planea su secuestro. No parece ser consciente de que esté relacionada con Robert Fletcher o que su prima sea Marijne Barents. De alguna extraña forma, Barker escapa a toda estas fantásticas coincidencias.

Planea su rapto con una devoción casi fanática, consultando al Rey muy a menudo e incluso dando su energía (POD) a su maestro a cambio de secretos arcanos. Las últimas anotaciones detallan los preparati-

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 10. RECUERDOS DE ROBERT FLETCHER SOBRE LA NOCHE EN EL TEATRO

Hace aproximadamente ocho meses, a finales de agosto o principios de septiembre, El Globo estrenaba la obra de Jonson titulada *Every Man in His Humour*. Fletcher había pedido a su novia, Lucy Henry, que le acompañara a asistir a la representación.

Tras la obra, Fletcher se encontró con un grupo de amigos entre los que se incluía el propio Joseph Barker, un poeta cuyas peticiones por ver su trabajo impreso fueron denegadas por Fletcher con la excusa de que tenía en ese momento demasiado trabajo entre manos.

El grupo se dirigió hasta una taberna cercana y charló, comentando la obra, hasta bien entrada la noche. Lucy no prestó demasiada atención a Barker, y éste marchó apenas una hora después. Fletcher olvidó lo ocurrido y no ha vuelto a recordar el encuentro de aquella noche hasta ahora. Varias semanas después de haber llevado a Lucy al teatro, ella informó a Fletcher de que su relación debía finalizar. Ambos discutieron, y él la acusó de tener un nuevo pretendiente, algo que ella negó rotundamente.

Su relación se interrumpió hasta que él recibió ese mensaje suyo en el que le hablaba de su prima Marijne. Él aún siente un gran cariño por ella y había esperado que la desaparición de Marijne Barents sirviera para reunirlos de nuevo. Ahora eso parece bastante improbable. Fletcher se siente sacudido por la culpa y tiene un feroz deseo de rescatar a su desafortunada amada.

vos del rito, señalando el lugar de la cita (bajo la Torre Blanca de la Torre de Londres), la fecha (12 de enero) y la hora (una hora antes del amanecer). No obstante, el texto no detalla la forma en la que los miembros del culto, supuestamente unos cien (al menos), llegarán hasta el palacio-prisión que tan celosamente es vigilado.

El resto de la casa carece del menor interés, exceptuando el salón, que oculta tras su chimenea una cámara de culto secreta. Ésta podrá encontrarse con una tirada con éxito de Descubrir/Suerte sobre la chimenea. La puerta que da paso a ella se abre tras pulsar unos botones a ambos lados de la amplia estructura de la chimenea. Un pequeño pasadizo conduce hasta la cámara subterránea.

LA CÁMARA DEL REY DE AMARILLO

Las escaleras descienden y se estrechan durante unos doce metros hacia el interior de la cámara. El ambiente es frío y húmedo y reina una oscuridad casi absoluta. Los investigadores desconocen que Barker ha convocado al propio Rey para que aguarde su llegada.

La cámara es una estancia que supera en mucho al tamaño de la que había bajo la tienda de van der Wyck. El espacio principal es bastante amplio y está envuelto en las más oscuras sombras. A lo largo de cada pared hay filas de unos largos candelabros situados a unos dos metros de distancia cada uno. No están encendidos. Al final de la cámara está el trono del Rey. La estancia está completamente oscura.

Al entrar los investigadores, una tirada de Idea les hace percatarse de que la habitación tiene un fuerte olor a humedad, parecido al que emanaba de las túnicas encontradas en la tienda de van der Wyck.

Las paredes de la cámara son de una húmeda piedra grisácea y el suelo muestra un desconcertante mosaico de losas amarillas, doradas, naranjas y marrones, que confunde a los investigadores y desafía cualquier explicación. Una sencilla silla de madera ocupa la pared más próxima a la entrada, frente a ella hay un pequeño mueble acolchado que parece ser utilizado para arrodillarse sobre él. La pared que hay tras la silla está cubierta por un enorme tapiz que representa una escena mitológica mediterránea. Un barco griego se abre camino a través de un mar encrespado, con un poderoso remolino a un lado, y al otro, la

imagen una bestia informe tentaculada emergiendo de una profunda grieta de un escarpado acantilado arenoso.

Tras el tapiz se oculta el laboratorio. Éste está dividido en dos por una gran mesa de trabajo sobre la que hay colocados una serie de artefactos y preparados alquímicos. Las paredes están adornadas con varios mapas y diagramas, incluyendo un tosco alfabeto de símbolos enoquianos, una reproducción de la carta astral de Copérnico y un gran diagrama del cabalístico Árbol de la Vida y su oculto opuesto invertido.

La habitación contiene también un gran mapa de Londres que tiene escrito encima diversas notas y cálculos. Una tirada de Idea alerta a los investigadores del hecho de que Barker ha triangulado una sección de Londres que abarca el norte de *Southwark* y el este de la Catedral de San Pablo. Una tirada de Idea -20% revela que el centro de la triangulación es la Torre de Londres.

En una de las paredes del laboratorio hay una estantería. Los libros que contiene son en su mayoría volúmenes de alquimia y filosofía, entre los que se incluyen trabajos de Bacon y otros autores. No obstante, es posible encontrar también otros volúmenes interesantes como pueden ser *De Vermis Mysteriis*, *Monstres and Their Kinde*, y una copia de *Diabolis Britannia*, transcrita y traducida al inglés, por el propio Barker, a partir del ejemplar de Dee.

Un rápido vistazo a la traducción de Barker de *Diabolis Britannia* muestra que ésta tiene algunas anotaciones. En la página 94 se indica que el Pozo está bajo la Torre Blanca de la Torre de Londres. Esta información podrá obtenerse con una tirada con éxito de Buscar Libros.

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 11. EXTRACTO DE LA TRADUCCIÓN DE BARKER DEL *DIABOLIS BRITANNIA*

"...Alcanzamos el vil lugar en la hora en que muere la noche y vimos a lo lejos varias antorchas y braseros iluminando la colina. Rápidamente nos dirigimos hacia las luces y nuestros oídos fueron asaltados por los cánticos de los paganos que se congregaban allí. Sus palabras nos eran desconocidas, pero adiviné que estaban invocando a un dios, o semejante, al que conocían como Ae'es Dur.

"Entramos en la cámara en la que se reunían y nos vimos enfrentados a una masa humana que se estremecía y contorsionaba. Casi doscientos pérfidos hombres y mujeres, muchos desnudos y practicando actos de una repugnante lascivia, representaban una ceremonia que era dirigida por diversas criaturas, entre ellas la propia prole alada del mismísimo Hades. En el centro de esa terrorífica estancia había un pozo, no, un estanque, una vorágine en la que se arremolinaba y giraba un espeso lodo plateado, similar al legendario y hediondo Caribdis, y de él manaba el hedor más horripilante que nadie pueda imaginar.

"De repente, el director de la multitud de esa banda de demonios alzó sus manos y se hizo un enorme silencio. Entonces se desató un estruendo de borboteos y burbujas, y el pozo comenzó a aspirar hacia su interior para, posteriormente, expandirse bañando todo lo que estaba junto a sus orillas. De él surgió la criatura más espantosa que haya visto nunca, equiparable sólo a la propia leyenda de Escila, su cabeza y tentáculos agitándose para tratar de agarrar a una víctima y despedazarla... No puedo seguir recordándolo.

"Baste con decir que aquellos pocos hombres que aún estaban junto a mí (muchos habían se habían visto arrastrados a perder la cordura ante tal visión) decidieron comenzar a destruir el lugar.

"La muchedumbre estaba ensimismada ante la visión de su dios y nosotros atacamos. Las bajas fueron muy numerosas, pero finalmente conseguimos hacer retroceder a la criatura allí por donde vino y, cuando nuestra horrible tarea hubo concluido, sellamos para siempre aquel abyecto pozo".

(Este último párrafo sustituye a los párrafos originales en los que describía cómo el druida obraba su hechizo de Sellar Pozo).

Cultos de la Inglaterra romana: Estudio del libro de Cayo Antonio, en inglés, traducido y anotado por Joseph Barker a partir de una copia del manuscrito original romano que data del siglo XII. 1590-94. Pérdida de Cordura 1/1d6; Mitos de Cthulhu +8%; multiplicador de hechizo x2. Hechizos: Contactar con Hastur, Convocar al Rey de Amarillo, Convocar/Atar a Byakhee, Encantar cuchillo, Llamada del cristal.

El volumen está encuadernado en cuero marrón y tiene el título impreso, en oro, sobre el lomo. Su texto está escrito en inglés y tiene notas a pie de página que describen los ritos, las ceremonias y aportan referencias históricas. Tiene 100 páginas y omite, de nuevo, las primeras 23 del libro de Cayo Antonio. Una de las notas tiene especial importancia y podrá encontrarse con una tirada de Buscar Libros (Ayuda de juego número 11).

El enorme trono, situado al otro extremo de la cámara, es de color dorado y parece ser de alguna clase de material extraterrestre. Está cubierto de extraños símbolos y frases escritas en lenguajes desconocidos. Su respaldo muestra el símbolo que fue visto en las casas de Croft y van der Wyck, tallado en un estilo grueso, con golpes profundos y decididos. El motivo está repetido también en la pared que hay tras el trono, está dibujado con unos profundos que han sido rellenados de oro. El trono descansa sobre un alto pedestal de piedra.

Una tirada de Descubrir sobre dicho pedestal revelará la existencia de unos finos surcos ocultos bajo el polvo y la suciedad. Una segunda tirada de Descubrir sobre el trono, mostrará que en el extremo de sus dos apoyabrazos está tallada la figura de una vil criatura de aspecto similar al de un pez. El escultor parece haber cometido un error al tallar la escultura del apoyabrazos izquierdo, ya que ésta tiene un único ojo protuberante. Al presionar dicho ojo se activará un resorte con un sonoro clic.

A primera vista es imposible descubrir qué es lo que el resorte ha liberado. Una tirada con éxito de Descubrir revelará a los investigadores la presencia, sobre la base del pedestal, de una pequeña plancha que ha surgido de la capa de suciedad acumulada durante ciento cincuenta años (FUE del investigador contra FUE 7 [-10% debido al difícil agarre de la bandeja]) para conseguir sacarla por completo.

Entonces se descubre que la bandeja es en realidad un recipiente. Éste está forrado de terciopelo y contiene tres piedras vidriosas nada llamativas. Cada una es de un color distinto (azul, verde y de un amarillo azufre). Las piedras están cubiertas por un rollo de pergamino escrito en italiano.

Los investigadores, al traducirlo (podrán encontrar con facilidad a eruditos que lo hagan), obtienen la información contenida en la Ayuda número 12.

Al igual que ocurría en la cámara de adoración de van der Wyck, en el centro de esta habitación hay también un estanque de sacrificio. Una tirada con éxito de Descubrir al pie del estanque revela que algo brilla entre el polvo. Resulta ser un alfiler de capa enjoyado con un pequeño diamante. Robert Fletcher reconoce fácilmente el objeto como un regalo que dio a la desgraciada Lucy por su veintiún cumpleaños.

En algún momento mientras los investigadores examinan los contenidos de la cámara, el Rey deberá aparecer en la misma. La criatura se siente atraída por el éter del hechizo de Barker y el calor y la vida de los jugadores. Los investigadores se percatarán de su presencia cuando unos finos zarcillos de humo comiencen a aparecer en torno al trono, en el extremo más lejano de la cámara. Estos zarcillos empiezan a enroscarse lentamente en torno a sí mismos y alrededor del lujoso trono real, y comienzan a fusionarse constituyendo una forma vagamente humana. Si los investigadores se encuentran en el laboratorio mientras el Rey comienza a aparecer, deberán hacer tiradas de Escuchar. Un investigador que obtenga éxito escuchará un sonido parecido a un continuo exhalar y al rasgar de un tejido.

El Rey aparece transcurridos dos asaltos completos e inmediatamente tratará de cautivar, con su canto, al investigador que tenga más próximo. Si alguno de los investigadores le ataca, el Rey hará lo propio con sus zarcillos. Éstos podrán ser esquivados o rechazados con espa-

AYUDA DE JUEGO NÚMERO 12. TRADUCCIÓN DEL PERGAMINO DEL TRONO

Génova

Han transcurrido ya doce meses desde que recibí esta silla procedente del conjunto de bienes que Giovanni Gallacci trajo consigo tras su última visita de negocios al Lejano Oriente. En aquel viaje llegó hasta el corazón de Catay, más allá de lo que nunca antes había avanzado, hasta un lugar en el que se encontró con un terrible pueblo conocido como los Tcho-Tcho. Tras tropezarse con miembros de esta tribu, Giovanni trató de comerciar con ellos, pero éstos cayeron sobre su grupo y mataron a muchos de sus miembros. Giovanni reunió al grueso de los hombres que habían sobrevivido y entró en el pueblo de los Tcho-Tcho. Allí pudo presenciar una perversión como nunca antes había visto. Sacrificios y torturas humanas de la más baja clase se presentaban ante los ojos del comerciante y le llenaron de rabia. Él, junto a sus hombres, masacró a los habitantes.

