

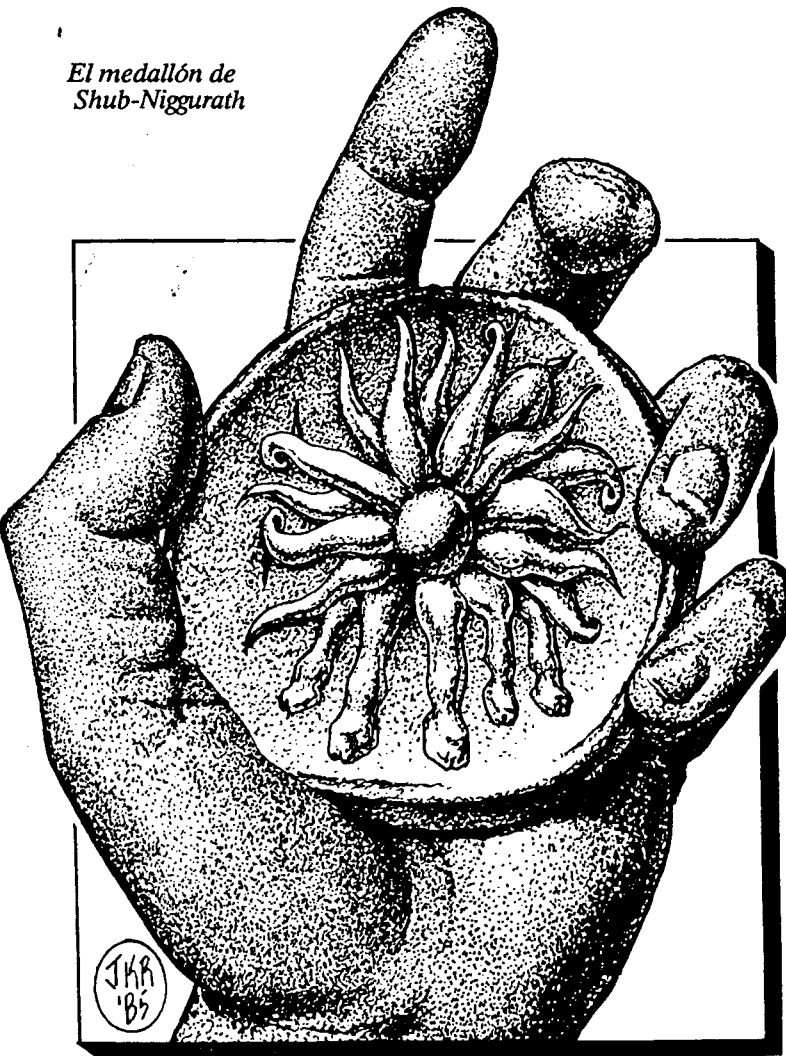
El TERROR

que vino de las estrellas



Scott Aniolowski
Doug Lyons
André Stalin
Michael Szymanski

Avanzar para
**LA LLAMADA de
CTHULHU**
con introducción de Arkham House



Introducción

Chaosium nunca ha proporcionado a los jugadores de *La llamada de Cthulhu* una organización secreta paternalista para que mime a sus investigadores, les proporcione equipo sofisticado, les ofrezca excusas poco realistas para emprender una 'misión', les saque las castañas del fuego, o altere de alguna forma su libertad de acción. Sin embargo, hay una gran diferencia entre ese tipo de 'sociedad de PNJs' y un grupo organizado por los propios jugadores, utilizando sus propios personajes como miembros principales, y quizá únicos. El Manual Theron Marks está pensado para ayudar en la creación de un grupo de esas características.

El Manual Theron Marks, que figura en las páginas centrales de este libro, pretende ser una guía de campaña para los investigadores de los Mitos de Cthulhu. Algunos de sus consejos son muy buenos. Algunos son malos. Todos son peligrosos si se siguen al pie de la letra, y ello está hecho a propósito, puesto que ningún grupo de investigadores conoce todas las respuestas, ni debería conocerlas: *La llamada de Cthulhu* es un juego de misterio. Para extraer el Manual Theron Marks del libro, abre con

cuidado las grapas superior e inferior, pero no la del centro que es la que mantiene unidas las páginas del manual. Sácalo del libro y vuelve a cerrar las grapas. (N. del T.: Si no deseas estropear el libro, puedes fotocopiar las páginas, pero sólo para uso personal)

Si quieres proporcionar acceso al Manual a los personajes de tus jugadores, un buen lugar para que lo encontraran sería en las ruinas del devastado cuartel general de la Sociedad, o en el cadáver de alguien que estuviera investigando el mismo misterio del que se ocupan en ese momento los personajes. Es posible que te interese cambiar las fechas del manuscrito para integrarlo en tu campaña. Otro lugar en el que podrían encontrarlo es entre los objetos personales de los alumnos de último año que perecieron en la primera expedición a Bendal-Dolum.

Como quiera que la Sociedad Theron Marks ya no existe, tus investigadores están abandonados a sus propios recursos, pero al mismo tiempo saben que, al menos durante un tiempo, no estuvieron solos en la lucha contra los sicarios de los Primigenios.

¡Iä! ¡Shub-Niggurath!

Sandy Petersen

Los pozos de Bendal-Dolum

por Doug Lyons

Los investigadores son llamados por el doctor Henry Armitage, de la Universidad Miskatonic (o cualquier otro profesor en el que confíen y al que respeten). El profesor explica que un joven colega suyo, Jeremy Morgan, organiza y dirige una expedición privada a las junglas de América Central, y que busca gente competente y aventurera para completar su grupo. El propósito de la expedición de Morgan es investigar sobre la suerte del doctor Eric Williamson, uno de los antiguos profesores de Morgan, y un buen amigo de éste.

El doctor Williamson dirigía una expedición a las mismas junglas en busca de unas ruinas Mayas. Dos semanas después de su partida se perdió todo contacto, y no se ha sabido más de su grupo. Morgan desea encontrar a la expedición y continuar el trabajo de Williamson. El doctor Armitage cree, por su parte, que la búsqueda podría ser una experiencia provechosa para los investigadores.

Información para el guardián

El doctor Morgan es un adorador secreto de Shub-Niggurath, e intenta utilizar la expedición para encontrar un antiguo templo de la Cebra Negra de los Bosques, y sacrificar a continuación a sus compañeros, en un intento de convocarla. El templo, denominado Bendal-Dolum en algunas crónicas antiguas, era también el objetivo de la primera expedición, pero con fines puramente arqueológicos. Los miembros de ésta fueron asesinados en la jungla por un cómplice de Morgan. Pero las motivaciones de Morgan enmascaran poderes aún más siniestros: El hechicero no humano Haon-Dor, colosalmente maléfico y de tremendos poderes, ha preparado un portal que une el mundo material con su ciudadela natal, que le permitiría expandir su influencia sobre la faz de la Tierra. La clave de este portal se encuentra en el antiguo misterio de Bendal-Dolum, pero como quiera que la magia de Haon-Dor no puede afectar fácilmente al mundo material, ha enviado sueños para influenciar las acciones del doctor Morgan, quien ahora es un peón inconsciente de los designios de Haon-Dor, mientras cree actuar según sus propios deseos.

El único hecho que Haon-Dor no ha tenido en cuenta en su diabólico plan es la presencia de los investigadores en la expedición.

El trabajo de los investigadores consiste en reunir la información necesaria para deducir la auténtica naturaleza de los acontecimientos, y a continuación frustrar los inconfesables designios de Haon-Dor. Todo ello no será evidente de inmediato, por lo que los investigadores deberán evitar primero ser sacrificados por Morgan.

Investigación y pistas

Antes de que los investigadores salgan para América Central, pueden querer investigar algunos detalles.

El historial del profesor Armitage: Todos sus colegas tienen una inmensa confianza en la integridad y el buen juicio de Armitage. El ignora el culto secreto de Morgan e intenta de buena fe animar a los investigadores a que acepten esta oportunidad de correr aventuras.

El historial del profesor agregado Morgan: Morgan es muy respetado en círculos académicos, y se le considera una autoridad en el campo de la Arqueología. Una tirada de Buscar libros en su historial de Miskatonic revela que en los últimos años ha publicado poco después de un año sabático que se vio obligado a solicitar, a consecuencia de un período de mala salud.

El historial del profesor Williamson: El doctor Williamson tenía fama de excéntrico, y algunas de sus teorías sobre la cultura de los Mayas tuvieron una aceptación muy poco entusiástica por parte de la comunidad académica. Publicó un libro con sus teorías, una copia del cual aparece registrada en el fichero de la biblioteca de Miskatonic. Sin embargo, por mucho que se busque es imposible encontrarlo.

La expedición Williamson: La expedición partió a finales de Junio de 192-, y consistía en Williamson, el profesor agregado Anthony Baldwin y cuatro alumnos de último curso de este último. La opinión general es que la expedición tuvo un encuentro aciago con gente relacionada con el mercado negro de reliquias mayas y Aztecas.

La expedición

Se espera que los investigadores se reúnan con Morgan en Belize, la capital de Honduras británica, hasta donde la Universidad les paga el pasaje en barco. El viaje se realiza en el *Augusto Leguia*, navío de pabellón peruano, que tras detenerse en Belize continúa hacia el canal de Panamá para dirigirse hacia el puerto peruano de El Callao. A su llegada, los investigadores son recibidos por Morgan y los otros miembros de su expedición (quienes no están al tanto del plan de este). Tras equiparse en Belize, el grupo alquila un bote para remontar el río Belize. Debido a lo duro del recorrido, y a la necesidad de rastrear las orillas buscando rastros de la expedición anterior, el viaje dura unos siete días. Antes de la salida a cada investigador se le abonan 750 \$. El viaje por tierra es muy difícil debido a la selva y a los manglares, por lo que el grupo debe utilizar al máximo el bote.

El profesor Jeremy Morgan

El doctor Morgan fue en otros tiempos un arqueólogo honesto, que merced a sus extensos estudios encontró multitud de referencias a una maléfica diosa de la fertilidad, adorada por muchas culturas. Buscó más evidencias sobre ella, y viajó por todo el mundo investigándola.

Con el tiempo, ese entusiasmo le llevó a participar en rituales arcanos y, antes de darse cuenta de lo que hacía, Morgan se convirtió en un adorador de Shub-Niggurath.

Durante uno de los rituales, un familiar de Haon-Dor se puso en contacto con el infortunado profesor, y ahora el hechicero cuida de Morgan, proporcionándole una Suerte inhumana, que le protege de casi cualquier daño a excepción de un asalto directo. Todos los ataques dirigidos contra Morgan por criaturas mortales tienen tan solo la mitad de la probabilidad normal de éxito. Cualquier daño que esté sufra se reduce a la mitad antes de restarse de sus puntos de vida. Morgan ha notado esta invulnerabilidad y cree que es una bendición de la propia Shub-Niggurath. Siempre intenta evitar situaciones de combate para que su auténtica naturaleza no sea evidente, y a veces pretende estar herido, dolorido o fatigado para alejar sospechas.

El guardián debería asegurarse de que Morgan sobreviva hasta la confrontación en Bental-Dolum.

FUE 9	CON 16	TAM 15	DES 17	APA 12
COR 0	INT 16	POD 21	EDU 21	PV 16

Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 70%, Mitos de Cthulhu 59%, Historia 50%, Dibujar mapas 60%, Descubrir 50%.

Idiomas: Inglés 90%, Maya 30%, Español 70%.

Armas: Cuchillo 35%, parada 35%, daño 1D6.

Revólver .38 25%, daño 1D10

Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath.

Honduras británica

Honduras británica es una colonia de la corona inglesa, en la costa oriental de Centroamérica. Se trata de un país minúsculo, con una superficie menor de 23.000 Km² y tan solo unos 20.000 habitantes de los que entre 1.500 y 2.000 son de origen europeo. La mayor parte de los británicos que viven aquí son descendientes de bucaneros del Caribe. Honduras británica limita al Norte con México, al Sur y al Oeste con Guatemala y al este con el mar Caribe.

Su cultura está más estrechamente relacionada con la de las islas del Caribe que con la de sus vecinos centroamericanos. El grueso de su población la componen antiguos esclavos de origen africano, con algún indio asiático y algunos americanos nativos. La mayor parte de estos últimos viven en las junglas del noroeste y en las montañas del suroeste, y tienen muy poco contacto con los colonos. Excepto en las cercanías de la costa, es más normal que los nativos hablen español que inglés.

La aproximación a la costa de Honduras británica es muy peligrosa por la existencia de una barrera de arrecifes de coral muy peligrosa (la segunda del mundo en importancia), que rompe el agua a lo largo de la costa en una serie de isletas denominadas cayos. Los barcos que se acercan a la capital, Belize, deben detenerse a la entrada del arrecife y esperar la llegada de un práctico. El puerto de Belize no dispone de amarres para navíos de gran calado, por lo que el vapor en el que llegan los investigadores fondea en la bahía, y el desembarco se realiza en una chalupa.

El país tiene un relieve compuesto en su mayoría por montañas, pantanos y junglas tropicales. La mitad Sur está dominada por las montañas Maya, que en el extremo más meridional están cubiertas de selva tropical, que es por donde deberán viajar los investigadores. La mitad Norte no se eleva más de 60 m sobre el nivel del mar, y la mayor parte de las zonas son pantanosas. Al Oeste los pantanos se convierten gradualmente en bosques de hoja caduca y sabanas. La costa la componen principalmente pantanos y manglares. Los tres ríos principales son el Belize, el Hondo y el Nuevo, y el primero de ellos es el que remontarán los investigadores.

Aunque Honduras británica está oficialmente en los trópicos, el clima es subtropical, con temperaturas que oscilan entre los 10 y los 32°C. Los vientos dominantes son del Este, del Caribe. La estación seca va de Febrero a Mayo, y durante el resto del año llueve ocasionalmente hasta Octubre, Noviembre y Diciembre, meses en los cuales no para de llover. La precipitación media anual es de 1.250 l/m², pero en algunas zonas es mayor de 3.800 l/m².

La capital de Honduras británica es Belize, y las poblaciones importantes son Stann Creek, Corozal, Orange Walk, Punta Gorda, El Cayo, Monkey River y Mullins River.

La línea telegráfica conecta Belize con Corozal al Norte y con Punta Gorda al Sur. No hay vías férreas ni carreteras utilizables por automóviles, por lo que la mayor parte del transporte se realiza mediante vapores costeros. En Belize recalcan con regularidad vapores

correo procedentes de Nueva Orleans, Liverpool, y Colón y Puerto Cortés en Honduras.

La moneda oficial es el dólar de oro norteamericano, aunque también son de curso legal el soberano y el medio soberano británicos. La casa de la moneda local emite billetes de 1, 2, 5, 10, 50 y 100 \$, así como monedas de bronce de 1 ¢ y monedas de plata de 5, 10, 25 y 50 ¢. En la colonia rige el Derecho Civil británico.

Honduras británica está salpicada de ruinas Mayas, y algunos creen que también de otras de naturaleza más siniestra, pero eso es precisamente lo que deben dilucidar los investigadores. La parte occidental del país está prácticamente inexplorada, y en ella apenas habitan europeos, pudiendo contener diversos centros de actividad cthulhoidea.

Flora y fauna

Los árboles de Honduras británica son en su mayoría de hoja caduca. En las zonas pantanosas de la costa Este predominan los manglares, y en las montañas del Sur las coníferas que, en el extremo más meridional ceden su lugar a la selva tropical. Por donde viajarán los investigadores, la vegetación es la típica de las selvas tropicales, con lianas y diversas variedades de helechos.

Los animales incluyen jaguares, pumas, tapires, ciervos, cocodrilos y manatís, así como una amplia variedad de tortugas, reptiles, pájaros y peces. El país está situado en el extremo, tanto de la zona de fauna de Norteamérica, como de Sudamérica, por lo que la variedad es considerable.

Belize

La capital de Honduras británica es Belize (aproximadamente 10.000 habitantes). Belize está en la costa del Caribe, ocupando ambos lados de la desembocadura del río Belize. Las casas son de madera y disponen de altos tejados y amplias balconadas, a las que dan sombra los cocoteros. Los edificios principales son: En el centro, el Palacio de Justicia; en el extremo Sur, la Casa del Gobernador; al Norte, fuerte George; y además, el Banco de Inglaterra en Honduras, un hospital, un convento católico y una iglesia metodista, que es el edificio más grande de la capital, y el favorito de la mayoría de sus habitantes.

Belize está rodeada por pantanos de manglares, lo que hace que sean muy comunes los brotes de fiebre amarilla, cólera y otras enfermedades tropicales. Sin embargo, Belize no es tan insalubre como otras ciudades de los trópicos, puesto que la marea alta cubre frecuentemente las marismas, y los vientos predominantes son brisas marinas, cálidas pero fuertes.

No hay conexión por carretera o ferrocarril entre Belize y cualquier otra ciudad, por lo que todos los enlaces se realizan por medio de vapores costeros.

Dr. Dennis Franklin

El doctor Franklin es tranquilo y médicamente competente. Sin embargo, fuera de su campo sus conocimientos son escasos, y adopta un papel pasivo en la toma de decisiones. Su maletín contiene quinina para la malaria y otras enfermedades tropicales, pomadas contra las picaduras de insectos, desinfectante a base de ácido carbólico y equipo médico diverso.

FUE 12	CON 11	TAM 16	DES 15	APA 15
COR 45	INT 17	POD 9	EDU 20	PV 14

Habilidades: Crédito 35%, Diagnosticar enfermedades 50%, Primeros auxilios 80%, Farmacología 45%, Psicología 25%, Tratar enfermedades 40%, Tratar envenenamientos 40%.

Idiomas: Inglés 85%, Latín 40%.

Armas: Cuchillo 30%, parada 25%, daño 1D6.

Stuart Devlin

Stuart es el piloto de la canoa y el chico para todo de la expedición. Es impulsivo, belicoso, y odia retirarse de una buena pelea. Su carácter, básicamente bueno, le convierte en un buen aliado para los investigadores.

FUE 15	CON 16	TAM 16	DES 17	APA 16
COR 60	INT 13	POD 12	EDU 10	PV 16

Habilidades: Esquivar 85%, Electricidad 30%, Primeros auxilios 50%, Ocultarse 30%, Escuchar 60%, Mecánica 35%, Pilotar avión 85%, Discreción 50%, Descubrir 40%, Nadar 40%, Seguir rastros 35%.

Idiomas: Inglés 65%, Dialectos indios locales 30%.

Armas: Revólver .45 35%, daño 1D10 + 2.
Puñetazo 60%, daño 1D3 + 1D4.

Miguel

Miguel es un trabajador indio cuya misión es llevar el equipo. No habla absolutamente nada de inglés (ni siquiera 'sí' o 'no'), es ligeramente retrasado y por regla general es Devlin quien se ocupa de indicarle qué debe hacer.

FUE 17	CON 13	TAM 16	DES 11	APA 9
COR 50	INT 8	POD 10	EDU 1	PV 15

Habilidades: Ocultarse 60%, Discreción 65%, Seguir rastros 20%.

Idiomas: Yucateco 40%.

Armas: Cuchillo 60%, parada 40%, daño 1D6 + 1D6.

Gordon Lockly

Lockly es un contrabandista sin escrúpulos, que se ha aliado con Morgan porque este le ha ofrecido una fortuna en forma de un supuesto tesoro oculto en las ruinas de Bendal-Dolum. No sabe nada sobre Ciencias Ocultas

y Morgan planea sacrificarle a Shub-Niggurath con los demás.

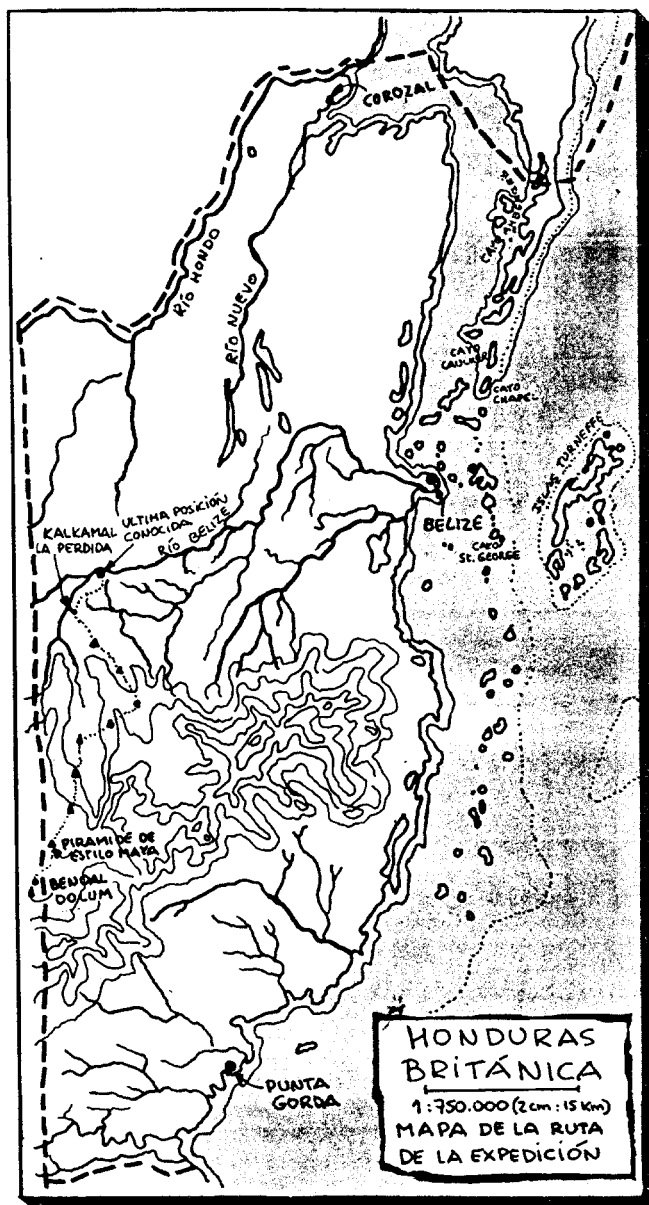
Lockly fue quien asesinó al profesor Williamson y a su grupo en Bendal-Dolum, huyendo después. Aún más importante que su acuerdo con Morgan es su deseo de mantener al gobierno británico en la ignorancia sobre su participación en los asesinatos, puesto que es demasiado conocido en diferentes partes del país.

FUE 15	CON 16	TAM 16	DES 16	APA 11
COR 45	INT 14	POD 12	EDU 12	PV 16

Habilidades: Camuflaje 80%, Electricidad 30%, Primeros auxilios 70%, Ocultarse 90%, Escuchar 75%, Mecánica 40%, Discreción 90%, Descubrir 65%, Tratar envenenamientos 50%.

Idiomas: Inglés 60%, Maya 55%.

Armas: Rifle 30.06 60%, daño 1D6 + 3.
Automática 9 mm 45%, daño 1D10.



La expedición

Antes de abandonar Belize, a los investigadores se les muestra un mapa de la ruta que emprendió la expedición anterior, hasta donde se tuvieron noticias de ella, ruta que deberán seguir también. Los investigadores pueden interrogar a los británicos locales sobre la expedición de Williamson, pero nadie sabe nada de ella desde su partida de Belize. El mapa muestra la ruta hasta donde la expedición abandonó el río, y a partir de allí la ruta la habrán de determinar los propios investigadores.

Si se interroga a alguno de los indios locales, bien a través de un intérprete, bien en el tartamudeante inglés que ellos hablan, muestran resistencia a hablar sobre ruinas río arriba o en el Norte. De hecho, una conversación con uno de los británicos revela que, a principios de siglo, y cerca de Corozal, otro británico llamado Thomas Gann descubrió una serie de túmulos en los que aparecieron extraños murales, pintados al estuco. Sin embargo, Gann sólo pudo salvar una mínima parte de las pinturas porque los indios locales destruyeron su hallazgo arqueológico.

En camino

El mapa de la ruta de la expedición muestra el progreso diario de esta. Las zonas de interés están marcadas en el mapa, y se detallan a continuación:

Última posición conocida: Aquí es donde parece ser que la expedición Williamson hizo su última parada conocida. En ese lugar, a la orilla del río, aún pueden detectarse los restos de un campamento bajo la vegetación de la selva. Registrando debajo de la alfombra de hojas muertas, infestadas de hongos, encontráis algunas linternas oxidadas, latas metálicas de comida y otro equipo vario no biodegradable. También podéis encontrar algunas anillas de metal, que una tirada de Conocimientos revela como restos de una tienda de campaña. No encontráis restos de armas.

A unos 8 m al Sur del campamento hay una estructura Maya; una pequeña pirámide, de aproximadamente 4 m de lado y 3 de alto, a la que apenas ahora comienza a cubrir la vegetación. Está claro que la expedición de Williamson limpió la estructura durante su estancia. En lo alto de la pirámide (N. del T.: Recuerde el lector que las

pirámides Mayas son truncadas) hay restos de un grabado de 30x15 cm, que ha sido destrozado a conciencia, sin que se pueda sacar nada en claro de lo que representaba. Si se examina de cerca (con un Descubrir) se apreciarán impactos de bala y se podrán encontrar algunos casquillos del .38. Cerca de esta ruina hay un extraño amasijo de vegetación, que precisa de una tirada de Botánica o de una de Descubrir para que alguien se fije en él. Oculta dos esqueletos de personas, uno de los cuales tiene el cuello roto y el otro un tiro en la nuca. De sus ropas sólo quedan las hebillas de los cinturones y las anillas de los correaes, pero debajo de uno de ellos hay una caja metálica, dentro de la cual podéis ver un trozo de papel arrugado y un cuaderno de notas. El papel muestra la ruta que la expedición pretendía emprender (ver el mapa que figura en esta página), y que pueden seguir los investigadores. El cuaderno de notas sólo tiene dos anotaciones, ambas en la primera página.

Anotaciones en el cuaderno

21 de Mayo. Con Williamson y el resto dirigiéndose hacia el Este, Peter y yo no podemos hacer nada más que esperar y montar guardia en el campamento base. Este diario me ayudará a pasar el tiempo.

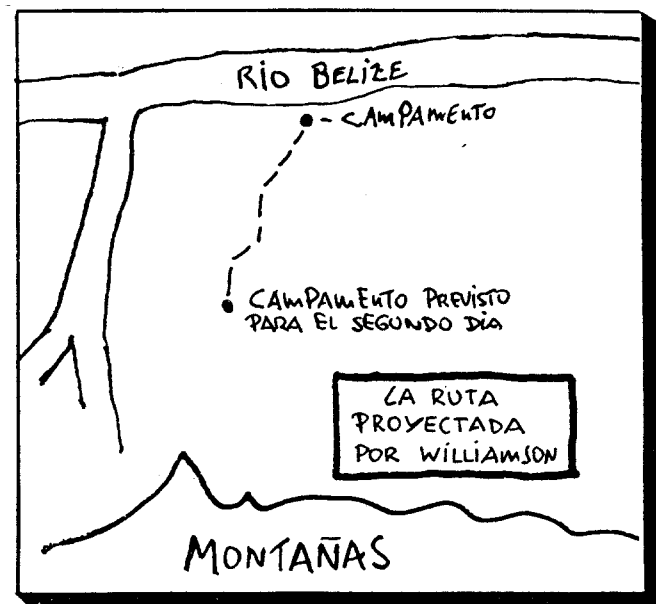
22 de Mayo. Temo que los demás no lleguen a tiempo. Desde que Peter destrozó ese horrible grabado he...

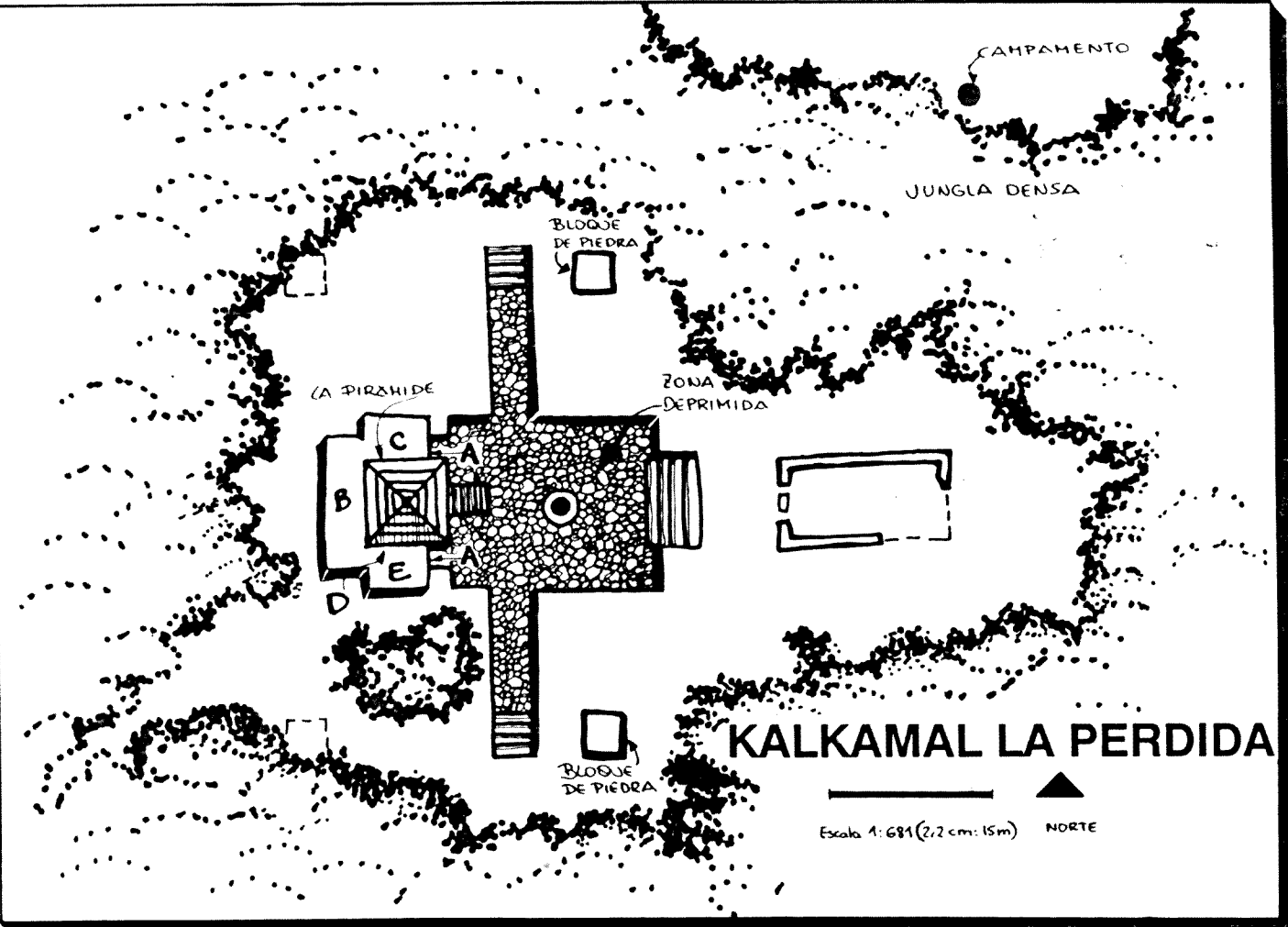
"El resto de la anotación es ilegible, como si el que escribiera hubiera querido anotar algo con demasiada rapidez, y el resultado es un jeroglífico indescifrable. Escritas apresuradamente al pie de la página están las palabras: "Que Dios les ayude", y ya no hay escrito nada más".

Un túmulo de piedras: Parece tratarse de un túmulo funerario (N. del T.: Un quern), al pie del cual una losa de piedra identifica al ocupante como Jonathan Darris, uno de los alumnos de último año. Bajo el nombre hay un curioso emblema, que una tirada de Mitos de Cthulhu identifica como un Símbolo arcano. Si se registran los alrededores del túmulo, un Descubrir permitirá localizar un pequeño medallón de oro de origen Maya, con un relieve grabado que representa, de forma estilizada, una masa bullente de tentáculos y de pezuñas. Otra tirada de Mitos lo identificará como una representación de los Retoños oscuros de Shub-Niggurath (Nota para el guardián: El medallón lo encontró Williamson, y lo perdió aquí sin darse cuenta al enterrar a su compañero).

Kalkamal la perdida: Tras abandonar el último lugar de acampada, el grupo queda abandonado a sus propios recursos, con la única ayuda del mapa. Morgan dirige la expedición hacia el sudoeste, esperando encontrar el rastro de Williamson, y parece que la suerte le acompaña porque enseguida encontráis otro de sus campamentos (No se trata tan solo de suerte por parte de Morgan. Lockly, que siguió a la expedición de Williamson, le ha informado de la ruta exacta. Naturalmente, Morgan no puede dejar que los miembros de su expedición sepan que conoce la ruta que siguió Williamson).

Más anillas de metal demuestran que la expedición dejó aquí dos tiendas de campaña. En lo que parecen restos de una de ellas hay un montón de restos de alfarería Maya. Mezclado entre los cacharros y las esculturas de arcilla hay un Símbolo arcano hecho en arcilla moldeada en forma de estrella. Apparentemente, estos objetos estaban siendo etiquetados para clasificarlos. Junto a las reliquias hay un pequeño arcón cerrado, marcado con las letras 'E.W.', que puede abrirse sin dificultad. Dentro hay una pequeña escultura de jade y plata, que representa una cabeza elaboradamente adornada. Deba-





jo hay un fajo de papeles y un libro envuelto en arpiller. El libro es una copia del *Cultos inconfesables* de Von Junzt, edición Bridewell. Los papeles son notas referentes a los artefactos hallados por la expedición hasta una fecha determinada. Es evidente que este campamento se tuvo que abandonar apresuradamente, puesto que, en condiciones normales, Williamson nunca hubiera dejado atrás estos objetos.

La alfarería es de lo más vulgar. La cabeza de jade no se menciona en las notas, quizá porque se encontrara después de establecer el campamento. Las notas sí mencionan el medallón de oro (encontrado probablemente en el campamento anterior), y es evidente que Williamson no se dio cuenta de que lo había perdido. No menciona nada de él relacionado con el Ocultismo.

Respecto al Símbolo arcano hay una extensa referencia. Williamson sabía que se trataba de un objeto de importancia relevante en el campo de las Ciencias Ocultas, y buscó referencias en su ejemplar del *Cultos inconfesables*. Señala en las notas que la eficacia del símbolo está en que evita la entrada de ciertos seres malignos, de origen sobrenatural. El resto de las notas es un catálogo aburridísimo de los cacharros encontrados.

A unos 15 m del campamento, y atravesando un trozo de jungla especialmente denso, están las ruinas de Kalkamal la perdida. Alguno de los miembros de la expedición la encontrará poco después de que se encuentre el campamento de Williamson.