Cuando hubieron acabado con todos los miembros de la tribu, lo único que quedó de ella fue un anciano que se hacía llamar Apan Tu y que les rogaba por su vida. Pidió, a su modo, poder convertirse y ser llevado hasta la civilización. Gallacci trajo consigo al hombre, hasta su casa, y también a una gran silla que había ocupado el centro de la tribu.

Apan Tu causó gran sensación a su llegada. Yo, buscando absurdamente atraer la atención de mis compañeros y el reconocimiento social que implicaría, solicité a Gallacci que permitiera a Apan Tu entrar a formar parte de mi servicio. Como había financiado su expedición comercial, la petición me fue concedida. Además, fui obsequiado también con la silla que había ocupado un lugar preferente en el pueblo. Entonces no podía saber que todo aquello supondría mi perdición.

Apan Tu no abrazó realmente la única fe verdadera y continuó practicando sus malignos ritos en mi propia casa. Durante los mismos sacrificaba a niños, que había atrapado en las calles, como ofrenda a su abyecto dios. Una noche en que estaba inquieto y no podía dormir pude presenciar uno de estos rituales. Cuando me dirigía al piso de abajo, pude oír unos sonidos que parecían proceder del estudio en el que guardaba la silla. Observé por la rendija de la puerta, y allí pude ver a Apan Tu arrodillado frente al trono y con una mirada de júbilo en su cara, mientras tanto, en la silla estaba sentada una criatura tan espantosa que apenas puedo lograr describirla. Era enorme y de aspecto monstruoso, iba vestida con harapos multicolores, llevaba una máscara en una mano y en su rostro... una masa de tentáculos se retorcían, serpenteando y entrelazándose, mientras absorbían la vida, de una forma espantosa, a un niño que no debía tener más de diez años.

Transcurridos unos momentos, cuando hube recuperado mi cordura, corrí a enfrentarme a Apan Tu. Éste simplemente se rió de mí y me dijo que lo que había visto únicamente había sido la primera criatura que él había convocado; aseguró que más tarde convocaría a otra, esta vez procedente de las mismas profundidades del mar. Henchido de rabia cogí mi estoque y lo ensarté en su negro corazón. Mientras moría, pude extraer de su mente la forma de frenar a esta bestia en la más vil de sus representaciones. Ésta implica el uso de tres cristales que este individuo había traído consigo, uno azul, otro verde y otro más amarillo. No obstante, Apan murió antes de que yo pudiera obtener de él el método exacto de emplear correctamente estos tres cristales. Sin embargo, cogí los tres artículos de entre sus pertenencias. Ahora los mantengo sellados en un receptáculo que he fabricado en la base de este maligno trono.

Prestad mucha atención aquellos que tras mi muerte sois poseedores de esta silla, pues debéis saber que no os traerá sino condenación y desesperación. No puede ser destruida, y miles han sido las formas en que yo mismo he tratado de hacerlo. Si cae en manos equivocadas, los cristales serán, según creo, el único modo de impedir que sea convocada la horrible bestia de la que hablaba Apan Tu.

Lorenzo Castellano, 9 de marzo de 1450.

das. Si alguno de los investigadores es atrapado por los zarcillos, el Rey tratará de atraerlo hacia sí, momento en el cual podrá retirarse su máscara y atacar con sus succionadores faciales. La criatura no hará uso de ningún conjuro mientras ataque a los investigadores. Si es necesario, habrá que amañar algunas tiradas para asegurar que al menos tres de los personajes salgan con vida del encuentro.

En caso de que el Rey sea asesinado, éste se desplomará y de nuevo unos zarcillos de humo cubrirán toda la estancia. Lo único que quedará de esta inmundicia será algún fragmento de sus húmedos y podridos ropajes. Las estadísticas y la descripción del Rey aparecen en **La Llamada de Cthulhu, 5ª Edición**.

Los jugadores, a partir de este momento, no tienen otra salida que la de tratar de acceder a la Torre el día señalado, frustrar los malignos planes de los miembros del culto y rescatar a la pobre Lucy Henry de las garras del bastardo de Joseph Barker. Ninguna prueba indica ahora el paradero de este individuo.

Entrando en la Torre de Londres

Entre Escila y Caribdis — Proverbio griego.

El acceso a la Torre no es nada sencillo; está muy bien protegida y es difícil acercarse a ella sin ser visto. Debido a que los investigadores llegarán a horas bastante intempestivas, sus probabilidades de ser descubiertos disminuirán algo. Todos los jugadores tienen la habilidad de Discreción y, al hacer pruebas con ella, las posibilidades de que los somnolientos guardias les vean descender en un 5%. Si algún miembro del grupo falla en su tirada de Discreción, deberá tener una oportunidad de Esquivar para meterse entre las sombras. En caso contrario,

la probabilidad de ser descubierto asciende hasta un 15% por cada asalto en que el investigador no se mantenga a cubierto. Si finalmente logra pasar inadvertido, este investigador podrá tratar de volver a adquirir la Discreción y ocultarse de nuevo de ojos curiosos.

Los investigadores deberían estar familiarizados con el plano de la Torre. El grupo podrá utilizar el mapa que proporciona el escenario. Hay dos maneras de llegar al Pozo de Caribdis; la primera es a través de una entrada secreta que hay oculta más allá del acceso a la Puerta del Traidor. Barker, tras localizar el pozo, mandó a sus compinches construir esta entrada modificando los cimientos de los muros de la torre.

El otro acceso es a través de la Torre de Eduardo. Barker no fue el primero en descubrir el pozo, aunque desconoce este hecho. En 1901, cuando la Torre estaba siendo construida, su diseñador descubrió la existencia del pozo y, junto a otros compinches, se inició en el culto. Este constructor ordenó cimentar una entrada secreta desde la Torre de Eduardo.

Los investigadores que traten de hacerse con un mapa de la Torre, en la biblioteca o en otro lugar, tendrán un 30% de probabilidades de encontrarse con una referencia acerca de esta entrada en un libro que su propio constructor escribió durante la edificación de la misma. Si los investigadores buscan documentos relacionados con el pozo y su utilización, que daten más allá del año 1091, no podrán encontrar nada. Su ubicación y su uso son mantenidos en secreto a partir de esa fecha.

ENTRANDO A TRAVÉS DE LA PUERTA DEL TRAIIDOR

Hay cuatro clases de ídolos que atormentan las mentes de los hombres... el segundo, los Ídolos de la Cueva. — Bacon.

Si los investigadores tratan de acceder al Pozo a través de la Puerta del Traidor, tendrán que llegar hasta a ella a través del río (una situación inquietante llena de posibilidades a desarrollar, como las luces que bailan entre la niebla, el crepitar de los remos golpeando en el



suave oleaje, etc.). Si los investigadores realizan tiradas con éxito de Descubrir o Escuchar mientras se aproximan a la Puerta, podrán descubrir que los miembros del culto están también aproximándose sigilosamente hasta la entrada; congregándose para dar inicio al rito. Barker, para ocultar las actividades de los miembros del culto, ha hecho caer sobre el Támesis una extraña y casi luminosa niebla, mediante una poderosa versión del hechizo de Crear niebla de Releh. Varios de estos miembros han obrado también sobre los guardias un hechizo de Inducir temor para desviar algo más su atención.

Los más avezados de los investigadores no tendrán demasiadas dificultades en avistar la entrada secreta de la que hacen uso los miembros del culto, justo en el interior de la propia Puerta. Descubrir -20% debido al efecto de la niebla.

El Guardián debe decidir si el grupo se enfrenta, en esta secuencia, a alguna dificultad. Baste con decir que las defensas de la Torre son bastante consistentes, pero que la niebla arcana de Barker y el hechizo de Inducir Temor pueden ser suficientes para que los jugadores no encuentren demasiados problemas para acceder a la entrada secreta.

Si el grupo mantiene una discreta vigilancia de la Puerta, podrá descubrir a los miembros del culto separando de su aplique uno de los candiles, activando así una entrada secreta en la pared.

La entrada está medio sumergida en el agua del río, de nivel bastante crecido debido a las recientes lluvias y nevadas. Los investigadores deberán aproximarse, vadeando, hasta las cercanías de una puerta pesada de acero. El Guardián debe describir en estos momentos la intensidad del oleaje, el sonido de ratas nadando, y las ondulaciones y movimientos que pueden sentir los propios jugadores.

La puerta de acero, cerrada, está situada por encima del nivel del agua. Para abrirla es necesario utilizar una llave especial (la piedra perdida por van der Wyck). Esta "llave" encaja en un hueco de la pared, junto al acceso, y al utilizarla es posible escuchar un ligero "snik". Tras la puerta, y ya sin agua, un túnel escalonado desciende de forma bastante abrupta hasta alcanzar otro corredor, a unos cuarenta y ocho metros bajo tierra, y más adelante una antecámara que da paso a la galería del pozo. Incluso durante la celebración del rito, esta antecámara estará vacía.

ENTRANDO A TRAVÉS DE LA TORRE DE EDUARDO

*Sedais un espíritu del bien o un trasto maldito,
Traigáis con vos aires celestiales o infernales ráfagas,
Sean vuestras intenciones torcidas o piadosas,
Venís de tan cuestionable guisa
Que hablaré con vos. — Hamlet
William Shakespeare, Hamlet, II.2.*

La entrada al pozo a través de la Torre de Eduardo es algo más complicada. Los investigadores correrán más riesgo de ser detectados por los guardas. La bruma continúa cubriendo toda la zona, pero estos vigilantes están libres del hechizo de Inducir pánico. De este modo, lo único que los investigadores tienen a su favor para superar a los guardas es la poca visibilidad de la que éstos disfrutan. Los vigilantes tienen, de media, Descubrir 45% y Escuchar 30% (aunque debe sustraérsele un 20% a las habilidades de Descubrir debido a la niebla).

De una de las paredes del pasillo de entrada de la Torre cuelga un tapiz que representa una festiva escena campestre. En una de las esquinas aparece una mujer que borda un paño sosteniéndose en una estructura circular; una sonrisa perversa ilumina su rostro. Una tirada con éxito de Descubrir revela que en el bordado reza, en latín, "El conocimiento descansa bajo el alma". Se trata de un juego de palabras, y el alma hace referencia al suelo; si los investigadores miran justo bajo el tapiz, podrán descubrir un pequeño nicho que puede ser abierto utilizando la llave perdida por van der Wyck.

Al insertar la "llave", una de las losas del suelo se levanta medio centímetro. Al destaparla, se observa un profundo pozo oscuro que por

el que se puede descender a través de una escalera. Desde el fondo del mismo pueden distinguirse los sonidos del chapotear de agua y unas leves voces. La escalera conduce directamente hasta una pequeña platea oculta sobre la galería principal del Pozo de Caribdis. Esta platea tiene una pequeña escalera que desciende por detrás de las filas de asientos que adornan la galería.

El pozo de Caribdis

Él viene esta noche,

Envuelto en rotos harapos, como el abyecto Caronte haciendo señas desde la ribera del Aqueronte.

Cada nimiedad de su terrible aspecto

Atraído por mi propio cántico.

El Rey de Amarillo absorbe mi alma

Como un bebé rapiña del pecho de su madre.

Christopher Marlowe, *El Rey de Amarillo*, I.3.

Viene Escila, arrastrada desde su infernal guarida,

Atraída con los halos del demonio ardiendo en su pelo. — Fausto

Christopher Marlowe, *Doctor Fausto* (fragmento original).

Entrega tu esencia, para que pueda hacer festín. — El Rey

Christopher Marlowe, *El Rey de Amarillo*, II.1.

El pozo es una especie de anfiteatro semicircular, erigido en losas de piedra y que dispone de asientos para presenciar lo que en él ocurra. En el "escenario" llama la atención un gran estanque de agua turbia que, continuamente, se arremolina y bate. Frente a esta masa de agua hay tres grandes altares de piedra. Enfrente del altar central, incrustado en un hueco en el suelo, hay un gran cristal de color amarillo-azufre que parece latir de forma continua con un brillo palpitante. Los investigadores, con una tirada de Conocimiento, podrán reconocer que el diseño del cristal es el mismo que el de los modelos encontrados en la tienda de van der Wyck. Este cristal está conectado con los tres altares a través de unas estrechas canalizaciones que discu-

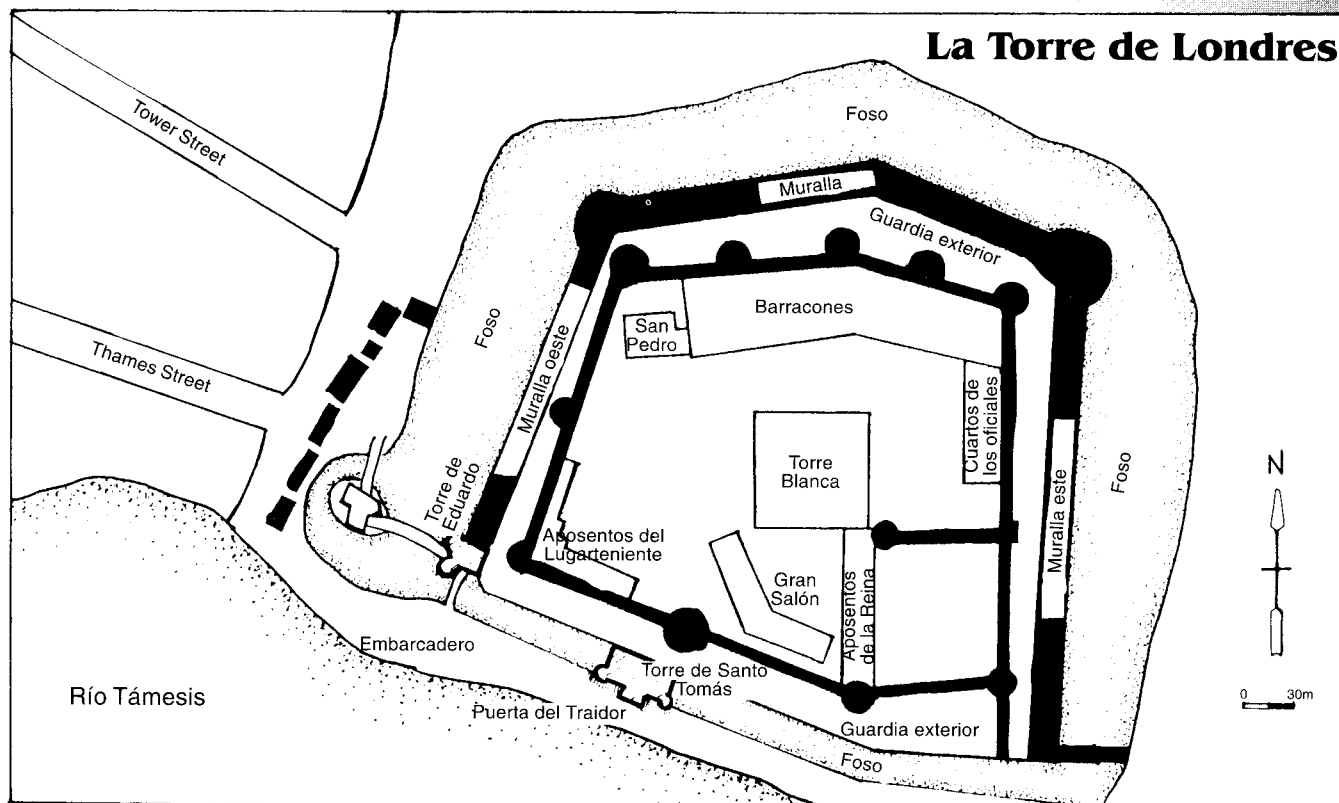
rren a lo largo del suelo hasta llegar a la parte frontal de los mismos. Estos cauces se encargan de recoger el flujo de sangre de los sacrificados en los altares y por ellos discurren las gotas del líquido vital, que bañan el latiente cristal amarillo.

Una tirada con éxito de Descubrir revelará que en la parte frontal de cada altar hay un pequeño hueco que parece interrumpir cada uno de los cauces en cierto punto. Estos son los huecos en los que deben colocarse los tres Cristales de Sellar el Pozo que se encuentran en el trono que hay en la casa de Barker.

En lo alto del altar central está la figura inconsciente de Lucy Henry. Otra figura humana, desconocida, está en el altar de la derecha y una más, femenina y también desconocida, en el de la izquierda. Dos figuras enmascaradas y con túnicas están junto a los altares de la izquierda y derecha. Visten unas andrajosas túnicas de color amarillo, llevan capucha y portan unas inexpresivas máscaras de color blanco que sólo tienen unos huecos para los ojos, la nariz y la boca.

Estas dos figuras corresponden a van der Wyck y Barker que, al ir cubiertos por las máscaras y las túnicas, presentan una constitución y estatura algo similar; es imposible distinguir quién es cada uno. (Si van der Wyck ha muerto, otro miembro del culto estará en su lugar). Los miembros del culto, reunidos, empiezan a entonar un lento cántico a Hastur, al tiempo que uno de los dos sacerdotes enmascarados recoge de una mesa un estilete largo y con aspecto de púa. Cuando el cántico parece llegar a su punto culminante, la mujer que ocupa el altar de la izquierda se despierta. Entonces, con ansia, el sacerdote le clava la daga en el pecho, perforándole el corazón. La mujer lanza un gemido, y un chorro de sangre arterial brota de su cuerpo y salpica la impoluta superficie blanquecina de la impassible máscara del sacerdote.

Cuando la daga atraviesa a la víctima, y su sangre es recogida por el cauce que hay a los pies del altar que ella ocupa y baña el cristal amarillo, el estanque empieza a bullir y a burbujear con aún mayor ferocidad y un remolino comienza a tomar forma en su interior. Los alrededores del anfiteatro empiezan a cubrirse una espesa niebla y los miembros del culto emprenden una vez más sus cánticos, esta vez de forma más aguda y estridente. En ese momento, el sacerdote que está junto al altar de la derecha clava su daga en la



victima que tiene junto a él. Mientras ésta muere y su sangre se derrama hasta el cristal, la vorágine del estanque se acelera y la niebla empieza a espesarse más y más; se hace más viscosa y se expande por la cámara, permitiendo a sus integrantes ver, pero no distinguir con claridad qué es lo que se está formando sobre el estanque (apenas se diferencian lo que parecen ser unos tentáculos). El cántico cesa y se convierte en un leve tarareo, y Barker y van der Wyck se reúnen junto al altar central, elevando las dagas goteantes sobre el cuerpo de Lucy Henry. En ese momento, los cánticos se reducen a una única e ininteligible palabra que es pronunciada en alto. Las dagas, tras alcanzar su cenit, empiezan a caer...

El Guardián debe asegurarse de permitir la muerte de las dos primeras víctimas en interés de un mayor dramatismo. Puede que los investigadores no logren hacer un disparo certero en ninguno de los altares a izquierda y derecha del estanque, o que la distancia que les separe de ellos sea demasiada (los altares laterales pueden estar retrasados respecto al central, formando una estructura triangular). Sea como fuere, el momento clave debería ser aquel en que las dagas empiezan a caer hacia el pecho de Lucy Henry. Hastur está a punto de atravesar el halo que lo contiene, como así lo prueban los tentáculos que ondean a través de la niebla. Los Guardianes más considerados no deberán aplicar tiradas de Cordura a la visión de los tentáculos, ya que aún no habrán revelado todo el horror de la figura de Hastur.

La única opción que tiene el grupo es la de disparar a los sacerdotes. Los jugadores desconocen quién es cada uno, así que tendrán que confiar en su suerte.

Si aciertan sobre ambos: Los dos son derribados, pero uno (van der Wyck o su sustituto) cae sobre el cristal amarillo latiente, vertiendo su sangre sobre él. Cuando esto ocurre, la niebla se desvanece repentinamente y, transcurridos 10 asaltos, Hastur hace su aparición con todo el esplendor de su demencial y espantoso horror... ¡en ese momento deben hacerse las tiradas de Cordura!

Si aciertan sólo a uno de los dos sacerdotes: Se tratará de van der Wyck o su sustituto, cuya máscara caerá a causa del disparo. En ese momento, Barker se apartará de Lucy por temor a recibir también un impacto, pero se acercará al miembro del culto que tenga más próximo, clavará la daga en su corazón y arrojará su cuerpo hacia el cristal amarillo, completando así el ritual. De nuevo la niebla se dispersa y Hastur es revelado con todo su esplendor.

Los investigadores, llegados a este punto, deben cumplir tres tareas:

- Bloquear los huecos de las canalizaciones de los altares para expulsar a Hastur, sellando así el pozo para siempre y salvando la situación.
- Matar o capturar a Joseph Barker (si aún no ha muerto por el disparo).
- Rescatar a Lucy Henry.

Lograr estos tres cometidos no será tarea fácil. John Dee no podrá prestar su ayuda aunque esté presente; estará paralizado por el terror y no podrá hacer nada en defensa de los investigadores, que además no podrán reconocerle bajo la capucha. Si varios de los jugadores son abatidos por la visión de Hastur, el tiempo de duración de sus pérdidas de Cordura no deberá ser muy elevado.

El propio Hastur se concentrará en alimentarse de los aterrorizados miembros del culto, que no supondrán una gran amenaza para los investigadores. Si atacarán, pero ninguno de ellos va armado con algo más poderoso que una pequeña daga y no supondrán una dificultad importante para el grupo (todos tienen una habilidad base de Daga del 25% y 10 PV). En cada asalto hay un 10% de probabilidades de que los ondeantes tentáculos de Hastur no consigan atrapar a ningún miembro del culto y agarren a un investigador (consulta **La Llamada de Cthulhu, 5ª Edición** para conocer los efectos de tal acción).

SELLANDO EL POZO

Robert Fletcher y Will Page son los únicos personajes capaces de acometer esta tarea por sí mismos, ya que sólo ellos tienen el número mínimo necesario de POD para lanzar el hechizo, incluso con la ayuda de los cristales. Si algún otro jugador trata de hacerlo, necesitará de la ayuda de aquellos que conozcan el hechizo si es que quiere expulsar a Aquel Que No Debe Ser Nombrado.

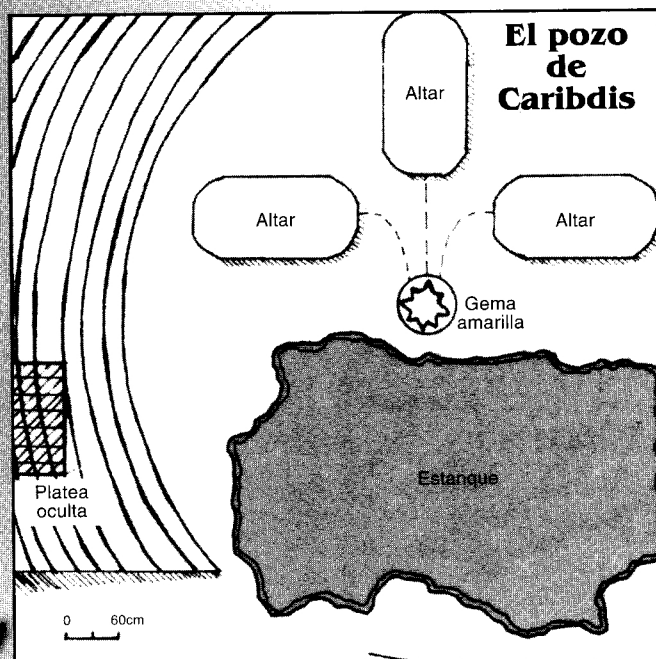
En la parte frontal de cada altar hay unas pequeñas clavijas en las que deben ser insertados los cristales. Cada hueco es en realidad una representación de un rostro aullando que interrumpe las canalizaciones que conducen hasta el cristal amarillo situado en el suelo. Los sellos deben insertarse en este orden preciso: cristal azul a la izquierda, cristal verde a la derecha y cristal amarillo en el centro. El orden es el mismo que ocupaban en la bandeja que había bajo el trono encontrado en la casa de Barker. Una tirada con éxito de Conocimiento permitirá a un investigador recordar el orden correcto. Son los propios investigadores, y no el Guardián, quienes deberán pedir esta tirada para obtener la información.

Una vez que las piedras son colocadas y se ha completado el hechizo de Sellar Pozo, los cristales se fundirán hasta ocupar su lugar, fusionándose con la piedra de los rostros e interrumpiendo el flujo de la sangre sacrificada. En ese momento, Hastur emitirá un aullido capaz de hacer temblar la tierra, el estanque se agitará y el horrendo ser será absorbido por la vorágine desatada por el hechizo. El cristal amarillo dejará de latir y, transcurridos cuatro asaltos, explotará en un millón de diminutos fragmentos. Súbitamente, el estanque parecerá congelarse en movimiento y tomará una forma sólida de aspecto ondulante: el estanque ha quedado sellado.

Los miembros del culto no prestarán demasiada atención a todo lo que ocurre en el altar, estarán inmersos en un trance demasiado profundo. No obstante, sí aullarán por la sangre de los investigadores en cuanto los sellos hayan sido colocados en su lugar y Hastur se desvanezca.

TRAS JOSEPH BARKER

Barker (si aún sigue con vida) tratará de huir. Estará demasiado consumido mágicamente como para hacer uso de algún conjuro que no sea Desviar el daño (de 12 PV). Se replegará haciendo uso de sus grandes habilidades con el estoque (91%). No es presa fácil: en caso de ser acorralado luchará hasta la muerte. Los investigadores se sorprenderán al enfrentarse a él, ya que Barker es tan diestro que puede hacer dos golpes por asalto y es capaz de enfrentarse a dos contrarios sin demasiada dificultad. Un duelo prolongado contra Barker puede ser una experiencia irrepetible de diversión para los jugadores.