Kalkamal no son unas ruinas auténticas, sino que fueron creadas mágicamente hace siglos por Haon-Dor (gastando cantidades exorbitantes de magia), con el único fin de atraer humanos hacia Bendal-Dolum.

Zona deprimida: Es una depresión de 3 m de profundidad, cuyos terraplenes están cubiertos por losas de

pedra. En su centro hay un pozo circular de piedra, tapado por otra losa. Si esta se retira, surge del pozo un ominoso vapor verde, que se extiende por toda la depresión. Allí donde el vapor toca a una persona, le quema la piel, haciendo 1D4 puntos de daño por asalto, reduciendo además su APA en 1 punto y obligando a tirar COR, 0/1D3, a menos que la víctima salga de allí. Por extraño que parezca, si se permite que el vapor disuelva a una persona por entero, vuelve al pozo y se puede volver a colocar la losa sin peligro. De las víctimas no quedan más que los dientes de oro y los cristales de las gafas, si las llevaran (la niebla lo disuelve todo, excepto el oro y el cristal). Esta niebla se mueve con relativa lentitud y no es difícil salir de la depresión antes de que alcance a alguien. Los investigadores no disponen de ningún medio de atacarla.

Los bloques de piedra: Dos monolitos de 6 m de altura, cubiertos de grabados Mayas, se alzan a uno y otro lado de las ruinas. Son fríos y resbaladizos al tacto. Si se toca uno de ellos con un Símbolo arcano, la sensación resbaladiza desaparece para reaparecer de nuevo si se retira el Símbolo.

Haon-Dor ha provisto de poderes mágicos a estos monolitos, para que vigilen a la expedición de Morgan y mantengan las ruinas de Kalkamal. No pueden realizar acción física alguna, puesto que su misión es puramente sensorial. Si se cuelgan símbolos arcanos de ambos a la vez, las ruinas de Kalkamal empiezan a derrumbarse y a caer. Las piedras se separan, las paredes se desmoronan, e incluso antes de que la estructura ceda, las piedras empiezan a convertirse en gravilla, y la gravilla en polvo.

Las únicas partes de las ruinas que no se destruyen son los dos monolitos. El guardián no debe permitir que Kalkamal sea destruida hasta que los miembros del gru-

po hayan visto el bajorrelieve de la cámara 'D' en el interior de la pirámide.

La pirámide: Se trata de una pirámide Maya de dos niveles, recubierta de vegetación y de raíces. En cada uno de los puntos marcados 'A' hay un agujero de 60 cm en la pared, que da a un fétido y negro estanque, lleno de serpientes, lagartos y mosquitos.

El punto marcado 'B' es la entrada a la cámara del sacerdote. En su interior pueden verse diversos grabados religiosos, sobre todo de serpientes.

La cámara 'C' está llena de escombros y porquería. Un agujero grande en el suelo lleva al estanque descrito en 'A'. El pozo está a 6 m de profundidad y las paredes son tan resbaladizas que sólo pueden subir los lagartos y las moscas.

Toda la pared del fondo de la cámara 'D' (en el nivel superior de la pirámide) está cubierta de bajorrelieves que representan una enorme ciudad de piedra. Un estudio cuidadoso indica que dicha ciudad está hacia el sudoeste. La ruta hacia allí está al parecer marcada por pequeñas pirámides dispuestas a intervalos regulares.

En la cámara 'E' hay un pequeño altar y montones de calaveras humanas en cada rincón. Sobre el altar hay un cortaplumas y un pequeño reloj de pulsera, que lleva grabadas al dorso las letras 'E.W.'. Si alguien examina las calaveras, encontrará una con dientes de oro, que no es la de Williamson sino la del último de los alumnos que le acompañaban.

A través de las brumas de la jungla

A estas alturas, los investigadores se habrán dado ya cuenta de que la primera expedición iba en busca de la ciudad perdida a la que se hacía referencia en las ruinas de Kalkamal. Aunque Morgan no conoce la situación exacta de Bendal-Dolum, anima al grupo a proseguir en dirección a la ciudad de piedra creyendo (correctamente) que se trata de dicha ciudad.

Periódicamente los investigadores van encontrando pequeñas pirámides (de 90 cm de altura) con una imagen de la ciudad grabada en una de las caras. Las pirámides están alineadas de forma que si el grupo viaja en dirección perpendicular al grabado, llegan a la siguiente pirámide al cabo de unos 75 Km. Hace falta una utilización exacta del compás, y pararse a menudo a comprobar que la dirección que se lleva es la correcta, pero aún ejecutando todas estas operaciones a la perfección, es asombroso que el grupo siempre consiga encontrar la siguiente pirámide sin dificultad. Las pirámides nunca están cubiertas de vegetación, sus alineamientos son siempre correctos y sus posiciones se pueden determinar con suma precisión. Cualquiera que tenga la habilidad de Dibujar mapas o la de Arqueología se extrañará de lo fácil que es seguir este camino durante tantos kilómetros sin perderse ni una vez.

Las pirámides son creaciones mágicas de Haon-Dor. Si por alguna razón al grupo se le ocurre retroceder hasta una pirámide ya pasada, descubrirán que se ha desvanecido. Haon-Dor hace desaparecer el encantamiento que mantiene a cada pirámide una vez que el grupo la ha rebasado.

La pirámide de estilo Maya

Al atravesar una zona de matorrales especialmente densa, cerca de la frontera con Guatemala, los investigadores se tropiezan con una pirámide de estilo Maya, cubierta de una gruesa capa de vegetación. Junto a ella hay una hoja de machete, oxidada, y algunas piezas metáli-

cas, evidencias de que Williamson llegó hasta aquí. Un registro exhaustivo del campamento, combinado con un Descubrir, permite exhumar unos libros de notas, encuadernados en piel, y cubiertos de moho. La mayor parte de las hojas son ilegibles, pero las restantes explican que Williamson y Baldwin se encontraron con un norteamericano llamado Gordon Lockly. Según las notas, Williamson simpatizó de inmediato con Lockly y confiaba en él por completo, aunque Baldwin era menos entusiasta con respecto a Lockly.

Anotación en un diario

Ahora estoy convencido de que lograré probar mis teorías sobre los orígenes de la religión Maya. A juzgar por los grabados de Kalkamal, debemos estar muy cerca de la antigua Bendal-Dolum, el templo perdido de los Dioses Prohibidos, y las inscripciones de esta pirámide verifican esta hipótesis. El lugar no puede estar a más de 30 Km al suroeste, si von Junzt no se equivoca. Anthony, Gordon y yo salimos al amanecer.

Una vez hallado el diario, Gordon Lockly se encuentra en una posición muy embarazosa. Al principio intenta argumentar que el Lockly de quien se habla en el diario es otro. Si los investigadores no dan muestras de creerse semejante bulo, admitirá que acompañó a la expedición parte del camino, pero que desconoce la suerte que pudiera correr Williamson, de quien dice haberse separado poco después de abandonar este campamento. Lockly también afirma no saber nada de la muerte de los alumnos, afirmando que se unió al grupo después de que estos murieran, y que Williamson no quería hablar sobre ello.

Si se le pregunta por qué Williamson abandonó el presente lugar sin recoger el equipo, murmulla que él marchó de noche antes de que partieran los otros, y se niega a hacer más comentarios. Una tirada de Psicología indica que Lockly parece aterrado por algo que no tiene nada que ver con el interrogatorio. Parecería como si la propia pirámide le aterrara.

Si el grupo decide pasar la noche en la pirámide, Lockly se opone enérgicamente, pero acaba por transigir si todos los demás están de acuerdo con pernoctar allí. Si lo hacen, los sueños de todos los miembros del grupo se ven asaltados por susurros incesantes y murmullos en voz baja. En sueños puede verse un paisaje de pesadilla, con ruinas, pirámides Mayas y nieblas viscosas. Criaturas obscenamente deformes se arrastran lentamente por encima de las piedras y se retuercen grotescamente entre la niebla. Todos los investigadores quedan aterrados (Tirada de COR, 0/1D4) y se despiertan de golpe, y todos a la vez.

Los que fallen la tirada de COR se despiertan con un chillido. Lockly se pone en pie de un salto, y empieza a recoger su equipo, dispuesto a marcharse de inmediato. Dice que odia la pirámide, y que ésta le odia también a él. Explica que ésto le ocurrió también a la primera expedición, y les hizo huir abandonando su equipo. Gritando que no lo puede soportar más, Lockly se interna en la jungla. Si se le sigue, puede convencerse de seguir con el grupo, siempre y cuando se abandone el lugar de inmediato.

Al acercarse a Bendal-Dolum, los investigadores empiezan a oír voces inexplicables. No se puede oír nada de forma directa, pero cuando los investigadores hablan entre ellos o su atención está en otra parte, creen oír extrañas voces susurrantes, a distancia. Si alguien se concentra en ellas, los sonidos se van perdiendo hasta dejar de oírse.

Bendal-Dolum

Al acercarse, la visibilidad disminuye y la jungla se llena de un vapor espeso y húmedo. La niebla tiene un repugnante olor a podrido, y parece estar llena de voces gemebundas, justo por debajo del límite de audición. Tras viajar durante días, la niebla se abre de repente para revelar las puertas de la antigua Bendal-Dolum.

Bendal-Dolum posee un estilo arquitectónico distintivo, y cualquiera que consiga una tirada de Arqueología o Antropología podrá afirmar que la ciudad no es Maya, aunque sus orígenes precisos no están claros. Quizá fuera construida por una cultura precolombina hasta ahora desconocida.

Alrededor del complejo y por todo su interior existe una especie de pequeño lago de aguas estancadas y fétidas. Si los investigadores tratan de medir su profundidad, verán que aparentemente no tiene fondo.

Los edificios de este complejo de templos están conectados unos con otros mediante rampas que se alzan por encima del agua.

La puerta: La entrada es una rampa de piedra de aspecto grasiento, flanqueada por dos muros de piedra de 18 m de altura. A uno y otro lado de la rampa hay estatuas con forma de árboles retorcidos, sobre grandes pedestales, y agujeros espaciados unos 15 cm, de los que emergen plantas de aspecto enfermizo y olor desagradable, cuyas ramas cuelgan hacia las fétidas aguas que rodean el complejo.

El edificio de los frescos: Esta estructura de una sola cámara contiene pinturas al fresco que representan escenas de tormentos indescriptiblemente brutales, y mutilaciones llevadas a cabo sobre indefensos seres humanos

por parte de las mismas criaturas arboriformes que representan las estatuas de la entrada. De un pozo en el suelo surge otra estatua como las de la entrada, cuyas ramas forman el techo de la cámara. Los costados de la estatua están cubiertos de bocas sin labios que aparentan babear piedra. Junto a una de las paredes hay carboncillos y papel de dibujo, lo cual parece indicar que Williamson llegó por fin a la ciudad perdida. En algunas páginas hay reproducciones de los grabados, realizados mediante la técnica del frotado.

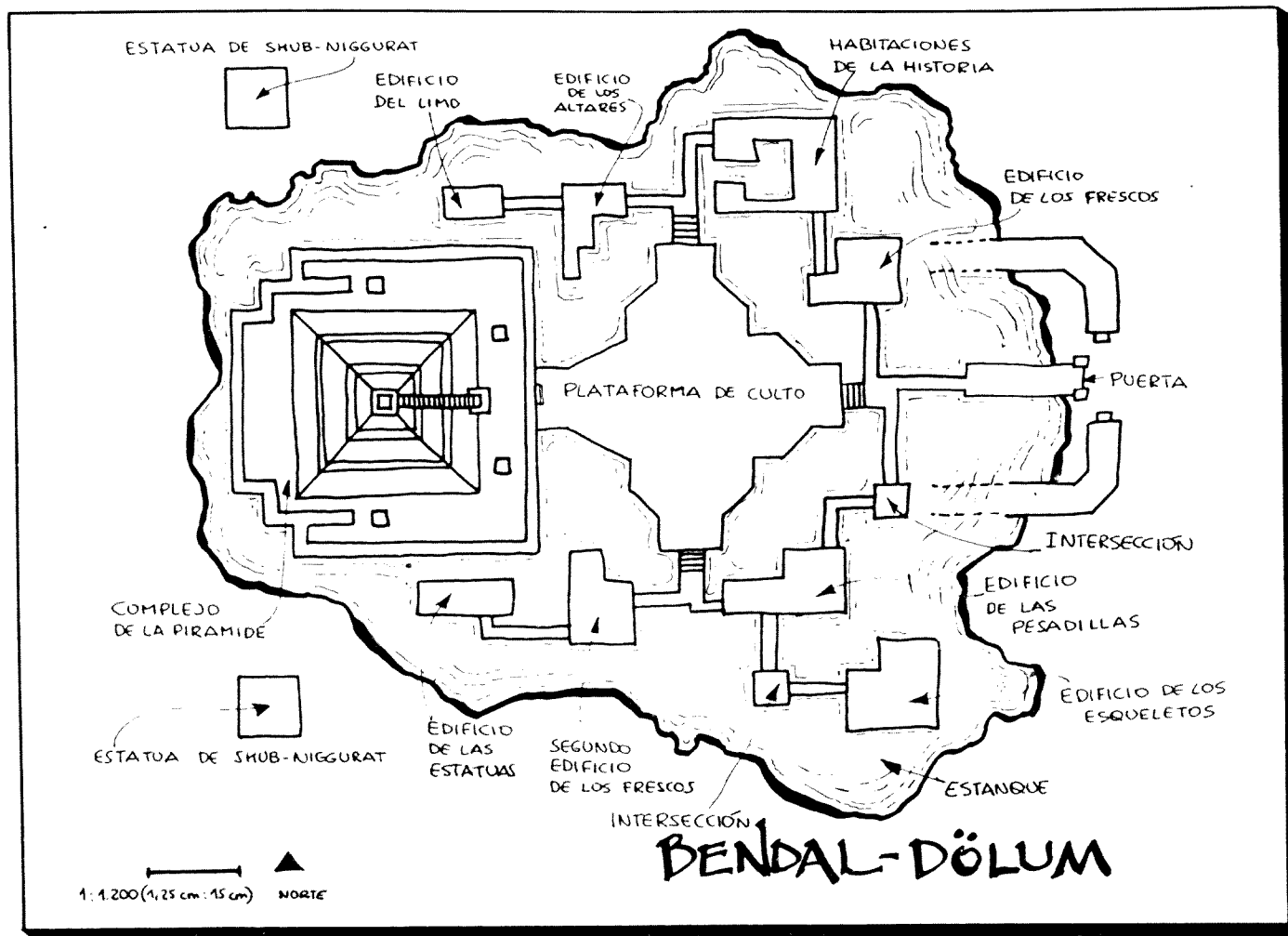
Las intersecciones: Son pequeños edificios cuadrados, de 6 m de lado, y con techos de 9 m de altura, en los que los investigadores pueden oír de nuevo, aunque de forma muy suave, voces que hablan furtivamente.

Las habitaciones de la historia: Este edificio contiene una serie fantástica de bajorrelieves pintados, que ilustran la historia de Bendal-Dolum. La cámara principal contiene grabados que representan a seres humanos y criaturas menos humanas, reunidos en ceremonias de adoración. En ellos, el complejo rebosa actividad.

La siguiente cámara grande representa lo que parece ser la creación de Bendal-Dolum. Fantásticas bestias con tentáculos izan grandes bloques de piedra mientras que artesanos humanos y semihumanos los esculpen en su forma actual. Por encima del lugar, el artista ha dibujado un par de gigantescos ojos flotantes que vigilan la construcción.

La más pequeña de las cámaras tiene un interés doble:

Por una parte, los grabados muestran lo que el artista pensaba iba a ser el futuro de Bendal-Dolum; la estructura aparece vieja y en desuso, más o menos como se halla en la actualidad. Sin embargo, frente al complejo pi-



ramidal hay una abertura circular con un horrendo ser tentaculado que se abre camino por ella. En el dibujo hay, pintada sobre Bendal-Dolum, una luna de exagerado tamaño, en forma de calavera.

También en esta cámara, los investigadores descubren un esqueleto que, si se registran los restos de sus ropas, resulta ser el de Anthony Baldwin, junto al cual hay una linterna y diversos trozos de papel mohoso. Aparentemente, estaba tomando notas sobre los grabados cuando murió. Si se examina el cuerpo se podrá encontrar una costilla rota por una bala, y diversas balas en el suelo, bajo el esqueleto, lo cual demuestra que recibió varios disparos (fue, por supuesto, otra de las víctimas de Gordon Lockly).

El edificio de las pesadillas: Este edificio contiene diversos altares de piedra, así como grabados de una ciudad en ruinas, poblada por bestias de pesadilla. Todos los que tuvieran una pesadilla causada por la pirámide de estilo Maya tiran COR, 0/1D3, puesto que la ciudad es fácilmente reconocible como la que vieron en sueños.

Esta habitación es sin duda la escogida por Williamson para organizar sus notas. Por el suelo abundan reproducciones por frotado de grabados, la mayoría a medio concluir, y en papeles mohosos. Uno de ellos, bastante bien conservado, muestra a un sacerdote que alza un objeto brillante en sus manos antes de entrar al complejo de la pirámide (una referencia a cómo usar el medallón encontrado en Kalkamal para abrir la pirámide). También hay una selección de las notas de Williamson referentes a cómo no pudo entrar en el complejo de la pirámide, que él creía que contenía las famosas Cuevas de la Vida. Menciona haber encontrado algunos de los rubíes que supuestamente se originan en estas cuevas, pero no puede hallarse rastro alguno de ellos porque Lockly los cogió al matar a Williamson.

El edificio de los esqueletos: En las paredes de esta cámara hay bajorrelieves de monstruos arboriformes y tentaculados, que babea mediante bocas múltiples. En el centro hay un estrecho pozo (60 cm de diámetro) rodeado por un pretil bajo y cubierto por una tapa de piedra. Si alguien mueve la tapa (tirada de resistencia contra FUE 25), surge del pozo un olor fétido. Por dentro hay peldaños que llevan a una pequeña cámara. Si se examinan los lados del pozo desde arriba, con una luz, o alguien es lo suficientemente arrojado como para bajar, abajo se oye movimiento. Momentos después, varios esqueletos animados, vestidos con ropajes dorados y plateados, empiezan a subir en silencio por los peldaños. Si se vuelve a colocar la tapa, no pueden salir. De lo contrario, salen del pozo y atacan. Son cinco.

Esqueletos

	1	2	3	4	5
FUE	13	16	9	5	9
TAM	13	17	13	10	11
DES	14	14	14	11	10
POD	11	9	16	6	6
% presa	70	70	70	50	55
daño	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6
	+ 1D4	+ 1D6		-1D4	

(se trata de un intento de estrangulación)

Notas sobre los esqueletos: Se les describe con más detalle en la página 117 de las reglas. Debido a que los ropajes que llevan absorben daño, sólo se les puede destrozarse cuando la tirada de D100 es igual o menor al daño realizado x3. Las armas que pueden empalar sólo les destrozan con una tirada igual al daño realizado x1. La pérdida de COR es 0/1D6.

Edificio de los altares: A todo lo largo de las paredes del interior de este edificio hay una serie de altares bajos, esculpido cada uno bajo la estatua de un monstruo arboriforme diferente. En el umbral hay una pequeña caja de embalaje con una linterna encima. Dentro de ella, y entre pajas de las utilizadas para proteger objetos frágiles, hay un antiguo grabado Maya y un trozo de papel que dice: *Artefacto 205, D. Belize*.

La caja la trajo aquí Lockly cuando vino por vez primera, para llevarse en ella los artefactos que pensaba robar a Williamson, y se la dejó olvidada al marchar apresuradamente de las ruinas.

El segundo edificio de los frescos: Esta cámara contiene más frescos horrendos de seres humanos mutilados, víctimas de la tortura, en un detalle por demás pornográfico. No parece que este edificio tuviera utilidad ritual alguna, sino que probablemente se mantenía aquí a los prisioneros antes de su destino fatal, o quizá la cámara sólo exprese la retorcida mente del pintor.

El edificio del limo: Este edificio rezuma limo y mohos acuáticos. El suelo hace pendiente, que desemboca en un agujero, cuyos bordes están también recubiertos de limo. En la pared de enfrente hay una representación de un Retoño oscuro.

Si se registra el área junto al agujero, puede verse lo que parece una liana, recubierta de limo, junto a la pared. Si se examina de cerca (Descubrir), se comprueba que se trata de una cadena oxidada, con un extremo unido a un gancho de la pared y el otro que desaparece en el agujero. Si se tira de ella se notará que de ella cuelga un objeto pesado. Es un arcón metálico grande e impermeable, cubierto de arpiller. Lo mantiene cerrado una palanca de fácil apertura. Dentro hay cajas que contienen munición del 30.06 (100 balas) y de 9 mm (35 balas). También hay algunas mantas, una pequeña bolsa de cuero que contiene la cartera de Williamson, una botella de ron de baja calidad, cinco cohetes de señales, una pistola de señales, un bulto que contiene una sierra de metales, un martillo, un cincel y un saquito de arpiller que contiene una cabeza de perro, de piedra, aparentemente serrada de una estatua (del edificio de las estatuas).

Todo aquel que sea lo suficientemente arrojado puede descender al agujero, para lo que se precisará cuerda, porque las paredes son muy resbaladizas y la cadena presta muy poco agarre. A unos 15 m, hay una repisa alrededor del pozo en la que, aún vestido con los jirones de su equipo de viajar por la jungla, está el esqueleto del doctor Williamson (lleva papeles en un bolsillo que le identifican). Tiene un orificio de bala en el centro de la frente.

Más abajo, el pozo continúa y parece no tener fin. Si la persona que está en la cuerda tiene suficiente valor como para continuar, a unos 60 m de profundidad empieza a oír un ruido como de gorjeos, que aumenta en intensidad conforme va bajando. Si continúa, a unos 90 m el pozo se acaba, y el personaje se balancea sobre lo que parece ser una vasta caverna subterránea. Si no se le recoge en breves minutos, una gigantesca criatura vola-

Gordon Lockly

Al encontrar los restos de Williamson y Baldwin, la escasa popularidad que pudiera quedarle a Lockly se acaba de disipar. Los miembros del grupo sin duda sospechan que fue él quien eliminó a la primera expedición y (si no consiguió huir en la pirámide de estilo Maya), querrán apresarle. El profesor Morgan intentará impedir que le maten, aunque él también está furioso. Lockly le dijo originalmente que la expedición de Williamson no llegó a las ruinas, por lo que desconfía de él y actúa en consecuencia.

dora pasa y se lo traga. El grupo de arriba sólo recobra en ese caso la cuerda segada y legamosa.

El edificio de las estatuas: Este edificio está lleno de estatuas de humanos, ciervos, jaguares y otros animales naturales. La cabeza de una estatua de perro ha sido serrada. Ninguna de las estatuas es de estilo Maya.

Estatuas de Shub-Niggurath: Estas tremendas estatuas de ladrillo, cada una de las cuales mide más de 40 m de altura, representan a una criatura bípeda con enormes garras en los pies. Su cintura estalla en miles de tentáculos, y dos serpientes enroscadas surgen del torso sin brazos, a modo de cabeza. Si los investigadores consiguen una tirada de Mitos de Cthulhu, reconocerán estas estatuas como retratos simbólicos de Shub-Niggurath. Una tirada de Arqueología permite reconocer que las estatuas guardan un enorme parecido con Coatlique, la diosa Azteca de la fertilidad.

Plataforma de culto: Esta enorme zona abierta se construyó aparentemente como lugar de culto.

El complejo de la pirámide: Esta estructura carece de entrada, tan sólo hay un círculo de piedra, de 7'20 m de diámetro en el que hay grabado un rostro distorsionado y vagamente humano. Si se sitúa el medallón de oro de Shub-Niggurath encontrado en Kalkamal ante el rostro, los ojos brillan y la boca se abre, rompiéndose después la cara en pedazos, y permitiendo así el acceso al interior. Si nadie del grupo piensa en este método, Morgan (inspirado por los sueños de Haon-Dor) se da cuenta del secreto y procede a abrir. Si el grupo no consiguió encontrar el medallón de Shub-Niggurath en la jungla, Morgan sí que lo hizo y lo saca del bolsillo, abriendo después la puerta.

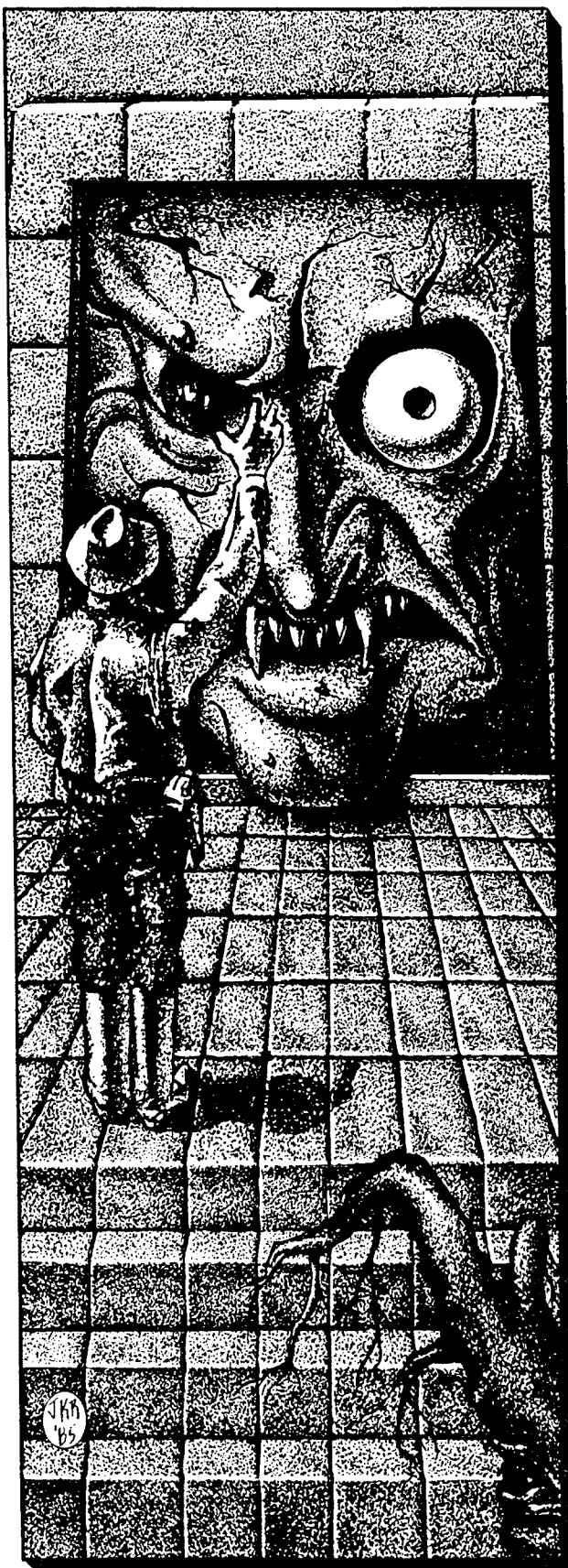
Una vez dentro, la niebla se aclara y se pueden calcular las dimensiones del complejo. Dentro del patio (de piedra negra) hay dos representaciones artísticas de los Retoños oscuros. La entrada a la rampa de la pirámide es una boca negra, abierta, llena de colmillos de aspecto venenoso y enmarcada por masas de tentáculos esculpidos en piedra. Un coro incesante de voces gemebundas vibra en el aire. Odiosas gárgolas ocupan las cuatro esquinas del segundo nivel de la pirámide. En la entrada de la rampa, grabada en la cara Este de la pirámide, hay una pequeña imagen inversa del medallón de Shub-Niggurath, que debe insertarse allí para revelar un pasadizo secreto al interior.

Poco después de descubrirse el pasadizo secreto, Morgan ataca. Atenaza a un investigador cualquiera por el cuello y le encañona, amenazando a los demás con matarle si no sueltan sus armas de inmediato. Gordon Lockly, si no ha huido o no ha sido desarmado, saca su rifle y respalda las demandas de Morgan.

Ahora que sus planes están tan cerca de completarse, toda la concentración de Haon-Dor está en Morgan, al que ha imbuido de fuerza sobrehumana. Ningún intento del rehén de romper la presa, hacer caer al suelo a Morgan o acción similar causará efecto alguno. Morgan ni se enterará.

Si los investigadores consienten en ser desarmados, una vez las armas a buen recaudo, Morgan les hará subir por la rampa, con Lockly a retaguardia. Una vez en lo alto, Morgan hace que los investigadores se tiren al suelo e intenta cortarles el cuello uno a uno. Antes de que se salga con la suya, los investigadores deberían intentar reducir a Morgan y a Lockly.

Si los investigadores rehusan entregar las armas, Morgan ejecuta al rehén (tira porcentaje, y excepto con 95-00, en cuyo caso la víctima recibe el daño normal, con el resto de tiradas la mata en el acto), y luego abre fuego sobre el grupo, ayudado por Lockly.



El rostro de la pirámide

Si Morgan resulta muerto o seriamente herido en la lucha, cae de rodillas, hace una mueca de extremo dolor, y mira lastimeramente a los investigadores diciendo: "¡Dios mío! ¡No podía evitarlo!", y cae al suelo arrasado en lágrimas. Segundos después, las semillas de Haon-Dor germinan y el cuerpo de Morgan revienta, surgiendo de él una masa serpenteante y cubierta de limo. Una enorme planta, cubierta de ojos abultados y bocas sin labios, pero provistas de colmillos, brota del cadáver de Morgan y empieza a tender ramas y raíces por todo el complejo del templo. Todo el que contemple tan terrible espectáculo tira COR, 1/1D10. Si algún investigador intenta escapar, las bocas susurran un hechizo a coro y la salida queda sellada. El rostro de la puerta no está en el interior, y no puede abrirse con el medallón. Al seguir creciendo la planta con celeridad antinatural, sus bocas y raíces empiezan a buscar con hambre a los investigadores.

La planta infernal

FUE 20 CON 60 TAM crece DES 13 INT 8
POD 18 PV 30 (+ 2D6 por asalto)

Armas: Raíz 80%, daño 1D6 y drena 1 punto de FUE cada asalto posterior

Notas: Como la planta aumenta en 2D6 puntos de vida cada asalto, los investigadores deberán causarle más daño que ese para impedir que siga creciendo. Si se la reduce a 0 puntos de vida, muere. Una vez llega a 100 puntos (TAM 140), deja de crecer, para volver a hacerlo si se la reduce a menos de 100 mediante combate.

Todo aquel que se encuentre al alcance de la planta es atacado por 1D4 raíces por asalto.

Armadura: Ninguna, pero las armas que pueden empuñar hacen el daño mínimo a este vegetal. La planta no es inflamable y no puede incendiarse, aunque el fuego le causa daño normal.

Pérdida de COR: 1/1D10.

La única ruta que permite escapar de la planta es el pasadizo secreto de la pirámide. Este desciende mediante un túnel muy inclinado, que se interna en las profundidades del complejo. Las raíces de la planta persiguen a los investigadores, pero en el oscuro pasaje su velocidad es menor que el paso de una persona. Las paredes son completamente lisas.

Tras algún tiempo de caminar, el túnel se abre a una cámara cuadrada de unos 9 m de lado, alrededor de la cual hay una repisa de piedra de 60 cm de alto (de arriba abajo), y que se extiende 1'80 m en la habitación, en todas direcciones. En el centro del suelo hay un pozo, de 1'50 m de ancho, rodeado también de una repisa de piedra. Si se mira al interior del pozo se verá que hay muchos asideros, pero no se ve el fondo. En las repisas de piedra y en las paredes están inscritos caracteres inusuales, en una lengua desconocida.

Al descender el grupo al pozo (en realidad no hay otro sitio donde ir, a menos que los personajes quieran luchar con la planta), el camino es fácil al principio, debido a los numerosos asideros, pero después de un asalto de descenso, cada investigador debe tirar FUEx5 o menos en porcentaje para no caer. Al asalto siguiente, FUEx4, y así sucesivamente hasta que en el sexto asalto los asideros se desvanecen por completo, y los investigadores que aún se asían frenéticamente a la pared del pozo caen automáticamente.

La caída parece infinita, y la aceleración, el olor de la muerte y el terror de la situación hacen que los investigadores queden inconscientes.

Las regiones subterráneas del tiempo y del espacio

A estas alturas, los jugadores estarán convencidos de que sus personajes han pasado a mejor vida. Sin embargo, el pozo lleva a las Cuevas de la Vida, una región subterránea entre los planos de la existencia, a través de la cual los mortales pueden acceder a las Tierras del Sueño de la Tierra. La entrada de los investigadores a las cuevas ha sido obra de Haon-Dor, que tiene para ellos una tarea especial. Ha construido un portal que conecta su ciudadela lunar con su fortaleza terrestre de Bendal-Dolum, para que sus esbirros tengan un acceso fácil e instantáneo al mundo material, pero para activarlo necesita que a través de él pasen primero seres pertenecientes al mundo material.

Tras quedar inconscientes, lo siguiente de lo que se enteran los investigadores es de que yacen desnudos sobre un suelo de piedra, en la oscuridad más absoluta. Las únicas heridas apreciables son aquellas que se recibieron antes de la caída. El aire huele a humedad y no hay evidencia de que haya paredes o techo cerca.

Es importante que el guardián recuerde (y sepa transmitir a los personajes) que están desnudos y desarraigados. Sólo mantienen consigo objetos de elevada importancia sentimental (que han pasado a formar parte de su yo), como los anillos de boda. El único otro objeto de que disponen es el medallón de Shub-Niggurath.

A través de abismo

En cualquier dirección en que se avance, se tardan horas en llegar hasta algún punto de referencia, pero por último se puede percibir delante una débil luz rojiza. Esta crece al acercarse los investigadores, hasta que pueden distinguir que se hallan frente a un enorme muro que se alza hacia el infinito. Un hemisferio rojo, incrustado en la pared a unos 15 m de altura, proporciona luz a la escena. Directamente debajo de la luz hay una arca de 6 m de altura.

Cualquiera que intente atravesarla sin más, tropieza con una pared invisible y se causa 1D3 puntos de daño, si no anunció que pensaba avanzar con cuidado.

La barrera es muy lisa al tacto, casi resbaladiza. Su superficie se puede rascar con el medallón de Shub-Niggurath, operación que deja una marca permanente. Si los investigadores persisten en arañar la barrera con el medallón, seguirán penetrando en ella hasta conseguir destruirla al cabo de varias horas, momento en el cual se desvanecerá con un sonido como el de un taponazo. Los investigadores serán ya libres de avanzar.

Otro método de destruir la barrera es rascar en ella un Símbolo arcano, y el guardián debería permitir otros que sonaran razonables.