RESCATANDO A LUCY HENRY

Por último, Lucy Henry aún debe ser rescatada. Su posición está próxima al estanque y los miembros del culto la rehuyen por estar próxima a su dios, por lo que el Guardián dispondrá de todo el arsenal de ataques de Hastur para hacer que llegar hasta Lucy sea realmente peligroso. Una vez que alguno de los investigadores alcance el altar, descubrirá que ella está sujeta con cadenas y cerrojos, que deben ser rotos con disparos. Está atrapada por las muñecas y las axilas, de modo que harán falta cuatro disparos para liberarla. Es importante recordar que la recarga de una pistola de rueda lleva su tiempo, lo que hace que los interminables instantes junto a Hastur sean extremadamente tensos y peligrosos.

SECUELAS

Si los investigadores acometen con éxito estas tres tareas, habrán cumplido perfectamente con su trabajo. En realidad lo único imprescindible es sellar el pozo. Si Barker escapa, no podrá volver a tratar de celebrar el ritual a menos que pueda poner sus manos sobre el hechizo que rompe el sello de los cristales (lo cual es muy complicado, ya que sólo se encuentra en un lugar, en el Templo Perdido de Escila a las afueras de Atenas). También podrá tratar de liberar a Hastur en la Cueva Oculta de Escila en los subterráneos de la isla de Sicilia. Los indicios esenciales para descubrir la ubicación del Templo o la Cueva de Escila pueden encontrarse en unos antiguos documentos que, se rumorea, se encuentran en Constantinopla (Estambul). Si el Guardián lo quiere así, Barker puede tratar de poner de nuevo en marcha su maligno plan en una posterior aventura isabelina, o quizás puede continuar la aventura trescientos años más tarde, cuando un descendiente de Barker trate de encontrar el Templo y la Cueva en un escenario que se desarrolle en los años 20. Quizás la historia vuelva a repetirse si los investigadores de esa época son también descendientes de los del año 1603.

El rescate de Lucy es un extra añadido. Si es liberada, estará eternamente agradecida a los investigadores y especialmente a Robert Fletcher, a quien dará, desde entonces, su amor eterno. Además deberán concederse puntos de recompensa, etc. según el Guardián considere necesario. Si el grupo no logra completar alguna de las tres tareas, Hastur los masticará y escupirá, Barker quedará libre a sus anchas para seguir con su culto y otras cosas terribles ocurrirán: la Conspiración de la Pólvora, penurias económicas, el ascenso del puritanismo, una guerra civil y la decapitación de Carlos I en 1649. Todo esto ocurrirá de todas formas, pero podrás culpar a los investigadores de ello si fracasan.

Epílogo: El extraño destino del Rey de Amarillo de Christopher Marlowe

Con independencia de que los investigadores logren o no escapar de las garras de Hastur, los fragmentos de la obra de Marlowe *El Rey de Amarillo* desaparecerán por completo de la historia literaria.

Si todos los investigadores mueren, la casa de aquél que esté al cuidado del fragmento será vendida. El manuscrito será empaquetado junto a muchos otros documentos e incluso podrá acabar perdido y subastado o almacenado. Si los investigadores logran salir con vida, ellos mismos se preocuparán de hacer desaparecer cualquier rastro de la existencia del fragmento.

La casa que contiene el fragmento, y que pudiera haber sido vendida o no, arderá hasta los cimientos en el año 1666 (los fragmentos escritos por Croft y Shakespeare arderán también en el incendio). De un modo u otro, el manuscrito desaparecerá de la circulación. Todo lo que puede pasar a la historia es el trabajo original de Marlowe (sólo dos escenas y media, cortas, que describen a los personajes y plantean la acción en el reino mítico de Carcosa, cerca de la isla de Hali). La casa volverá a ser construida y su propietario, Oliver Stockwell, desconoce-

dor del origen del manuscrito, poseerá sus restos (anexados ahora a un libro de poesía). Este pequeño volumen de poesía habrá pertenecido en vida a su esposa, que perecerá durante el incendio. El libro también será dañado por el fuego y Stockwell, deseoso de preservar el recuerdo de su amada esposa, lo restaurará. Por error, y al pensar que las escenas de Marlowe pertenecen al volumen original de poesía, las hojas quedarán encuadradas dentro de la obra poética.

El libro de poemas, de título *La Musa Despierta*, es obra de un poeta local, no demasiado conocido, llamado Adam Godley y pasará desapercibido durante los siguientes ciento cuarenta años, pasando de una mano a otra. En el año 1811, llegará a manos de un pintor, James Lowther, cuando un admirador se lo regala tras haber visto su trabajo en una galería de Londres. Lowther pintará algunos cuadros basados en los sueños lunáticos que le inspirará la lectura del fragmento de *El Rey*, y éstos serán exhibidos brevemente en una pequeña galería antes de que el local sea obligado a cerrar acusado de intentar extender la rebelión y alentar la obscenidad a través de los depravados lienzos. Lowther quedará, poco después, recluido en un psiquiátrico y se suicidará a los tres días de estar interno.

El libro de Lowther desaparece de la circulación durante otros ochenta años más. En el año 1891 caerá en manos de un desconocido dramaturgo que, demoníacamente inspirado por los breves fragmentos de Marlowe, concluirá la obra *El Rey de Amarillo*, desarrollando el mito de Carcosa y la historia del Rey con todo detalle.

El escritor de esta revisión de *El Rey de Amarillo* extraerá los fragmentos de Marlowe de *La Musa Despierta* y enmarcará las cuatro páginas, ajadas por el tiempo. Tras morir, demente, las páginas serán subastadas. La Biblioteca del Museo Británico se encargará de comprarlas por la magnífica suma de cuatro chelines y, ya que no quedará ninguna muestra de la escritura de Marlowe, los expertos serán incapaces de determinar su origen; simplemente afirmarán que las páginas parecen tener una cierta similitud de estilo con las obras de Marlowe y que datan del mismo período de tiempo, aunque fácilmente podían haber sido escritas por otra persona. En el año 1922, las páginas estarán archivadas en uno de los muchos almacenes del Museo Británico, donde trabaja como conservador y ayudante de investigación, a tiempo parcial, Quentin Barker, un estudiante de literatura de Cambridge y heredero de la fortuna naviera de la *East Trade Company* (que pertenecía a su padre, Charles Barker).

Mientras, en el norte de Turquía, un novato arqueólogo alemán, Gunther Fass, romperá el sello de una puerta que el derrumbamiento de una mina de sal había revelado dos meses antes. De la cámara descubierta sale un aire fétido, mientras el científico alemán jura poder oír un extraño sonido gutural, casi una carcajada de otro mundo...

Fin.

Nuevos hechizos

Llamada del cristal

El lanzador debe estar en posesión de un cristal tallado especialmente para actuar como catalizador del hechizo. El cristal no tiene por qué ser ninguna joya específica, ya que es el propio diseño de la alhaja, y la interrelación entre sus caras y ángulos lo genera el hechizo. Al fabricar el cristal, el lanzador debe consumir 10 POD para imbuir a la pieza su energía mágica. Cuando el cristal está acabado, mantiene un residuo de energía mágica que no se disipa. Una pequeña pieza de caras simples tendrá una posibilidad base de éxito del 20%. Se añadirá un +10% adicional por cada repetición de las caras.

Al utilizar el cristal como parte del rito, el lanzador debe concentrarse sobre él (no es necesario que mantenga un contacto físico con el cristal pero sí debe estar en la misma habitación que éste) y canalizar un mínimo de 5 de POD mientras entona el encantamiento adecuado.

Cada llamada consume 1d10 de Cordura. Es necesario que sobre la pieza sea vertida una gota de sangre humana. La probabilidad de éxito asciende un 5% por cada víctima que es sacrificada.

En el rito que lleva a cabo Barker, el cristal es especialmente poderoso. Sus caras están repetidas cinco veces, y eso le concede unas probabilidades base del 60%. Barker consume 15 POD en la ceremonia y sacrifica a tres víctimas ($3 \times 5\% = +15\%$), además los adoradores contribuyen con otros 10 POD, para contabilizar un total de un 100% de probabilidades de éxito.

Sellar pozo/Expulsar a Hastur

El lanzador de este conjuro debe poseer los tres cristales que actúan como catalizadores en la expulsión. Cada pieza correctamente colocada añade un 20% a las probabilidades de expulsar con éxito a Aquel Que No Debe Ser Nombrado. El lanzador debe consumir 7 PM para generar el 5% de probabilidades iniciales de expulsión. Colocar las tres piezas de forma correcta supone un 60% adicional de probabilidades de éxito, hasta un total del 65%. Si el lanzador desea impulsar aún más estas probabilidades hasta un 100%, deberá gastar 7 PM adicionales. Así, para ejercer un control completo sobre el hechizo de Sellar Pozo, es necesario consumir un total de 14 PM y colocar los tres cristales en las ranuras correctas. Antes de situar las piezas en sus huecos, el lanzador debe cortarse una vena y dejar caer sangre en los cristales. Es suficiente con una gota por cada cristal.

Armas isabelinas

Pistolas

Las pistolas de rueda fueron perfeccionadas durante esta época. Sin embargo, se consideraba ilegal llevarlas encima y tampoco estaba permitido llevar armas pesadas como ballestas, etc. Los investigadores cuyo Crédito supere el valor del 60% podrán llevar este tipo de pistolas.

Las pistolas de rueda mantienen su precisión hasta un alcance de nueve metros. Más allá de ese rango se aplicarán las reglas de alcance de la **Llamada de Cthulhu, 5ª Edición**, específicamente la regla del doble alcance que obliga a reducir a la mitad las probabilidades de acertar en el objetivo.

En esta época, aquellos que portaban armas, para estar listos para cualquier ataque, solían llevar dos pistolas cargadas y preparadas para ser disparadas. Los investigadores podrán hacer esto, pero no podrán mantener ocultas las pistolas, ya que son demasiado grandes. Estas armas suelen ser transportadas en la montura más que en la propia persona. Con una tirada del 98% o superior, el Guardián puede elegir hacer que el arma se dispare mientras es cogida. Es cierto que es algo cruel, pero que se puede decir... son tiempos crueles. Igualmente debe aplicarse la regla de Dos armas/Disparos no apuntados.



PISTOLA DE RUEDA

Probabilidad base: 15%

Daño: 1d6

Alcance base: 7 metros

Ataques por asalto: 1/4

Balas en la pistola: 1

PV de resistencia al ataque: 7

Coste del arma en 1603: 7 libras

Fallo en nº 93 (se ha cargado mal o con insuficiente pólvora)

Disponibilidad: Difícil

ESTADÍSTICAS DE ARMAS DE FUEGO

	Base	Munición/ Disparos por asalto	Daño	PV	Fallo*
Arcabuz	15%	1	1d10/1d6/1d4	13	80-100
Blunderbuss	15%	1	1d10/1d6/1d4	12	80-100
Mosquete	20%	1	1d10/1d8/1d6	10	90-100
Pistola de rueda	15%	1	1d8	8	87-100
Trabuco	10%	1	1d8	8	85-100

* El nivel de fallo se basa en la tendencia del arma a dispararse por equivocación, explotar, no disparar (por la humedad), etc. Los fallos críticos (97-100) provocan una explosión que causa 1d10 de daño en el usuario, y que puede lisiarle.

Daño basado en el alcance: La primera estadística corresponde al corto alcance (0.3 a 3 metros), la segunda al medio alcance (3 a 12 metros) y la tercera al largo alcance (12 a 24 metros). Además deben aplicarse los modificadores convenientes según la cobertura, la falta de visibilidad, etc.

Espadas

En esta época, la más común era el estoque (los floretes se usan para practicar). También era bastante habitual la lucha a dos manos, con la main gauche en la mano torpe. La main gauche era un arma utilizada para cubrir la mano torpe, rechazar los golpes, etc. (a todos los propósitos, como un pequeño escudo), y en ocasiones disponía también de una punta afilada a modo de daga. Para saber más acerca del combate a dos manos, consulta la **Llamada de Cthulhu, 5ª Edición**. Las reglas permiten frenar el golpe con la mano torpe y atacar con la otra en el mismo turno. En ocasiones, incluso una capa envuelta en la mano torpe puede servir para frenar los golpes ¡incluso en las escuelas de esgrima se llega a instruir en el uso de una cuchara para este fin!

Al desarrollar este escenario, se ha comprobado que las reglas de ataque/parada y esquivar los golpes de la **Llamada de Cthulhu, 5ª Edición** funcionan bien siempre que los jugadores sepan que lo habitual en aquellas épocas era parar y esquivar. Se anima también a los jugadores a que, basándose en tiradas de Esquivar, hagan osadas maniobras propias de "las películas de capa y espada" (balancearse con unas cortinas, saltar sobre una mesa, etc.).

MAIN GAUCHE

Probabilidad base (ataque/parada): 25%

Daño: 1d3 (roma)/1d4+2 (afilada)

Puede utilizarse para ensartar si está afilada

Dagas

Muchas personas llevaban dagas en esta época (las empleaban para comer y eran de uso diario). Para ellas deben aplicarse las estadísticas que corresponden a una navaja automática (una hoja de 10 a 18 centímetros) que aparecen en **Llamada de Cthulhu, 5ª Edición**.

Los puñales de lucha (dagas, etc.) (una hoja de 18 a 23 centímetros) no eran muy comunes entre los ciudadanos de clase media de la ciudad, pero tampoco eran inauditos. Las clases más bajas los lleva-

ban como objeto normal, así como también lo hacían los viajeros para protegerse durante el camino. Las clases más altas poseían escoltas armadas, pero en ausencia de policía de cualquier tipo (los comerciantes pagaban a agentes policiales para que vigilaran su mercancía, no para que protegieran a la gente), andar por las calles y caminos era bastante peligroso.

Garrotes y cachiporras

Todo el que saliera de noche en la ciudad llevaba estos artefactos. Consulta las reglas de **Cthulhu Luz de Gas**.

Datos varios y curiosidades del Londres de 1603

El Londres isabelino

La época isabelina fue una era de florecimiento del imperio británico. A pesar de las guerras con España y las revueltas internas de carácter religioso, Gran Bretaña se convirtió entonces en la verdadera Gran Bretaña. Antes de ser coronada Reina tras la muerte de su hermanastra María la Sangrienta, Elizabeth estuvo encerrada en la Torre de Londres hasta el año 1553. Posteriormente ella misma encarcelaría a su prima María, Reina de Escocia.

La industria, la exploración, la colonización, las artes y las ciencias prosperaron durante la era isabelina, una época en que la Reina fue considerada por el pueblo como la monarca de los monarcas, el modelo a imitar por toda Europa.

Quizás la prueba más importante del florecimiento de la sociedad fue el desarrollo del teatro. A principios de la década de 1580, El Teatro se convirtió en el primer lugar de representaciones dramáticas de toda Inglaterra, seguido de cerca por La Rosa y el famoso teatro El Globo, financiado y dirigido en parte por Shakespeare.

El propio Londres, por aquel entonces la mayor ciudad de Europa con cerca de 300.000 personas en el año 1600, se desarrollaba principalmente alrededor de lo que aún hoy sigue denominándose la City de Londres, una zona unos tres kilómetros cuadrados que se extendía al norte y al sur del Puente de Londres. La arquitectura también se desarrolló espectacularmente, en especial con mejoras en la cristalería de las ventanas y la introducción de chimeneas, consideradas un avance tan espectacular que, a menudo, eran más ornamentadas y admirables que las propias viviendas.

La higiene personal adquiría una mayor importancia, aunque la gente seguía recargándose sin reparo de perfumes para ocultar sus malos olores. Este súbito interés por la limpieza sin duda guardaba algo de relación con los continuos brotes de plagas. Bourbage, un actor de la época, insta en una de sus cartas a su esposa a mantener su casa limpia y ordenada para evitar la hediondez.

A pesar de estos avances, Londres continuaba siendo una ciudad en la que reinaba la miseria. Las zonas más pobres de la urbe estaban siempre en un estado desastroso (cubiertas de barro, mugre, podredumbre y, en fin, desagradables). En algunas de ellas, como en *Liberty of the Clink*, abundaban los asaltantes de caminos y las prostitutas. La ciudad estaba continuamente cubierta de basura.

La medicina y la ciencia en general también tuvieron sus avances durante esta época, especialmente gracias al trabajo de pioneros como John Dee. El comercio floreció. En esta era destacó también la gran afluencia de extranjeros al país, especialmente de refugiados holande-

ses, muchos de los cuales se establecieron en la zona de *Southwark*, ayudando al desarrollo de nuevas ideas y oficios.

Es importante señalar que esta era estuvo bastante libre de represión: los pobres seguían siendo terriblemente pobres y los nobles indiferentes y alejados de éstos primeros, pero el arte y el teatro pudo unir a ambos en un aprecio común por la literatura. El catolicismo fue eliminado, pero en muchos casos con no demasiada saña, hasta el punto de que mantener en silencio las preferencias religiosas a menudo servía para evitar la persecución. El puritanismo comenzaba a asomar su cabeza. Para los investigadores, el Londres de 1603 es una ciudad de excitación, oportunidades y éxito (la joya de la corona de la reina).

La plaga en Londres

A finales del siglo XVI y principios del XVII, la peste bubónica era una visitante habitual de Londres. Transportada por las ratas negras (*rattus rattus*) que anidaban en los áticos y en las buhardillas, esta enfermedad era transmitida a través de las picaduras de moscas que, en dos o tres días, provocaban unas erupciones negruzcas seguidas de la aparición de unos bultos con aspecto de huevos en la axila, ingle o nuca. Todo este proceso iba acompañado de fiebre y delirio, y comúnmente acababa provocando un estado mortecino y el macabro "baile de la muerte". La plaga, también llamada la "Muerte Negra", normalmente acababa con la mitad de sus víctimas durante la primera semana. Antes de que los afectados murieran, sudaban, defecaban y escupían de forma tan pestilente que el hedor llegaba a hacerse insoportable.

La plaga alcanzó de lleno a Londres en el 1603. Aunque no fue tan fuerte como la anterior (de los años 1592/93), sí provocó el consabido éxodo ciudadano. La Casa de la Peste londinense, donde los más pobres y los que no podían huir a países vecinos quedaban reclusos mientras sufrían la enfermedad, volvió a llenarse una vez más. En mayo de 1603 (y al igual que había ocurrido en los años 1592/3), el comité asesor del Rey ordenó cerrar los teatros por temor a que estos lugares de reunión pudieran favorecer la propagación de la enfermedad. La plaga o la simple idea de la misma inspiraban un pánico terrible en los investigadores y el populacho. El rechazo hacia cualquier persona que pareciera mostrar algún síntoma de la enfermedad era inmediato.

EFFECTOS DE LA PLAGA

Para propósitos del juego, un investigador que luche con la plaga deberá hacer primero una tirada menor a 20 sobre 1d100. Si la supera, sobrevivirá a la enfermedad. Un fracaso supone la sustracción de 2 de FUE y CON por cada día de infección y de 2 de APA (a causa del mal olor, los bultos en la piel, etc.). Además, a partir del primer día, mientras el investigador va consumiéndose en su delirio, perderá también 10 de Cordura cada día. Finalmente acabará muriendo por la pérdida de CON.

Si logra sobrevivir a la plaga, el investigador aún quedará sujeto a las pérdidas de FUE, CON y Cordura provocadas por las fiebres. No obstante, cuando alguna de estas estadísticas alcance un valor de 1-3, la fiebre se interrumpe y en un período de 1d4 días el personaje recupera toda su Cordura. La recuperación Física llevará más tiempo, y avanzará a razón de 2 por estadística y por día de recuperación.

Christopher Marlowe

Marlowe, junto con Shakespeare, fue sin duda el más importante dramaturgo y poeta de su generación. Nacido dos meses antes que éste, en 1564, era hijo de un zapatero de Canterbury. En el año 1580 inició sus estudios en el *Hábeas Christ's College*, en Cambridge, con una beca concedida a estudiantes que estuvieran preparándose para ordenarse sacerdote. Completó dichos estudios, pero nunca llegó a tomar los hábitos. Antes de dejar Cambridge, Marlowe escribió lo que sin duda ha sido una de sus más exitosas obras, *El Gran Tamerlán*, en la que dramatizaba las hazañas de un pastor iraní del siglo XIV que, como ya Alejandro había hecho antes, conquistó gran parte del mundo conocido.

Marlowe tenía tan sólo 23 años cuando este gran éxito le sonrió. A él siguieron *Tamerlán II* y otras obras entre las que se incluyen *El Judío de Malta*, el poema épico *Hero y Leander* y la obra histórica *Eduardo II*. Sin embargo, los posteriores seis años de su vida no fueron, ni mucho menos, felices y tranquilos. En 1589 fue detenido por pelearse con un tal William Bradley, en una disputa en la que el poeta Thomas Watson intervino para acabar con la vida de Bradley. Ambos fueron encarcelados y posteriormente liberados.

En el año 1591, Marlowe vivía con el también dramaturgo Thomas Kyd quien, en 1593 y bajo tortura, le acusó de ateo y traidor. En mayo de 1593, y por estos cargos, Marlowe fue llevado ante el Comité Asesor del Monarca, pero murió poco más tarde durante los sucesos ocurridos en la Taberna de la Viuda Bull, en *Deptford*.

Doctor Fausto fue el mayor éxito de Marlowe. Esta obra se inspira principalmente en un cuento popular alemán conocido como "La Historia de la Deplorable Vida y la Merecida Muerte del Doctor John Fausto". En esta obra, el Dr. Fausto es un hombre obsesionado por la búsqueda del conocimiento que firma un pacto con el diablo a cambio de sabiduría. El diablo le exige a cambio un terrible precio, y regresa una noche para pedir su alma y someterla a la condenación eterna. Es posible que Marlowe, buscando una verdad detrás de la leyenda (en un esfuerzo por entender a un personaje que no pertenecía a su creación), contactara con varios personajes preocupados por la investigación arcaica, como eran Dee y Kelley.

Puede decirse que Marlowe vivió con plenitud. Poeta, dramaturgo, panfletista y homosexual en una época aún más represiva que la actual, ateo y poco ortodoxo, Marlowe fue probablemente el paradigma del renacentista isabelino.

William Shakespeare

Nacido en *Stratford-upon-Avon* en Abril de 1564, Shakespeare es considerado como el mayor artista de la palabra de la lengua inglesa. Asistió a la Escuela de Gramática de Stratford, donde adquirió un considerable conocimiento de la lengua latina, pero no continuó sus estudios en Oxford o Cambridge. Se casó con Anne Hathaway en 1582 y, siete años más tarde, trabajaba en Londres como actor y era ya un dramaturgo reconocido. En un principio estuvo integrado en una compañía que era conocida como *Los Hombres de Lord Chamberlain* pero, más tarde, se unió a la de *Los Hombres de Rey*. Shakespeare no sólo actuó con la compañía, representando el papel de Jaime I, sino que se convirtió también en uno de sus principales accionistas y en su más importante dramaturgo. El grupo estaba integrado por algunos de los más famosos actores de la época, incluyendo a su amigo y socio en *El Globo*, Richard Burbage, así como también a Will Kempe y Robert Armin. En el año 1599, Burbage y Shakespeare edificaron el mencionado teatro *El Globo*, en *Bankside, Southwark*, y ambos se encargaron de dirigirlos desde entonces.

El legado de Shakespeare completa treinta y siete obras y numerosos poemas. La mayoría de dichas obras fueron representadas en *El Globo* en algún momento de su carrera. Amigo y gran admirador de Marlowe, Shakespeare es famoso por haber escrito *Hamlet* (como tributo al *Doctor Fausto*) e incluso ha llegado a afirmarse que fue él quien descubrió el cadáver del propio Marlowe en *Deptford*.

En el tiempo en que está ambientado este escenario, Shakespeare tiene 39 años, es extremadamente popular, disfruta de un gran éxito y todo eso a pesar de haberse visto involucrado, y posteriormente exculpado, en el reciente caso de traición de Essex. Vive en *Cripplegate* como inquilino en la casa de una joven pareja francesa.

Posteriormente, en el año 1610, se retiró a Stratford. Murió seis años más tarde, dejando tras de sí el más importante y genial legado de ingenio, sabiduría y narrativa de toda la lengua inglesa.

Dr. John Dee

Matemático, estudioso de historia clásica, practicante de ciencias ocultas, adivino, inventor, especulador, espía, astrólogo y confidente de la

Reina, John Dee sea quizás una de las figuras más subestimadas de la era isabelina; no ha recibido las atenciones que podría merecer. Nacido en el año 1527, hijo de un segundón oficial de la corte, Dee logró reunir durante su vida una de las bibliotecas con más renombre del lugar. Ésta, en su punto álgido, llegó a contener unos 4.000 volúmenes, lo que la hacía la segunda mayor de toda Europa. . .

Dee fue un auténtico revolucionario, un erudito cuya búsqueda del conocimiento no se quedó en lo mundano y, a menudo, le llevó hasta los límites de lo arcano. Tachado de "el Dr. Dee el gran prestidigitador" por su enemigo John Foie en *Acts and Monuments*, el gran trabajo de Dee ha sido una y otra vez infravalorado. Le fascinaban especialmente los primeros textos herméticos cristianos y fue un gran admirador del trabajo de Copérnico sobre esta área. Su trabajo dejaba entrever su interés por la astrología, la teoría de la cábala y la adivinación.

Seis años mayor que la Reina Elizabeth, Dee había supuesto toda una revelación en la Universidad de Rheims, en París, en el 1550, cuando con sólo 23 años, pudo dar las primeras conferencias sobre Euclides en una universidad Cristiana. Incluso llegó a avanzar aún más sus estudios en las Universidades de Oxford y Cambridge, ya que consideraba que debía ampliar y mejorar su currículo académico.