Esta barrera es una frontera natural entre las Cuevas de la Vida y el pasaje mágico que procede de Bendal-Dolum, e impide el acceso a ellas de seres físicos, es decir, exactamente lo que han hecho los investigadores. La barrera debería ser extraordinariamente poderosa, pero Haon-Dor la ha estado atacando con hechizos desde el lado de las Tierras del Sueño, y entre uno y otros han conseguido derribarla. Sin embargo, los planes de Haon-Dor aún no están completos puesto que, si bien Bendal-Dolum está ya a punto de entrar en funcionamiento, el portal que la une con su ciudadela lunar aún no está activado.

Las Cuevas de la Vida

Más allá de la arcada hay una caverna de forma aproximadamente circular. En el centro del suelo se alza un pilar negro y brillante, que asciende de un pozo al parecer sin fondo. El pilar tiene un tacto frío y malsano, y del pozo emana una luz verdosa y enfermiza.

Junto frente a la entrada arranca otro pasadizo que lleva más hacia el interior de las cuevas. En la pared que hay junto a la entrada pueden verse frases en diferentes tipos de jeroglíficos, arañadas de cualquier manera. Una frase en latín dice: *Speci animæ*, que se puede traducir como 'Las cuevas de la vida'. Todo investigador que tenga Leer latín como habilidad puede traducir la expresión automáticamente, igual que cualquiera que posea una licenciatura universitaria y saque una tirada de Conocimientos. Las demás inscripciones son indecifrables, a menos que algún investigador domine el árabe o los antiguos jeroglíficos egipcios, que son los otros idiomas utilizados (Lo que pone en esos idiomas es también 'Las cuevas de la vida').

Entrada: El pasadizo acaba abruptamente en un gran salón excavado en la roca, con una arcada abovedada en un extremo. La cámara más allá de la arcada es rugosa e irregular, y desciende hacia el resto de este pequeño, pero importante, sistema de cuevas.

La cámara brillante: Aquí el pasadizo se ensancha en una cámara irregular, hecha al parecer de cuarzo ahumado, y que brilla con una luz que parece originarse en el interior del propio material. La decoración corre a cargo de columnas, estalactitas y estalagmitas. En algunas partes de la cámara, parece evidente que alguien ha arrancado o cortado trozos de material de forma curiosa, pero no se ven trozos sueltos. Una propiedad interesante de la sustancia, aparte su gran dureza, es el hecho de que no está sometida a fricción alguna, haciendo imposible el andar o incluso el arrastrarse. Cómo atravesar esta cámara queda a la originalidad del investigador, pero lo más sencillo es coger carrera por el pasadizo y patinar por el suelo.

Todo investigador que consiga una tirada de Mitos de Cthulhu recordará vagas referencias a una especie de sustancia resbaladiza, luminosa y de aspecto pétreo, utilizada por magos extraterrestres, y que presumiblemente es este mismo material. Es tan dura que está más allá de las posibilidades de los investigadores el arrancar trozo alguno, puesto que sus usuarios normales utilizan hechizos específicos a tal efecto; el material posee una amplia variedad de usos.

La cámara de las columnas de cristal: Como su nombre indica, esta cámara está llena de columnas de otro extraño material vítreo, que refracta y refleja cualquier tipo de luz que incida sobre él, produciéndose extraños efectos caleidoscópicos. Las columnas titilan con una luz extraña, y para los investigadores que no consigan tirar su PODx3 o más en porcentaje, la luz coalesce en la visión de una siniestra galera negra, que navega sobre un océano vítreo, con una luna extrañamente desfigurada presidiendo la escena. Esta imagen genera una sensación monstruosamente maléfica, por lo que se debe tirar COR, 0/1D3. Aquellos que están muy versados en el uso de esta cámara pueden experimentar visiones ominosas y premonitorias. Los inexpertos investigadores sólo pueden ver su futuro próximo.

La capilla: Una pequeña capilla dedicada a Shub-Niggurath, completa con altar, estatua y estrado ceremonial. Cualquier hechizo realizado aquí cuesta tan solo 1/10 de los puntos de magia normales (redondeando

fracciones hacia arriba), aunque el coste en POD no varía. En esta habitación no hay fuente alguna de luz, y los investigadores tendrán que circular por ella a tientas.



Habitación de la profecía: A lo largo de las paredes de esta cámara hay gran cantidad de glifos y pictogramas. En el centro, se alza un pilar brillante de cuarzo rosado. Todo aquel que saque una tirada de Mitos de Cthulhu puede reconocer que los glifos son el texto de un hechizo, y que recitarlos en voz alta lo activa. Si lo hace, tardará unos 15 minutos porque hay mucho texto, y al acabar, la habitación parecerá disolverse ante él, teniendo una visión: Se ve la Tierra y una especie de otra Tierra onírica, de forma extraña, como de disco, girando a su alrededor. De repente salta una chispa de la Tierra onírica a la real, formándose una mancha negra en el punto de contacto, que empieza a crecer por la superficie, hasta que todo el planeta se transforma en un globo oscuro y mate. Entonces el investigador despierta.

Mientras el investigador experimenta esta visión, sus compañeros le ven inmóvil, con la vista extraviada.

El océano subterráneo: El túnel procedente de la habitación de la profecía acaba en una caverna increíblemente vasta (¿o quizá es la superficie de un planeta sin estrellas?) con incontables y ciclópeos pilares de obsidiana que suben hacia lo alto, presumiblemente para aguantar el techo. La cámara está dominada por un mar azul fosforescente cuya orilla está a unos 150 m del túnel, y se extiende hasta donde alcanza la vista. Al borde del agua brillante hay un muelle de obsidiana de 12 m de ancho y 120 de largo. Un poco alejadas, pueden verse unas ruinas de piedra, que aparentemente fueron en otro tiempo un poblado portuario. Las ruinas son todas de chabolas de entre 1'20 y 3 m de altura, en forma de cúpula, con puertas circulares de 60 cm de diámetro a media altura. No hay nada vivo en las chabolas, ni nunca habitó en ellas nada humano. No puede encontrarse objeto alguno de interés, excepto alguna puerta de piedra, inamovible, en el suelo arenoso de la caverna.

Mientras los personajes investigan por entre las ruinas, de entre la oscuridad aparece una galera, que se acerca en silencio al muelle (Hace falta un Descubrir para notarlo). Algunos hombres saltan de la galera y la amarran a unas protuberancias que el muelle tiene al efecto. No parecen ver a los investigadores (que presumiblemente estarán escondidos). Estos hombres tienen todos una boca muy ancha, pies notablemente cortos y llevan turbantes curiosamente abultados en dos puntos sobre su frente. Su ropa parece estar compuesta en su mayoría de seda y terciopelo, y recuerda al estilo de la Persia medieval.

En realidad se trata de los horribles habitantes de Leng, vestidos para ocultar sus patas de cabra y sus cuernos de diablo. Tienen instrucciones de Haon-Dor de llevar a los investigadores a su presencia.

Tras amarrar el barco, los hombres de Leng acampan en la playa, cerca del muelle. Tras encender una fogata utilizando unos maderos algo mohosos, los marinos se sientan en círculo a su alrededor, a comer y beber. Este es un buen momento para que los investigadores se den cuenta que hace bastante tiempo que no han comido.

Si los investigadores se acercan a los marinos de forma amistosa, estos reaccionan de la misma manera, invitando a los investigadores (en un inglés con un extraño acento) a compartir su comida. Los marinos no parecen extrañarse de que los investigadores vayan desnudos. Todo aquel que tome más de un trago del vino de los marinos (que se guarda en una fabulosa botella, hecha vaciando un rubí gigantesco), lo encuentra estupendo y se siente maravillosamente durante unos diez minutos, tras los cuales se empieza a sentir cansado y aturdido, para acabar inconsciente. Si el grupo entero es reducido de esta manera, cuando despiertan se encuentran prisioneros en el barco, mar adentro.

Si la visión de la cámara de las columnas de cristal hace desconfiar a los investigadores, no todos beben del vino, toman otro tipo de precauciones, o atacan directamente a los marinos, estos sacan largos cuchillos e intentan capturar a los investigadores y llevarlos al barco. Si hace falta, les persiguen por dentro de las Cuevas de la Vida, e incluso por la caverna oscura, utilizando antorchas de aspecto fúngico para alumbrarse. Intentarán evitar la muerte de los investigadores, pero les herirán de buena gana, y si oponen una resistencia exagerada, podrían matar a uno o dos, puesto que les parece que uno más o menos no se va a notar.

Hombres de Leng

La tripulación del navío la forman seis hombres de Leng. Si los investigadores consiguen abatir a tres o más, los supervivientes tiran las armas y se rinden. El guardián debería asegurarse de que al menos uno de ellos sobrevive. Si se les quita el turbante u otras ropas, queda al descubierto su naturaleza no humana, lo que requiere una tirada de COR, 0/1D6.

	1	2	3	4	5	6
DES	11	10	10	10	9	8
PV	10	11	12	14	14	7

Arma: Cuchillo 45%, daño 1D4 + 2.

COR: 0/1D6 si se revela su auténtica naturaleza.

Si los investigadores son capturados

Como quiera que los investigadores están desarmados, lo más normal es que se les capture si tiene lugar al-

gún combate entre ellos y los hombres de Leng. En ese caso, son llevados a bordo del navío, que zarpa de inmediato. Se les advierte de no bajar a las bodegas, puesto que los remeros no serían gratos a su vista.

Si los investigadores vencen

Los marinos supervivientes se ofrecen a llevar el navío donde quieran los investigadores y a hacer lo que estos manden, mientras no se les maltrate. Nunca han oído hablar de ningún país de la Tierra, y afirman no saber nada de las Cuevas de la Vida de la gigantesca caverna en la que se hallan, y que fondearon allí tan solo para comer con tranquilidad en tierra firme. Afirman también haber atacado a los investigadores para capturarlos como esclavos. "No para remar en la galera, por supuesto. Remeros hay de sobra." Los marinos no facilitan información alguna sobre el mundo fuera de la caverna y se muestran confundidos si los personajes les interrogan intensamente.

Si los investigadores deciden no abordar el barco, deberán permanecer en la playa con los marinos. Pocas horas después, se oye un estruendo procedente de las Cuevas de la Vida, y los investigadores pueden distinguir enormes pisadas de algo que se acerca. Los marinos son presa del pánico e intentan huir, echando a correr aunque se les amenace de muerte (Si están atados, chillan, echan espuma por la boca y los ojos les dan vueltas de terror). Es presumible que los investigadores quieran alejar el barco de la orilla antes de que llegue lo que sea. Si no lo hacen, aparece Shub-Niggurath en persona (es un decir), dinamitando la COR de todos los presentes y matando a todo el que sea lo bastante imbécil como para no embarcar y zarpar a toda marcha.

Si los investigadores deciden navegar, los marinos supervivientes les previenen de no bajar a las bodegas, puesto que los remeros no son agradables de ver. Si deciden desoir este consejo y abrir las grandes puertas negras de la sentina, una horda resbaladiza de Bestias lunares surge de su interior y les reduce con rapidez. Esta visión lleva implicada una tirada de COR 0/8 (debido al gran número de Bestias lunares, la pérdida es máxima si se falla la tirada). Los remeros son más de un centenar, y no existe posibilidad alguna de que los investigadores consigan vencerles. El que intente luchar recibe cada asalto 1D6 puntos de daño de forma automática, hasta que deja de resistirse.

Si son lo bastante inteligentes como para no bajar, ve a la sección siguiente, titulada 'Bon voyage'.

'Bon voyage'

En primer lugar, los investigadores necesitan ropas, que les proporcionan los marinos, de lino blanco algo basto. A menos que venzan en combate a los marinos, y se atreven a ponerse sus extrañas ropas, no hay nada más.

Una vez a bordo, ya sea como prisioneros o como nuevos amos, el barco zarpa hacia el otro extremo de la caverna. Si se investiga la costa, sólo pueden verse una serie de aberturas poco acogedoras en las paredes de roca, rodeadas por peligrosos arrecifes. Por fin se ve una luz al frente, mientras la caverna se estrecha hasta convertirse en un túnel que lleva a mar abierto. Al acercarse a la boca del túnel, el navío coge velocidad y es arrastrado a través de la abertura por una extraña fuerza, que los (nerviosos) marinos dicen no haber experimentado en su viaje de ida.

Al iniciar viaje la galera, los investigadores (si han sido capturados) son llevados a una cabina de popa, pequeña y oscura, y encadenados al suelo. Allí ven una figura humana débil y sucia, acurrucada en un rincón. Si los investigadores tienen el mando del barco encontrarán al mismo hombre en esta celda, aparentemente dormido. Al cabo de un rato despierta y los investigadores pueden ver que se trata de una persona normal, pero evidentemente enferma. Saluda amigablemente a los investigadores, utilizando un inglés con acento culto, y se presenta como Andrew Trellaine.

Trellaine es un hombre de unos treinta y tantos años, vestido con un manto harapiento de una tela aceitosa, tejida en un diseño triangular. Si se le pregunta cómo llegó hasta este lugar, sonríe tristemente y explica que fue lo bastante bobo como para adquirir pasaje en este barco en el puerto de Dylath-Lee, pensando que le llevaría a Celephais, en el valle de Ooth-Nargai. Sin duda los investigadores quedarán algo confundidos por tan exóticos nombres.

Si a Trellaine se le formulan más preguntas, parece confuso y mira a los investigadores con curiosidad. Si se le pregunta dónde están, contesta que en el Mar del Sur y, señalando hacia una portilla cerrada, indica que sin duda Thalarion está en esa dirección. Ante el persistente estado de confusión de los investigadores, Trellaine les pregunta de dónde vienen. Tras acabar de explicárselo, éste murmulla para sí, asombrado. Admite pertenecer también al mundo material, pero por lo general las Tierras del Sueño sólo pueden alcanzarse mediante un viaje espiritual. Explica que su cuerpo físico permanece en Londres, dormido. El paso de seres materiales a las Tierras del Sueño es bastante poco usual. En este punto, su voz se apaga y se queda pensativo unos minutos. Dice entonces haber oído que el hechicero prehumano Haon-Dor prepara algún horrendo designio, sin duda desastroso para la humanidad. Trellaine se ha estado preguntando de qué podría tratarse, pero sospecha que la presencia de los investigadores tiene algo que ver con Haon-Dor.

En cuanto los investigadores empiezan a interrogar a Trellaine sobre Haon-Dor, los marinos entran y le cogen, lanzándolo contra la pared, manteniendo a raya a los investigadores a punta de cuchillo mientras sueltan las cadenas de Trellaine. Mientras le están arrastrando hacia fuera, aún tiene tiempo de proporcionarles una advertencia, con voz débil: "Cuidado con lo que nos puede condenar a todos." Después le sacan y le matan para alimentar a los remeros.

Si los investigadores tienen el mando de la nave, Trellaine explica la misma historia. En cuanto los investigadores empiezan a interrogarle sobre Haon-Dor, uno de los marinos grita, saca una navaja que llevaba escondida, y salta sobre Trellaine, atravesándole con ella. Muere en el acto, sin que nada al alcance de los investigadores lo pueda evitar, pudiendo por supuesto matar al marino inmediatamente después. Si no lo hacen, este se tira por la borda y se hunde de inmediato. Los demás marinos, si queda alguno, afirman ignorar las razones de la locura de su compañero.

Por supuesto, Haon-Dor dejó muy claro a los marinos que la gente del mundo exterior no debería oír hablar de él bajo ninguna circunstancia.

Los pilares de basalto del Oeste

La nave se dirige hacia el Oeste por sí sola, impulsada por vientos y corrientes demoníacos, y ningún esfuerzo que se haga contra el timón (supuesto que los investigadores estén en condiciones de hacerlo) consigue alterar el rumbo.

En todo el viaje no se trata de una tierra alguna. El navío navega con rumbo Oeste y permanece en él durante muchos (y aburridos) días. Los marinos lanzan redes para capturar peces comestibles y utilizan enormes barriles que recogen el agua de lluvia para beber. Los marinos arrojan comida periódicamente a los misteriosos remeros, pero incluso si los investigadores lo impiden, los remeros no se detienen y el navío continúa avanzando.

Por último, aparecen a la vista dos puntos oscuros en el horizonte occidental. Al acercarse el navío más y más, se puede apreciar que se trata de dos colosales pilares de piedra que se alzan del mar y se pierden entre las nubes, ascendiendo a alturas aún más inimaginables.

Cuanto más se acerca al navío a los pilares, más deprisa se mueve, como si algo le atrajera hacia ellos. Empieza a oírse un sonido bajo, que crece hasta convertirse en un rugido, y el aire entre los pilares se llena de una neblina blanca. Los marinos (si queda alguno), truncan todos los cabos, como si se prepararan para un temporal y se retiran a una bodega. Al acercarse a los pilares, la neblina empapa la cubierta e impide ver muy lejos. El rugido es ensordecedor, y una corriente poderosa y repentina atenaza al buque, lanzándolo a través de los pilares. De repente, el mundo desaparece y el barco se precipita por una monstruosa catarata, donde las aguas del mundo de los sueños desembocan en el espacio interplanetario. Al alejarse el mundo, y caer vertiginosamente el barco hacia el vacío, los investigadores tiran COR, 1/1D4.

Tras la caída por la catarata, el navío cambia lentamente de curso, tomando rumbo hacia la Luna, que se ve a una cierta distancia, en cuarto creciente. Al navegar a través del éter, a lo lejos se percibe un horrible monstruo larvario, que se acerca, retorciéndose ciegamente, hacia el navío. Es del tamaño de un camión y va armado con garras flexibles y espinas. Los que lo ven tiran COR, 1/1D10. Justo cuando la criatura está a punto de alcanzar al navío, un relámpago le atraviesa y huye, dolorido. A partir de ese momento, el navío no es molestado, aunque periódicamente, y al borde del campo de la visión, pueden verse brevemente formas oscuras y maléficas, antes de que otros fogonazos las ahuyenten.

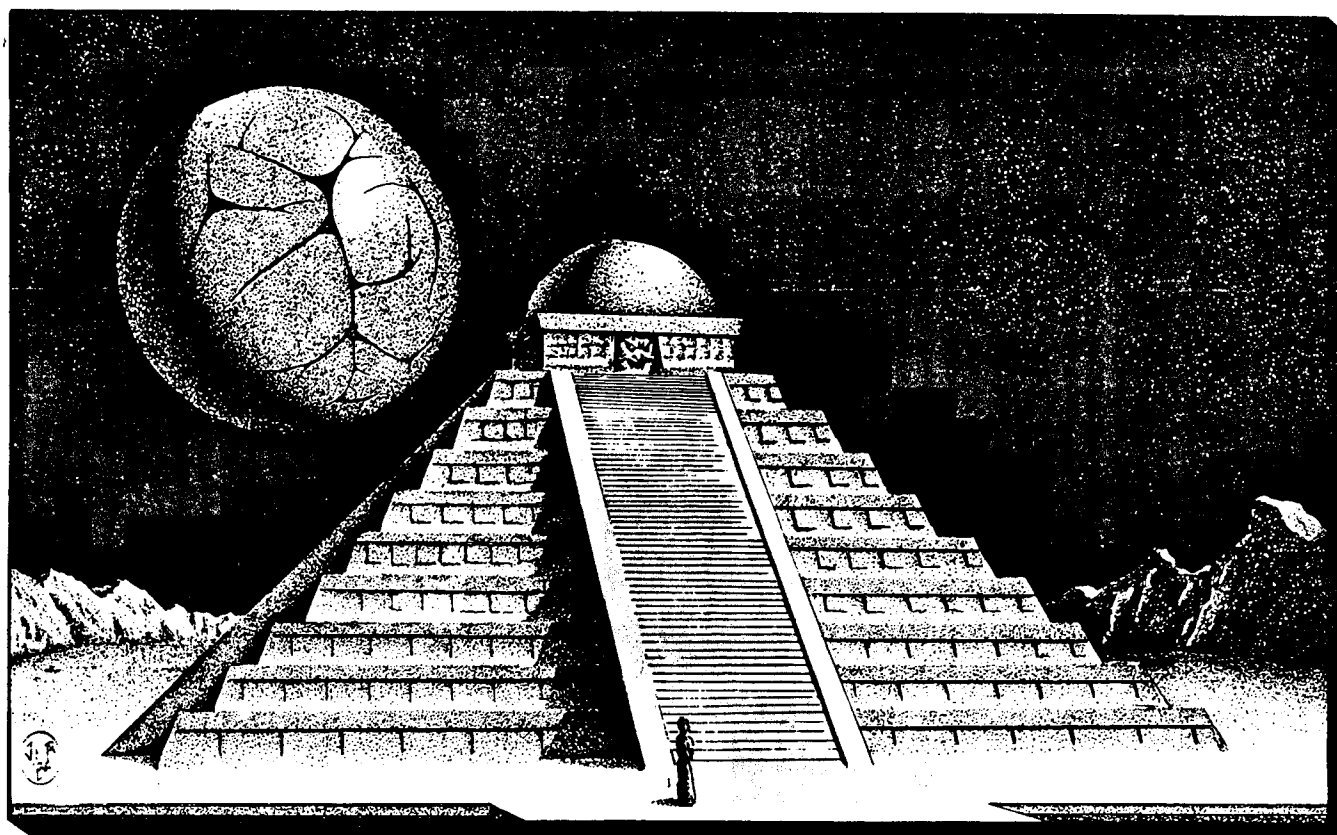
Esos monstruos son las larvas informes de los Dioses Exteriores. Haon-Dor protege la vida y la salud mental de los viajeros enviando los fogonazos mágicos para alejarlos.

Por último, el navío rodea la curva de la Luna, dirigiéndose a su cara oculta. Al acercarse a la superficie, los investigadores pueden ver bosques de hongos blancos, y ruinas. Por último puede verse un mar grande, en el que en lugar de agua hay un líquido aceitoso, y en el que la galera se posa con un ruido peculiar, como de succión. El buque navega por tan horrible mar durante varias horas, y amarra junto a otros buques negros en el muelle negro y escabroso de un puerto que parece recién salido de una pesadilla.

El país de las Bestias lunares

La ciudad lunar es un horrible conglomerado de torres grises distorsionadas, templos extraños, y bosques de hongos de formas obscenas. Miles de criaturas circulan a través de sus retorcidas callejuelas; Bestias lunares, animales domésticos fantásticos e indescritibles, y hordas de hombres de Leng, pero sin vestir (que después de todo, no tienen una apariencia muy humana). Los investigadores tiran COR 1/1D20 cuando contemplan tan terrible lugar por primera vez.

Mientras los investigadores contemplan, petrificados, la ciudad, una enorme cantidad de Bestias lunares invade el navío y les toma prisioneros. Son arrastrados a una de las estructuras mayores (sin ventanas, como todos los



La otra Bendal-Dolum

edificios de la ciudad lunar) y colocados en celdas globulares y separadas, completamente a oscuras.

Tras largas horas, sin recibir alimento alguno, las Bestias lunares vuelven y llevan a los investigadores por la llanura lunar hasta el pie de un enorme cráter. Viajan en una procesión ceremonial, tocando melodías nauseabundas en flautas delgadas, y arrastrándose con su peculiar modo de andar. En la procesión no va ningún hombre de Leng, sino sólo Bestias lunares y un par de sus horribles animales de carga. Es imposible que los investigadores escapen, y todo aquel que se niegue a andar es atado al lomo de uno de los animales de carga, cada uno de los cuales mide 12 m de longitud y parece un híbrido leproso entre un ciempiés y un paramecio.

El cráter es demasiado escarpado como para escalarlo (y además, tiene más de 1'5 Km de altura), pero la procesión se dirige inequívocamente a una pequeña cueva en la ladera, que se interna en la montaña en la más completa oscuridad. Por supuesto, las Bestias lunares ven perfectamente en la oscuridad. Si alguno de los personajes tropieza y cae, uno u otro de sus captores le pone en pie de nuevo y le hace seguir avanzando. Por fin la procesión sale de nuevo al exterior, ahora dentro del cráter. Antes de que los investigadores tengan tiempo de reaccionar, las Bestias lunares se retiran de nuevo a la cueva y hunden el techo tras de sí, dejándoles solos en el interior del cráter.

Una vez se hayan dado cuenta de la situación, los investigadores podrán comprobar que se hallan en una llanura circular plana, rodeada por escarpaduras tremendamente empinadas, por no decir que imposibles de escalar. Sin duda quedarán aún más sorprendidos al ver que en la llanura lunar hay una reproducción, en mármol con vetas verdes, de la antigua Bendal-Dolum.

Alternativas

Es posible que los investigadores no hayan llegado hasta aquí porque escaparan del navío, se aventuraran

en las regiones terrestres de las Tierras del Sueño de la Tierra, o incluso escaparan de las garras de las Bestias lunares en la ciudad lunar. Sin embargo, el guardián debería encontrar una manera (elegante) de llevarles al cráter de la otra Bendal-Dolum. Los planes de Haon-Dor requieren la presencia de los investigadores, y no regateará esfuerzos para asegurársela. Haon-Dor enviará a sus demonios familiares y a sus (muchos) esbirros por todo lo largo y ancho del universo hasta encontrarles y llevarles allí.

Por otra parte, la entereza de los investigadores al conseguir escapar, aunque fuera temporalmente, de una situación tan difícil, no debe quedar sin recompensa, por lo que cabe esperar que consigan libros de magia o riquezas, encontrados en la ciudad lunar o en cualquier otra parte, a discreción del guardián.

Su Eminencia Haon-Dor

Sea como sea su llegada, los investigadores se encuentran frente a una réplica exacta de Bendal-Dolum, realizada en mármol con vetas verdes. La estructura aparenta estar en perfectas condiciones, y no se aprecia signo alguno de que esté habitada. Como quiera que no hay otro sitio a donde ir, es de suponer que los investigadores acabarán explorando el duplicado. Allí, todo es idéntico a la Bendal-Dolum de la Tierra, pero sin cadáveres. La estatua de perro decapitada de la habitación de las estatuas carece también de cabeza aquí, aunque la pieza perdida no puede encontrarse por ninguna parte. Otra diferencia es que esta Bendal-Dolum se alza del polvo, en lugar de hacerlo de un estanque sin fondo. La puerta al complejo de la pirámide está cerrada, y el rostro de piedra parece mirar de reojo a los investigadores.

Al acercarse al complejo de la pirámide, los investigadores pueden ver a un ser muy alto que aparece entre ellos y la puerta. Mide más de 2'10 m de altura, pero es más delgado que los humanos normales.

Sus rasgos exactos son difíciles de determinar, puesto que va cubierto con un manto marrón oscuro, provisto de una capucha que le oculta el rostro por completo, y de largas mangas que le cubren las manos.

El ser se inclina ante los investigadores y habla con voz sibilante, que reverbera en los muros de piedra. Saluda a cada investigador por su nombre y señala con la manga al terreno que le rodea.

"Damass y caballeross, bienvenidoss a la Luna. Confío en que su viaje fuera interessante y gratificador. He estado velando por ustedess desde que llegaron a Centroamérica; su viaje hassta aquí no ess accidental. Deben ayudarme."

"Soy Haon-Dor, un filósofo perteneciente a una especie dessgraciadamente ya extinguida. Hace miles de años mi cuerpo terrenal fue destruido, y yo vine al universo de loss sueñoss. Pero ahora he decidido volver a ejercer miss poderess sobre la Tierra. Por dessgracia cuando el cuerpo terrenal de una perssona ess destruido, dicha perssona no puede ya abandonar lass tierrass del sueño. Por tanto, he hecho planess para enviar mi magia a la Tierra, violando lass leyess que separan lass tierrass del sueño y de la pessadilla de lass de la realidad mundana."

"Me hallo enfrascado en una importante tarea, que permitirá enlazar para siempre miss residencias en ambos mundoss, tarea que está cassi completa. Miss rituales han sido capaces de completar el processo excepto en doss partess. Primero era necessario que personass mortales procedentess de la Tierra atravesaran físicamente Bendal-Dolum, lo que ya han realizado ustedess, y por lo que less debo eterna gratitud. Ahora ess necesario que seress mortales de la Tierra atraviessen esste templo de aquí, lo cual completará el ciclo y me permitirá enviar de nuevo miss senssacioness al mundo real."

"Por ello, ya ven que mi propósito es el mismo que el suyo. Ustedess quieren volver al mundo real y yo quiero enviarless allí. ¡Ya pueden ir!"

Si los investigadores se hacen el remolón, intentan huir, atacar o comunicarse con Haon-Dor, éste desaparece, pero se oye de nuevo su voz en un tremendo susurro, que puede oírse a varios kilómetros.

"No pueden elegir. Pueden quedarsse en essta Luna onírica y enfrentarsse a loss terroress de las Bestiass lunares, o regressar al mundo que conocen. ¡Decidan rápido!"

En ese momento aparece un Horrendo cazador, que sobrevuela amenazadoramente a los personajes. Está allí para asegurarse de que los investigadores no invierten demasiado tiempo en decidirse, y también para darles otra razón para atravesar la puerta. También se les deja una pista, puesto que en el lugar donde estaba Haon-Dor aparece una docena de medallones de oro de Shub-Niggurath.

El Horrendo cazador desciende lentamente, moviendo su cola hacia adelante y hacia atrás, expectante.

Horrendo cazador

FUE 28 CON 14 TAM 35 DES 20 INT 15
POD 21 PV 25 Movimiento: 7/11 volando

Armadura: 9 puntos

Armas: Mordisco 65%, daño 1D6 + 1D3.
Coletazo 90%, presa.

COR: 0/1D10

El retorno

Si los investigadores deciden volver atravesando la puerta, deben utilizar un medallón para abrirla. El uso

del medallón para abrir tiene sin embargo un efecto muy diferente a la vez anterior. Cuando se coge con esa intención, de los ojos de la cabeza grabada surgen rayos color rubí, que traspasan el medallón y al investigador que lo lleva con un suave brillo rojizo. Dicha persona queda paralizada y la cabeza grabada brilla de energía. Se vuelve a oír la voz sibilante.

"¡Muchass graciass! Por favor, consserven loss medalloness como muestrass de mi aprecio".

Casi sin transición los personajes se encuentran en la Bendal-Dolum auténtica, en la jungla del mundo real. La puerta al complejo de la pirámide está abierta (no hay signo de la horrible planta), y el infortunado que utilizó el medallón yace en el suelo con el medallón aún en la mano. Todas sus características están reducidas a 3, pero aumentan en 1 punto por día hasta que recuperan su nivel previo.

De repente todo el complejo tiembla, y enormes tentáculos brotan de la pirámide principal. Pequeños apéndices retorcidos surgen de todos los rincones del complejo de la pirámide mientras que el fétido estanque que rodeaba la ciudad desciende tremendamente de nivel, dejando al descubierto una sima insondable. Al brotar los tentáculos, la puerta del complejo brilla con luz feral. Temblores sordos llenan el aire mientras la entrada brillante emite un pulso de luz cegadora. Simultáneamente, un viento de terrible fuerza hace caer de rodillas a los investigadores. Al mitigarse el viento y la luz, los investigadores pueden ver que la entrada a la pirámide se ha convertido en un portal redondo de oscura nebulosidad, que evidentemente es la nueva conexión de Haon-Dor entre sus templos. El portal está rodeado de incontables masas de tentáculos de piedra que se alzan de la propia pirámide.

Mientras el grupo sigue contemplando, bolas de luz espectral empiezan a cruzar la puerta y a sobrevolar el cielo de la jungla. En unos cinco o diez minutos, las esferas fantasmagóricas dejan de salir, y renace la calma. Parece obvio que las esferas son lo que prometió enviar Haon-Dor al mundo real. ¿Quién sabe lo que harán?

Cómo derrotar a Haon-Dor

El hechicero puede ver frustrados sus planes de diversas maneras, la más directa y evidente de las cuales es negarse a atravesar el portal. En tal caso, Haon-Dor envía al Horrendo cazador tras ellos, esperando que cambien de opinión. Si consiguen huir o matar al Horrendo cazador, deberán aún enfrentarse a los peligros de la Luna. Si pueden escapar de ella (mediante un portal o una criatura a la que puedan convocar), podrían volver a las Tierras del Sueño de la Tierra, debiendo después volver al mundo material, escapando también de Haon-Dor. Esta es una aventura por sí sola, que se puede crear y desarrollar mediante la información contenida en el suplemento *las Tierras del Sueño* (N. del T.: Que se publicará posteriormente, pero que tampoco es imprescindible).

Hay otra manera (más sencilla) de derrotar a Haon-Dor. Si se graba un Símbolo arcano en la piedra que hay frente a la puerta de Bendal-Dolum, el portal será inutilizable hasta que la influencia de Haon-Dor consiga que alguien borre el símbolo, lo cual puede tardar años en suceder. Si así se hace, un aullido de frustración llena el aire y se va apagando gradualmente hasta que el silencio retorna de nuevo sobre las ruinas de piedra. Por supuesto que los enviados de Haon-Dor que han atravesado el portal están libres, pero eso no es nada comparado con lo que podría haber pasado. Cada investigador recupera 1D20 puntos de COR por bloquear el portal.

El fracaso

Es probable que los investigadores no puedan derrotar directamente a Haon-Dor y el portal siga abierto. Si pueden retroceder y escapar de la jungla, tendrán un nuevo objetivo, que será volver y cerrarlo.

La presencia de un portal sobrenatural como el de Haon-Dor en Centroamérica puede permitir la creación de futuros escenarios allí. Sin embargo, los acontecimientos deben ser proporcionados. El portal de Haon-Dor es sólo un portal, está en un área aislada y no tendrá como resultado una serie de desastres a nivel mundial, pero sí debería tener algún impacto. El guardián deberá tenerlo en cuenta al diseñar futuras aventuras.

Los enviados de Haon-Dor tienen el efecto de hacer que las pesadilas de la gente se conviertan en realidad. Por ello, mientras el portal esté abierto tendrá lugar una ola de suicidios y asesinatos horribles en Honduras britá-

nica y Guatemala, y si el portal permanece abierto durante varios años, se extenderá a Honduras, México y más allá.

En cualquier caso, es muy posible que los investigadores adquieran en el curso de la aventura uno o más medallones de Shub-Niggurath. Cada uno de ellos pesa unos 180 g y su valor en oro es de unos 130 \$. Los medallones también son mágicos y tienen la propiedad de rasgar y dejar marcas en cualquier barrera mágica, pudiéndola penetrar a discreción del guardián. La posesión de uno de estos medallones añade 10 puntos porcentuales a la probabilidad de éxito de realizar cualquier hechizo relacionado con Shub-Niggurath y sus Retoños oscuros, incluyendo los de expulsión. También añade 10 puntos a la probabilidad de superar los puntos de magia de Shub-Niggurath o de un Retoño oscuro con cualquier hechizo. La posesión de varios medallones no tiene ningún efecto acumulativo.

El templo de la Luna

por Michael Szymanski y Scott Aniolowski

La fecha es el 23 de septiembre de 192-. Es un día normal de Otoño en la gran ciudad; la gente se afana de acá para allá en sus respectivas ocupaciones, y el aire encierra la suciedad y los ruidos de la vida metropolitana. Al acabar su jornada normal, uno de los investigadores se acerca a la oficina de Correos más cercana a su domicilio para retirar un misterioso paquete, que no esperaba, y cuyo aviso acaba de recibir. Se trata de una caja de madera de unos 20x30x10 cm, y que pesa unos 4 Kg. No hay remitente y el nombre y la dirección del destinatario están escritos a máquina. El matasellos indica que el paquete salió hace unos 30 días de Lima, en el Perú.

Dentro de la caja hay un artefacto que parece ser de oro (una parte de la Tablilla de la Luna), envuelto en varias capas protectoras de papel de periódico. Una tirada de Arqueología permite reconocer el artefacto como Inca, mientras que una de Geología muestra que es de oro puro.

Un sobre en el fondo contiene la siguiente nota, escrita apresuradamente:

Apreciado (nombre del investigador):

Lamento cargarte con este trasto, pero eres mi última esperanza. Por favor, guárdalo con todos los recursos de que dispongas. Su valor es inestimable, pero es demasiado peligroso para que lo tenga yo en este momento.

Reúnete conmigo delante de la Biblioteca Pública de Nueva York el 24 de Septiembre a las 2 de la tarde. Enton-

ces podrás devolverme el artefacto y te explicaré en detalle lo que pasa. Hasta entonces.

Tu amigo.

Charles Danvers.

Charles Danvers es un antiguo compañero de colegio del investigador, con el que ha mantenido el contacto durante estos años, telefoneando, llamando o dejándose caer para visitarle de vez en cuando. Charles no es un amigo íntimo, pero no deja de ser un amigo. Se dedica al periodismo como independiente, especializado en el crimen organizado. Nunca se olvida de enviar al investigador un recorte de cada uno de los artículos que escribe, ninguno de los cuales tiene nada que ver con lo sobrenatural.

Alternativamente, y si los personajes acaban de volver de Bendal-Dolum, Charles Danvers puede ser alguien a quien hubieran conocido en el viaje de ida, en el buque de pabellón peruano, que se dirigía hacia otros puertos del Perú tras su escala en Honduras británica. Danvers también sería en este caso una especie de investigador, aunque especialista en el crimen organizado, en lugar de los fenómenos ocultos, pero que pudo conge-
niar al menos con uno de los personajes, y al que prome-

tió enviar recortes de sus artículos sobre los robos y el contrabando de artefactos Incas en el Perú, y de hecho envió algunos, que el investigador pudo hallar en su buzón al regresar de Honduras británica. A bordo del *Augusto Legula*, Danvers mostró ser abiertamente escéptico en lo referente a los temas sobrenaturales.

Las tablillas de la Luna

Esta tres piezas en forma de cuña, reticuladas, son de oro macizo y cuando se juntan forman un círculo completo. Los intersticios de la retícula están incrustados en cuarzo transparente y cuidadosamente pulido, y cada uno de estos pedazos de cuarzo actúa como una lente. Cada pieza representa una fase de la luna: Nueva, cuarto creciente y cuarto menguante; la luna llena brilla por su ausencia. El círculo completo mide 35 cm de diámetro y cada sección mide aproximadamente 15 cm de ancho por 23 de largo. Cada tablilla pesa unos 3'5 Kg.

Los investigadores entran en posesión de la tablilla de la luna nueva al inicio de este escenario. El contrabandista franco-canadiense Simón LeCloche posee la del cuarto menguante y su aliada de conveniencia Cándida Dominguez la del cuarto creciente.

Información para el guardián

El misterioso objeto es una de las tablillas de la Luna. Este antiguo artefacto peruano fue adquirido por Charles Danvers en Lima, donde él investigaba la historia de un ladrón y contrabandista internacional de objetos de arte llamado Simón LeCloche. Una persona relacionada con el mercado negro proporcionó a Danvers la tablilla al verse perseguido por personas desconocidas, siendo abatido a tiros poco después. Esta procede originalmente de unas excavaciones patrocinadas por el Instituto de Arqueología e Historia Antigua de Nueva York.

Tanto Simón LeCloche como su antigua compañera Cándida Dominguez quieren la tablilla y no se detendrán ante nada para arrebatarla a los investigadores. Una banda de indígenas peruanos dirigida por un tal Ticocha también aspira a poseerla, y entre estos tres grupos harán la vida de los investigadores todo lo difícil que puedan al poco de que éstos la reciban.

Simón LeCloche

LeCloche es un criminal internacional que se especializa en el robo, contrabando y venta de artefactos arqueológicos de gran valor. Está firme (aunque equivocadamente) convencido de que las tablillas de la Luna encierran el secreto de un vasto tesoro Inca oculto en algún lugar de los Andes. Como quiera que sólo posee una, ha formado una alianza bastante inestable con Cándida Dominguez, que posee otra. Planea traicionar a Cándida, y pocos han sobrevivido a una traición de LeCloche.

FUE 13 CON 15 TAM 13 DES 15 APA 11
COR 65 INT 14 POD 15 EDU 19 PV 14

Habilidades: Conducir 65%, Charlatanería 60%, Ocultarse 50%, Psicología 60%, Discreción 55%, Descubrir 70%, Equitación 45%.

Armas: Automática 9 mm 65%, daño 1D10.
Cuchillo 65%, daño 1D6.
'Recortada' 65%, daño 4D6.

Jean Murphy

LeCloche no se desplazó a los EEUU, sino que dejó la persecución de la tablilla a su lugarteniente, Jean Murphy. Jean es demasiado estúpido y arrogante como para asignar muchas tareas a los matones que tiene a su mando, y lo hace casi todo por sí solo, excepto secuestrar y matar a la gente.

FUE 15 CON 15 TAM 14 DES 10 APA 13
COR 60 INT 11 POD 15 EDU 11 PV 15

Habilidades: Tregar 50%, Esquivar 40%, Ocultarse 45%, Escuchar 35%, Mecánica 55%, Vaciar bolsillos 35%, Psicología 25%, Descubrir 40%.

Armas: Automática 9 mm 40%, daño 1D10.
Cuchillo 35%, daño 1D6 + 1D4.

Los matones de LeCloche

Actualmente LeCloche dispone de quince implacables matones franco-canadienses cuya lealtad hacia él es proporcional a lo que les pague. Este grupo, tan poco recomendable, viaja equipado con un maletín que contiene 24 cartuchos de dinamita, que puede ser utilizada para diversos (y poco recomendables) propósitos. Todos tienen idénticas características y seis de ellos están en los EEUU con Murphy.

FUE 14 CON 14 TAM 15 DES 10 APA 10
COR 60 INT 10 POD 11 EDU 9 PV 15

Habilidades: Primeros auxilios 45%, Ocultarse 45%, Discreción 45%, Lanzar 50%, Seguir rastros 45%.

Armas: Automática 9 mm 35%, daño 1D10.
'Recortada' 45%, daño 4D6.
Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D6.

Cándida Dominguez

Cándida es un aliado de conveniencia de LeCloche en su intento de lograr la posesión de las tres tablillas de la Luna. Ella posee una y planea en secreto apoderarse de las otras dos, traicionando a LeCloche y llegando antes que él al tesoro imaginario en el que también ella cree firmemente. Posee una plantación de café en el Perú, de dimensiones bastante aceptables, y sus trabajadores le son leales, estando dispuestos a hacerle el trabajo sucio. Siempre viste chaquetas o blusas muy holgadas para ocultar el 'derringer' de dos cañones que lleva en una pequeña funda sobaquera, al lado izquierdo, como último recurso si le falla el revólver del .45 que lleva al cinto. Cándida es casi tan implacable como LeCloche, y mucho más inteligente.

Su mayor desventaja es desconocer el hecho de que LeCloche sabe que planea traicionarle.

FUE 10 CON 13 TAM 10 DES 12 APA 13
COR 70 INT 17 POD 15 EDU 14 PV 12

Habilidades: Psicología 40%, Equitación 55%, Discreción 50%, Descubrir 45%, Seguir rastros 45%.

Armas: Revólver .45 75%, daño 1D10.
Derringer .22 75%, daño 1D6.
Rifle 30-30 50%, daño 2D6 + 3.
Cuchillo 33%, daño 1D4 + 2.

Felipe González

(N. del T.: Aunque el original inglés no lo diga, es el lugarteniente de Cándida) Felipe es un hombre bajito, delgado y con un fino bigotillo. Su indumentaria está pasada de moda y todos sus intentos por parecer amable fallan miserablemente. González es ingenioso y traicionero.

FUE 11	CON 13	TAM 10	DES 15	APA 7
COR 50	INT 12	POD 12	EDU 9	PV 12

Habilidades: Ocultarse 50%, Escuchar 40%, Mecánica 60%, Lanzar 40%.

Armas: Automática .22 30%, daño 1D6.
Estilete 45%, daño 1D4.

Los hombres de Cándida

Cándida ha enviado a tres capataces de confianza a los EEUU junto con Felipe. En el Perú, y en caso de emergencia, puede llegar a reunir a una cincuentena de robustos trabajadores, armados casi todos con herramientas y cuchillos. Todos ellos pueden tratarse de idéntico modo a efectos del juego. Sin embargo, tan solo los capataces enviados a los EEUU disponen de armas de fuego.

Hombres típicos de Cándida

FUE 16	CON 16	TAM 15	DES 12	APA 10
COR 60	INT 10	POD 11	EDU 5	PV 16

Habilidades: Ocultarse 50%, Equitación 75%, Discusión 50%, Descubrir 45%, Seguir rastros 60%.

Armas: Revólver .45 70%, daño 1D10.
Rifle 30-30 65%, daño 2D6 + 3.
Cuchillo 60%, daño 1D4 + 2 + 1D4.
Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D6.

Ticocha

Ticocha es el sumo sacerdote de un culto a Shub-Niggurath iniciado por antepasados directos suyos hacia el 1452. Dichos antepasados construyeron el Templo de la Luna con la ayuda de los hongos de Yuggoth, y esta oscura adoración continúa hoy en día merced a Ticocha. Sólo él conoce el auténtico significado de las tablillas de la Luna y por ello desea obtenerlas, además de paralizar las excavaciones para poder continuar adorando a su horrible dios y colaborando con los hongos de Yuggoth.

FUE 17	CON 17	TAM 16	DES 16	APA 14
COR 0	INT 16	POD 19	EDU 6	PV 17

Habilidades: Mitos de Cthulhu 33%, Ocultarse 75%, Discreción 75%, Descubrir 70%, Seguir rastros 80%.

Armas: Cuchillo 60%, daño 1D6 + 1D6
Puñetazo 55%, daño 1D3 + 1D6.

Hechizos: Fabricar hidromiel espacial, Llamar a Shub-Niggurath, Contactar con los hongos de Yuggoth, Consunción, Convocar/Atar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses, Signo de conjuración.

Simón LeCloche y Cándida Domínguez

Los sectarios de Ticocha están absolutamente dispuestos a morir por su causa, opinión que no comparten los matones de LeCloche o los de Cándida. Ticocha sólo ha enviado siete hombres a los EEUU, pero en las cercanías de su templo en el Perú puede reunir a una docena más.

FUE 12 CON 12 TAM 12 DES 10 APA 10
COR 0 INT 12 POD 14 EDU 2 PV 12

Habilidades: Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 75%, Discreción 60%, Descubrir 60%, Seguir rastros 70%.

Armas: Cuchillo 50%, daño 1D6.

Hechizos: Contactar con los hongos de Yuggoth, Consunción.

La Biblioteca Pública de Nueva York

Charles Danvers nunca llega a la Biblioteca. Si se mira en el edificio y el área circundante no se ve señal alguna de él, y nadie de los alrededores asegura haber visto a nadie que responda a su descripción. Tras una espera considerable, parece claro que Danvers no se va a presentar. Afortunadamente, los investigadores disponen de su dirección.

El apartamento de Charles Danvers

Danvers vive en el cuarto piso de una casa del Lower East Side de Nueva York. Por mucho que se toque el timbre o se aporree la puerta nadie responde; si los investigadores deciden entrar por las bravas, deberán tirar resistencia contra la de la puerta, que es de 7. El casero no intervendrá a menos que los investigadores tengan un aspecto completamente siniestro. Todos los vecinos del edificio son gente de pazo.

El apartamento consiste en dos habitaciones: Una cocina/salón y un baño. Las paredes y el suelo están cubiertas de una tupida red de grietas serpenteantes, y el papel pintado de las paredes que ha podido sobrevivir al paso de las décadas está amarillento y arrancado en parte. La cocina/salón dispone de una mesita, dos sillas, un fregadero oxidado, una cocinilla, una nevera, un sofá-cama gastado y un escritorio atiborrado de papeles. Los muebles están esparcidos por todos lados, y algunos están rotos, lo que demuestra que en ese lugar ha tenido lugar una violenta pelea.

Cuando los investigadores entran en el apartamento, las cortinas están corridas y la habitación está a oscuras, lo que le da un aspecto tenebroso. La única luz procede de una lámpara de despacho que está en el suelo. Una inspección detenida y un Descubrir muestran marcas en los marcos de las puertas y en algunos muebles, que sólo pueden haber sido realizadas por un arma blanca muy afilada. Con un segundo Descubrir, los investigadores encuentran una pequeña cantidad de sangre seca en el suelo, delante del escritorio (Todo este desbarajuste fue causado por los sectarios de Ticocha en un intento casi logrado de matar a Danvers).

Si se registra a fondo el apartamento, bajo las ruinas del sofá-cama se puede encontrar un objeto curioso: Un pequeño amuleto de piedra, que pertenecía a uno de los atacantes, quien lo perdió en la lucha. Si los investigadores han estado en Bendal-Dolum y han encontrado el

amuleto de oro de Shub-Nigurath reconocerán el símbolo del amuleto de piedra como idéntico al del amuleto de oro.

El escritorio de Danvers guarda gran cantidad de papeles poco interesantes y un pequeño cuaderno de notas con las siguientes anotaciones.

Anotaciones en el cuaderno de Danvers

9 de Agosto: He seguido a LeCloche hasta Lima.

12 de Agosto: Tenía razón; L. está involucrado en el mercado negro.

13 de Agosto: Realizado contacto; obtengo tablilla de oro como prueba. Probablemente robada de las excavaciones del Instituto de Nueva York.

19 de Agosto: Contacto asesinado; sospecho que me siguen.

20 de Agosto: Estoy seguro de que me siguen. Salgo pronto hacia Nueva York. Enviada tablilla por delante para más seguridad.

13 de Septiembre: Espiado a bordo del buque por un hispano; estoy seguro de ello. Debe haberme seguido a bordo.

22 de Septiembre: Por fin en casa, pero aún me siento inseguro. Aún no he podido detectar sombras enemigas, pero estoy seguro de que me rondan cerca.

23 de Septiembre: No he dormido en toda la noche. Ahora comprendo por qué me siguen. Ahora lo sé.

Otros objetos de interés en el escritorio incluyen un pasaje ya utilizado para el viaje El Callao-Nueva York y un mapa del Perú. No hay nada más de interés excepto que si se examinan las ventanas se hallará que están todas cerradas, menos una que está abierta de par en par (Por ella es por donde escaparon los asaltantes de Danvers).

La llamada telefónica

Charles Danvers sobrevive al atentado contra su vida y telefona a su amigo el investigador en la primera ocasión que tiene. Danvers dice: "Hola, (*nombre o apodo del investigador*). Escucha y no hagas preguntas. Ya te las contestaré más tarde. No me viste en la biblioteca, ¿verdad? ¿Has estado en mi apartamento? ¿Vaya jugada, no? Bueno, la historia es como sigue. Estaba estudiando a la gente relacionada con el mercado negro y me enteré de algunos robos importantes de antigüedades en el Perú, gracias a un contacto en el Instituto de Arqueología e Historia Antigua de Nueva York. Cuando llegué al Perú me pude enterar de que un individuo llamado Simón LeCloche era con toda probabilidad el responsable del robo. Ha robado objetos de arte en el mundo entero, y se le había visto en el Perú. Así que me puse en contacto con uno de los hombres de LeCloche en el Perú, que no le apreciaba demasiado, y se decidió a ayudarme. Me dio la tablilla de oro que te envié porque tenía miedo de que LeCloche le cogiera con ella. Al poco tiempo empezaron a seguirme a mí por lo que me imaginé que LeCloche o alguien más sabía que yo tenía la tablilla. Entoces decidí enviártela. Siento haberlo hecho pero, ¿en quién más podía confiar? Sin embargo, no dejaron de seguirme y espero que no te sigan ahora a tí. De cualquier forma, anoche irrumpieron en mi apartamento una serie de elementos armados con cuchillos; tuvimos una pelea y casi acaban conmigo. Conseguí escapar pero pude ver sus caras. No pueden ser hombres de LeCloche porque eran indios y él utiliza franco-canadienses y además los hombres de LeCloche siempre emplean armas de fuego. ¿Qué más te puedo explicar?"

Danvers ha contado a los investigadores todo lo que sabe, excepto que cree que todo el asunto está relacionado con un inmenso tesoro Inca. Si se le interroga con más profundidad acabará contándolo, o si los investigadores le animan a unirse a ellos. El tesoro se supone valorado en más de un millón de dólares en oro y joyas, pero Danvers está aterrado por los hombres de LeClocche y los indios. Una tirada de Elocuencia o de Discusión le convencerán de unirse al grupo, sobre todo si se le promete una exclusiva de prensa y una participación en los beneficios.

Si Danvers sobrevive a esta aventura, escribe un relato de prensa sobre el robo de las tablillas y todos los acontecimientos relacionados con él, omitiendo tan solo los detalles que es mejor que el público desconozca. Sin embargo, Danvers también transcribe la historia de forma fidedigna, publicándola tres meses más tarde en la revista *Weird Tales*, bajo el seudónimo Brian McFarlan, enviando un ejemplar a los investigadores.

De entonces en adelante, Danvers queda a disposición del guardián. Podría ser horriblemente asesinado al cabo de uno o dos días, para persuadir o disuadir a los investigadores de actuar. Podría convertirse en un amigo leal y en un investigador más. Podría por último retirarse del escenario y de las vidas de los investigadores después de pasarles la tablilla, como quien pasa un patata caliente. Todo queda a discreción del guardián.

Charles Danvers

Charles es un hombre alto y delgado, de cabello rubio oscuro que ya le empieza a escasear, y unas gafas de cristal grueso que propenden a resbalarle nariz abajo. Como resultado de sus experiencias en el Perú y después en Nueva York, está extremadamente nervioso y en cualquier entrevista con los investigadores se comporta de forma paranoide. Al menor indicio de peligro, escapa a la carrera a menos que se vea acorralado, en cuyo caso lucha tan bravamente como cualquiera.

FUE 10 CON 10 TAM 12 DES 12 APA 15
COR 70 INT 14 POD 14 EDU 16 PV 11

Habilidades: Arqueología 30%, Discusión 50%, Charlatanería 60%, Derecho 35%, Elocuencia 45%, Psicología 45%.

Idiomas (Hablar/Leer): Francés 23/45%, Español 40/20%.

Armas: Revólver .32 35%, daño 1D8.

El Instituto de Arqueología e Historia Antigua de Nueva York

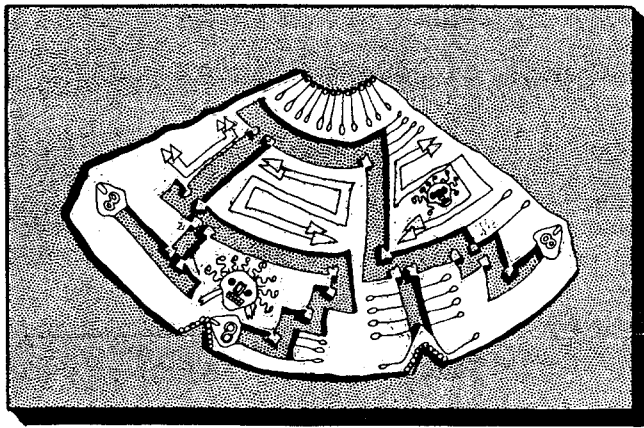
Esta institución privada sin ánimo de lucro tiene su sede social en la calle 76, en Central Park West, y aloja multitud de artefactos de antiguas civilizaciones, incluyendo piezas significativas de la Grecia helénica, el antiguo Egipto, Babilonia, y la China de la dinastía Shan.

El edificio está dedicado a la investigación, pero no es un museo, aunque los Miércoles, Viernes y Sábados hay varias salas de exposición abiertas al público de 10 de la mañana a 5 de la tarde. Las salas de exposición ocupan la mayor parte de la planta baja. El sótano se utiliza para almacenar equipo y artefactos triviales encontrados en las excavaciones organizadas por el Instituto (que intenta realizar al menos una importante al año). El primer piso alberga una colección de objetos que sólo es

accesible para miembros del Instituto, y en los otros dos están las oficinas y algún laboratorio.

Si los investigadores quieren entrevistarse con el director, Alistair McLaughlin, pueden solicitarlo por los conductos habituales, lo que implica una espera de 2D6 días, o emplear la Charlatanería para salvar al guarda de la planta baja. Si los investigadores le muestran al guarda la tablilla de la luna nueva, su probabilidad se dobla.

El despacho del director está en el tercer piso, y el guarda (tanto en caso de haber solicitado entrevista como en el otro) les conduce a una recepción, en la que impera una mujer alta, de porte distinguido, y de cabello gris, que se presenta como la señorita Dupont. Para que permita el acceso al despacho del director también es obligatorio tirar Charlatanería, con probabilidad doble igual que antes si se le enseña la tablilla, ya que al señor McLaughlin 'le ha surgido un compromiso urgente' y no puede recibir a los investigadores (aunque tuvieran cita concertada). Si se falla la tirada, ello representa esperar 2D6 días más y, sí, el lector lo ha adivinado, tener que repetir el mismo proceso de tiradas la próxima vez.



Sección de la luna nueva de la Tablilla de la Luna

Si los investigadores logran convencer a la formidable señorita Dupont, ésta les ruega que esperen unos minutos mientras habla con el señor McLaughlin. La sala de espera dispone de ocho sillas tapizadas en piel marrón, una mesita de café de madera maciza y una alfombra persa. Las paredes están decoradas con fotos enmarcadas de las diversas excavaciones realizadas por el Instituto a lo largo de los años. Las fotos tienen títulos como: "Gizeh, Egipto 1922", "Valle de los Reyes, Egipto 1922", "Chen-chow, China 1918", "Atenas, Grecia 1912", "Rabat, Marruecos 1915", y "Perú 192- (el año actual)". Al cabo de unos minutos vuelve la señorita Dupont y hace pasar a los investigadores al despacho del señor McLaughlin.

Alistair McLaughlin es un caballero de corta estatura, de voz suave y que utiliza gafas. Si se le interroga sobre la actual expedición al Perú comenta que el Instituto ha tenido la suerte de haber descubierto un complejo de templos muy poco usual, que se atrevería a calificar de único, al sureste de Lima, pero no está autorizado a divulgar detalles puesto que la excavación aún está en fase preliminar. Una tirada de Psicología revela que a McLaughlin le preocupa algo relacionado con la excavación pero si se le interroga al respecto lo niega categóricamente.

Si se le enseña la tablilla (o la señorita Dupont le ha dicho que la tienen), McLaughlin queda visiblemente sorprendido e intenta averiguar cómo llegó a poder de los investigadores. No importa lo que se le diga, McLaughlin les informa de que la tablilla es propiedad del Instituto y debe serle entregada de inmediato o les hará detener.



Ticocha

Una tirada de Derecho informa a los investigadores de que ellos no han hecho nada ilegal por lo que puedan ser detenidos. Si McLaughlin puede demostrar que la tablilla fue encontrada efectivamente por la expedición del Instituto, por supuesto que se le debe devolver, aunque sin duda las autoridades peruanas y estadounidenses estarán interesadas en saber cómo un artefacto de oro macizo y de varios kilos de peso llegó a las vitrinas del Instituto sin pasar por Aduanas. De hecho los peruanos pueden interesarse tanto que podrían anular los visados de los miembros del Instituto y expulsar del país a la expedición.

Tanto si los investigadores cooperan plenamente con McLaughlin, como si señalan las peculiaridades del transporte de la tablilla a Nueva York, mencionan la escandalosa muerte del contacto de Danvers en Lima o el intento de asesinato de que ha sido víctima, McLaughlin intenta llegar a un acuerdo con ellos.

Explica lo siguiente: "Durante algún tiempo el Instituto ha estado buscando una ciudad-templo de los Incas hasta ahora desconocida. Llevamos 10 años buscándola, pero por fin hemos encontrado lo que creemos que es un templo dedicado a Quilla, la diosa de la Luna". En ese punto, McLaughlin se pone nervioso y empieza a interrogar a los investigadores sobre su experiencia previa, sus credenciales, etc. Una vez seguro de que éstos son discretos y competentes, continúa: "Las excavaciones iban bien hasta que empezaron a suceder cosas raras, o si lo prefieren, acontecimientos misteriosos ... luces extrañas en el cielo, ruidos raros por la noche, etc. Nada realmente aterrador, pero de repente desaparecieron cinco trabajadores y un profesor agregado de Historia Antigua, a los que parece que se haya tragado la tierra. Probablemente hayan sido secuestrados, aunque no hemos recibido petición alguna de rescate. Mis colegas me han estado presionando para que inicie una investigación, puesto que los trabajos se han detenido casi por completo, y si la situación no cambia rápido, los fondos se agotarán y habremos de abandonar las excavaciones. Hasta ahora he dudado porque no quería poner a nadie que no fuera del Instituto al corriente de la existencia de

la ciudad-templo, pero como quiera que ustedes ya conocen algunos de nuestros problemas, no hay problema en que conozcan algunos más. Si quieren ayudarnos, el Instituto puede pagarles el viaje al Perú y una prima de 2.000 \$ si resuelven el problema. ¿Qué me dicen?"

McLaughlin está dispuesto a pagar hasta 5.000 \$ a repartir entre los investigadores, y hasta 2.000 por adelantado para cada investigador. Si aceptan, reservará los pasajes de inmediato y les indicará que en el puerto de El Callao les recibirá un peruano llamado Enrique García, para conducirles al lugar de las excavaciones. Allí el profesor Wilbur Dermott les pondrá al corriente de los detalles. La tablilla la pueden conservar de momento, ya que la han de llevar de vuelta al Perú para demostrar a las autoridades que no hubo intento alguno de fraude por parte de la expedición. Se espera que los investigadores entreguen la tablilla al profesor Dermott al llegar.

Al día siguiente

A la mañana siguiente de entrevistarse con McLaughlin, los investigadores pueden leer una noticia de primera plana en el *New York Times* referida al Instituto.

Escalo y asesinato en un instituto científico

En la madrugada de ayer, aparentemente sobre las 2, uno o varios ladrones irrumpieron en el Instituto de Arqueología e Historia Antigua de Nueva York, y asesinaron a Gerard Kingsby, el guarda nocturno. El cadáver del señor Kingsby, que había sido estrangulado, fue descubierto en el tercer piso del edificio, en medio de grandes destrozos en el material allí almacenado. Las oficinas del segundo y del tercer piso también fueron revueltas, pero aparentemente no falta nada de valor.

La policía opina que los criminales entraron en el edificio esperando hallar dinero en las oficinas, y no supieron apreciar el valor de la colección de artefactos antiguos que el Instituto posee.

Alistair McLaughlin, director del Instituto, afirmaba: "El señor Kingsby era una persona agradable y trabajadora. Estamos anonadados por esta tragedia tan inútil". El señor McLaughlin indicó más tarde que el Instituto incrementará la guardia nocturna a dos personas, equipadas con armas de fuego, en lugar de la porra que llevaba el infortunado señor Kingsby.

El escalo fue realizado por los indios de Ticocha, que buscaban la tablilla. En este momento las tres facciones que la buscan saben que está en poder de los investigadores, e intentarán todo lo que esté a su alcance para encontrarles y eliminarles. Se les vigila a todas horas, y si se separan por alguna razón antes de embarcar, se realizará algún intento de secuestro.

En caso de éxito, los matones de LeCloche intentarán cambiar al rehén por la tablilla. Los de Cándida pretenderán sacarle al rehén a palos la información sobre el paradero del artefacto. Los indios quieren conservar sus secretos y preferirán matar al investigador en lugar de secuestrarlo, para que no pueda revelar a nadie el paradero de su templo. Por supuesto, si los investigadores dejaron la tablilla en el Instituto, ahora la tienen los indios, que intentarán abordar el primer barco que salga para el Perú. En ese caso, ni los hombres de LeCloche ni los de Cándida lo sabrán, y continuarán persiguiendo a los investigadores.

El guardián debe recordar que los tres grupos operan de forma independiente y uno en contra del otro. LeCloche y Cándida quieren la tablilla para conseguir la posición dominante en su inestable alianza, mientras que Ticocha quiere mantener oculto su templo de los Andes.

Pasaje a El Callao

El Callao es el principal puerto del Perú, y está a unas pocas horas de viaje de Lima.

El viaje desde Nueva York hasta El Callao requiere seis días a bordo del *S.S. Trinity*, navío de pabellón estadounidense que cubre la línea regular entre ambos puertos. El viaje, que empieza el 2 de Octubre, no va a ser ninguna cura de reposo para los investigadores.

Las tres facciones que buscan la tablilla (al menos, los supervivientes de ellas) siguen a los investigadores hasta el muelle. Murphy y sus matones, González y los capataces de Cándida han reservado pasaje en el mismo barco. Todo aquel que vigile la escalerilla después de abordar el navío puede fijarse en la llegada de estos individuos (por separado, claro está), y cualquiera que consiga un Descubrir al entrar en uno de los salones o al pasar por una de las cubiertas verá a un hispano (uno de los hombres de Cándida) escondido en las sombras.

Los sectarios indios abordan el barco al abrigo de la noche, como polizones, en la pequeña bodega de carga del navío. Esta banda de asesinos fanáticos no precisa líder puesto que todos ellos comparten las mismas creencias y motivaciones. Permanecen a escondidas durante el día, y por la noche salen a recorrer el buque.

Los investigadores son vigilados y seguidos durante todo el viaje. Si uno de ellos se separa del grupo, podría ser que alguno de los grupos enemigos intentara secuestrarlo para intentar averiguar el paradero de la tablilla. La primera noche del crucero, Jean Murphy aprovecha la cena para introducirse en uno de los camarotes de los investigadores y registrarlo a fondo, y casi simultáneamente Felipe González hace lo propio en otro camarote. Ambos son profesionales, y dejan muy pocos rastros, continuando la operación hasta el final de crucero o hasta que uno y otro han registrado todos los camarotes. Jean es algo despistado y al salir de un camarote acostumbra a dejarse la puerta mal cerrada. Por el otro lado, Felipe se cree irresistible, y suele bañarse prácticamente en colonia, suave y especiada, cuyo aroma permanece mucho rato en el ambiente, una vez él ya se ha ido. Esto no sólo hace que su presencia sea fácilmente identificable, sino que además se le puede seguir el rastro por el olor, con un +15 a la probabilidad normal de seguir rastros.

Para determinar cuál de los dos ha 'visitado' un camarote, se puede tirar 1D6: 1-3, Jean; 4-6 Felipe. Uno y otro tardan 15 minutos en registrar a fondo un camarote y dejarlo todo como estaba. Si algún investigador vuelve durante ese intervalo, descubre a tan poco grato huésped.

Los investigadores disponen de camarotes en la cubierta 'A' (el Instituto viaja con clase), pero están separados a menos que hayan especificado que quieren camarotes contiguos antes de que éstos se asignen. Se trata de camarotes dobles.

El camarote de Murphy (Cubierta B, número 16)

Este es un camarote individual, con una cama frente a la puerta, una mesita de noche a la izquierda de la cama y un armario a la derecha. Los aseos y las duchas (comunes) están al fondo del pasillo. La maleta de Murphy está debajo de la cama y contiene dos cajas de balas calibre 9 mm.

En el cajón de la mesita de noche, además del pasaporte canadiense de Murphy, con un visado para el Perú, y de otros documentos necesarios, hay tres telegramas recibidos durante el curso del crucero, a partir de la fecha de inicio.

2 DE OCTUBRE: MENSAJE RECIBIDO STOP
IMPORTANTE LOCALICES MERCANCIA ANTES
POSIBLE STOP DEBES VENCER COMPETENCIA
LECLOCHE

4 DE OCTUBRE: HABLADO CON D STOP NO
TIENE MERCANCIA STOP AUN TENEMOS POSI-
BILIDADES
LECLOCHE

6 OCTUBRE: HAZ LO QUE TE MANDO STOP
TE PAGO BIEN STOP QUEDATE EN LIMA ME
REUNO CONTIGO EL 11
LECLOCHE

Los seis matones de Murphy se alojan en los camarotes dobles B3, B9 y B12.

El camarote de Felipe (Cubierta C, número 7)

Es idéntico al de Murphy, a excepción de que apesta a la colonia que usa Felipe. Hay tres trajes a cuál más hortera colgados en el armario, y cada uno de los bolsillos inferiores de cada traje contiene un puñado de balas calibre 22. En la mesita de noche está el pasaporte de Felipe (peruano), dentro del cual guarda cuatro telegramas que ha recibido a bordo del navío. Están en español, por lo que hará falta una tirada de Leer español para descifrarlos. Dicen lo siguiente:

1 DE OCTUBRE: BIEN HECHO STOP VIGILA A
LOS CANADIENSES QUE DIRIGE JEAN
MURPHY
CANDIDA

3 DE OCTUBRE: MURPHY ES PELIGROSO Y
SUS HOMBRES TAMBIEN STOP VIGILA Y TEN
MUCHO CUIDADO STOP NO ME FALLES
CANDIDA

5 DE OCTUBRE: LOS CANADIENSES NO LA
TIENEN STOP REDOBLA TUS ESFUERZOS LA
NECESITO
CANDIDA

7 DE OCTUBRE: VUELVO AL CAMPAMENTO
STOP REUNETE ALLI CONMIGO Y TRAEME EL
OBJETO O NO VUELVAS
CANDIDA

Los tres capataces comparten el camarote cuádruple C10.

Los que acechan en la bodega

Los indios actúan más directamente, y atacan durante la tercera noche del crucero. Cuatro indios echan abajo la puerta de uno de los camarotes de los investigadores y entran a la carga, cuchillo en mano. Ni que decir tiene que hacen mucho ruido.

Si el investigador atacado puede aguantar tres asaltos, los indios huyen temiendo atraer la atención. Si se les persigue se emboscan e intentan matar a quien les siga. Si escapan, vuelven a la bodega a preparar futuros ataques.