En una ocasión, leyendo la fortuna a la princesa Elizabeth, estableció la fecha de su coronación. Dee impulsó la creación de una Oficina de registro público y, cuando la Reina María se negó a instituirlo, él mismo fundó la suya propia (que más tarde sería empleada por muchos eruditos, como los Heraldos Reales). Trabajó con la cartografía y la documentación del viaje de Drake cuando éste partió con sus exploraciones en 1577. Inventó brújulas y escribió sobre técnicas de navegación. Incluso llegó a espiar en nombre de la Reina Elizabeth empleando, además, el mismísimo número clave de 007.

En el año 1583 abandonó Londres para hacer un viaje por todo el continente europeo en compañía del irlandés Edward Kelley, que se había convertido en su ayudante. Kelley, un personaje que no inspiraba demasiada confianza (algunos años antes habían perdido sus orejas acusado de falsificación), era defensor de la adivinación que tanto fascinaba a Dee. Éste confesaba que, en el mejor de los casos, su método de escudriñar le permitía considerarse un novato en la materia. Sin embargo, comprobó que Kelley poseía un verdadero don. Ambos contactaron con "ángeles" y obtuvieron a través de ellos un lenguaje que Dee tradujo y bautizó como enoquiano.

Escila y Caribdis

Escila era una hermosa mujer a la que la encantadora Circe (o Amfitrito) transformó en una criatura con forma de serpiente y de, según es representada, seis cabezas. En la Odisea aparece raptando a seis hombres de las naves de Ulises. Escila suele ser representada viviendo en una cueva en contraposición a la feroz vorágine de Caribdis. El proverbio "entre Escila y Caribdis" corresponde aproximadamente al actual "entre la espada y la pared". El centurión Cayo Antonio, confundiendo sus conocimientos de la mitología griega, describe a Hastur como un ser similar a Escila que surge de un estanque (que compara con Caribdis).

Libertades históricas y geográficas que se han asumido

El escritor ha procurado mantener la máxima exactitud posible respecto a las localizaciones y las épocas empleadas en este escenario, no obstante, sí se ha tomado algunas licencias.

Pertencen a cosecha propia las fechas específicas y los lugares de representación de las obras teatrales ya que, en realidad, éstas son inciertas. En particular, no tiene por qué ser cierto que *Hamlet* se representara por primera vez en enero de 1603, así como tampoco tiene por qué serlo el que Richard Burbage estuviera a cargo del papel principal (aunque fuera lo más probable). Es casi seguro que Shakespeare

escribiera dicha tragedia entre 1601 y 1602, aunque no se sabe con certeza cuándo fue representada por primera vez (lo más probable es que fuera a finales de 1602).

La plaga del año 1603 no adquirió el carácter de epidemia hasta el mes de mayo, y los teatros no fueron cerrados hasta el mes de abril. Sin embargo, es de imaginar que los primeros coletazos de dicha plaga, supuestamente propagada hasta Inglaterra por marineros extranjeros (puede que holandeses), eran ya perceptibles a comienzos de ese mismo año.

Para facilitar el desarrollo de la trama, se han ignorado deliberadamente ciertos aspectos históricos, como las revueltas que tenían lugar en aquella época en los Países Bajos. Sin embargo, a pesar de estas luchas internas, se ha asumido que viajar desde Londres a Ámsterdam continuaría siendo algo bastante común.

Han sido tomadas también algunas libertades respecto a la vida del Dr. Jon Dee. Se ha presupuesto que pasó algún tiempo en *Mortlake* tras su regreso a Europa en 1589, y que en ese tiempo se relacionó con Barker y sus colaboradores. Si esta comprobado que en 1603 se hizo cargo del puesto de decano del *Christ's College*, en Manchester, donde en este escenario se encuentra con los investigadores. Su mala salud, por supuesto, es debida a su estudio obsesivo de la traducción de Olaus Wormius del *Necronomicón*, que obtuvo durante su estancia en Bohemia, en 1585.

Como nota final, aclarar que las dos citas pertenecientes a *El Rey de Amarillo* y el fragmento original de *Doctor Fausto* son fruto por completo de la invención del autor. Se piden disculpas a la memoria de Christopher Marlowe si ha podido ser ofendida con esta vulgar interpretación de su genio. No hay duda de que le habrá hecho retorcerse en su tumba.

Distintas fuentes en las que se basa el elemento histórico de nuestro relato

Para los textos de *Doctor Fausto* y *Hamlet* se ha utilizado la *Cuarta Edición del Volumen Uno de la Antología Norton de Literatura Inglesa*.

Finney, Patricia. *Firedrake's Eye*. Black Swan paperback, 1993.

Gordon, Stuart. *The Paranormal: An Illustrated Encyclopaedia*. Headline Books, 1992.

Green, John Richard. *A Short History of the English People*. Macmillan and Co., 1884.

Hamilton, Charles and Robert Hale. *In Search of Shakespeare: A Study of the Poet's Life and Handwriting*. 1985.

The Harmsworth Encyclopaedia. 1905.

Inglis, Brian. *Natural and Supernatural: A History of the Paranormal*. Hodder and Stoughton, 1977.

Johnson, Paul. *Elizabeth: A Study in Power and Intellect*. Wiedenfield and Nicholson, 1974.

The Modern Encyclopaedia. Amalgamated Press, 1933 (¿?).

Nikiforuk, Andrew. *The Fourth Horseman (a short history of epidemics, plagues and other scourges)*. Phoenix Paperbacks, 1993.

Norman, Vesey. *Arms and Armour*. Octopus Books, 1972.

O'Connor, Garry. *William Shakespeare, A Life*. Hodder and Stoughton, 1991.

Rowse, A. L., *The Elizabethan Renaissance: The Cultural Achievement*. Macmillan, 1972.

Rowse, A. L., *The England of Elizabeth*. Macmillan and Co., 1951.

Rowse, A. L., *Shakespeare the Elizabethan*. G. P. Putnam's Sons, 1977.

Travelyan, G. M. *Illustrated English Social History. Volumen Uno*. Pelican, 1964.

Usill, Harley V., Ed. *History of the British People in Pictures*. Odham Press, 1939/38 (¿?).

Gracias a Kate Kelly. También a los testadores, Don Hoban, Mireille Passchier, Brendan Beasley y Paul Bennet y al Gaelcon Comittee por ocuparse de los tres escenarios.

Índice de personajes

Generación de personajes

CARACTERÍSTICA DE EDUCACIÓN

Al crear nuevos personajes para este período, el jugador debe elegir el oficio del personaje y simplemente ajustar su EDU con respecto al mismo.

Por ejemplo, un mendigo callejero modificaría la característica de Educación de $3d6+3$ a $2d6$ (probable 2-12, promedio 6). Esto reflejará el hecho de que un mendigo del siglo XVI probablemente ni siquiera podría haberse asomado nunca a la ventana de una escuela y mucho menos poner un solo pie en su interior.

Haz uso de este razonamiento según consideres adecuado. No tropieces la probabilidad de que un jugador disponga de un personaje razonablemente útil para jugar, pero ten en cuenta, por ejemplo, que en el siglo XVI nunca habría un mendigo universitario. Si la EDU es especialmente baja, debe impulsarse al personaje con 50 ó 60 puntos de niveles de habilidad de la clase de callejeo/aprendizaje.

HABILIDADES

Como base para los niveles de las habilidades de los personajes se ha utilizado la Hoja del investigador correspondiente a la década de 1890. Las siguientes habilidades no son aplicables a este período de tiempo: Antropología, Arqueología, Armas de fuego, Artes marciales, Biología, Conducir maq., Electricidad, Farmacología, Física, Fotografía, Geología, Psicología, Química. El resto de las habilidades no especificadas para los personajes deben disponerse en el nivel básico correspondiente a la década anteriormente citada. Han sido utilizadas, también, las siguientes nuevas habilidades.

La **Alquimia** representa en esta época gran parte de las habilidades Químicas y Físicas. Simboliza la capacidad del personaje para identificar ciertos compuestos químicos, propiedades físicas de los objetos, etc. Ejemplo: John Dale investiga a un extraño grupo cabalístico y se encuentra en el laboratorio secreto de la cábala. Sobre un escritorio hay diversos compuestos. Utilizando su habilidad de Alquimia es capaz de identificarlos como nitrato, azufre y arsénico. Probabilidad base: 15%.

La **Filosofía** representa la comprensión de un personaje de los razonamientos relacionados con la naturaleza del ser, así como una tirada básica de psicología. Un jugador que disponga de razonamiento filosófico puede ser capaz de entender las maquinaciones de la mente de un loco y obtener alguna razón para los mismos. Probabilidad base: 5%.

Los **Primeros auxilios (Apotecario)** y la **Biología** estaban en esta época mucho menos avanzados de lo que lo están hoy día. Dependen de la disponibilidad de remedios naturales. Probabilidad base: 10%.

Investigadores

Robert Fletcher, Impresor, edad 26 años

FUE 11	CON 8	TAM 9	INT 13	APA 12
DES 12	POD 14	EDU 15	COR 50	PV 9

Armas: Arrojar daga 45%, Daga 60%, Pistola de rueda 20%.

Habilidades: Arte/Diseño (platos, manuscritos, etc.) 45%, Buscar libros 55%, Ciencias ocultas 25%, Crédito 35%, Descubrir 60%, Discusión 25%, Equitación 30%, Escuchar 50%, Mecánica 50%, Tregar 40%,
Lenguas: Inglés 75%.

Universidades/Títulos: Ninguno.

Lugar de nacimiento: Londres.

Robert es poseedor y dirige una pequeña imprenta situada en *Blackfriars*, en Londres. Es conocido de Russell y se unió a su pequeño círculo de amigos a través de su amistad con él.



George Scraggs, criado de Robert Fletcher, edad 19 años

FUE 7 CON 11 TAM 15 INT 12 APA 16
DES 7 POD 13 EDU 5 COR 65 PV 12

Armas: Cuchillo de carnicero 55%, Pistola de rueda 20%.

Habilidades: Arte/Dibujo 5%, Buscar libros 0% (no sabe leer), Charlatanería 35%, Cerrajería 40%, Discreción 40%, Esconderse 35%, Escuchar 35%, Ocultar 25%, Regatear 30%, Saltar 20%; Lenguas: Inglés 25% (vocabulario limitado).

Universidades/Títulos: Ninguno.

Lugar de nacimiento: Londres (*Cheapside*).

George nació en Londres, en la zona de *Cheapside*, y quedó huérfano siendo bastante joven. Se hizo un delincuente de bajos vuelos y continuó con estas actividades hasta que Robert Fletcher le descubrió tratando de entrar en su recién abierto taller de imprenta. Fletcher consideró que, aunque carecía de estudios, era bastante listo e inteligente. Lo tomó como su aprendiz y ahora George, tras cuatro años, está aprendiendo el oficio de impresor y también a leer y escribir.



Henry Russell, oficinista de banco, edad 32 años

FUE 10 CON 12 TAM 12 INT 14 APA 6
DES 9 POD 9 EDU 13 COR 45 PV 12

Armas: Daga 40%, Estoque 65%.

Habilidades: Buscar libros 60%, Contabilidad 75%, Crédito 50%, Derecho 30%, Descubrir 40%, Escuchar 35%, Esquivar 25%, Persuadir 55%, Regatear 45%; Lenguas: Inglés 65%.

Universidades/Títulos: Cambridge (Matemáticas, sin finalizar).

Lugar de nacimiento: Londres.

Russell y Simon Page son amigos desde sus días como universitarios. Su carrera académica fue interrumpida por la repentina muerte de su padre, un despilfarrador que dejó tras su fallecimiento gran cantidad de deudas. Russell, un prodigio de las matemáticas, se vio obligado a abandonar sus estudios y a empezar a trabajar en un banco como oficinista. En este puesto no se siente satisfecho y considera que es capaz de hacer cosas mucho más importantes. Es un entusiasta de la astronomía y le fascinan el orden y la organización matemática que muestran todas las cosas. Es también buen amigo de Robert Fletcher.



Matthew Holland, Cirujano, edad 34 años

FUE 11 CON 9 TAM 9 INT 15 APA 11
DES 14 POD 10 EDU 14 COR 50 PV 9

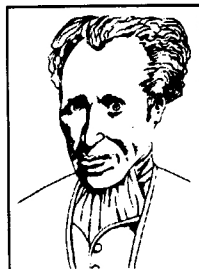
Armas: Estoque 50%, Pistola de rueda 35%.

Habilidades: Apotecario 50%, Buscar libros 50%, Crédito 65%, Descubrir 40%, Equitación 45%, Escuchar 35%, Filosofía 70%, Medicina 35%, Nadar 40%; Lenguas: Inglés 70%, Latín 40%.

Universidades/Títulos: Cambridge (Medicina).

Lugar de nacimiento: Londres.