Si los indios matan a su víctima o encuentran vacío el camarote, hacen pedazos éste buscando la tablilla. Como quiera que ninguno sabe inglés, hay una probabilidad del 50% de que entren en el camarote de un pasajero inocente, con lo cual los investigadores se enterarán del sangriento resultado a la mañana siguiente.

Si los indios no han conseguido la tablilla la última noche del crucero, vuelven a atacar y esta vez son aún más implacables puesto que para ellos es una medida desesperada.

A bordo del *Trinity* hay otras actividades posibles, aparte de defender la propia vida, y el sobrecargo del buque, Andy Briggs, se encarga de poner al corriente a los investigadores.

Lo más conocido son las partidas de tejo y el tiro al plato desde la popa, pero además el buque está equipado con un pequeño casino y diversos bares que empiezan a servir alcohol en cuanto el navío sobrepasa los 45 Km de aguas jurisdiccionales norteamericanas. La Sala Tritón es un club nocturno donde los pasajeros pueden contemplar cada noche atracciones de cabaret, y donde tiene lugar un concurso de baile la tercera noche de viaje.

La segunda noche, los investigadores son invitados a cenar a la mesa del capitán, y todo el que consiga una tirada de Elocuencia recibe una invitación para la noche siguiente. La última noche del crucero tiene lugar el Último Baile. La investigadora con mejor APA es invitada a abrir el baile con el capitán Ellerby, y si consigue una tirada de Idea (manteniendo una conversación inteligente), se le pide que sea la invitada de honor del capitán en las festividades de la noche.

Por supuesto que también se puede tomar el sol y flirtear. Lo primero proporciona un merecido y necesario descanso. Lo segundo deberá moderarlo el guardián con toda la imaginación que posea. Recuérdese sin embargo que el crucero sólo dura seis días, por lo que no hay que perder el tiempo.

Enrique García

Antes de llegar a El Callao el 8 de Octubre se recogen los pasaportes y los visados de todos los pasajeros y, al atracar, estos son llevados a la Aduana donde se comprueban los pasaportes y se sellan los visados. Una vez acabadas las formalidades, los investigadores advierten la presencia de un peruano de aspecto saludable, cuyo rasgo más destacable es el brillante gancho de acero que tiene en lugar de mano izquierda.

Este individuo es Enrique García, y se presenta con una sonrisa. Su inglés es bueno, y su acento es apenas perceptible. Dice: "Buenas tardes, damas y caballeros. Soy Enrique García, del Instituto, y estoy aquí para recogerles. Partimos de inmediato para Lima. Ya he comprado provisiones y mañana al amanecer saldremos de Lima en dirección a las excavaciones."

Enrique lleva a los investigadores a tomar un tren, y una vez llegados a Lima les aloja en un hotel respetable, al que les conduce en un camión abierto y algo antiguo, cargado con los suministros. Como quiera que en la cabina sólo caben tres personas, alguien habrá de viajar en el exterior, con los suministros, por lo cual Enrique pide mil disculpas.

Si se le interroga sobre los problemas de la expedición, dice lo siguiente: "Para serles franco, el señor McLaughlin sabe más de eso que yo. Seguro que debí hablarles de las desapariciones y de las extrañas luces, ¿no? Yo las luces no las llegué a ver. Esa montaña siempre ha sido algo extraña. (Riendo) Quizá sea la maldición de los antiguos Incas. (Sigue riendo, pero después se pone más serio) Pero esta tarde visitaré a una persona que puede que sepa algo más. ¿Les habló el señor McLaughlin de Fernando Vázquez? (Espera una respuesta) ¿No? Trabajaba en las excavaciones y tuvo un fuerte ataque de locura, lo que ustedes llaman ser presa del pánico o algo así."

Si los investigadores muestran interés en ver a Vázquez, García se las arreglará para que entren con él en el manicomio.

Un lúgubre edificio que consta de planta baja y un piso en las afueras de la ciudad aloja el manicomio de Lima. Es un pozo de horror humano. Risas enloquecidas y gritos se mezclan con el repugnante olor que invade este horrible lugar. Enrique consigue hacer pasar a los investigadores al interior gracias a un primo llamado Juan, que trabaja allí de loquero, y que les acompaña hasta la celda de aislamiento que Fernando ocupa a solas.

Por el camino, Juan explica en español a Enrique (que a su vez traduce al inglés a beneficio de los investigadores que no dominan este idioma) que Fernando ha desarrollado un intenso e irracional temor a la oscuridad, que hace que actúe violentamente si se apaga la luz de su celda, por lo cual la dirección del manicomio ha decidido aislarle. Juan explica que el médico del manicomio atribuye el estado de Fernando a haber estado perdido mucho tiempo en un lugar oscuro y confinado. Como quiera que Fernando era claustrofóbico, la experiencia fue sin duda demasiado para él. Para el manicomio, la forma de curar la claustrofobia aguda de Fernando es encerrarle solo en una celda pequeña.

Por supuesto que Fernando no sufre de claustrofobia. Mientras recorría las cavernas que hay bajo las excavaciones, el infortunado Fernando encontró la ciudad de los hongos y sus habitantes alienígenas, y para acabar con la poca salud mental que le quedara, fue testigo de la aparición de un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, emergiendo del pilón de la bóveda inferior.

Los investigadores encuentran a Fernando acurrucado en un rincón de la celda, tan cerca como puede del ventanuco. Si nadie habla español, Enrique traduce sus murmullos: "La oscuridad se cierne a mi alrededor ... He de seguir moviéndome para que no me encuentren. ¡Madre de Dios, el ser de la oscuridad! Tengo que volver a la luz ... Lejos de ellos ... Lejos de lo que ví en la oscuridad."

Si algún investigador que hable español consigue una tirada de Psicología, Fernando añade lo siguiente: "Deslizándose ... deslizándose hacia abajo y girando ... El olor ... ¡de la muerte! Luces extrañas ... ¡veo en la oscuridad! Catedrales del demonio ... ¡Un zumbido en mis oídos! No puedo resistirlo."

Si además se consigue una tirada de Psicoanálisis (quien la haga debe hablar español), se consigue una última información: "La ciudad de los demonios ... Cientos y cientos, volando ... ¡Virgen Santísima, ayúdame, casi puedo entender lo que dicen! El salón negro ... tan enorme ... Algo se mueve ... grande ... negro ... ¡saliendo del pilón! ¡Un millar de cuerdas para capturar! ¡Un millar de bocas para alimentarse! ¡Tengo que huir! Tengo que volver al mundo de arriba ... abandonar este lugar diabólico. Yo no soy de aquí. ¡Santísima Virgen, protégeme!"

Fernando no puede ayudar más a los investigadores, y Juan les urge a que se vayan pronto, puesto que el jefe de turno empezará pronto su ronda y en teoría Fernando no puede recibir visitas.

El viaje hasta las excavaciones

Desde Lima hasta el lugar donde se realizan las excavaciones hay tres días de viaje, por lo que Fernando ha dispuesto que se duerma de camino, acampando. Ha traído sacos de dormir y los del grupo pueden elegir entre acomodarse en el suelo o en la caja del camión.

Los días son calurosos, pero las noches son frías y secas. El trayecto es bastante duro, puesto que no hay carretera sino un camino escabroso y lleno de baches, que asciende continuamente. El terreno circundante es deso-

lado y árido, y tan sólo hay agua en un barril que lleva el camión.

Los hombres de Cándida que sobrevivieran al viaje y no fueran detenidos al llegar se juntan con otros cuatro para seguir al grupo a distancia, utilizando un par de desvencijadas furgonetas de reparto. La primera noche de acampada, se infiltran en el campamento al abrigo de la oscuridad y, si no se les detecta con un Escuchar o un Descubrir, atacan a los investigadores intentando capturar o matar a todo el mundo.

Si no consiguen la victoria tras cinco asaltos, huyen. Al día siguiente, se dedican a perseguir al camión de Enrique, disparando a las ruedas. Si esta táctica les da resultado, los investigadores tienen ante sí tres días de marcha, durante los cuales son continuamente hostigados por los hombres de Cándida quienes, si consiguen su objetivo de dejarles a pie, se vuelven confiados, seguros de su éxito. Por la noche no ponen centinelas en su propio campamento y encienden una enorme fogata (visible a un kilómetro y medio) con cajas sacadas del abandonado camión de Enrique. En tales condiciones los investigadores tienen una excelente oportunidad de robar uno de los camiones de Cándida. Si a los investigadores no se les ocurre, Enrique sugiere tal posibilidad (si aún vive).

Si los hombres de Cándida capturan a los investigadores, les llevan a su campamento principal, bajo vigilancia, para ser interrogados. El guardián puede dirigir esta situación como estime oportuno, teniendo en cuenta la personalidad de Cándida y las acciones de los investigadores.

Si todo va bien, los investigadores llegan al lugar de las excavaciones al anochecer del 11 de Octubre. Si hubiera algún contratiempo, habría que modificar la fecha de llegada.

En las excavaciones

El antiguo Templo de la Luna es en realidad un templo de Shub-Niggurath, construido y protegido por una banda fanática de indios renegados, en combinación con las criaturas fungoides del planeta Plutón (al que los indios llamaban Yuggoth). Con la caída del Imperio Inca, la situación de este maléfico templo llegó a quedar olvidada y perdida para todos excepto para los extraterrestres que continúan explotando minas en la zona, y alentando el culto a Shub-Niggurath, llamada la Cabra Negra por los aliados humanos de los Mi-Go.

La adoración de la Cabra Negra ha tenido lugar aquí durante siglos en el más absoluto secreto, hasta la llegada al Perú de la expedición del Instituto de Arqueología e Historia Antigua de Nueva York, dedicada a la búsqueda de los restos de los Incas perdidos.

El Instituto contrató guías y trabajadores locales, algunos de los cuales son adoradores secretos de Shub-Niggurath y aliados de los Mi-Go. Tras algunas peripecias y distracciones, causadas principalmente por los sectarios, la expedición descubrió el Templo de la Luna. Los sectarios se pusieron frenéticos, porque era cuestión de tiempo el que se descubrieran los pasadizos secretos que van a su templo secreto y a las cavernas de los hongos de Yuggoth, y han estado socavando las galerías para hacer bajar el ritmo de las excavaciones, especialmente en la zona 14, un punto crucial. Simón LeCloche, el ladrón de objetos de arte franco-canadiense, se ha enterado también de las excavaciones, que cree ocultan el secreto de un inmenso tesoro. Está aliado con la avariciosa Cándida Domínguez, y entre los dos quieren quedarse con el tesoro. Están convencidos de que utilizando conjuntamente las tres secciones de la Tablilla de la Luna lo conseguirán, y en parte están en lo cierto.

La Tablilla de la Luna muestra el camino hacia un lugar secreto en las montañas, el templo de la Cabra Negra. Las tres secciones de la Tablilla fueron robadas de las excavaciones por contrabandistas; dos se vendieron, una a LeCloche y otra a Cándida, mientras que la tercera cayó en manos de Charles Danvers. De forma individual, tanto LeCloche como Cándida han intentado apoderarse del tercer fragmento.

Ticocha, sumo sacerdote del culto a la Cabra Negra, y enlace principal con los extraterrestres, conoce la auténtica naturaleza de la Tablilla de la Luna y también ha enviado un grupo de seguidores suyos a recuperarla.

Cándida Domínguez está acampada en lo alto de un risco que domina desde el Norte el lugar de las excavaciones. Desde este punto vigila los trabajos, esperando descubrir algún indicio que le permita actuar y apoderarse del fabuloso tesoro antes de que llegue LeCloche.

Cuando llegan los investigadores, se enteran de la desaparición del profesor Dermott, y encuentran las excavaciones prácticamente paralizadas. Sólo un considerable esfuerzo por parte de Enrique García vuelve a poner en marcha a los trabajadores.

Los indios siguen acudiendo al Templo de la Luna, guiados por los extraterrestres, y son los responsables de la desaparición de los cinco trabajadores y de los dos científicos. Cada noche realizan ceremonias en el nivel inferior (secreto) del templo, y cada tres noches aparecen los Mi-Go en el tejado de éste. Cada una de esas noches, nueve de ellos despegan en dirección al espacio, de vuelta a Yuggoth, o bien regresan de ese viaje trayendo comida u otros suministros necesarios para el mantenimiento de su colonia.

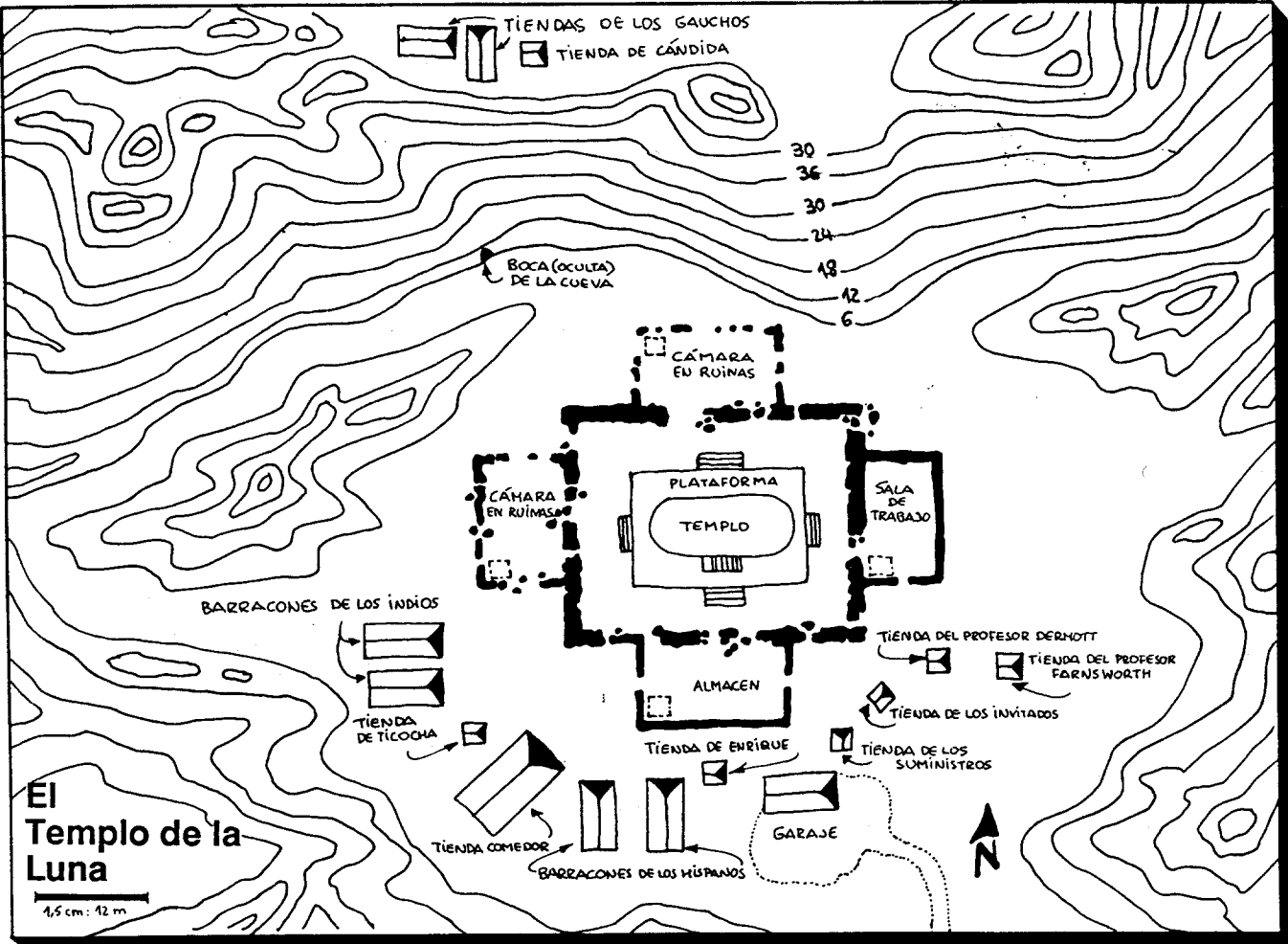
LeCloche aparece en escena tres días después que los investigadores. Si Cándida no ha conseguido resultado alguno, LeCloche monta un ataque directo contra las excavaciones, con el fin de apoderarse de ellas, utilizando a sus hombres y a los de Cándida. LeCloche cree que los investigadores tienen la tercera sección de la Tablilla y no se detendrá ante nada para obtenerla.

El yacimiento arqueológico

Las ruinas del templo están situadas en la base de un risco de 36 m de altura, ocultas del valle más próximo por una serie de colinas bajas y yermas. El lugar es accesible tan solo mediante un camino estrecho y lleno de baches, y excepto por la expedición en sí y los sectarios indios, no vive nadie en 30 Km a la redonda, a excepción de los poco gratos visitantes de lo alto del risco.

El almacén: Esta sala del templo la utiliza la expedición para empaquetar los artefactos hallados, a fin de enviarlos posteriormente a Nueva York. Hay una cierta cantidad de cajas de embalaje, ya llenas, ordenadamente dispuestas, y otras aún por llenar apiladas de cualquier manera. En la esquina suroeste de la sala hay una plataforma de 30 cm de alto, que era la base de un altar, y que oculta una escalera hacia los pasadizos subterráneos. Los arqueólogos no la han descubierto, y para exponerla hay que tirar de la parte superior de la plataforma (que pesa unos 800 Kg, es decir TAM 40). Las escaleras descienden a la antecámara de los pasadizos subterráneos.

La sala de trabajo: Igual que el almacén esta sala, en relativamente buen estado, está siendo utilizada por la expedición para limpiar los artefactos encontrados y prepararlos para su empaquetamiento. Hay seis bancos de trabajo, de metal, dispuestos junto a las paredes, y que contienen artefactos en diverso estado de restauración. Debajo de los bancos hay garrafas con detergentes



y ácidos para disolver incrustaciones. En el rincón suroeste hay una plataforma de piedra de 30 cm de grueso que funciona exactamente igual que la anterior, pesa lo mismo y oculta otra escalera, que esta vez conduce a la cámara funeraria Sur de los pasadizos subterráneos.

Las cámaras en ruinas: Estas dos salas han salido mal paradas de los diversos terremotos que ha padecido la zona en los últimos siglos. También disponen de escaleras secretas, pero en la actualidad están llenas de escombros y por tanto inutilizables.

El campamento: No hay nada de interés en la tienda de los suministros, la de invitados (que es donde duermen los investigadores), la de Enrique, los barracones o la del profesor Farnsworth, aunque ésta última está atiborrada de notas concernientes a las excavaciones y a los artefactos encontrados.

La tienda de Dermott es un duplicado de la de Farnsworth, excepto que en un arcón a los pies del catre hay tres cuadernos de diario, densamente escritos, a partir de los cuales los investigadores pueden obtener una serie de informaciones útiles. Hará falta un Buscar libros para extraer cada una de ellas de entre la masa de trivialidades en que están inmersas. Los párrafos están ordenados cronológicamente y el lector puede intentar tiradas de Buscar libros tantas veces al día como su INT/2.

El garaje: Aquí se guardan los dos camiones de la expedición para protegerlos de las tormentas. También hay un juego de herramientas básicas, una cierta cantidad de piezas de recambio, un bidón de gasolina de 200 l con una bomba de trasvase y una lata de aceite para motor.

Enrique debe encargarse de recordar a los investigadores que están bastante lejos de la civilización, y que si deciden utilizar el combustible y el aceite contra sus enemigos, tendrán que recorrer un largo trayecto a través de las montañas (donde el agua escasea) al acabar la investigación.

La boca oculta de la cueva: Se trata de una abertura expertamente camuflada, que lleva a los túneles de los pasadizos subterráneos, y que los indios usan como salida de emergencia. Si algún investigador indica que se dedica a buscar una abertura en esta zona, la encuentra con una tirada de Descubrir.

Tienda de Cándida Dominguez: Bastante cómoda, con una alfombra grande en el suelo, un catre lujoso y un arcón de madera de teca, cerrado con llave (que cuelga del cuello de Cándida). Dentro hay ropa, algunas cajas de munición, dos botellas de vino francés, y unos prismáticos. Una silla de tijera, tapizada en cuero, está delante de un pequeño escritorio, y junto al catre hay un armero con tres fusiles. Una tirada de Descubrir permite localizar un hueco en la alfombra, debajo del catre. Si se apartan uno y otra, se puede ver un hoyo en el suelo, en el que una cajita encierra la parte de la Tablilla de la Luna que Cándida posee.

Las otras tiendas del campamento alojan a los hombres de Cándida, que son doce sin contar a los posibles supervivientes del viaje hasta aquí. Uno de ellos está siempre de guardia en lo alto del risco y otro patrulla el campamento. Las sillas de montar están alineadas entre las tiendas, y los caballos atados al pie de risco, por el otro lado.

Los diarios del profesor Dermott

15 de Julio: Debo averiguar si esta zona está sujeta a actividad sísmica fuera de lo normal. Las ruinas están en un estado muy precario y temo que los pequeños temblores notados sean el presagio de un terremoto de proporciones peligrosas. Y sin embargo, ¿por qué sólo se notan de noche? Quizá es tan solo un efecto secundario del enfriamiento del risco de piedra después de los calores diurnos.

9 de Agosto: Las Tablillas de la Luna desaparecieron la noche pasada. A estas horas ya habrán sido sacadas de aquí para venderlas en el mercado negro. Hay que detener a esos malditos ladrones.

12 de Agosto: Otro trabajador ha desaparecido en las ruinas. ¿Se habrá metido sin darse cuenta por otra puerta escondida?; o aún peor, ¿estarán las ruinas llenas de trampas ocultas?

18 de Agosto: El capataz indio Ticocha me ha informado de otro derrumbe en la zona 14. Este es un contratiempo grave porque estoy seguro de que esa zona oculta alguna revelación de suma importancia. También me parece extraño que ese área en particular sea insegura, porque el salón está construido con bloques de piedra maciza de tamaño y peso respetables. Ticocha apunta que la culpa puede ser de los temblores.

30 de Agosto: Primero desapareció Vázquez, y ahora Perón y Cabrera. Los trabajadores hispanos le tienen pánico a las ruinas y sólo un aumento sustancial de sueldo y la ayuda de Enrique les mantienen trabajando. Los indios, estoicos como siempre, continúan trabajando a su ritmo usual, frustrantemente lento. A este paso, se nos acabarán los fondos antes de resolver el misterio del templo. Farnsworth está de acuerdo conmigo, y trabaja denodadamente dieciséis horas diarias.

5 de Septiembre: Alguien nos vigila. Mientras tomaba medidas desde lo alto del templo pude distinguir un brillo metálico o de vidrio en lo alto del risco que domina el yacimiento. ¿Podría tratarse de algún cómplice de los ladrones que se llevan nuestros artefactos?

9 de septiembre: Las excavaciones deben haber abierto una bolsa de gas de tamaño considerable, o bien algún indio ignorante puso hongos semitóxicos en la comida, porque todos tuvimos extrañas visiones la pasada noche. Nos despertamos después de medianoche al oír unos extraños sonidos que parecían emanar de la zona del templo; eran sonidos de flautas, mezclados con algo que parecía el zumbido de un enjambre.

Salimos de las tiendas para descubrir que el yacimiento entero estaba bañado por una luz brillante que hacía daño a la vista. A través de la dolorosa iluminación pude ver una especie de masa coloreada, de apariencia sólida, que remontaba el vuelo desde el tejado del templo, seguida de otras más en rápida sucesión. Entonces la luz comenzó a menguar. Poco después notamos otro temblor de tierra. Todo ésto es de lo más extraño.

14 de Septiembre: Hemos encontrado a Vázquez. El pobre hombre se ha vuelto loco, y no hace más que delirar sobre cavernas negras y bosques subterráneos, a través de los cuales le perseguía algo de color rosa. Varios trabajadores hispanos se despidieron en el acto. Cuando Enrique lleve al pobre Vázquez a Lima intentará contratar a otros que les reemplacen. Ahora la mayoría de las brigadas están compuestas de indios, que trabajan a paso de tortuga, a pesar de todo lo que se les diga o haga. Estoy casi seguro de que están obstaculizando deliberadamente los trabajos en la zona 14 por despecho.

El incidente de Vázquez pone de manifiesto los peligros que nos acechan aquí. Recomendaré que el Instituto conceda algún tipo de compensación a su familia.

17 de Septiembre: He conseguido ver a los que nos vigilan. Volví a ver un reflejo desde lo alto del risco, por lo que corrí a mi tienda a coger mis prismáticos. Pude ver a un hombre de aspecto desagradable, ninguno de los míos, gracias a Dios, junto a una mujer muy bien arreglada, de raza hispana, y vestida con ropas de montar, que observaba el campamento también con prismáticos. Debe haberme visto porque de repente ha bajado sus prismáticos y la extraña pareja se ha retirado del borde del risco.

Sospecho que esa gente es responsable del robo de nuestros artefactos, pero por ahora poco puedo hacer al respecto.

18 de Septiembre: El fenómeno de las luces brillantes se repitió anoche, y ya no creo que se trate de alucinaciones. Los temblores, los cánticos y las luces sobrenaturales eran idénticos a la vez anterior, pero en esta ocasión descendían del cielo al tejado del templo. Farnsworth está resuelto a descubrir el misterio y a tal fin planea pasar la noche en el templo inferior para sorprender a los ladrones.

21 de Septiembre: Farnsworth ha desaparecido. Entró en el templo al anochecer y ya no hemos vuelto a saber nada de él. No puedo seguirme engañando con hipótesis de gases venenosos, trampas y ladrones inteligentes. Las cosas que vimos por la noche son reales y son ellas las responsables de estas desapariciones. He enviado a un hombre a Lima para que telegrafe al Instituto. Partió de noche para no ser visto por los que nos vigilan desde lo alto del risco.

Cuando acabó el terrible fenómeno, me precipité al templo inferior pero no pude hallar rastro alguno de Farnsworth. Todo lo que hallé fue una capa de extrañas esporas fosforescentes que cubrían toda la cámara, incluyendo el estanque del mapa. Tomé algunas muestras y estoy seguro de que encierran alguna pista sobre este misterio.

9 de Octubre: Alguien se ha llevado las muestras de esporas. Tengo que coger más, y pronto; antes de que desaparezca alguien más. Esta noche bajaré al templo inferior, una vez hayan acabado los fenómenos nocturnos.

Los pasadizos subterráneos

Por ellos patrulla siempre un mínimo de dos sectarios.

La cueva derrumbada: Fernando Vázquez utilizó esta ruta para entrar en las cavernas de los hongos. Poco después de que Vázquez escapara, los Mi-Go derrumbaron esta parte de la caverna para impedir cualquier otra invasión accidental de sus dominios.

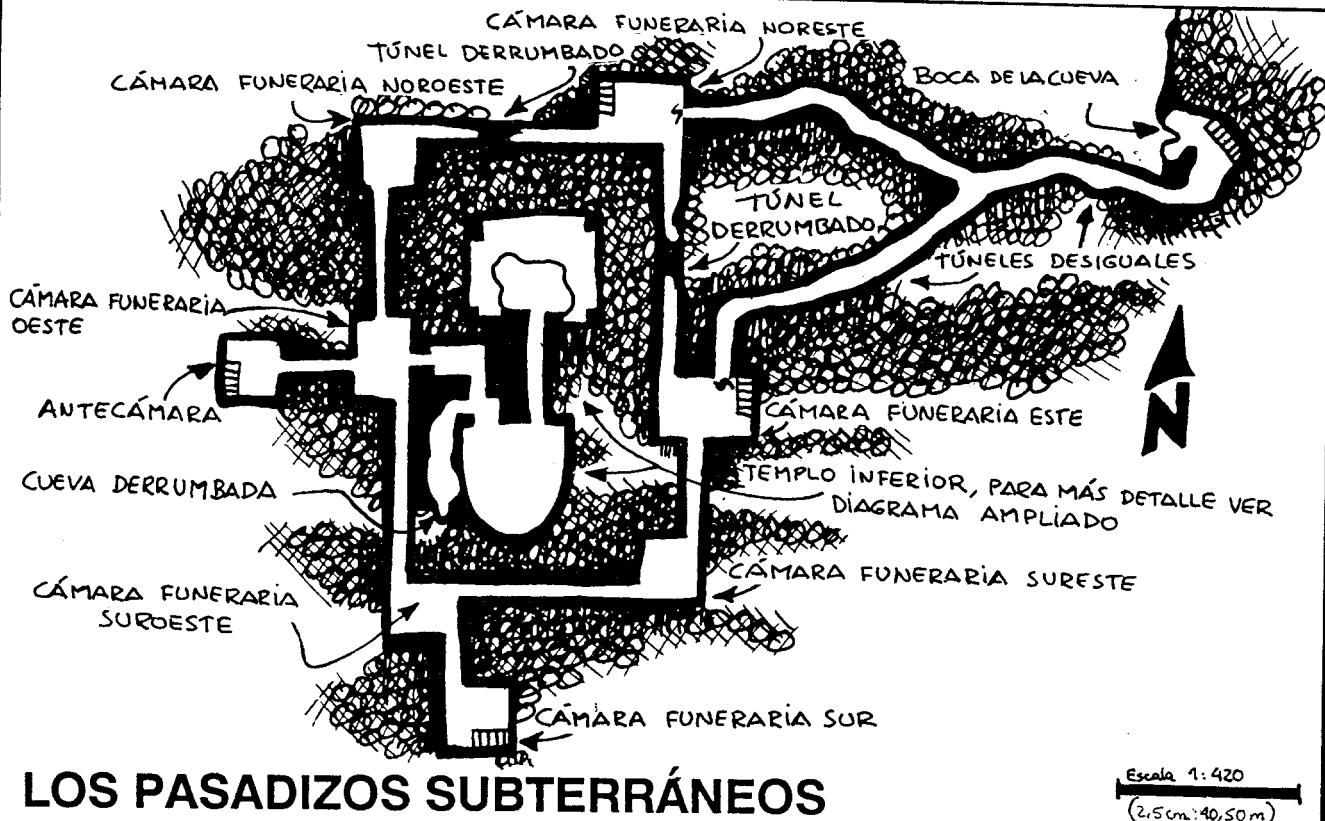
Las cámaras funerarias: Todos los antiguos sacerdotes de la Cabra Negra están enterrados aquí, aunque de forma poco usual. Las paredes de estas cámaras están llenas de nichos. En cada una de ellas hay diez nichos ocupados, y cada uno de ellos contiene un cilindro grande de un metal particularmente brillante. Se trata de una aleación muy dura, y abrirlo requiere un gran esfuerzo (por ejemplo, una sierra de diamante).

Cada cilindro contiene el cerebro aún vivo de un sumo sacerdote, o de algún sectario que se distinguiera es-

pecialmente en su servicio a los hongos de Yuggoth. Una tirada de Mitos de Cthulhu permite identificarlos. Todo aquel que se de cuenta de lo que representan los cilindros, o que abra uno, hallando el cerebro pulsante en su interior, debe tirar COR, 1/1D6. No hay ningún equipo sensorial o de comunicaciones conectado a los cilindros y todos los cerebros, a través de décadas de privación sensorial, se han convertido en seres irracionales, que gritan en silencio. Los sectarios no están enterados de este extremo y creen que los cerebros vivos experimentan éxtasis maravillosos. Los Mi-Go alientan cruelmente esta creencia para aumentar su control sobre ellos, y reservan su horrible 'cielo' cilíndrico para los sectarios más fieles.

En las cámaras funerarias Este y noreste hay sendas puertas secretas que comunican con los túneles desiguales que llevan a la boca oculta. Una tirada de Descubrir revela su existencia, y la manera de abrirlas, que es moviendo una piedra en especial, que se halla a la derecha.

Cuatro de estas cámaras disponen de un tramo de escaleras que sube hacia las puertas ocultas en el suelo de



las ruinas de más arriba. Las de la antecámara llevan al almacén; las de la cámara noreste, a la cámara en ruinas del Norte (el acceso no es posible debido los escombros de la escalera); las de la cámara Este, a la cámara en ruinas del Este (tampoco hay acceso, por el mismo motivo); las de la cámara Sur, a la sala de trabajo.

Para encontrar la piedra movable secreta que hace funcionar la losa de lo alto de cada escalera hace falta un Descubrir. Nótese que las escaleras Este y noreste están llenas de roca desprendida y sus mecanismos ya no funcionan.

Los túneles de conexión: Se trata de pasadizos estrechos y de techo bajo que conectan todas las cámaras funerarias. Todos están llenos de pequeños nichos, espaciados un metro entre sí, que contienen urnas de arcilla. Las urnas contienen las cabezas embalsamadas de todas las víctimas inocentes que han sido sacrificadas a la Cabra Negra a lo largo de los siglos. Tirada de COR, 0/1D6.

Los túneles derrumbados: Los años no han pasado en balde para esta zona del complejo, en la que el techo ha cedido. Quitar los escombros de estos túneles requiere al menos dos meses de trabajo de una docena de trabajadores. Ticocha y sus seguidores están haciendo precisamente esto, y hay signos de excavaciones recientes en ambos lugares.

Los túneles desiguales: Son los que utilizan los sectarios para entrar y salir del templo sin ser vistos (N. del T.: Y aunque el texto original no lo diga, lo más probable es que fueran construidos por ellos, dado lo irregular de su trazado y de su construcción). Las dos puertas secretas tienen la palanca de apertura en la parte del túnel.

La boca de la cueva: Una estrecha fisura en la pared del risco, oculta tras unas zarzas. Dentro hay un tramo

de escalones bastos que se internan, serpenteando, en los túneles desiguales.

El Templo de la Luna

Se trata de una plataforma elíptica elevada, en el centro de la cual se alza un edificio cuadrado. La plataforma tiene 4'50 m de altura, y dispone de un tramo de escaleras de piedra que llevan a una arcada rectangular en la pared Oeste. Dentro de la arcada hay dos tramos de escalera idénticos, que ascienden a derecha e izquierda, permitiendo el acceso a ambos lados de la plataforma.

Nivel superior.

El tragaluz: Permite que entren en la cámara los rayos del Sol y de la Luna. Su tamaño y forma encajan con los de las secciones de la tablilla de la Luna, completa. Una tirada de Idea permite darse cuenta de ello, pero la razón de la coincidencia deben averiguarla los propios investigadores.

La antecámara: Permite el acceso al nivel inferior, mediante varios tramos de escaleras desgastadas por siglos de uso.

La capilla: Un grabado en la pared frente a la puerta muestra el mismo símbolo que el de los amuletos de los sectarios. Rodeándole, hay un millar de baldosas de la misma forma y tamaño que los amuletos de la Cabra Negra, puesto que eso es exactamente lo que son. Los investigadores pueden contar los que faltan, que son exactamente veintidós, es decir, uno por cada sectario y otro que se pudo encontrar en casa de Charles Danvers.

Nivel inferior

La cámara de adoración: Las escaleras de la antecámara del nivel superior llevan a esta habitación, iluminada por antorchas, y ocupada por un estanque redondo y profundo, pero seco. En el fondo del estanque hay grabado un mapa de la región que rodea al templo. La abertura del tragaluz está situada encima del estanque, y algo descentrada de él.

Si las tres secciones de la tablilla de la Luna se juntan y se colocan en lo alto del tragaluz, a medianoche y con luna llena, las lentes de cuarzo hacen que los rayos formen un complejo juego de luces sobre el mapa de abajo, que el agua del estanque (si se consiguiera llenarlo) refractaría para hacerlas confluir en un solo punto de luz brillante, el cual marca un lugar situado a unos 100 Km del Templo de la Luna, en la parte alta de los Andes. El juego de luces no parece simétrico a menos que se hallen colocadas las tres secciones de la tablilla, o si las condiciones no son propicias (Si sólo se colocan dos secciones o el estanque permanece vacío, tan sólo se reflejan en el mapa algunos rayos aislados).

El lugar indicado marca la posición exacta del templo principal de Shub-Niggurath, la Cabra Negra de los

sectarios. A este templo también se puede llegar mediante un largo viaje subterráneo a través de los túneles de los Mi-Go.

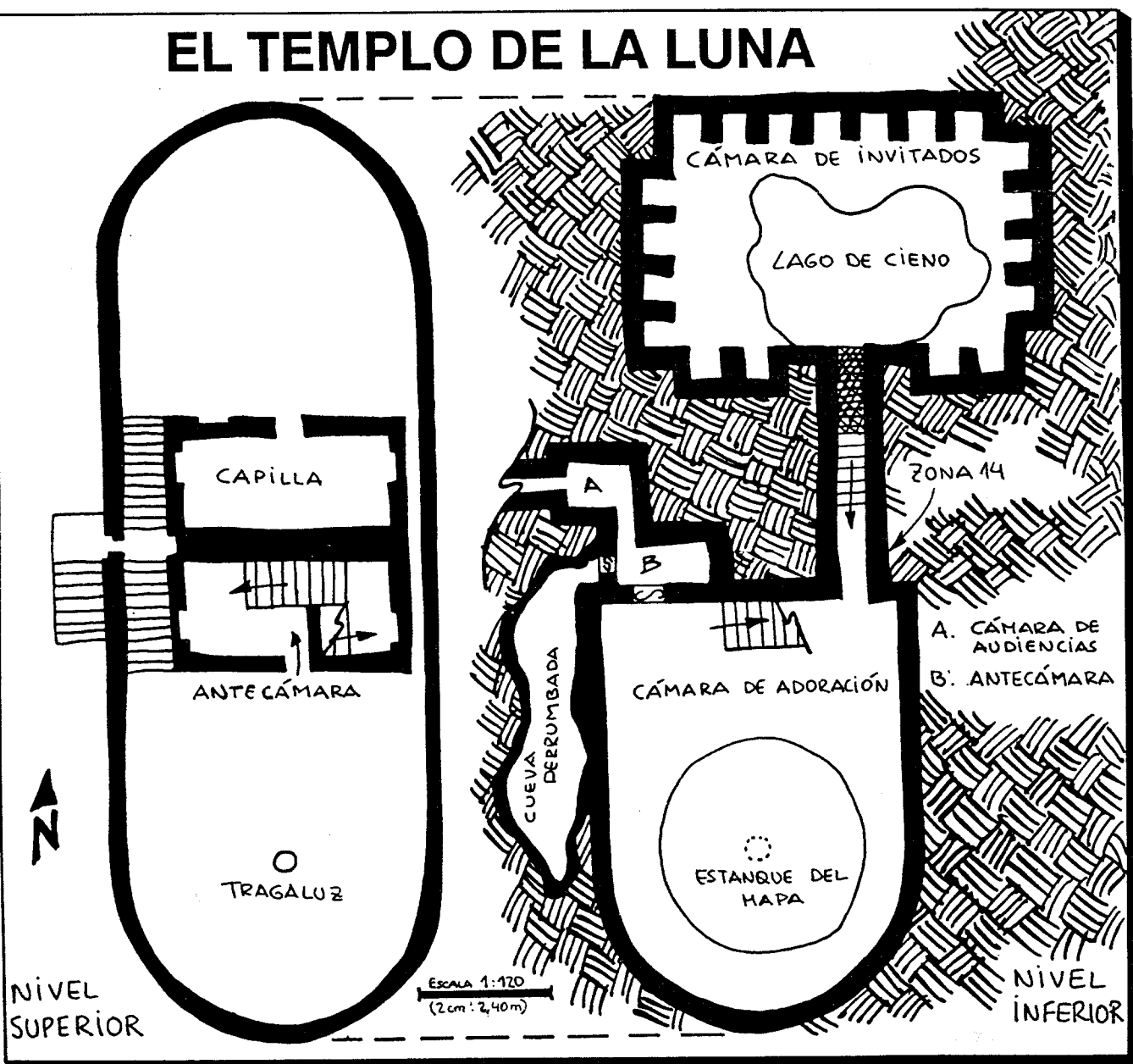
Una tirada de Descubrir permite revelar un lugar de la pared Sur en el que se halla el mecanismo que abre el estanque, haciendo que el mapa se retire a un lado, y revelando un pozo aparentemente sin fondo, alrededor del cual descende una rampa en espiral, de piedra lisa, de 1'80 de anchura. El fuerte ruido del fondo del estanque al retirarse es el que causaba los misteriosos temblores de tierra en las excavaciones.

En la esquina noroeste de la cámara hay una puerta secreta, que lleva a una pequeña antecámara y que una tirada de Descubrir permite poner de manifiesto.

Las ceremonias

Cada noche, Ticocha y sus aliados se dirigen a la cámara del mapa para adorar a la Cabra Negra y para comunicarse con sus amos, los Mi-Go. Antes de que empiece la ceremonia, se abre el pozo de debajo del estanque y de él salen nueve hongos de Yuggoth para ayudar

EL TEMPLO DE LA LUNA



en los ritos. Entoces se convoca a un Servidor de los Otros Dioses, y acaba la breve ceremonia. Después, el Servidor es desconvocado y los Mi-Go retornan a su cubil, dejando rastros de un moho fosforescente que crece en las cavernas. Todo aquel que entre en la cámara hasta media hora después de acabar la ceremonia descubrirá moho de este tipo por todas partes.

En noches de luna nueva, Ticocha es transportado al templo principal para participar en una celebración aún más macabra. El viaje aéreo a través de las cavernas de los Mi-Go dura unas pocas horas. Durante esas noches, los demás sectarios celebran un sacrificio humano, cuyo corazón es arrancado y su cuerpo arrojado al pozo. Ese fue el trágico destino de los profesores Dermott y Farnsworth y de los trabajadores perdidos.

Si más de un investigador se aventura en el templo durante una de estas ceremonias, los sectarios cortan en seco sus rituales y se retiran con rapidez a la seguridad de los pasadizos subterráneos.

Los Mi-Go de la cámara de adoración

	1	2	3	4	5	6	7	8
FUE	10	8	6	9	8	10	5	7
CON	11	9	7	10	9	11	6	8
TAM	12	10	9	9	7	8	10	11
INT	13	12	11	9	13	14	12	10
POD	16	13	15	12	14	11	16	10
DES	20	15	14	13	11	11	10	10
PV	12	10	8	10	8	10	8	10
% ataque con pinza	45	35	45	35	30	35	50	55
daño*	1D6 + 1D4	1D6	1D6 -1D4	1D6	1D6 -1D4	1D6	1D6	1D6

* mas presa

Movimiento: 7/9 volando.

Armadura: Ninguna, pero las armas que pueden empuñar sólo hacen el mínimo daño posible por impacto.

COR: 0/1D6.

Hechizos: El nº 1 conoce Convocar y Atar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath; el nº 6, Convocar y Atar a un Servidor de los Otros Dioses; el nº 8, Convocar y Atar a un Vagabundo dimensional.

Nota: Los ocho Mi-Go que intervienen en la ceremonia de adoración no llevan armas.

Servidor de los Otros Dioses

FUE 13	CON 20	TAM 17	DES 18	INT 13
POD 12	PV 19	Movimiento 7		

Armas:2D3 tentáculos, 45%, daño 2D4 cada uno.

COR: 1/1D10

Hechizos: Con la flauta puede Convocar Horrendos cazadores, Byakhees y Angeles descarnados de la noche; también conoce los hechizos Llamar a Ithaqua, Contactar con un Profundo, Contactar con un Gul, Contactar con un perro de Tíndalos, Contactar con una Semilla estelar de Cthulhu, Símbolo arcano, Polvo de Ibn-Ghazi, Convocar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath y Convocar a un Vampiro de fuego.

Zona 14: Un largo salón de piedras bien encajadas con un tramo de escaleras hacia la mitad de su longitud. Actualmente el tunel está lleno de escombros colocados aquí por los antecesores de Ticocha para impedir el acceso a la cámara de invitados. Requiere dos días de dura labor desescombrar el pasaje y dejar expedita la puerta de piedra, en forma de 'A' que hay al fondo. Hay tres puntos que accionan el mecanismo, uno encima de la puerta y otro a cada lado (Descubrir para cada uno), y se han de apretar los tres a la vez para activar el mecanismo, que hace que la puerta se hunda lentamente en el suelo.

Cuando la puerta se abre, el lago de cieno de la cámara de invitados desagua en el pasillo. Todo aquel que no consiga una tirada de Esquivar no consigue ponerse a salvo a tiempo y queda empapado por un líquido aceitoso y nocivo. El investigador que esté más cerca de la puerta (o los dos que estén más cerca, según el orden de marcha) no tiene opción a la tirada de Esquivar. Todo aquel que reciba la mojadura tiene que tirar su PODx5 o menos para evitar tragar algo de líquido. Quién no lo consiga pierde un punto de CON (permanente) y durante las siguientes 1D8 horas queda incapacitado para realizar cualquier acción, puesto que está seriamente intoxicado. Una vez pasado ese tiempo, y durante las 1D8 horas siguientes, todas las habilidades de la víctima se reducen en 10 puntos porcentuales. Una vez asentado, el cieno no sube más allá del primer escalón del tramo de escaleras.

La cámara de invitados: Cuando se construyó el templo, diversos grupos de hongos de Yuggoth permanecieron con sus aliados humanos para enseñarles los blasfemos ritos de Shub-Niggurath. Estos arcanos maestros habitaron en esta cámara hasta que sus discípulos humanos supieron lo suficiente como para continuar aprendiendo por su cuenta. Cuando los Mi-Go volvieron a sus cavernas, esta cámara fue sellada y el pasillo bloqueado para impedir que se entrara en él accidentalmente.

Con el paso de los años, el agua que se filtra por el templo se ha ido recogiendo en un estanque negro y cenagoso junto a la pared Sur y la puerta de esta cámara. Alrededor de este repugnante lago crece una amplia variedad de hongos, pero sólo uno (de 1 m de alto, negro y en forma de dedo con motas color escarlata) es peligroso. Cualquier contacto con él hace que revienta, emitiendo una nube de esporas ácidas de 6 m de diametro, que causan 1D6 puntos de daño a la piel. Es el hongo más grande y llamativo de la cámara.

Las paredes están salpicadas de nichos ocupados en otro tiempo por los Mi-Go, ahora vacíos. Una tirada de Descubrir revela que en uno de ellos hay un amuleto de la Cabra Negra.

La cámara de audiencias: En el centro de esta habitación, hay una extraña máquina fabricada con el mismo metal brillante que los cilindros de las cámaras funerarias. Una tirada de Electricidad permite reconocerla como algún tipo de máquina de comunicaciones. La usan los hongos de Yuggoth para hablar con las mentes contenidas en los cilindros de metal.

La máquina parece un pequeño altavoz con miles de protuberancias claveteadas pero romas, y un cable largo y flexible de metal que encaja en una conexión que tiene cada cilindro. Cualquiera que consiga una tirada de Mecánica puede imaginarse cómo funciona el aparato, pero todos los ocupantes de los cilindros son Incas y sólo hablan Quechúa. Además sólo los más recientes hacen algo más que aullar una vez se conecta el aparato (los más recientes parlotean frenética y desesperadamente en Quechúa).

Las cavernas de los hongos

A los largo de los siglos en los que los Mi-Go se han dedicado a la minería en las zonas deshabitadas del Perú, han excavado cientos de miles de kilómetros de pasillos y túneles a partir de la caverna principal. Algunos de ellos los utilizan para viajar sin ser vistos entre el Templo de la Luna y el Templo de la Cabra Negra. Ambos templos están separados por unos 100 Km, lo cual requiere cinco días de viaje a través de las montañas si se cubren por el exterior, tres días por las cavernas a pie, y unas cinco horas de vuelo. Los túneles y cavernas están cubiertos por horribles mohos de origen extraterrestre, indistinguibles por los investigadores, puesto que se trata de especies procedentes de Yuggoth o de variedades terrestres grotescamente mutadas. La mayor parte de ellos son fosforescentes, y brillan de forma macabra con diferentes tonalidades de rosa, naranja pálido, amarillo y violeta. Cuanto más profundamente se internan los investigadores más brillan, y en algunos puntos el brillo obliga a taparse los ojos, puesto que la luz que emiten es irritante y produce lagrimeo y ardor. Los túneles más recientes no disponen de mohos y están por consiguiente a oscuras. Por su parte, los Mi-Go no necesitan luz alguna.

Suelo, techo y paredes están cubiertos de moho, cieno y brotes de hongos, que en algunos lugares alcanzan capas de varios metros de grueso; sólo en las zonas en las que se ha extraído mineral recientemente es visible la roca desnuda. Algunos de los crecimientos fúngicos miden más de tres metros de altura, y todas las cavernas están adornadas con enormes contrafuertes de hongos que bajan del techo al suelo. La mayor parte de estos crecimientos tienen un aspecto poco saludable, y por doquier se advierten estanques nauseabundos de fibras podridas, y masas en descomposición de la altura de un hombre.

Recorriendo los contrafuertes y la extraña vegetación de las cuevas puede verse una amplia variedad de pequeñas criaturas oscuras que se arrastran de un lado a otro, y de vez en cuando se puede adivinar alguna forma pequeña y oscura que atraviesa volando el espacio entre las excrescencias que cuelgan de los altos techos de las cavernas principales. Por todas las cavernas pueden oírse débilmente chirridos, zumbidos y otros ruidos metálicos, producidos por los vegetales y los animales que en ellas viven.

El complejo apesta a masa vegetal en descomposición, y el olor llega a ser en determinados lugares nauseabundo. El aire huele a rancio y la humedad es de lo más incomodo. A veces es difícil hasta el caminar debido a la gruesa capa de hongos que hay en el suelo. Las horribles visiones, sonidos y olores de las cavernas se mezclan para formar una imagen de conjunto totalmente ajena a nuestro mundo, y que obliga a una tirada de COR, 1/1D8, cada día que un ser humano pasa allí.

Afortunadamente para la humanidad, sólo una pequeña parte de la flora y la fauna de Yuggoth pueden sobrevivir en la Tierra. Aún así, estas cavernas albergan una prodigiosa variedad.

La cámara del pozo: Situada a final de la rampa que desciende por los lados del pozo que se halla bajo el estanque del mapa, y donde reposan los restos de las víctimas arrojadas al pozo. Una enorme pila de esqueletos y cuerpos en descomposición, cubiertos de moho y hongos llena la cámara. El olor hace el aire casi irrespirable, y todo el que entre debe tirar CONx5 o retirarse presa de la náusea. Entre los cuerpos destrozados por la tremenda caída están los de los cinco trabajadores perdidos y los de los profesores Farnsworth y Dermott.

La cueva hundida: Esta es un área recientemente colapsada, llena de trozos de roca de gran tamaño y tierra

suelta. Una tirada de Geología permite establecer que el derrumbe tuvo lugar hace pocas semanas, y otra de Química permite detectar un ligero olor a ozono en el aire. Este era el pasaje secreto hasta la antecámara del nivel inferior del templo, que fue sellado por los Mi-Go después de la entrada y salida de Fernando Vázquez. El olor a ozono procede de un agitador molecular utilizado por los hongos de Yuggoth para derrumbar las paredes.

La entrada: Permite el acceso al resto del complejo. Los mohos fosforescentes son aquí más escasos, pero el túnel que se bifurca al Norte tiene un brillo cegador. Las entradas a las galerías de las minas abandonadas están cubiertas de telarañas de aspecto extraño, y es evidente que no se han usado en varias décadas.

La cueva cerrada: La boca del túnel que lleva hasta aquí está libre de las telarañas del salón de entrada, aunque no hay signos de tráfico reciente. Una vez cada siglo, aproximadamente, la cámara del pozo se limpia de restos humanos que se traen aquí y, mediante un artefacto desintegrador, se reducen a polvo gris. La última cámara de esta cueva tiene al fondo un montón de polvo gris, de seis metros de alto y seis de diámetro, en el que pueden verse trocitos de materia y cenizas sin desintegrar. Las paredes y el techo de la cueva se ven brillantes y ennegrecidas. Una tirada de Geología permite asegurar que han sido expuestas a temperaturas extremadamente altas, causadas por el desintegrador.

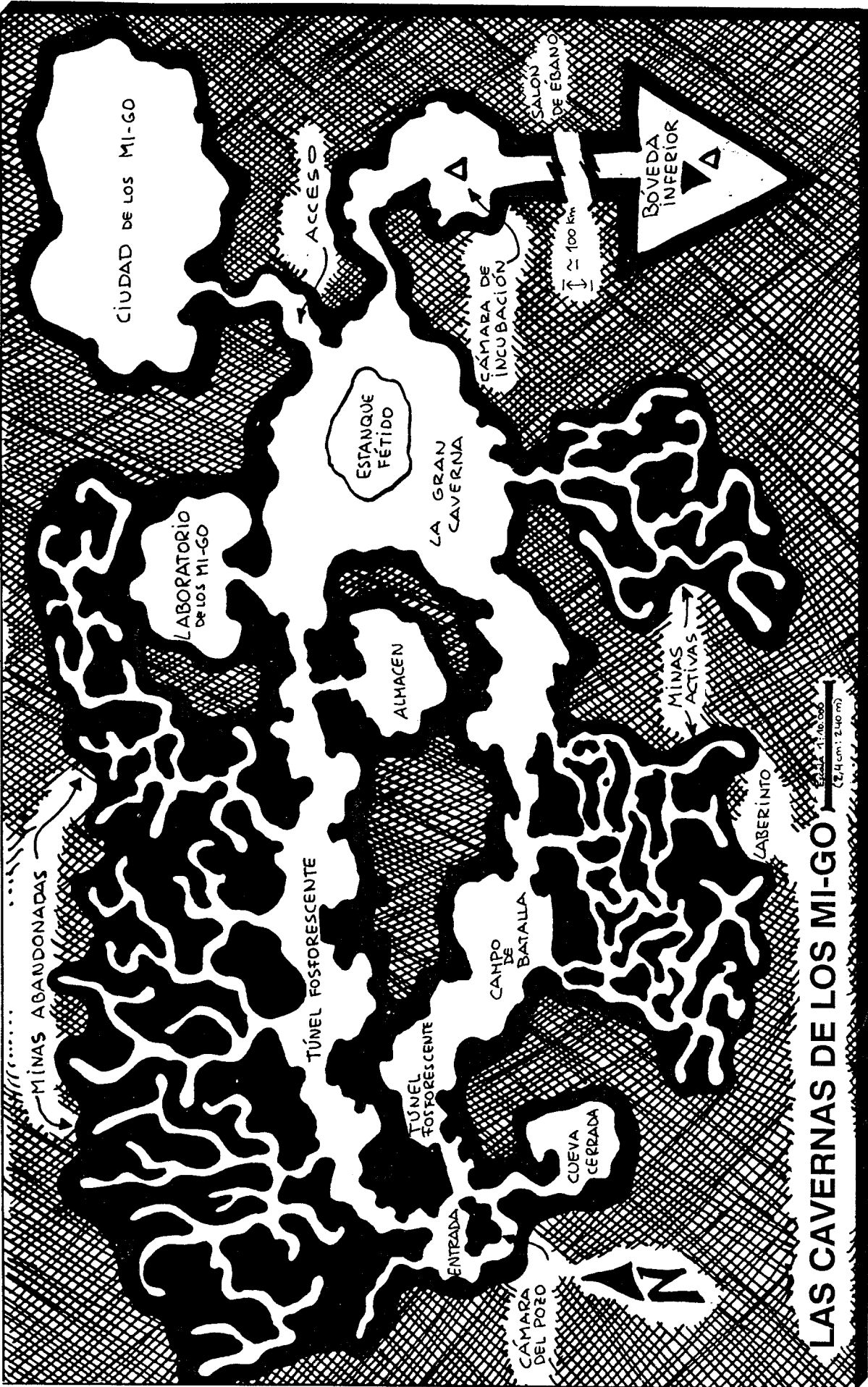
Las minas abandonadas: Son túneles de 2'40 m de altura completamente infestados de mohos en forma de telaraña, que demuestran que nadie ha entrado en ellos en varias décadas. En ninguna de estas galerías hay hongos fosforescentes, y todo aquel que intente explorarlos deberá abrirse paso por entre capas de moho pegajoso y maloliente, que llegan hasta media pierna, para encontrar tan solo un callejón sin salida al cabo de varios kilómetros de recorrido. Los túneles son de forma perfectamente tubular, algo que no puede ocurrir de forma natural, y que es muy improbable que tenga origen humano.

Los túneles fosforescentes: Son los dos canales principales del complejo de cavernas, bifurcándose hacia el Este y hacia el Norte del salón de entrada. Están iluminados por una fosforescencia de color violeta que hace daño a la vista. Las gafas de sol anulan el efecto, pero de lo contrario el resultado es un tremendo dolor de cabeza que reduce en 5 puntos porcentuales todas las habilidades, como resultado de la exposición prolongada a esta radiación.

Una tirada de Escuchar en la bifurcación de estos canales revela un zumbido débil pero peculiar, distinto a todo lo que haya podido oírse antes (los que sepan algo de los hongos de Yuggoth podrían reconocerlo). El sonido es más pronunciado en el túnel del Este. Es el ruido característico de estos seres y lo produce la gran cantidad de ellos que hay en esa dirección.

Las cavernas miden unos 60 m de ancho y los techos, que son muy altos, van desde 90 hasta 210 m de altura. De ellos cuelgan frondas parecidas a las de los helechos, de 15 m de largo y de color bermellón, que se mueven suavemente como agitadas por la brisa, aunque en las cavernas no sopla brisa alguna.

El almacén: Una cámara grande y lúgubre en la que hay docenas y docenas de crecimientos fúngicos de color naranja, veteados en otros colores y de formas diversas, recubiertos de limo. Van desde el tamaño de la cabeza de un hombre a más de 4'50 m de diámetro y laten continuamente, como si respiraran. Se trata de una especie de embalajes que utilizan los Mi-Go, formados por un tipo especial de moho que crece alrededor de cualquier



LAS CAVERNAS DE LOS MI-GO

Escala: 1:10.000
2,4 cm = 240 m

objeto, cubriéndolo por entero en pocos minutos. Son inofensivos para cualquier criatura móvil, pero si alguien permanece quieto durante más de cinco minutos, es atacado por ellos. El moho brota de pequeños poros del suelo y empieza a cubrir los pies de la víctima, progresando hacia arriba a una velocidad igual a 1D3 puntos de TAM de la víctima por asalto, hasta que ésta queda cubierta por entero y se asfixia. Las víctimas se pueden poner a salvo si tiran resistencia contra la FUE del moho, que es 6D6+10 (N. del T.: No es ninguna errata). Alternativamente, el moho puede rascarse con armas de filo, y cada punto de daño que se le hace reduce su FUE en la misma cantidad. El fuego no le daña visiblemente, y las balas sólo le causan agujeritos inofensivos en la superficie.

Un hongo de Yuggoth está casi siempre en esta cámara, empaquetando o desempaquetando objetos mediante el citado moho, o simplemente de guardia. Capta al instante la presencia humana y reacciona hostilmente.

El guardia

FUE 7 CON 9 TAM 6 DES 11 INT 14
POD 13 PV 8 Movimiento 7/9 volando

Armas: Pinzas 70%, daño 1D6-1D4 mas presa.
Pistola eléctrica 25%, daño 1D10, ver más abajo.

Notas: La pistola eléctrica dispara un rayo de chispas azuladas que tienen diversos efectos. De entrada hacen 1D10 puntos de daño; el daño realizado se tira además en la tabla de resistencia contra los puntos de vida que le queden a la víctima después de restarse el efecto del rayo, y si ésta no pasa la tirada, muere; por último los músculos de la víctima quedan agarrotados de forma dolorosísima y no responden a las órdenes del cerebro durante un número de asaltos igual al daño recibido.

La pistola eléctrica es un objeto de metal negro, del tamaño del pomo de una puerta, con extrañas protuberancias y un minúsculo orificio en un extremo. Por la superficie del objeto corren pequeños cables. Los hongos de Yuggoth hacen funcionar este arma apretándola con fuerza con lo cual alteran la resistividad eléctrica del aparato. Los seres humanos no pueden utilizarlo de esta manera, por lo que se pueden intentar dos tiradas de Electricidad. La primera permite deducir que cortando uno de los cables el efecto es el mismo, y la segunda indica cuál es el cable a cortar. Para que la pistola se recargue y se pueda disparar de nuevo hay que volver a empalmar el cable rápidamente, por lo cual en manos humanas la cadencia de disparo es de una vez cada tres asaltos, en lugar de dos veces por asalto.

Si la tirada de impacto es 98-00 cuando la utiliza un ser humano, el rayo sale hacia atrás y acierta al tirador.

El campo de batalla: Una tirada de Descubrir revela un brillo metálico bajo un montón de hongos de forma anormal. Si los investigadores rascan, encontrarán debajo los restos esqueléticos de dos hombres de uniforme que aún empuñan fusiles antiguos. El metal de los rifles está corroído, en él crecen diversas especies de mohos, y en algunos puntos brilla como un efecto secundario de las reacciones químicas que lo están destruyendo. Más tiradas de Descubrir permiten localizar otra docena de esqueletos armados, mientras que una tirada de Historia permite determinar, a partir de los fusiles y de las hebillas de los cinturones, que se trata de soldados del ejército peruano, de aproximadamente 1880, durante la Guerra del Pacífico entre Perú y Chile.

Esta patrulla estaba en la zona y vio signos de actividades inusuales, entrando a investigar y siendo aniquilada por los Mi-Go. Si los investigadores vuelven a Lima y

buscan en los archivos del ejército, verán que mencionan la desaparición de 14 soldados al pasar por allí su batallón.

Las minas activas: En esta zona, en la que se trabaja intensamente, los investigadores pueden oír el zumbido característico de los hongos de Yuggoth. Hay un 25% de probabilidad de que los investigadores se tropiecen con un grupo de hongos (mineros) a la entrada de cualquier galería, y si exploran una de ellas, el encuentro es automático.

Un grupo de mineros consiste en siete Mi-Go, dos de los cuales están siempre al fondo de la galería, haciendo funcionar un perforador. Un perforador es un repulsivo ingenio biomecánico que combina hongo y metal en una colección de ovoides aplanados, y que dispone de un disco frontal, en forma de cuchara, con nervaduras en la parte posterior. El ingenio se desliza lentamente por el túnel, como un caracol. Los ovoides que están a uno y otro lado del aparato brillan con una enfermiza luz verde y laten con un ritmo que recuerda al del corazón. Cuando se activa, el brillo aumenta hasta hacer daño a la vista, y del disco frontal surge un chorro de energía de 2'40 m de diámetro, que desintegra una rodaja de roca perfectamente circular, y extiende el túnel un metro más. Todo lo que queda después del fogonazo son los minerales útiles, separados de la roca que los encerraba, que son recogidos mediante tubos aspiradores que salen de los lados de la máquina, que los separa entre sí y los proyecta a unas bandejas de transporte que lleva detrás, que flotan sobre el suelo mediante unos repulsores, también de origen fúngico, que brillan de forma apagada.

Hay cinco Mi-Go ocupándose de las plataformas, las cuales transportan hasta los túneles principales cuando están llenas, o bien hacia arriba a través de una gran fisura en el techo. Estas fisuras son accesos a la superficie, donde los Mi-Go tiran los minerales que no les son de utilidad, como el oro, la plata, el plomo o el zinc, y sólo se pueden recorrer volando, por lo cual están fuera del alcance de los investigadores.

En cada una de las galerías hay un grupo de mineros, ninguno de los cuales va armado. Si tiene lugar un encuentro, al menos uno de los mineros intenta escapar para avisar a la colonia de la presencia de los intrusos.

Grupo de mineros típico

	1	2	3	4	5	6	7
FUE	11	15	11	9	14	12	15
CON	8	12	9	11	18	10	11
TAM	10	10	8	14	7	9	11
INT	13	15	16	15	16	13	14
POD	13	13	13	15	17	17	14
DES	20	20	17	16	14	13	13
PV	9	11	9	13	13	10	11
%							
pinza	35	50	30	45	40	40	45
daño*	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D4
		+1D4					+1D6

* mas presa

Movimiento: 7/9 volando

Armadura: Ninguna, pero las armas que pueden empalar sólo les hacen el mínimo daño posible por tipo de impacto.

COR: 0/1D6.

Hechizos: Ninguno

El laberinto: Una mina muy activa donde los Mi-Go han descubierto una fuente especialmente abundante de un importante cristal mineral. En esta zona la probabilidad de encontrárselos acarreado mineral es del 75%. Por lo demás, actúan igual que en las minas. Si los investigadores tratan de explorarlo tienen una excelente probabilidad de perderse. Si ello ocurriera, habrían de tirar un Seguir rastros para volver al túnel principal.

La gran caverna: Es el nudo central del complejo de cuevas, puesto que aquí confluyen todos los túneles. Mide 3 Km de largo por 1'5 de ancho y unos 750 m de alto. Aquí el brillo de los hongos es tan cegador que impide prácticamente la visión. Todas las habilidades relacionadas con ella (Descubrir, manejo de cualquier arma de fuego, etc) ven reducido su porcentaje a la mitad mientras se circule por esta zona.

El aire en la gran caverna es más húmedo que en el resto de los túneles, y hasta el respirar es dificultoso. El olor a vegetación podrida es tremendo y de los hongos gigantes que ocupan el techo de la cueva, junto con otros vegetales aún menos gratos, gotea agua fétida en tal cantidad que parece que llueva. Aquí todo es de tamaño gigante, con protuberancias fúngicas que alcanzan treintenas de metros de longitud, en horizontal, o colgando desde el techo, y miden hasta 9 m de grueso en la base. Colgaduras de color marrón, compuestas de racimos de hongos redondos, y de hasta 50 m de longitud, descenden de un techo esponjoso, de un color rosa repugnante, que se convulsiona irregularmente. Las paredes están surcadas por lianas negras y oscuras que apuntalan tallos violeta de 3 m de altura, que revientan de vez en cuando, expulsando una mucosidad gris verdosa, en la que crecen otros hongos. Por toda la caverna flota una especie de bolas gigantescas, de color amarillo veteadas en rojo intenso, que de vez en cuando expulsan al aire una niebla intensa. Periódicamente, una de estas bolas se posa en el nauseabundo estanque del centro de la caverna para absorber más agua estancada. Aunque puedan parecer amenazadoras, las bolas sólo están para humidificar el ambiente.

El estanque: El agua estancada de este extraño lago tiene por encima una capa de 30 cm de grueso de algas filamentosas, y no es probable que ningún investigador se atreva a abrirse paso por entre la masa esponjosa para llegar al líquido de debajo, mucho menos para beber de él. Si alguien prueba este agua, el guardián está cordialmente invitado a inventarse una catástrofe macabramente adecuada.

Mientras están en la caverna, los investigadores pueden oír el zumbido que anuncia que se acerca una generosa cantidad de Mi-Go. Desde algún escondrijo, puede verse una cincuentena de hongos de Yuggoth que maniobran torpemente a través de la gran caverna. Uno o dos de ellos incluso atraviesan algunas de las diáfanos colgaduras de moho, aparentemente sin sufrir daño alguno. Sus cabezas, en forma de cerebro, cambian de color rápidamente mientras los Mi-Go conversan entre sí.

El laboratorio: Una gruta bien iluminada que contiene muestras de prácticamente todos los artefactos tecnológicos que poseen los Mi-Go. Aquí hay siempre ocho de ellos, tres de los cuales van armados con pistolas eléctricas, y reaccionan de forma hostil. Dos de los que no llevan armas despegan de inmediato para intentar dar la alarma.

Esta gruta es sobre todo un taller de reparaciones, y hay varios ejemplares de cada uno de los aparatos que los hongos de Yuggoth utilizan, como perforadores, pistolas eléctricas, cilindros para contener cerebros, equipos de comunicaciones, y plataformas flotantes de mineral. Los artilugios más grandes están contruidos en el

inquietante estilo biomecánico de estas criaturas. También hay juegos de extrañas herramientas, esparcidos por las mesas de trabajo. Todo el que eche mano a una de ellas recibirá una descarga que reduce todas las habilidades que requieran manipulación en 10 puntos porcentuales durante 1D3 horas.

La caverna lateral está dividida en varias áreas de trabajo mediante tabiques (a media altura) de un hongo esponjoso y de aspecto resistente, que puede absorber deflagraciones considerables, en caso de que alguna reparación salga muy mal. Ni las balas ni la dinamita pueden abrirse paso a través de este material, aunque un cuchillo sí puede hacerlo, pero muy lentamente.

Una de las zonas de trabajo cerca del centro de la gruta se puede identificar fácilmente como un quirófano. La pieza central es una mesa de operaciones de metal negro y brillante, con un hueco de forma y dimensiones humanas. Cerca hay bandejas con instrumentos quirúrgicos y un armario que encierra nueve cilindros para guardar cerebros, vacíos (N. del T.: Un guardián de mente retorcida podría hacer coincidir el número de cilindros con el de investigadores). También muy cerca hay un pozo de 3 m de anchura, aparentemente sin fondo, del que emana un espantoso olor a podredumbre. En este quirófano, los Mi-Go separan los cerebros de los cuerpos, colocando los primeros en el interior de los cilindros, y arrojando los segundos al pozo, donde un tipo especial de hongo descompone rápidamente la carne. En algunos de los mundos infestados por los hongos de Yuggoth, los cuerpos de sus aliados humanos son cuidadosamente atendidos, y sus cerebros reimplantados entre los viajes a Yuggoth o a otros lugares, pero no aquí.