Coetáneo de Page, Croft y Marlowe, Matthew se interesó por el arte mientras estuvo en la Universidad, pero dejó de hacerlo cuando comenzó a dedicarse a su trabajo. Ahora se siente fascinado por los últimos avances en medicina y es considerado por muchos una especie de chalado. Esto es debido a las teorías que mantiene sobre la inutilidad de la utilización de las sanguijuelas para absorber sangre y sus ideas sobre la circulación de este mismo fluido.



Simon Page,

Actor y amigo de John Croft y Christopher Marlowe, edad 32

FUE 13 CON 11 TAM 10 INT 11 APA 12
DES 12 POD 10 EDU 13 COR 50 PV 11

Armas: Estoque 35%.

Habilidades: Actuar 60%, Buscar libros 40%, Charlatanería 35%, Crédito 55%, Esconderse 20%, Persuadir 30%, Regatear 30%; Lenguas: Griego 35%, Inglés 65%, Latín 40%.

Universidades/Títulos: Cambridge (Clásicas).

Lugar de nacimiento: Londres.

Simon trabaja con un pequeño grupo de teatro ambulante, Los Justos, representando producciones de diversas obras para la nobleza por todo el país. Se ha hecho con una cierta reputación como actor consumado y poeta de un talento considerable. Parece que su suerte va en aumento. Simon procede de una familia de comerciantes acaudalados. Debe soportar el comportamiento de su hermano Will, que es una especie de despilfarrador compulsivo.



Will Page, Estudiante universitario y despilfarrador, edad 25

FUE 13 CON 11 TAM 11 INT 14 APA 13
DES 11 POD 16 EDU 12 COR 80 PV 11

Armas: Estoque 25%.

Habilidades: Crédito 40%, Charlatanería 45%, Derecho 50%, Descubrir 45%, Equitación 25%, Escuchar 60%, Persuadir 35%, Regatear 30%; Lenguas: Inglés 60%, Latín 40%.

Universidades/Títulos: Cambridge (Derecho; está estudiándolo actualmente).

Lugar de nacimiento: Londres.

El hermano pequeño del actor Simon Page, Will, es una especie de hedonista. Acepta su vida y sus estudios como le vienen y no le parece nada extraordinario ir gastándose todo su dinero a la menor ocasión; jugar, atiborrarse de comida e irse de putas son sus hábitos en la Universidad. Simon tiene una ligera idea de todo esto y cuando Will entra en contacto con Henry Russell, éste último considerará con extrema desaprobación su libertino estilo de vida.



AYUDAS DE JUEGO

"Si sabéis de alguien que practique rituales que no sean propios de la Iglesia Católica, coma carne en Cuaresma o en otras fiestas en las que está prohibido hacerlo, no acuda a la Iglesia los domingos o exprese creencias que sean ajenas a las enseñanzas de la Santa Iglesia Católica debéis acudir enseguida a denunciarlo".

El Edicto debe ser leído en la iglesia. Entonces el inquisidor deberá levantar un crucifijo frente a los feligreses y pedir que todo el mundo alce su mano y jure solemnemente prestar su apoyo a la Inquisición y a sus ministros. El Edicto deberá ser expuesto en la puerta de la Iglesia, donde todo el mundo lo pueda ver.

Ayuda de juego de *El jardín* número 1. *Edicto de Fe*

Alguien llama a tu puerta. Es Conchita. Solicita audiencia inmediata y dice que debe confesarse. Os arrodilláis y en ese momento parece cautivarte. Puedes sentir como te abandonan las fuerzas. Te toma de la mano y te conduce hasta los establos. Una vez allí, repentinamente adopta una forma demoníaca y trata de violarte, agarrándote con una fuerza inhumana mientras tratas de liberarte. Luchas, pero sólo para descubrir que eres incapaz de apartar tus ojos de su mirada. Ni siquiera puedes girarte para escapar. Tratas de asirte, a ciegas, a la pared pero tus manos se topan con el mango de un rastrillo. Lo agarras y arremetes contra Conchita, atravesándola con las púas. Un líquido negro brota de sus heridas y ella se derrumba, convulsionándose de manera antinatural. Débil y aturdido, caes al suelo y te desmayas.

Ayuda de juego de *El jardín* número 2. *El sueño de Vidal*

Sueñas que estás observando la parte izquierda del tróptico de El Bosco, en los aposentos del Rey. Mientras examinas esa inquietante obra de arte, la parte superior de la misma, donde unos ángeles parecen ser convocados desde el cielo, comienza a cobrar vida. La figura de Dios comienza a hablarte y te pide que te arrodilles ante Él para poder recibir su Espíritu. Lo haces y los ángeles, como insectos, vuelan desde la pintura hasta tu boca. Te inundan las náuseas y te desmayas.

Ayuda de juego de *El jardín* número 3. *El sueño de Alonso*

Pasas una noche inquieta, con sueños muy pesados y llenos de ruidos susurrantes que casi no puedes recordar.

Ayuda de juego de *El jardín* número 4. *Pesadillas*

"...Si el terrible tratado que he traducido está en lo cierto, el origen del hombre no se corresponde con el expuesto en la Biblia. El hombre no fue hecho a imagen de Dios, sino a semejanza de unos seres procedentes de un lugar llamado Yuggoth..."

"...Esa misma obra cuenta que la Luna forma parte de los planes de los terribles Primigenios, aquellos nombrados en ese horrible y oscuro libro escrito por ese árabe demente ¿Podría la humanidad no ser sino un títere en medio de un juego cósmico?..."

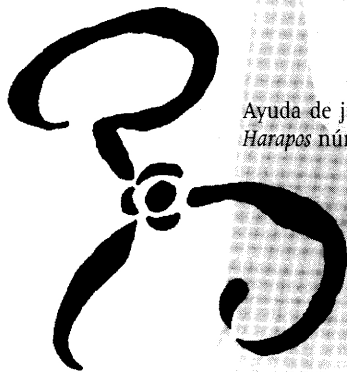
— Extraído del diario del Dr. Samuel Winchester.

"...Sobre nosotros se cierne una amenaza que aguarda su hora. Bien hacen los supersticiosos al temer a la Luna y a sus criaturas, ya que éstos son los heraldos de la perdición humana. Incluso ahora puedo sentir su peso sobre mí. ¡Ojalá no hubiera leído nunca ese horrible libro! ¡Han debido averiguar de algún modo que los he estado espiando a través de mi cristal. Pronto llegará mi hora..."

— Extraído de los manuscritos de Calvin Weyston (siglo XVII, traducido del latín original).

Ayuda de juego de *Luna de Sangre* número 4. *Extracto del diario de la Dra. Ch'en*

Ayuda de juego de *Rey Envuelto en Harapos* número 5. *Símbolo amarillo*



AYUDA DE JUEGO NÚMERO 1. NOTICIAS

Dos científicos perdidos en la Luna

(REUTERS) La NASA ha informado hoy que la Dra. Natalie Jones y el Dr. Daniel Stevens no han regresado de una expedición de toma de muestras rutinaria en la cara oculta de la Luna. Estos dos científicos americanos forman parte del equipo científico internacional asignado a la Base Científica Lunar de las Naciones Unidas.

Cuando los periodistas preguntaron a Jennifer Woods, portavoz de la NASA, acerca de los científicos desaparecidos, ésta dijo: "Tenemos plena confianza en poder encontrar a ambos científicos. Un equipo de búsqueda se puso en marcha justo en el mismo momento en que dejamos de recibir informes de su posición".

Uno de los científicos encontrado, el otro aún sigue desaparecido en la Luna

(AP) La NASA informó que la Dra. Natalie Jones fue encontrada a primera hora de hoy por el equipo de búsqueda. La Dra. fue encontrada en estado catatónico y aún no ha recuperado la conciencia. El otro científico americano, el Dr. Stevens, aún continúa desaparecido.

La portavoz de la NASA, Jennifer Woods, comentó al respecto: "Aún no disponemos de detalles acerca de lo ocurrido. El Dr. Tensler, jefe del equipo de las Naciones Unidas, ha sugerido que el estado en que se encuentra la Dra. Jones puede achacarse a algún tipo de fallo en su traje espacial. La búsqueda del Dr. Stevens continúa con la ayuda de la Base de la Misión a Marte (también de la ONU). Esperamos tener más resultados muy pronto".

El cuerpo del científico encontrado en la Luna

(AP) El cuerpo del Dr. Daniel Stevens fue encontrado hoy por el equipo de búsqueda de la ONU de la Base de la Misión a Marte. De acuerdo con los informes de aquellos que pudieron encontrar el cuerpo, éste se encontraba horriblemente mutilado.

La otra científica desaparecida, la Dra. Natalie Jones, recobró hoy brevemente la conciencia, pero pronto regresó a su anterior estado catatónico. Según los oficiales de la NASA, regresará a la Tierra en el próximo TLT.

En respuesta a los últimos acontecimientos, la portavoz de la NASA, Jennifer Woods, ha comentado: "Las pruebas de que disponemos apuntan al fallo simultáneo en los trajes espaciales de ambos científicos. Se piensa que el frío extremo provocó el fallo en el cierre hermético del traje que acabó con la muerte del Dr. Stevens y condujo a la Dra. Jones a su actual estado. Debemos descartar por completo los rumores que hablan de un posible ataque alienígena, ya que carecen de cualquier base objetiva y son únicamente producto de páginas web sensacionalistas".

Los científicos detectan unos extraños niveles de radiación y magnetismo en la Luna

(AP) Los científicos de la Base Científica Lunar de las Naciones Unidas han informado hoy que su instrumentación ha detectado zonas de unos extraños niveles de radiación, así como unas regiones de misterioso electromagnetismo. En palabras de la Dra. Ch'en, una científica de origen chino asignada a esta base de la ONU, "Es realmente extraño. Se trata de una clase de actividad electromagnética sin precedentes".

La portavoz de la NASA, Jennifer Woods, comunicó a los periodistas que no hay indicio alguno de que la radiación y el electromagnetismo fueran en modo alguno responsables de la trágica muerte del Dr. Stevens o del continuado estado catatónico de la Dra. Jones. Woods no ha confirmado ni desmentido la posibilidad de que la NASA esté constituyendo un equipo especial que vaya a encargarse de investigar los incidentes.

"...¿No dice el Libro del Apocalipsis que el sol se volverá negro como el azabache y que la Luna se tornará roja como la sangre? ¿No marcarán estas señales el final del hombre en la Tierra? ¿No encontrará su final el reinado del hombre en ese oscuro día en que esos símbolos se muestren ante él? ¿No sería mejor atender ahora a la palabra de Dios y evitar la perdición que acompañará, sin duda, al día en que la Luna se torne de color sangre?...".

"...Dios entregó la Tierra al hombre, pero en su sapiencia no le dio las estrellas ni el espacio, ya que estos son el reino de su adversario. El hombre no está capacitado para adentrarse en el reino de la oscuridad. Las únicas razones que le impulsarían a ir al espacio serían la de desafiar la legítima paz de Dios como Amo y Señor de todas las cosas o la de unirse a su maligno enemigo. El hombre debe permanecer en la Tierra y preocuparse únicamente por la salvación de su alma...".

Ayuda de juego de *Luna de Sangre* número 2. Extractos de los escritos de la Hermandad de Cristo

...El paciente parece creer realmente en la existencia de entidades sobrenaturales. Algunos de estos seres, "los diablos del espacio exterior", supuestamente habitan en la Luna y han visitado la Tierra para "propagar la tentación y el pecado y ofrecer rehacer al hombre a su imagen". Otros seres parecen "...estar muertos, pero sin morir ... bajo las olas ... en la ciudad muerta...". El paciente considera que estos seres son hostiles hacia la humanidad: "Para ellos no significamos nada ... locura y muerte para los hombres ... quieren mandarnos de vuelta al barro primigenio ... Neil tiene ahora el libro ... atormentan mi mente desde la Luna...". Parece ser que estos delirios tienen su origen en sus antiguos estudios sobre el espacio-tiempo y las investigaciones que llevó a cabo sobre la Luna (como se menciona en los archivos de la NASA).

... El paciente muestra señales de marcada mejoría. La creencia en esa singular mitología metafísica de la *Gestalt* parece haber dado paso a unas convicciones más relacionadas con el cristianismo corriente. No obstante, aún parece temer a la Luna, se niega a salir al exterior de noche e insiste todavía en mantenerse sedado mientras duerme.

Ayuda de juego de *Luna de Sangre* número 3. Extracto de los informes médicos del Dr. Rice

4 de Enero.

Querido amigo. Mi estancia en tierras extranjeras ha visto su fin. Ahora me alojo en Southwark, no muy lejos del puente de la Calle Stoney. Cena conmigo dentro de dos días para celebrar el nuevo año. Trae contigo a los invitados que desees ya que no he podido disfrutar de la afable compañía inglesa desde hace ya algún tiempo, y sería muy relajante poder escuchar una vez más mi lengua materna utilizada de manera correcta.