En otra mesa de operaciones, en un segundo quirófano más al fondo de la gruta, hay un cuerpo de mujer cuyo torso ha sido abierto; una breve inspección revela que el cuerpo no contiene órganos internos, y un examen

Los Mi-Go del laboratorio

	1	2	3	4	5	6	7	8
FUE	14	12	15	7	13	16	11	9
CON	10	9	8	9	14	15	13	8
TAM	12	10	13	6	14	8	9	13
INT	16	14	18	14	14	13	17	14
POD	12	15	15	13	16	13	14	13
DES	14	12	11	11	11	11	10	8
PV	11	10	11	8	14	12	11	11
%								
pinza	45	30	50	40	30	50	30	55
daño*	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6
	+1D4		+1D4	-1D4	+1D4			
pistola eléctrica								
%	55	55	25					
daño	1D10	1D10	1D10					

* mas presa

** ver más detalles en la descripción del guardia del almacén.

Movimiento: 7/9 volando

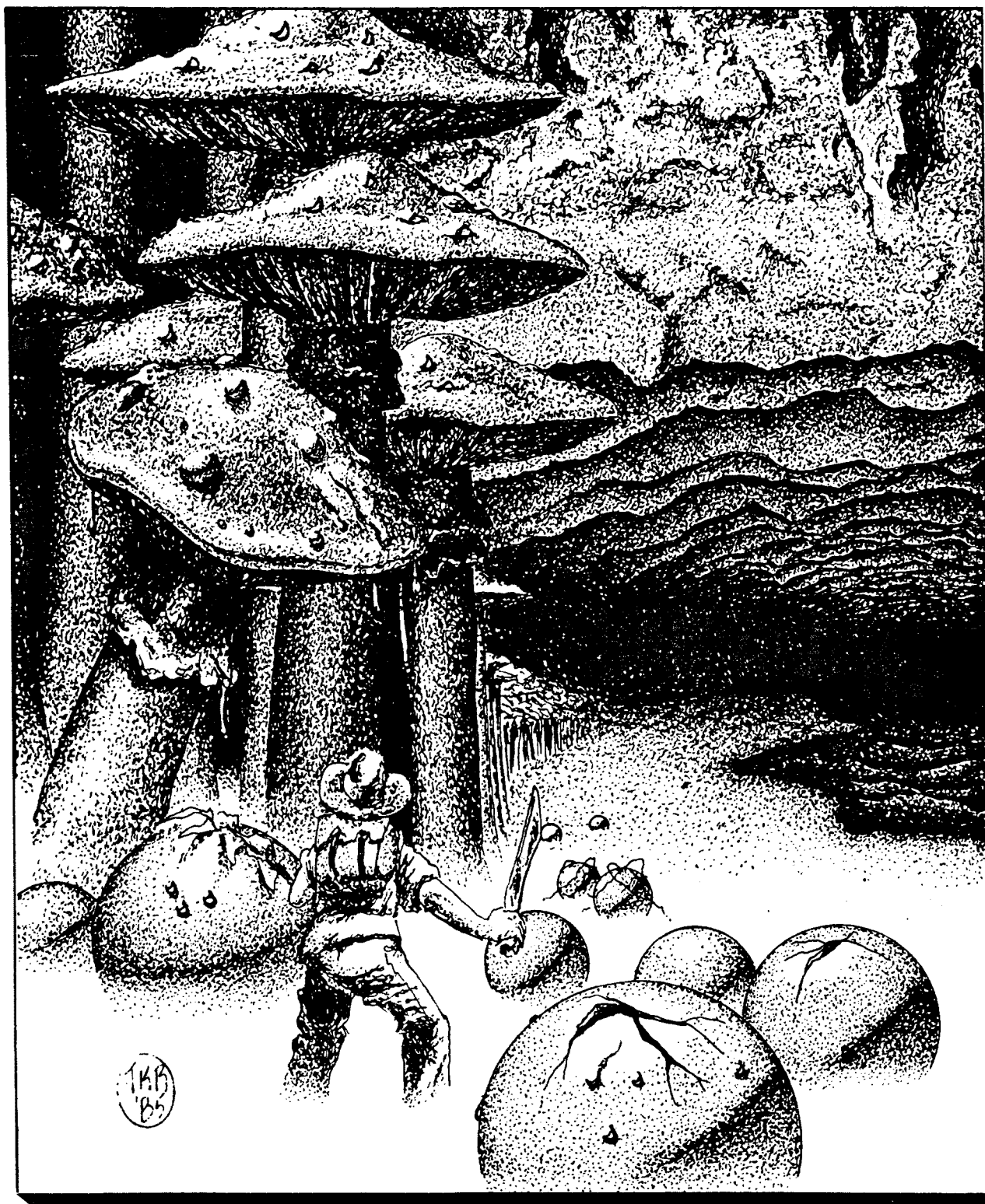
Armadura: Ninguna, pero las armas que pueden empuñar hacen el mínimo daño posible por tipo de impacto.
COR: 0/1D6.

Hechizos: El nº 4 conoce Convocar a un Servidor de los Otros Dioses; el nº 5 conoce Convocar y Atar a un Byakhee; el nº 7 conoce Llamar a Shub-Niggurath, Contactar con Y'Golonac y Convocar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath.

más de cerca revela que no está hecho de carne, sino de algún tipo de plástico muy parecido a la carne humana. Este es un nuevo tipo de disfraz para los Mi-Go. Está claro que uno de ellos no podría introducirse dentro de esta especie de traje sin sufrir importantes alteraciones físicas (como la extirpación de todos los miembros), pe-

ro los hongos de Yuggoth son excelentes cirujanos, y ello no les representa dificultad alguna.

El acceso: Este túnel lleva directamente a la ciudad de los hongos de Yuggoth. Al llegar a la primera curva, los investigadores oirán el zumbido que indica que se



La gran caverna

aproxima un enjambre de Mi-Go, pudiéndose ocultar sin problemas, y viendo pasar a unos 75 de ellos volando. Está claro que los túneles se han construido tan anchos porque estas criaturas encuentran difícil maniobrar en la atmósfera terrestre. Cada media hora que los investigadores permanezcan en este túnel, la probabilidad (no acumulativa) de que se encuentren con otro enjambre es de un 30%.

La ciudad de los Mi-Go: Es el corazón de la colonia, y está excavada en la roca de las montañas que hay por encima. Verla requiere una tirada de COR, 1D4/2D8. La caverna que la encierra medirá unos 3 Km de largo, unos 2'25 Km de ancho y es de sección transversal triangular, con una cota máxima de altura a 1'5 Km sobre el nivel del suelo, y con entradas triangulares a los alojamientos de los Mi-Go salpicadas por las paredes, en cualquier ángulo y nivel concebibles. Una parte importante del suelo de la caverna la ocupan enormes pilares de forma triangular, arracimados, cada uno de los cuales mide unos 30 m de lado y hasta 300 m de altura. En ellos hay aberturas, también triangulares, espaciadas de forma irregular, que miran a la ciudad como incontables ojos, vacíos y muertos. De vez en cuando surge por ellas algún Mi-Go, para remontar el vuelo o moverse por entre las pasarelas de aspecto enrejado que comunican estas lúgubres estructuras. El exterior de los edificios está adornado con extraños caracteres brillantes.

Al nivel de la superficie de la caverna, y más por debajo aún, se entrecruzan caminos y pasarelas. El suelo y las paredes están cubiertos por millares de mohos, de todas las formas imaginables, formando un pútrido manto de colores abigarrados y discordantes. Incluso los niveles inferiores de las torres soportan protuberancias de mohos de aspecto repugnante, que laten y se mueven macabramente. Por alguna razón desconocida, los mohos fosforescentes son escasos en esta zona.

Los investigadores pueden contemplar este espectáculo desde un amplio balcón natural, a unos 150 m por encima del suelo de la caverna, y están en grave peligro a menos que desalojen pronto ese lugar. Si les detectan, cientos de Mi-Go saldrán en su busca, persiguiéndolos por los túneles, armados de pistolas eléctricas, hasta que no quede ninguno con vida.

La cámara de incubación: Es una cámara húmeda y fría cuyo suelo está cubierto por una fina capa de fango helado. La temperatura está a duras penas por encima del punto de congelación del agua, y el olor es nauseabundo.

En el centro de la cámara hay un pilar triangular ro-mo, lleno de poros de los que surgen gruesos chorros de vapor frío y malsano. La superficie está cubierta de bultos grisáceos, diáfanos y latentes, cuyo tamaño oscila entre 5 y 60 cm.

Mientras los investigadores miran, uno de los bultos se pone a vibrar frenéticamente, y después se rasga desde dentro, permitiendo que una criatura rosada y provista de alas salga volando hacia el túnel principal. Una tirada de Mitos permite adivinar que la criatura es un hongo de Yuggoth recién nacido.

En el extremo Sur de la cámara de incubación hay un portal triangular de 30 m de altura, de bordes finamente pulidos, alrededor de los cuales hay inscritos símbolos extraños y fosforescentes. A través de la abertura se nota una leve brisa, y una tirada de Conocimientos permite adivinar que podría llevar al exterior. Es la entrada al salón de ébano.

El salón de ébano: Un pasadizo de unos 100 Km de longitud, excavado en roca viva por debajo de los Andes. Las paredes son negras, brillantes y reflejan como un espejo, distorsionando cualquier luz que lleven los investi-

gadores. Aquí no crece moho alguno, y en las paredes hay grabados extraños símbolos de 3 m de altura cada uno y en filas de 30 m de longitud (es el idioma de los Mi-Go). En estas paredes está relatada una historia, y los investigadores deberían felicitar-se por ignorarla.

El suelo del salón está oculto bajo una neblina, que llega a la altura de las rodillas, de vapor procedente de la cámara de incubación, y al seguir avanzando, los investigadores pueden notar irregularidades en el suelo, que son más símbolos de los Mi-Go. Al avanzar no parece que la temperatura aumente en lo más mínimo, sino que continúa siendo gélida. Se les empieza a formar escarcha en la ropa y en las botas.

En este momento, los investigadores pueden ver de nuevo una cara conocida, suponiendo que Ticocha haya sobrevivido hasta este momento. Si no, no tiene lugar encuentro alguno.

Al acercarse al final del salón de ébano, se oye de nuevo el ya familiar zumbido, procedente de atrás. No hay lugar alguno donde esconderse, excepto en la neblina del suelo. Todo aquel que saque su tirada de Ocultarse puede hacerlo, pero sin embargo no se puede utilizar el Camuflaje. En breves instantes pasan volando dos Mi-Go que llevan, cogido de sus múltiples miembros, a Ticocha. Este detecta de forma automática a todo aquel que haya fallado su tirada de Ocultarse, y le grita que está sorprendido de que un mortal haya llegado vivo hasta aquí, pero que sin embargo los meros mortales no tienen poder alguno para desbaratar los planes de aquellos que sirven a la Cabra.

Ticocha y los Mi-Go no tienen intención de detenerse a atacar a los investigadores, puesto que se dirigen a una ceremonia importante, e intentan pasar de largo. Cada investigador dispone de un asalto de combate para intentar dispararles, a la mitad de su habilidad normal debido a la velocidad de los Mi-Go. La distancia es 20 metros, con lo cual las armas de alcance menor ven reducida su probabilidad de nuevo a la mitad. Las armas que estén en la funda o no estén preparadas sólo disponen de un disparo, y eso si el tirador es capaz de sacar su DESx5 en porcentaje. Si nadie acierta, los investigadores oyen la risa sarcástica de Ticocha perderse por el fondo del pasadizo. Si alguien impacta, los dos hongos de Yuggoth y Ticocha vuelven para atacar. Las características de Ticocha ya se han dado antes.

Los acompañantes de Ticocha

	1	2
FUE	16	8
CON	10	11
TAM	13	7
INT	16	14
POD	10	14
DES	15	14
PV	12	9
% pinza	40	45
daño*	1D6 + 1D4	1D6-1D4

*mas presa

Movimiento: 7/9 volando

Armadura: Ninguna, pero las armas que pueden em-palar sólo les hacen el mínimo daño posible por tipo de impacto.

COR: 0/1D6.

Hechizos: Ninguno

La bóveda inferior: Es una vasta caverna triangular de 1'5 Km de largo por 1'5 de ancho en la que suelo, techo y paredes están sumamente pulimentados, lo cual pone de manifiesto el extraño y fantasmagórico brillo verdoso que la baña por entero. La luz procede de tres símbolos brillantes, colocados uno en cada pared, a unos 90 m de altura.

En el centro de la cámara hay un inmenso pilar de roca triangular, que mide 300 m de lado y llega hasta el techo. Es de color negro brillante, veteado en verde chillón. Cada una de sus caras tiene un portal en forma de rombo, de 22'50 m de altura, que se abre a la negrura más absoluta. Sobre cada portal está grabado un jeroglífico extraño, pero no perteneciente a la escritura de los Mi-Go. Una tirada de Mitos revela que se trata de un símbolo de Shub-Niggurath.

Inicialmente oculta por el pilar, y situada en la parte sureste de la cámara, hay una imponente y empinada pirámide que también llega hasta el techo. En cada una de sus tres caras se han construido unas escaleras para gigantes, pero en su centro se han cincelado escalones adecuados al tamaño humano. Las tres escaleras llevan hasta un agujero grande e irregular en el techo, a través del cual se ve una luz inquietante y movediza, y del que emana una gélida música de flauta, que sirve de acompañamiento a una curiosa mezcla de cánticos humanos y zumbidos propios de los Mi-Go.

Al acercarse al pilar, de camino a la pirámide, los investigadores pueden notar un repentino olor a putrefacción, que parece venir de la cara del pilar que mira a la pirámide, y además un sonido peculiar, chapoteante, que tiene también como efecto un temblor rítmico del suelo. Si alguien se atreve a mirar por el portal verá a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, que está a punto de salir a la cámara. Una tirada de Mitos permite identificarle.

El Retoño oscuro ignora olímpicamente a los investigadores, a menos que estos intenten impedir su acceso a los escalones de la pirámide. Si no se le molesta, sube por ellos y desaparece a través de la abertura del techo. Sin embargo, si los investigadores se comportan rudamente, les atacará de inmediato.

Retoño oscuro de Shub-Niggurath

FUE 42 CON 12 TAM 41 DES 13 INT13
POD 24 PV 27 Movimiento 8

Armas: Tentáculo 75%, daño 4D6 mas drenaje de FUE.

COR: 1D3/1D20.

Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Llamar a Yog-Sothoth, Contactar con los hongos de Yuggoth, Contactar con Nyarlathotep, Maldición de Azathoth, Convocar y Atar a un Servidor de los Otros Dioses.

Conclusión de las cavernas

Las cavernas de los temibles hongos de Yuggoth son extremadamente peligrosas, y lo más probable es que uno o más investigadores perezcan en ellas. Aunque las posibilidades de los investigadores parecen muy escasas, recuérdese que no hay por qué encontrarse con muchos de los peligros que las cavernas encierran, y aún menos enfrentarse a ellos. El guardián debería transportar las zonas no utilizadas de estas cavernas a otros escenarios futuros. Si los investigadores consiguen desactivar una o más de estas zonas, deberían recuperar 1D10 puntos de COR por cada una.

El Templo de la Cabra

Este templo fue excavado en roca viva en las empinadas y boscosas vertientes orientales de los Andes, y sigue siendo escenario de ceremonias abominables. Su diseño imita de forma intencional los rasgos arbóreos tan a menudo asociados con Shub-Niggurath.

La cámara del altar: Aquí es donde se realizan las ceremonias propiamente dichas. En su centro hay un gran pozo que desciende a un vasto abismo, donde los sectarios creen que habita la propia Shub-Niggurath. En el rincón suroeste hay una plataforma en la que se disponen de uno a tres Retoños oscuros cuando son convocados en las ceremonias. Al sureste del pozo hay unas escaleras que llevan a las cavernas de los hongos de Yuggoth, y por donde entran los Retoños oscuros y quizá los investigadores.

En el rincón sureste hay una segunda plataforma, reservada para el Servidor de los Otros Dioses que suele ser convocado para acompañar a la flauta durante las ceremonias. Al Norte hay un altar en el que se realizan los sacrificios a Shub-Niggurath, y a ambos lados hay sendos accesos al resto del templo.

La cámara está iluminada por una débil luz verdosa, que procede de varios globos fúngicos que crecen en el techo.

La bóveda del tesoro: Aquí se guardan los objetos que más veneran los sectarios. Ver esta monstruosa colección cuesta una tirada de COR, 0/1D6, puesto que contiene más de un centenar de estatuillas repulsivas e inhumanas, en pedestales hechos con roca de las minas de Yuggoth. Muchas de ellas son representaciones de Shub-Niggurath y de sus Retoños oscuros, pero otras representan a Horrendos cazadores, Angeles descarnados de la noche, Byahkee y demás. Se precisa una tirada de Mitos diferente para cada criatura a la que no se haya visto nunca. Si se inspecciona una estatuilla durante varias semanas, se pueden descubrir detalles fascinantes sobre la forma y la naturaleza del ser representado, lo que permite añadir un punto porcentual a Mitos por cada tipo de ser que se estudie. Una tirada de Geología permite determinar que las estatuillas están hechas en parte de oro, y el valor oro de cada una son 1D10x100 \$.

La biblioteca: Las paredes de esta habitación están cubiertas por una varias hileras de soportes. Cada pareja de soportes aguanta una tablilla de 6 mm de grueso, 60 cm de altura y 46 cm de anchura. Hay 200 tablillas como ésta, todas de tungsteno puro, y que pesan exactamente 37'5 Kg cada una. 120 de ellas están cubiertas de símbolos, indescifrables y brillantes, de los Mi-Go. Sin embargo, las otras 80 son un método para aprender a leer el idioma de los hongos de Yuggoth, para aquellos que hablen Quechúa. Si alguno de los investigadores hablara ese idioma, podría aprender aquí a leer el idioma de los Mi-Go (cosa que no ha hecho ninguno de los sectarios, ni siquiera Ticocha), y nótese que se ha dicho *leerlo*, ya que para un humano es imposible llegar a hablarlo, puesto que los hongos de Yuggoth hablan mediante cambios de color de sus cabezas, cosa bastante difícil de realizar para una persona normal.

Si algún investigador aprende el idioma de los Mi-Go, puede leer las otras 120 tablillas, que contienen una crónica de sus actividades en la Tierra, desde su llegada en el Jurásico. La lectura de este material proporciona +15 a Mitos de Cthulhu y -2D8 a COR, pero ningún hechizo. Las tablillas contienen gran cantidad de información referente a los hongos de Yuggoth, sus hechos, objetivos y fisiología, y se recomienda que el guardián utili-

ce esta información como fuente para futuros escenarios.

Si algún investigador que haya aprendido el idioma de los Mi-Go tiene el humor de volver a las cavernas de los hongos a leer las inscripciones que hay en diversas partes de ellas, el guardián queda en libertad de inventarse textos adecuados. Todo el que empiece a leer los textos del salón de ébano se dará cuenta de inmediato de que su salud mental peligraría si lo leyera todo y empezara a comprender las tremendas verdades allí escritas. Obviamente, ni siquiera el guardián podría conocerlas sin correr un riesgo considerable de locura, lo cual es libre de comentar a los personajes. Si aún así alguien quiere leer, pierde 1D100 puntos de COR.

El gran salón: Una vasta cámara, que discurre de Norte a Sur, flanqueada por columnas de roca gris de 18 m de ancho, en las que hay grabados símbolos extraños e inquietantes. En el suelo hay un símbolo estilizado, que es el mismo de los amuletos, y que brilla suavemente, iluminando con una mortecina luz verde casi todo el salón (es inofensivo). Sólo la zona que está detrás de los pilares permanece en la penumbra.

El vestíbulo: La luz del mundo exterior ilumina esta cámara a través de una amplia abertura en la pared Norte. Tres estatuas a escala real de monstruosidades con tentáculos (Retoños oscuros) ocupan el centro y las esquinas. Si se ven las estatuas de improviso hay que tirar COR, 0/1D6. La salida del templo es una zona cuadrangular a 22'5 m de altura en un risco que domina las junglas del interior del Perú. Los investigadores pueden descender por el risco mediante tres tiradas de Trepapar, o una sola si llevan cuerda suficiente.

La ceremonia

Cada noche, los sectarios y sus amos extraterrestres realizan un extraño rito, que los investigadores interrumpen si aparecen procedentes de las cavernas.

Nueve humanos se disponen en círculo alrededor del gran pozo mientras que cinco Mi-Go, que actúan como sacerdotes, dirigen la ceremonia desde el altar. Si Ticocha ha sobrevivido hasta aquí, también está presente. Los Mi-Go convocan a un Servidor de los Otros Dioses que aparece en su plataforma. Este a su vez convoca a tres Retoños oscuros de Shub-Niggurath, que suben por las escaleras desde la caverna de abajo y se colocan en su respectiva plataforma.

Si los investigadores se entrometen, son atacados por los sectarios, los Mi-Go y los Retoños oscuros, pero estos últimos no les perseguirán hasta la superficie. Es posible que sólo haya dos Retoños oscuros, porque los investigadores ya se hayan ocupado del otro en la caverna de abajo.

Si los investigadores llevan la mejor parte en el combate, los sacerdotes Mi-Go ordenan al Servidor que llame a Shub-Niggurath, la cual aparece 1D4 + 1 asaltos a partir de que el Servidor inicie el ritual. El Dios Exterior empieza a hacer patente su presencia mediante un gas translúcido y letal que procede del pozo. Algunos sectarios deberían caer muertos a consecuencia del gas para que los investigadores se dieran cuenta de que sería conveniente huir (Los Mi-Go, los Retoños oscuros y el Servidor son inmunes al gas). Pronto aparece un gigantesco tentáculo vermiforme, y un globo ocular con vetas rojizas, de 1'80 m de anchura, sube flotando desde el pozo. Si los investigadores se entretienen más, Shub-Niggurath empieza a atacar, destruyendo a todos los sectarios humanos que aún queden con vida y de paso a cualquier investigador rezagado.

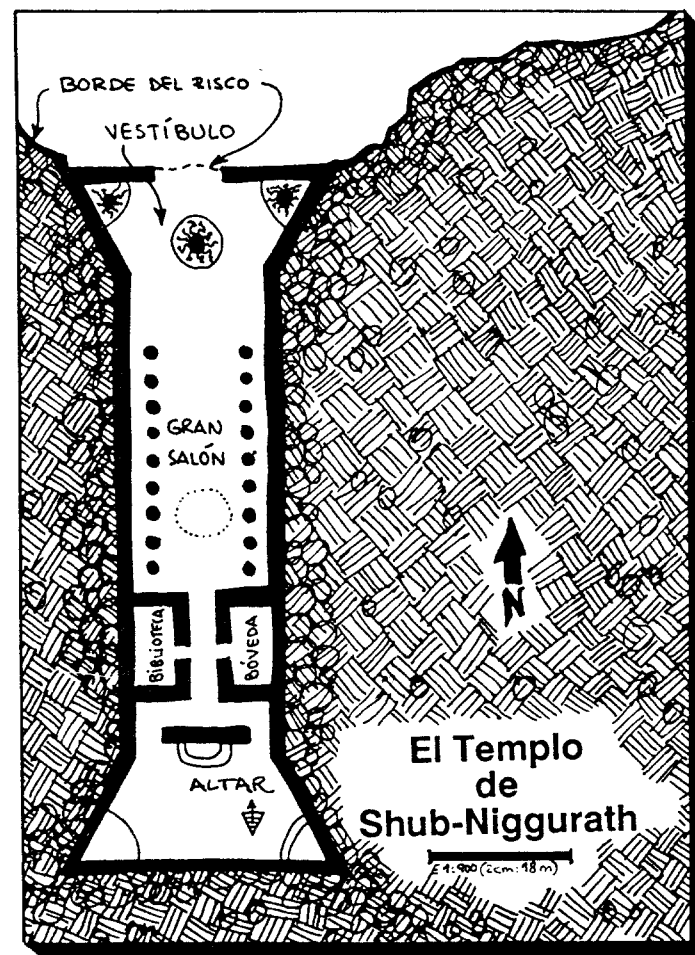
Para los sectarios humanos se pueden utilizar las características de los que Ticocha envió a Nueva York al principio del escenario.

Conclusiones

Los investigadores pueden elegir entre continuar hacia el Este, o intentar cruzar los Andes y volver al lugar de las excavaciones. La primera de las rutas lleva a las orillas del lago Titicaca, en cuyas cercanías se hallan las poblaciones de Puno (en el Perú) y La Paz (en Bolivia). Volver a través de los Andes es la ruta más larga y peligrosa, pero no imposible.

Nótese que si LeCloche ha sobrevivido, viajará por la superficie hasta el Templo de la Cabra Negra, por lo que los investigadores se lo pueden volver a encontrar.

El escenario acaba con diversos cabos sueltos, lo cual es enteramente intencional. ¿Qué puede ocurrir si los investigadores se alían con Cándida tanto contra LeCloche como contra Ticocha? ¿Qué pasaría si intentaran dinamitar el Templo de la Luna? ¿Qué harían en ese caso Ticocha y sus sectarios, por no decir los arqueólogos de Nueva York? ¿Qué podría ocurrir si los investigadores utilizaran alguno de los extraños hongos como arma contra los contrabandistas? Todas estas preguntas son demasiado inquietantes como para dejarlas a la imaginación de nadie que no sea el guardián. ¡Diviértete, y buena caza!



Los sacerdotes Mi-Go

	1	2	3
FUE	10	11	10
CON	11	12	11
TAM	9	10	8
INT	14	13	13
POD	16	17	17
DES	15	14	13
PV	10	11	10
% pinza	55	40	30
daño*	1D6	1D6	1D6

*mas presa

Movimiento: 7/9 volando

Armadura: Ninguna, pero las armas que pueden em-
palar sólo les hacen el mínimo daño posible por tipo de
impacto.

COR: 0/1D6.

Hechizos: El nº 1 conoce Consunción, Convocar y
Atar a un Servidor de los Otros Dioses y Signo de conju-
ración; el nº 2 conoce Consunción y Convocar y Atar a
un Servidor de los Otros Dioses.

El Servidor de los Otros Dioses

FUE 14	CON16	TAM 14	DES 17	INT 14
POD 19	PV 15	Movimiento 7		

Armas: 2D3 tentáculos 30%, daño 2D4 cada uno.

COR: 1/1D10.

Hechizos: Con la flauta puede Convocar a Shub-Nig-
gurath y a sus Retoños oscuros. Además, Convocar y
Atar a un Byakhee, Atar a un Angel descarnado de la
noche, Convocar a un Vampiro estelar, y Convocar y
Atar a un Vagabundo dimensional.

Retoño oscuro 1

FUE 44	CON 17	TAM 44	DES 16	INT 12
POD 17	PV 31	Movimiento 8		

Armas: Tentáculo 85%, daño 4D6 mas drenaje de
FUE.

COR: 1D3/1D20.

Hechizos: Atar a un Servidor de los Otros Dioses,
Atar a un Shantak, Contactar con los hongos de Yug-
goth, Contactar con un Antiguo, Crear zombi, Convocar
a un Horrendo cazador.

Retoño oscuro 2

FUE 40	CON 16	TAM 40	DES 17	INT 13
POD 17	PV 28	Movimiento 8		

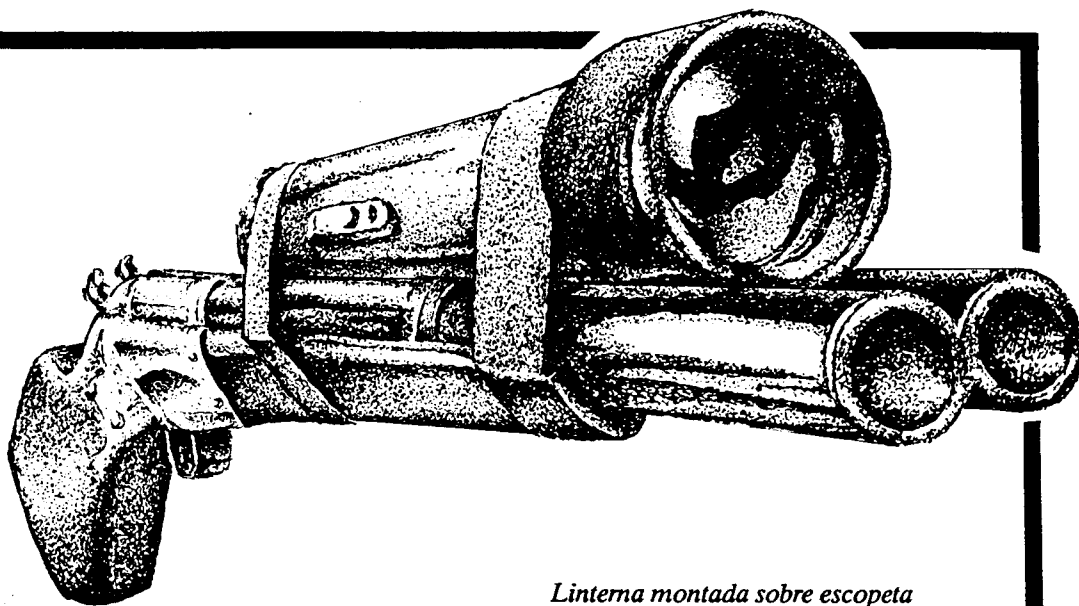
Armas: Tentáculo 50%, daño 4D6 mas drenaje de
FUE.

COR: 1D3/1D20.

Hechizos: Llamar a Yog-Sothoth, Contactar con Pro-
fundos, Contactar con la Semilla informe de Tsathogg-
hua, Contactar con los hongos de Yuggoth, Símbolo ar-
cano, Convocar y Atar a un Horrendo cazador.

Retoño oscuro 3

Ver la sección de la bóveda inferior.



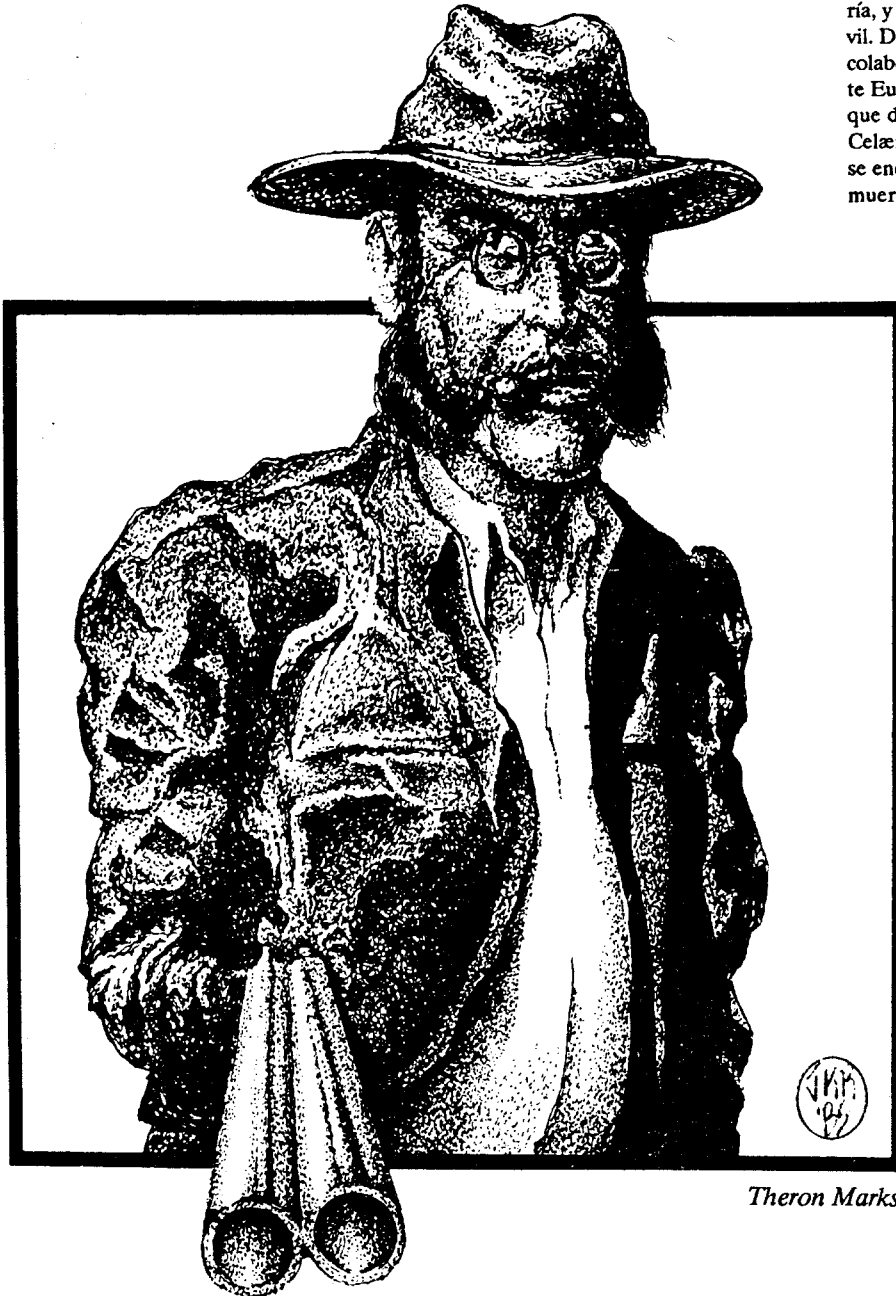
Linterna montada sobre escopeta

Manual de campaña de la Sociedad Theron Marks

Recopilado por André Stalin

Sobre el autor

André Stalin nació en 1900 en San Petersburgo, Rusia. Su padre era un miembro menor de la nobleza, y André no heredó tierra alguna. Fue oficial de caballería, y luchó en el bando de los Blancos en la guerra civil. Después de la revolución emigró a Boston y pasó a colaborar con Theron Marks, recorriendo extensamente Europa, América del Sur, el Oriente Medio y (si hay que dar crédito a sus memorias) hasta la Biblioteca de Celæno y la Ciudad de los Antiguos. Este manuscrito se encontró entre sus efectos personales después de su muerte en 1929, por causas no naturales.



Theron Marks

PREFACIO

No se conoce demasiado sobre la vida de Theron Marks hasta su aparición en Arkham, Massachusetts, a principios de 1920. Sin embargo, en muy pocos años y con la ayuda de unos pocos amigos de confianza, Theron forjó un grupo de investigadores (a tiempo parcial y de escaso presupuesto) de lo oculto, que disponía de renombrados investigadores de Cthulhu como Joshua Leng (muerto en 1923), Jonhatan Harker Jr. (muerto en 1923), Ambrose Hunt (muerto en 1923), Virgil Hector Hades (muerto en 1924), August Rath (muerto en 1924), Dimitri Katliya (muerto en 1924) y Frank Glup (muerto en 1924).