*Tu amigo,
John Craft.*

Ayuda de juego de Rey Envuelto en Harapos número 1. Carta de Craft

Querido Robert,

Escribo esta nota con la esperanza de que puedas ayudarme. Mi querida prima política, Marijne Barents de Amsterdam, debía reunirse conmigo en mi casa hace ya dos semanas y aún no ha llegado. He enviado una carta a su padre, en Holanda, y sigue afirmando que salió hacia Londres, en barco, en la fecha acordada. En un principio iba a pasar unos días con un viejo amigo, Johannes van der Wyck, un joyero local con un establecimiento en el Puente de Londres. He visitado esta tienda, pero nadie responde a mis llamadas. En realidad, parece que haya estado cerrada desde hace ya algún tiempo. Por favor, sé que puede parecer una petición bastante extraña, pero no me queda nadie a quien recurrir, te ruego que me ayudes a encontrar a mi prima.

*Con cariño,
Lucy.*

Ayuda de juego de Rey Envuelto en Harapos número 4. Nota de Lucy

21 de Mayo

Han pasado ya tres noches desde que J. me condujo hasta la vorágine. Allí estuvieron también algunos otros, aunque únicamente pude reconocer a uno entre todos ellos. Este individuo trataba de ocultar su rostro, pero sin embargo pude identificarle y... ¡no era otro que el compositor David Moore, un habitual de la posada de la Sirena! Yo estaba expectante y nervioso. Cuan estúpido fui. Ahora mi cordura me ha abandonado, mi mente ha sido apresada por las garras del temor de manera tan profunda que me asola el insomnio, la desesperanza, el desconuelo. Mis manos tiemblan sin cesar. No he vuelto a salir de mi casa desde aquella fatídica noche. No sé qué hacer... he perdido la razón.

29 de Mayo

Ha llamado J., quiere que le acompañe una vez más. Dice que es el Rey el que lo exige. Me he negado. Le he dicho que no quiero tener nada más que ver con eso. Intentó chantajearme ¡Pone en peligro la vida que llevo! Ya he sido arrestado una vez este mes acusado de herejía y sólo ahora soy verdaderamente culpable de ello. No puedo negarme. He acordado encontrarme con él mañana, en Deptford. Trataré de hacerle entrar en razón. Realmente pienso que preferiría la cárcel de Marshalsea a este otro terror. Es elegir entre una prisión u otra. Mañana debo decirle lo que pienso.

Ayuda de juego de Rey Envuelto en Harapos número 3. Diario de Christopher Marlowe

Querida Lucy,

He regresado de mis viajes. No sabes cuánto te he echado de menos. Debo verte, mi corazón ansía desenfrenadamente besar tus dulces labios una vez más. Reúnete conmigo en el parque de St. James en una hora. — Joseph.

Ayuda de juego de Rey Envuelto en Harapos número 9. La nota en la casa de Lucy

Ha llegado hasta mis oídos que un escritor de obras de teatro, John Croft, ha estado hablando en la Posada de la Sirena de cosas que no deberían preocuparle. Croft parece haberse hecho con unas divagaciones de Marlowe. Parece ser de la clase de escritores que suelen apuntarlo todo en notas. A estado jugueteando nada menos que con William Shakespeare. Afortunadamente Croft nos ha abandonado (sus divagaciones le han pasado la debida factura). Sin embargo, Shakespeare aún sigue activo y hay que tener cuidado con él. Haz lo que consideres necesario.

Joseph.

Ayuda de juego de Rey Envuelto en Harapos número 6. Nota para van der Wyck

La primera representación de la tragedia de William Shakespeare "Hamlet" tendrá lugar en el Teatro del Globo, en Bankside, el 8 de Enero. El papel de Hamlet, el Príncipe de Dinamarca, lo representará Richard Burbage. Los actores de Lord Chamberlain estarán a cargo los demás papeles.

Ayuda de juego de Rey Envuelto en Harapos número 7. Cartel de Hamlet

Hace aproximadamente ocho meses, a finales de Agosto o principios de Septiembre, El Globo estrenaba la obra de Jonson titulada *Cada quien es cada cual*. Fletcher había pedido a su novia, Lucy Henry, que le acompañara a asistir a la representación.

Tras la obra, Fletcher se encontró con un grupo de amigos entre los que se incluía el propio Joseph Barker, un poeta cuyas peticiones por ver su trabajo impreso fueron denegadas por Fletcher con la excusa de que tenía en ese momento demasiado trabajo entre manos.

El grupo se dirigió hasta una taberna cercana y charló, comentando la obra, hasta bien entrada la noche. Lucy no prestó demasiada atención a Barker, y éste marchó apenas una hora después. Fletcher olvidó lo ocurrido y no ha vuelto a recordar el encuentro de aquella noche hasta ahora. Varias semanas después de haber llevado a Lucy al teatro, ella informó a Fletcher de que su relación debía finalizar. Ambos discutieron, y él la acusó de tener un nuevo pretendiente, algo que ella negó rotundamente.

Su relación se interrumpió hasta que él recibió ese mensaje suyo en el que le hablaba de su prima Marijne. Él aún siente un gran cariño por ella y había esperado que la desaparición de Marijne Barents sirviera para reunirlos de nuevo. Ahora eso parece bastante improbable. Fletcher se siente sacudido por la culpa y tiene un feroz deseo de rescatar a su desafortunada amada.

Ayuda de juego de Rey Envuelto en Harapos número 10. Recuerdos de Robert Fletcher sobre la noche en el teatro

Diecinueve de octubre, año de nuestro señor 1602.

Tras haber regresado de Heidelberg, me he encontrado con un objeto realmente curioso. Se trata de una pequeña caja que ha despertado en mí algunos recuerdos melancólicos e infelices del pasado. Parece tratarse del legado de mi querido Christopher. Es un único objeto de madera atado con cuerda y sellado con cera. Realmente tengo miedo a abrirlo por los recuerdos que pueda destapar en mi memoria.

Veinte de octubre, año de nuestro señor 1602.

Esta mañana logré reunir el coraje suficiente para abrir la caja y, para mi sorpresa, pude descubrir que contenía parte del trabajo inacabado de Christopher, junto con su diario. Finalmente sí que hizo regresar a mi cabeza algunos recuerdos tristes, pero sobretodo un placentero sentimiento de tremenda excitación. Se trata de los últimos trabajos de Christopher, que nadie ha visto y de los que nadie ha hablado desde hace ya casi diez años. Los he leído y he decidido tratar de completar en particular uno de ellos, una obra que Christopher empezó poco antes de su desaparición final. Me complacería muchísimo poder completarla, aunque sé de corazón que mi calidad artística no es suficiente para acometer una tarea de tan gran envergadura. Por ello he decidido aproximarme al único hombre que quizás sea capaz estar a la altura del genio de mi querido Christopher, William Shakespeare.

Cinco de noviembre, año de nuestro señor 1602.

He acordado con Will comenzar a trabajar sobre la última obra inacabada de mi querido Christopher. No he estado tan nervioso desde la primera representación de "Neoptolemus", en Cambridge. Will me ha prestado algo de dinero y ahora lo estoy celebrando con una botella de ginebra y una pata de carne. El alcohol es malo y no está bien destilado, pero su sabor es para mí como el del néctar para Ulises y la carne como ambrosía. Empezaré a escribir mañana.

Doce de noviembre, año de nuestro señor 1602.

¡Nuestra criatura crece a ojos vista! Will es una gran inspiración, me recuerda mucho a mi querido Christopher y eso me duele en cierto modo. Creo que he podido aprender tanto de Will en una sola semana como he podido lograr durante todos mis años anteriores de estudios literarios.

Ya hemos completado las primeras escenas, aunque debo confesar que Christopher tenía ya acabada casi toda su estructura. Ahora estamos inmersos en la parte más difícil, creando desde la nada. Lo que hagamos no debe desmerecer las líneas que nos ha dejado Christopher. Me encontraré con Will mañana por la tarde en la posada de la Sirena. Espero ansioso nuestra cita. Hasta entonces estaré ocupado recopilando los múltiples fragmentos de las escenas, ya escritas, IV y V del primer acto.

Trece de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Por la tarde;

He dormido bastante, pero no he logrado descansar hasta bien avanzada la noche. He podido hacer un descubrimiento asombroso; el trabajo de Christopher no corresponde a la fantasía, es real. Tanto como que me llamo John Croft que *El Rey de Amarillo* está basada en... ¡las propias experiencias misteriosas de Christopher! Ha debido engendrar a Fausto con todo lo que él ha aprendido, para entonces revelar la verdad de sus propios descubrimientos en "El Rey de Amarillo". Estoy deseando contárselo a Will.

De noche;

Mi encuentro con Will no fue nada bien. Le conté lo que había descubierto sobre la obra de Christopher y... profundamente afectado por las investigaciones diabólicas de su amigo Marlowe, ¡Will ha jurado no volver a implicarse en la finalización de la obra! Traté de explicarle que era una estupidez, pero no cesaba de afirmar que esos escarceos ponían en peligro la propia alma del individuo. Voy a intentar convencerle de lo contrario. Hablaré con él mañana cuando haya tenido tiempo de reconsiderarlo.

Catorce de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Lo he conseguido, Will ha aceptado volver a trabajar. Empezaremos esta misma tarde.

Dieciséis de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Nos hemos estancado. Tras completar las escenas una y dos del primer acto, somos incapaces de avanzar más. Hemos tratado de concentrarnos durante horas y debo confesar que hemos estado a punto de arrancarnos los pelos por pura frustración. Will se ha ido ya, ha dicho que descansar nos haría bien a los dos. Puede que tenga razón. Me relajaré leyendo los diarios de Christopher.

Veintiuno de noviembre, año de nuestro señor 1602.

He convencido a Will para reconstruir algunas de las investigaciones que Christopher describe en su diario. No hemos logrado avanzar nada desde hace una semana y estoy empezando a desesperarme. Tengo ya todo dispuesto.

Veintitrés de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Apenas puedo creerlo. Tras interpretar los ritos he dormido durante casi un día y medio. Fue increíble. Will y yo contactamos con un ... un ser, un ser que no puedo describir de ninguna forma. Las maravillas que nos mostró, tal desenfadado poder de discurso y pensamiento. Casi no puedo ni sujetar mi pluma. Siento que la inspiración mana de mí como el agua de una fuente. No sé dónde está Will ahora. Casi apenas puedo recordar el rito. Debo empezar a trabajar sin perder un segundo más.

Veintiséis de noviembre, año de nuestro señor 1602.

Me he encontrado con Will esta tarde. Estaba en la Sirena, bebiendo más de lo que acostumbra. Se ha negado a implicarse más en mi trabajo. Dice que las pesadillas le asolan mientras duerme y que tiene visiones al despertar. No continuará de ninguna manera. He tratado de convencerle de lo contrario diciéndole que Christopher iba bien encaminado pero que estaba perdido. Will me ha dicho que le dejara en paz. Dice que estoy poniendo en peligro mi alma inmortal ¡Ha! Ya no la necesito para nada. Mi visión está por encima de la suya. Ahora tengo una nueva fuente de inspiración. Y mañana la invocaré de nuevo.

No aparece ninguna anotación más hasta la fecha de 1 de Enero de 1603 (la última). Su escritura es temblorosa y apenas distinguible y el discurso bastante confuso.

Uno de enero, año de nuestro señor 1603.

Anoche regresó sin que le llamara. He tratado de frenarle pero, ¡ay del asombroso saber que trae consigo en cada visita! Sé que debo pagar. El Rey reclama su horrible pago. Estoy consumido. Will llamó antes, de nuevo me pedía que pusiera fin a mi trabajo. Me sorprende mucho su envidia, no le encuentro explicación. Estoy débil y no me siento nada bien, pero... ¡cada noche vuelvo a disfrutar! Mi Rey me hace grandes... ikhadath ryah y'greck chaj'd ogn!

Ayuda de juego de *Rey Envuelto en Harapos* número 2. Diario de John Croft

Extraños Evos

Tiempo de terror

Enero de 1603, Londres está inmerso en uno de los más fríos inviernos que haya sufrido. La gélida escarcha del aire corta la piel y parece no derretirse nunca. Los rumores dicen que la plaga asolará una vez más la ciudad. El pueblo tiembla sólo con pensarlo.

Muchas casas están ya cubiertas de tablones; la gente ha comenzado a sacrificar de nuevo a los perros callejeros, a usarapestosos perfumes y a aplicarse arsénico en las axilas. El depósito de cadáveres está ya completo y las muertes no han hecho más que empezar.

Escuchas que la Reina Isabel no se encuentra bien, que probablemente morirá antes de la primavera. Nadie se fía de nadie y los extranjeros son los más sospechosos de ser portadores.

No es buen momento para estar en la ciudad.

Extraños evos contiene tres aventuras que se desarrollan en lugares y épocas insólitos: en la España del Renacimiento, durante el mandato de la metódica, rigurosa y aterradora Inquisición española; en una base lunar del siglo XXI; y en la Inglaterra isabelina, entre dramaturgos de gran talento. Cada escenario suministra además seis personajes listos para jugar.

La Llamada de
CTHULHU



La Factoría-LF469
ISBN-84-8421-771-X



www.distrimagen.es