A través de los años 20 luchamos todos juntos bajo la dirección de Theron, en lo que se dio en llamar la Sociedad Theron Marks, persiguiendo y exterminando fenómenos cthulhoideos allá donde se encontraran. La mayor parte de los miembros originales de la Sociedad están, o bien muertos, o bien internos en la 'Casa Theron Marks para investigadores de poca salud mental'. A pesar del elevado índice de bajas, la Sociedad continúa trabajando, puesto que debemos estar siempre vigilantes frente a aquellos que pretenden destruirnos a fin de poseer nuestro mundo.

El propósito que me mueve a divulgar la sabiduría de Theron Marks es el de proporcionar informaciones de utilidad a investigadores del mismo temple, y ofrecerles tácticas que puedan significar la diferencia entre una investigación fructífera y la muerte o la locura. Este manual contiene observaciones útiles y pistas sobre armas, personal, equipo, procedimientos de investigación rutinarios y tácticas a utilizar en las diversas situaciones en las que los investigadores de lo desconocido pueden encontrarse.

Buena caza.

André Stalin
Arkham, 1925

Estrategia

"¡Corred, bobos, corred!" (Theron Marks)

La investigación de los fenómenos cthulhoideos requiere una estrategia doble: En primer lugar, la investigación de los antecedentes del fenómeno (una fase de recogida de datos), y en segundo lugar una investigación del lugar. Antes de enfrentarse con un fenómeno hay que hacer acopio de todos los datos posibles sobre él. El método utilizado por Theron Marks era dividir el grupo en dos partes. A mí se me solía asignar, junto con Frank Glup o August Rath, a recorrer bibliotecas, ayuntamientos, y periódicos, a entrevistar testigos y a visitar otros lugares y personas a partir de los cuales es posible obtener información. Sólo cuando esta fase está completa puede realizarse una visita relativamente segura a la zona de la amenaza cthulhoidea. Una vez en el lugar, sigue siendo necesario explorar los alrededores en busca de pistas. Una descripción más detallada del contenido de una exploración concienzuda aparece más adelante, en la sección titulada 'Procedimientos investigativos.'

Al llegar al lugar de la actividad cthulhoidea, la tarea principal es permanecer vivo y cuerdo. Además, los investigadores deben descubrir lo antes posible, y de la forma menos arriesgada posible, la naturaleza del fenómeno. Para hacerlo, es necesario salvar obstáculos y amenazas de naturaleza menor. En mi experiencia, las criaturas conocidas como Profundos o los sectarios humanos actúan a menudo como guardianes de las informaciones secretas o de seres más poderosos. A menudo, los investigadores deben sobrevivir a un combate con estas amenazas menores para descubrir la amenaza mayor. La sección titulada 'Procedimientos tácticos' trata en detalle los métodos usuales de que se dispone para neutralizar dichas amenazas.

Una vez se ha conseguido penetrar hasta el corazón (u otro órgano) del fenómeno, y se ha podido evaluar la magnitud de la amenaza, los investigadores deben escoger si desean atacar o huir porque el horror es demasiado grande como para resistirlo y seguir estando sano y cuerdo. Se recomienda atacar si los personajes están en situación de derrotar a la oposición y cumplir su objetivo (tanto si éste es vencerla o tan solo recabar información). De una u otra manera, la experiencia demuestra que es casi inevitable que en cada misión, al menos uno de los investigadores acabe muerto, o loco (o peor). La vida de un investigador es corta, pero siempre excitante.

Conoce a tu enemigo. Recopila todos los datos posibles sobre Cthulhu y sus sicarios. Una excelente fuente de información son las obras del escritor contemporáneo Howard Phillips Lovecraft. Sus relatos de actividades cthulhoideas, ligeramente disfrazados como relatos de ficción, contienen informaciones de sumo interés sobre Cthulhu y otros horrores.

Un investigador bien preparado se arma de buenos amigos, equipo adecuado y un buen par de zapatillas de atletismo.

Personal

"Frank Glup fue uno de los mejores hombres de acción. Su cuaderno de caza parece un índice del Necronomicón" (Theron Marks).

Cuando Theron Marks me reclutó a mí para investigar actividades cthulhoideas, su equipo estaba compuesto por personas con muchas habilidades, pero poca especialización. Al ir aumentando nuestra experiencia, nos dimos cuenta de que nuestros equipos más eficaces eran los que disponían de especialistas y de pregraduados (investigadores no activos que estudiaban para poder ocupar el lugar de un investigador activo). Ahora la Sociedad dispone de un vivero de investigadores (en sentido figurado) del que escoger. El equipo más recomendable anti-cthulhu consiste en un especialista en idiomas/mago, un experto en demoliciones y en armas de fuego, un mecánico/segundo experto en armas

Cada miembro debe saber su situación. Planes cuidados

de fuego y un profesor/erudito/especialista en comunicaciones. A continuación se describen algunas categorías de experiencia en las que, a nuestro juicio, deben encuadrarse los investigadores de un grupo.

Luchadores: El objetivo de todos los investigadores debe ser el descubrir información, libros, objetos, cartas y planes que puedan utilizarse para detener a los Primigenios y a los humanos que les ayudan. Desafortunadamente, dicha información suele estar a buen recaudo. La tarea de un luchador o táctico es hacer que sus compañeros consigan alcanzar el objetivo y salir de allí vivos con los objetos o la información. En general, lo mejor para este puesto son los ex-militares, debido a sus habilidades en armas, tácticas y demoliciones. Con una tapadera adecuada y las credenciales necesarias, un táctico puede facilitar a las autoridades una excusa plausible para que el grupo circule armado hasta los dientes con explosivos y armas automáticas. Escoged luchadores con una salud mental a prueba de bomba, porque la van a necesitar. La última persona que se puede volver loca en un grupo de investigadores es el que lleva las armas.

Especialistas en idiomas: Todo equipo necesita alguien que entienda latín, árabe y jeroglíficos egipcios antiguos. Por lo general es también necesario alguien que domine idiomas europeos modernos como el alemán, el francés, el italiano y el español. Otros idiomas se usan tan poco que a menos que el grupo pretenda visitar el país en cuestión, bastará con consultar con una universidad para obtener alguien que pueda traducir. En lo posible, un grupo debería tener miembros de diversas nacionalidades, puesto que ello potencia las capacidades lingüísticas globales. En diversas ocasiones, la Sociedad Theron Marks ha tenido miembros de origen norteamericano, británico, escocés, irlandés, chino, ruso, hindú, francés, alemán y español.

Especialistas en comunicaciones: Es muy valioso disponer de un miembro del equipo, bastante carismático, que sea un buen orador. A menudo será necesario que actúe para disipar las preocupaciones de las autoridades locales, o para ganar la confianza de informadores poco dispuestos o temerosos. Un erudito con estas habilidades es una combinación útil, porque su estatus social y su posición proporcionan legitimidad a la función de recogida de datos.

Eruditos: Un equipo bien montado precisa de alguien que domine las áreas no idiomáticas del conocimiento, y que debería pertenecer, en lo posible, a las ciencias experimentales. En orden de preferencia, es deseable que sea experto en Arqueología, Medicina, Ciencias Ocultas, Astronomía, Geología y Zoología. Es más preferible que sea muy inteligente que muy cuerdo.

Magos: Todo equipo de investigadores debe disponer de un mago y de un pregraduado como ayudante de este. Como quiera que la mayoría de hechizos están en lenguas extranjeras o antiguas, suele tratarse de un especialista en idiomas o un investigador bilingüe, que se dedica a practicar toda la magia que va adquiriendo el grupo. Todos los grupos de investigadores deben disponer de pregraduados en magia porque los magos suelen obtener sus poderes a costa de su salud mental, y propenden a volverse locos cuando más falta hacen; la rotación en este puesto suele ser muy rápida.

Expertos en demoliciones: Para utilizar dinamita, todo grupo debe disponer de un experto en demoliciones. Gunther Dammerung, uno de nuestros difuntos compañeros, voló (apropiadamente) en pedazos en las colinas de las afueras de Drovostna, Hungría, porque su grupo no empaquetó con cuidado la dinamita que llevaba en una carreta al castillo de Hauptmann. Un experto en demoliciones con título oficial puede obtener a menudo los permisos necesarios para poseer y utilizar dinamita. A la hora de reclutar este tipo de personal, es aconsejable buscar ex-zapadores o personas que hayan trabajado en minas o empresas de construcción. ¡La persona escogida debería tener un lanzar considerable!

Mecánico: No hay que subestimar a un 'chico para todo'. Un mecánico puede conducir vehículos, abrir puertas, forzar cerraduras, reparar goznes, desencasquillar armas, construir artefactos, cuidar libros medio despedazados, hacer funcionar un torno, poner en marcha maquinaria pesada o no familiar, y en general sacarle al grupo las castañas del fuego si van mal dadas. Si un mecánico es fuerte y puede además acarrear el equipo, tanto mejor.

Benefactores: Un factor que ha contribuido sobremanera al éxito de la Sociedad Theron Marks es su independencia económica (escurpulosamente al día en materia fiscal, gracias a los desvelos de nuestros contables). Toda riqueza capturada pasa a ser propiedad de la Sociedad, y es normal que los miembros la nombren heredera en caso de muerte. Esto evita la necesidad de que los miembros trabajen, al menos mientras duren los fondos. Un grupo de investigadores que no disponga de miembros ricos debería buscar nuevos fichajes entre los Aficionados (dilettantes) ricos.

Pregraduados: Todo grupo debe tener pregraduados. Estos son nuevos reclutas que aún no salen a investigar, sino que permanecen en el cuartel general leyendo libros o afinando sus habilidades. El período de preparación puede durar pocos meses si la tasa de atrición del grupo es suficientemente baja. Este depósito de sangre fresca (es un decir) ayuda a mantener la continuidad de la investigación en curso. Una colección completa de pregraduados permite asegurar que, por altas que sean las tasas de mortalidad y locura entre los investigadores titulares, siempre se pueda disponer de un equipo completo.

Archivero: Uno de los miembros del grupo debe ser designado como archivero, y llevar un registro de las actividades del grupo, tomando nota de las pistas y la información obtenidos a partir de los hallazgos del grupo. Esta tarea puede ser realizada de forma rotatoria. El archivero también actúa como bibliotecario de los libros del grupo, llevando una relación de qué libros se poseen, quién los ha leído, y quién se ha vuelto loco leyéndolos.

Miembros de una fraternidad benévola: Ser miembro de una fraternidad benévola (al menos una de las que hay) ha sido de utilidad más de una vez para los miembros de la Sociedad. En cierta investigación, mi grupo encontró un tarro que contenía los restos mortales de Benjamin Franklin y un hechizo de reanimación. Reanimamos a Mr. Franklin, quien por supuesto quedó ligeramente confundido, algo temeroso y poco inclinado a confiar en nosotros hasta que Theron, que era masón de 6º grado, le dio el apretón de manos masónico. Con ese apretón de manos, Theros se ganó la "eterna" confianza de Franklin.

Fotógrafo: Un método excelente de conservar pistas para un examen posterior es el hacer fotos. Un miembro del grupo cuya afición sea la fotografía es valioso, especialmente si sabe también revelar y acostumbra a acarrear toda la parafernalia precisa para ello. El fotógrafo del grupo debe llevar la cámara preparada en lugar del arma. Existe un cierto riesgo para el cuerpo y para la mente en hacer fotografías de manifestaciones cthulhoideas, puesto que una foto clara requiere a menudo que se expongan la película y el fotógrafo. Sin embargo, la presencia de un fotógrafo en el grupo ofrece una oportunidad importante de obtener información rápida o discretamente, para examinarla más tarde y con más detalle.

¡y chico!

También alguien en buenas propiedades físicas y quizá una habilidad como historiar o manejar de todo.

También alguien organización profesional, pertenecer a varias.

¡Pero recordad el Name y Mister Edwin!

Para utilidad en la fase de investigación preliminar

Equipo

"La salud mental reside en una escopeta de cañón recortado" (Frank Glup)

Sin duda, un arma es una de las piezas del equipo que más importancia tiene para un investigador de los Mitos de Cthulhu. Sin excepción alguna, mis investigaciones con Theron Marks condujeron de una forma o de otra a una confrontación con una u otra especie de horror fantasmagórico. Si un investigador puede conservar su cordura en estas circunstancias, un arma es la forma más eficaz de asegurarse de que la carnicería que suele acaecer en estos casos tiene lugar a expensas del monstruo, y no de los investigadores. Naturalmente, no todos los monstruos cthulhoideos son vulnerables a un ataque físico, pero la experiencia demuestra que los investigadores raramente encuentran a aquellos que no son vulnerables antes de derrotar a una buena cantidad de aquellos que lo son.

Escopetas: La escopeta es la mejor de las armas en casi todas las situaciones. Con el cañón recortado es fácil de ocultar, fácil de empuñar y bastante mortífera a corta distancia. Un equipo de investigadores en el que todos vayan armados de escopetas puede derrotar casi cualquier amenaza física.

El máximo exponente de la perfección en el manejo de la escopeta de cañón doble en nuestro grupo era Frank Glup. Frank llevaba dos 'recortadas' en sendas sobaqueras especiales, ocultas bajo su siempre abultada gabardina, y podía vaciar ambas en menos tiempo del que el lector emplearía en decir 'Shub-Niggurath'. La escopeta de cañón doble tiene el inconveniente de disparar tan solo dos balas, pero por otro lado era muy raro que Frank tuviera que recargar después de vaciar los dos cañones de las dos escopetas sobre algo.

En la Sociedad Theron Marks, el arma predilecta es la escopeta de repetición. Tiene cuatro tiros, su cadencia de fuego es adecuada y es excelente en situaciones tácticas en las que se disponga de poco espacio, excepto cuando se encasquilla. Algunos de los miembros de la Sociedad llevan cartuchos especiales con balas de plata o encantadas, lo cual es efectivo tanto contra los muertos vivos como los demasiado vivos.

Rifles y armas cortas: Theron Marks nunca se preocupó demasiado de llevar unos u otras, aunque era hábil con ambos tipos de armas. Un rifle es más preciso a larga distancia que una escopeta, pero puede no causar el daño suficiente como para matar a algo antes de que ese algo te mate. Si la distancia es demasiada para una escopeta, puede valer la pena esperar a que el enemigo se acerque, emboscándole, o salir corriendo. Las armas cortas son tan poco certeras como las escopetas, y éstas últimas son cuatro veces más letales a corta distancia. Con el cañón recortado, una escopeta es bastante fácil de camuflar, aunque no tanto como un arma corta.

Dinamita: Es un arma de último recurso, por ser peligrosa para el investigador, y a menudo contraproducente para el éxito de la investigación. Ver el párrafo relativo a los expertos en demoliciones y el que menciona las tácticas a emplear con la dinamita.

Líquidos inflamables: Vale la pena llevar líquidos inflamables en una variedad de recipientes rompibles e irrompibles. La gasolina blanca (benceno) es más inflamable que la normal. El alcohol es aún mejor, pero muchas variedades son difíciles de obtener e ilegales de poseer a causa de la Prohibición. Es aconsejable llevar bengalas, pistolas de señales o un arma cargada con munición incendiaria para encender líquidos inflamables a distancia.

Aunque se pueden obtener con más facilidad que la dinamita, los líquidos inflamables llevan consigo las desventajas e inconvenientes inherentes a los explosivos. Sin embargo, cuando pueden utilizarse, las tácticas relacionadas con ellos son rápidas y mortíferas contra amenazas físicas grandes o lentas, o contra grupos de animales como lobos, perros o ratas. Ver el párrafo de tácticas con líquidos inflamables.

Linternas y alumbrado: Para vencer por completo a las blasfemias cthulhoideas, es preciso perseguirlas hasta las negruras estigias donde habitan, pero es una temeridad penetrar en semejantes lugares sin una fuente de luz potente y fiable. Una fuente de luz brillante actúa como un arma valiosísima, confortando y animando a los investigadores, a la vez que aporta la duda y el pánico a sus enemigos. Recuérdese sin embargo que a veces no es conveniente ver con detalle los horrores antinaturales a los que uno se enfrenta.

Cuando la Sociedad Theron Marks emprendió sus primeras investigaciones cthulhoideas, la dificultad más grave con la que nos encontrábamos era el disponer de una luz satisfactoria en un lugar oscuro. Una luz llevada en una mano deja tan solo otra mano libre (al menos para los seres humanos) con la que empuñar el arma y dispararla. La exactitud del tiro se resentía de ello, y también los investigadores. Los cascos de minero son de una cierta ayuda, pero no bastan porque su iluminación debe apuntarse por separado del arma, y la cadencia de fuego disminuye. Entonces intentamos fijar linternas con cinta adhesiva a los cañones de las escopetas, pero el retroceso rompía la bombilla. Como por regla general, al menos uno de los miembros del grupo no está disparando en un momento dado, al menos una linterna puede seguir iluminando. La Sociedad posee ahora monturas hechas por encargo, para fijar las linternas a las escopetas, lo que demuestra la importancia de disponer de miembros lo suficientemente adinerados como para pagar el gasto. A pesar de ello, siempre hay que llevar linternas, bombillas, y pilas de repuesto, y alguien que tenga habilidad para arreglarlas.

Linterna montada en una escopeta

Automóviles: Todo equipo de investigadores debe disponer de un automóvil, y a ser posible de una camioneta. El vehículo ha de tener un maletero grande, o suficiente espacio como para llevar todo el equipo antes descrito. Debería estar equipado con un torno, y equipo esencial como un gato hidráulico, rueda de repuesto, equipo de herramientas completo, etc. Un torno es una pieza del equipo muy importante; si el vehículo queda atascado puede utilizarse para desatascarlo; si hay que mover un objeto muy pesado, el torno y un aparejo de poleas pueden utilizarse como cabria. El uso del torno sólo está limitado por la imaginación de los investigadores.

Si el equipo dispone de un automóvil, hace falta un investigador que conduzca bien, porque podría hacer falta perseguir a perversos sectarios, correr para impedir un destino terrible, o escapar de la policía o de un grupo de ciudadanos airados. Es conveniente que ese investigador también sea el mecánico del grupo. Para más datos sobre qué hacer cuando un grupo no consigue escapar a la atención de la ley, ver la parte titulada 'Especialistas en comunicaciones'.

Hay que tener siempre a mano impermeables

En algunos lugares es aconsejable disponer de un tipo de vehículo diferente o incluso de ningún vehículo. Por ejemplo, un coche o un camión no sirven de nada en un pantano o en las selvas amazónicas, y en los campos de nieve de la Antártida los trineos tirados por perros son lo mejor.

Ropa: Los investigadores deben utilizar siempre guantes de cuero, que protegen las manos contra picaduras de insectos y otros bichos. Las botas de cuero también son una excelente protección. Si hay que emprender el descenso a una cloaca o incluso a un lugar subterráneo más inmundo, los investigadores deberían considerar seriamente el invertir en botas de pocero, o de las que utilizan los pescadores; no tan solo ofrecen protección física, sino que pueden evitar el contagio de horribles enfermedades. El maletero del coche es un buen lugar para llevar ropa de repuesto. Tras una noche difícil intentando desbaratar los rituales de los Profundos, los investigadores acaban cubiertos de porquería, por lo que un cambio de ropa hace que todo el mundo se sienta más cómodo. Además, uno o más investigadores puede haber enloquecido (de forma temporal o permanente), y lo último que pueden desear los demás es tener que explicar la apariencia del grupo a un policía inquisitivo.

Otro equipo: En el maletero del coche hay que llevar picos, palas, hachas, gatos, palanquetas, ropa de repuesto, armas, munición, un juego completo de herramientas, neumáticos de repuesto, equipo fotográfico y material de cuarto oscuro, y siempre algunas cuerdas (quizá sea mejor un camión, después de todo). La mayor parte de esto se puede dejar en el coche, pero cada investigador debe llevar una mochila con equipo esencial, toda la cuerda con la que pueda cargar, y un par de garfios. El equipo debe disponer de latas o botellas de benceno o alcohol (pero si el alcohol es del tipo ilegal, cuidado con los agentes del Tesoro), bengalas y pistolas de señales. Todos los miembros del grupo deben saberse de memoria el código normal del grupo (ver la sección titulada 'Comunicaciones en clave'). No es aconsejable llevar claves por escrito, porque pueden caer con facilidad en manos del enemigo.

Cuartel General: El cuartel general de la Sociedad Theron Marks solía estar en Arkham, Massachusetts, en casa del doctor Jonathan Dare, hasta que un tal Edward Chandler lo destruyó. Dicho edificio suministraba alojamiento y comida a todos los investigadores, y contenía una biblioteca. En el sótano había una bóveda, un laboratorio, una galería de tiro y el alojamiento de Mr. Franklin. Todo grupo debe disponer de una base, al menos temporal. La base sirve como lugar de cita en momentos de emergencia, actúa como central de mensajes entre grupos de investigadores, proporciona alojamiento y comida a los miembros del grupo y a sus invitados, además de un lugar donde guardar libros y objetos valiosos. También proporciona 'esprit de corps' (N. del T.: Solidaridad de grupo) y un refugio contra la muerte y la locura. Desafortunadamente, si un grupo tiene demasiado éxito o atrae demasiado la atención sobre sí, puede hacer falta cambiar de local con regularidad para evitar ataques.

Si se obtiene alguna tanqueta para avanzar todo esto.

Si uno piensa que así no se consigue de otra.

Procedimientos investigativos

"Tú mira en las bibliotecas; yo me encargo de los bares" (Frank Glup)

Antes de lanzarse a destruir los horrores blasfemos y antinaturales, el equipo de investigadores debe averiguar todo lo posible sobre su enemigo, sea cual sea, a partir de las fuentes de información disponibles. Hay que buscar la historia de una familia, lugar o secuencia de acontecimientos relacionados con el tema a investigar, y no cejar en la búsqueda hasta estar seguros de haber agotado todas las posibilidades. Aunque es una locura dividir el grupo en situaciones tácticas, las tareas investigativas se realizan con relativa seguridad mediante pequeños grupos de investigadores, para economizar tiempo si lo que se necesita es rapidez. En cada grupo debe haber alguien con habilidades investigativas por encima de la media. El erudito debe acudir a la biblioteca o a los archivos del periódico, porque la información allí contenida suele ser vital. Recuérdese que una investigación previa concienzuda de un fenómeno cthulhoideo no es tan sólo un prerequisite para llevar a buen puerto la misión, sino además (y muy a menudo) para salir de ella sano y cuerdo.

Bibliotecas: La biblioteca pública es el primer lugar para buscar los antecedentes de un fenómeno. Si un pueblo es demasiado pequeño como para tener biblioteca, hay que buscar en la del condado o en la de la ciudad importante más próxima.

Hay que buscar por tema, nombre y título para personas clave, lugares, sucesos, secuencias de acontecimientos, muertes o desapariciones. Búsquese también en el índice de autores todo lo que haya podido escribir una persona clave. Búsquense todos los libros que hablen de leyendas locales, o historias de fantasmas, bien a cargo de los indígenas, bien a cargo de los habitantes actuales de la zona. Las bibliotecas suelen contener archivos de los periódicos locales, y posiblemente también dispongan de copias de periódicos antiguos que ya no estén en circulación, o incluso periódicos de otros pueblos, estados o países. Las bibliotecas públicas poseen a menudo libros antiguos o raros, documentos personales, y cartas de figuras históricas ya difuntas, retiradas de la circulación y guardadas bajo llave. Si hace falta, pídanse estos documentos a los bibliotecarios, para lo cual serán de suma utilidad las credenciales del erudito del grupo.

Si un grupo se encuentra en la casa o el despacho de algún sospechoso, ya sea como parte de una investigación de antecedentes o de una investigación preliminar del blanco en sí, deben aprovechar en lo posible para registrar toda mesa de despacho, biblioteca o colección de libros que se les ponga a tiro. Hay que continuar siempre la búsqueda después de encontrar algo, incluso en los mismos lugares, para intentar extraer más informaciones sobre un tema, nombre clave, lugar, suceso o secuencia de acontecimientos. Puede haber más informaciones que descubrir. Emplead el tiempo necesario y hacedlo bien. Después de todo, Cthulhu ha esperado durante extraños epos, y no le vendrá de unas cuantas horas.

Periódicos: La segunda fuente de información en importancia son los archivos del periódico local, que normalmente se guardan en el propio edificio del periódico o en la biblioteca. Si el pueblo es demasiado pequeño como para tener periódico, o si éste ha dejado de publicarse, se puede investigar en la biblioteca de la ciudad importante más próxima o en los archivos de los diarios de esa ciudad. Hay que buscar apellidos clave, sucesos, secuencias de acontecimientos, fechas, lugares, bodas, defunciones, nacimientos, heridas, ataques, avistamientos, palabras, etc.

Siempre hay que rastrear a fondo las necrológicas. Las categorías de búsqueda han de ser lo suficientemente estrechas como para obtener la información requerida, pero no tanto como para que se pierdan informaciones marginales.

Buscad artículos sobre muertes o desapariciones poco usuales; la forma de la muerte a menudo proporciona pistas sobre el tipo de monstruo o fenómeno implicado. Intentad determinar cuándo empezó un fenómeno. La cronología de sucesos, muertes, nacimientos, matrimonios, etc. revela casi siempre información útil como por ejemplo si el fenómeno se originó en la zona o por el contrario procedía de otro lugar.

Registro civil: Usualmente con sede en el Ayuntamiento o en la capital del condado. Contiene certificados de nacimiento, defunción y matrimonio, registro de la propiedad y archivos de la policía. Todos estos documentos son de dominio público, y deberían estar disponibles. Si por alguna razón, el empleado no permite el acceso, no hay que aceptar un no por respuesta. Conseguid un abogado, o bien el especialista en comunicaciones del grupo, o bien un mecánico (para entrar subrepticiamente).

Cementerios e iglesias: Antes de que las ciudades y los condados empezaran a llevar registros, las iglesias ya los llevaban en lo concerniente a nacimientos, matrimonios y defunciones. Si los registros civiles no se remontan a la antigüedad requerida, mirad en las iglesias. Recorred los cementerios locales buscando lápidas de personas o familias clave. Recordad sin embargo que muchas familias adineradas poseen mausoleos privados.

Otras fuentes: Las sociedades históricas son a veces una fuente de información muy notable, y sus miembros suelen ser bastante charlatanes. También vale la pena recorrer las tabernas para obtener información local. Los habitantes de un pueblo pueden sospechar de los extraños, e incluso puede que haya entre ellos algún agente hostil; sin embargo, lo que acostumbra a dar buenos resultados es hablar con el borracho del pueblo, que es una fuente de información útil aunque impredecible. Si el grupo incluye a alguien cuyo Trepas sea bueno, sepa Moverse en silencio, y pueda Abrir cerraduras y cajas fuertes, no hay que subestimar la posibilidad de utilizar estas habilidades para obtener información no disponible por medios normales.

Investigación 'in situ': Una vez en el lugar en el que transcurren los fenómenos cthulhoideos, continuad investigando los alrededores en busca de pistas. Si se trata de una casa, registrad sistemáticamente cada habitación, buscando cartas, diarios, libros, periódicos, mapas y otros objetos que podrían estar escondidos en escritorios, armarios, cajas, cajones, debajo de camas, debajo de alfombras, en las paredes, en el desván o en el sótano. Mirad también en la chimenea, entre las cenizas y en el paramento.

Si el lugar de la investigación es al aire libre, o bien una cueva, un campo, un cementerio, o un yacimiento arqueológico, cuadrículad la zona y separaos para registrarla, pero manteniéndolos a distancia visual. Buscad huellas de pies, garras o tentáculos, ramas rotas, y la presencia o ausencia de animales, plantas o pájaros. Buscad también aberturas subterráneas.

Consultas: El erudito o el experto en comunicaciones del grupo deben ocuparse de obtener traducciones en la universidad, puesto que su estatus les proporciona las credenciales necesarias para obtener acceso a la información, y sus habilidades en comunicación pueden disipar cualquier sospecha sobre el contenido del documento traducido.

La Universidad Miskatonic: Si es posible, consultad con Miskatonic. Puede ser una fuente de información válida si todo el equipo de profesores no está en la Antártida aprovechando un año sabático, o si se les puede convencer de que los investigadores no están locos de atar. A menudo es posible reclutar a un docente o a un estudiante de último año para ayudar. Uno de estos estudiantes, Quentin Murgatroyd, participó en una de las investigaciones de la Sociedad Theron Marks pero, por desgracia, se disolvió lentamente en un charco tras ser atacado por Nyogtha. Otro miembro del grupo, el doctor Robert Parker, consiguió una cátedra en Miskatonic, y debido a los privilegios de uso de la biblioteca que ello comporta, se convirtió en un colaborador imprescindible en muchas investigaciones.

Comunicaciones: Cuando una investigación requiera viajes hay que establecer por anticipado lugares y horas de encuentro. Las citas deben tener lugar en sitios como hoteles, donde se pueden enviar y recibir telegramas y realizar llamadas telefónicas con cierta seguridad. Si es preciso, se puede hacer un giro telegráfico por adelantado para disponer de fondos a la llegada. Por supuesto, hay que guardar todos los recibos a efectos fiscales.

Testigos: Es normal que los testigos de los fenómenos cthulhoideos sean reacios a comentar sus experiencias. Para entrevistarlos, así como a policías, funcionarios encargados de los archivos, empleados de museos y universidades, y en general a cualquier persona que posea información que en principio no esté dispuesta a revelar, hay que enviar al experto en comunicaciones.

Viajes y fronteras: Cuando las investigaciones requieran viajes al extranjero, informaos antes sobre qué armas y equipo se consideran contrabando en el país de destino. Al cruzar las fronteras, no llevéis encima objeto alguno de contrabando (o bien se hace que los objetos crucen la frontera ocultos en algo que no se pueda relacionar con el grupo) si lo encuentran, o bien se compran en el propio país).

Fotografía: Las fotografías son un método excelente para preservar fenómenos efímeros o evidencias no transportables. Las fotos permiten examinar con detalle y seguridad un objeto o lugar, lo cual puede revelar detalles ocultos. Las fotos evitan también la pesada tarea de copiar inscripciones extensas, reduciendo el riesgo de equivocarse. Se recomienda en especial llevarse una cámara a la Biblioteca de Celzeno. La pena allí por robar libros es bastante cafre, y los bibliotecarios la imponen con un deleite aterrador.

Las fotos también pueden constituir una evidencia persuasiva para la gente incrédula y escéptica, extremo éste de especial validez para autoridades como sheriffs de condado, que podrían sentirse inclinados a crear problemas a aquellos a los que consideran gente problemática, pero que sin embargo pueden decidirse a ayudar si se les demuestra con pruebas una historia a primera vista improbable. Recuérdese, sin embargo, que seres como los Mi-Go no salen en las fotos, a menos que se prepare una emulsión especial. Una foto borrosa o movida, presentada como evidencia, no hará más que confirmar, a ojos del oficial, la falta de salud mental de quien la presenta.

Introducir clandestinamente y si hace falta, robar o sobornar

Comunicaciones en clave

"¡Más madera, hombre! ¡Más madera!" (Profesor Clarence Gambolputty)

De vez en cuando los investigadores tienen que utilizar un teléfono o mantener una conversación en un lugar poco discreto. Alguien que estuviera a la escucha podría hacer preguntas más que incómodas si oyera planes para un escape, una demolición o un asesinato. Existe un código secreto estándar de la Sociedad Theron Marks, para utilizar en este

tipo de situaciones, y obviamente se puede reproducir en este manual. Se recomienda que los grupos de investigadores acuerden de antemano la existencia y el uso de un código, y que lo utilicen siempre que haya necesidad (N. del T.: También es recomendable que el código sea lo suficientemente sencillo como para recordarlo de memoria, ya que sería peligroso llevarlo anotado en algún sitio).

Procedimientos tácticos

"¡No dividáis nunca el grupo, y punto!" (Theron Marks)

Las armas son la última línea de defensa. Siempre que se avecine una situación potencialmente táctica, lo primero que hay que hacer es limpiar, reparar y cargar las armas. Hay que llevar abundante munición y bengalas. Tras disparar un arma (aunque sólo sea una vez), recargad en cuanto podáis. Llevad cuerdas, agua y comida en una mochila, y no guardéis nada en ella que no pueda ser abandonado para correr más rápido. Los objetos valiosos han de ir seguros, especialmente los libros, que deben ir envueltos en material impermeable. Llevad siempre las bengalas, las latas de combustible y la dinamita lejos de cualquier fuente de calor, pero listas para su uso, no en el fondo de la mochila. Y por encima de todo, no os dividáis.

Al abrir una trampilla o cualquier otra abertura de seguridad dudosa, tened siempre a punto las armas. Cuando se abran, husmead primero a ver si notáis olores fétidos. Aunque a veces un olor proporciona información, también puede tener efectos adversos en la salud. Primero se envía un explorador atado a una cuerda. Si queda aturdido por el olor, o es atacado al descender a un pozo o por unas escaleras, se le puede izar rápidamente y ponerle más o menos a salvo.

Hechizos: Los hechizos arcanos sólo pueden utilizarse en una situación táctica en un momento en el que los demás recursos tácticos que se estén utilizando permitan al mago el tiempo y la seguridad suficientes para realizarlos. Los hechizos requieren tiempo, y el mago podría resultar muerto en el tiempo necesario para realizar uno. Si no es posible anticipar la necesidad de un hechizo, al menos hay que proteger al mago o llevarle a un lugar seguro mientras lo realiza. Por supuesto, si una amenaza es de carácter no físico, como un Vagabundo dimensional o un Vampiro estelar, un hechizo puede ser la única arma adecuada. Cuando el grupo se encuentre con una de estas criaturas, todos los que conozcan el hechizo deben empezar a recitarlo de inmediato, y rezar para que al menos uno pueda acabar de hacerlo antes de que todos los que lo conocen resulten muertos, alienados, o tengan que huir.

En general, los hechizos son bastante inseguros, y ahí va un ejemplo: Melvin Peele, un antiguo oficial de seguridad de la NWI en Perú se incorporó a un equipo de la Sociedad Theron Marks, y descubrió que poseía sorprendentes poderes psíquicos. Estábamos con él en una situación de vida o muerte, y nos preparábamos para huir, cuando Melvin dio un paso adelante gritando: "¡Dejadme hacer!" Entonces se llevó las manos a la cabeza, chilló y, aparentemente a consecuencia de un grave fallo al intentar realizar un hechizo, cayó fulminado. El monstruo no movió ni un tentáculo. Lo elaborado de los rituales que requieren ciertos hechizos es otro factor limitante, no sólo para utilizarlos en combate, sino también en situaciones que no son de combate. Pocos pueden realizarse de manera discreta, con un mínimo de actividad poco usual por parte del mago. Muchos más requieren rituales formales, gesticulaciones extrañas, invocaciones en voz alta en idiomas poco naturales, sacrificio de animales y otros actos extraños y socialmente aberrantes. En otras palabras, es imposible realizar un hechizo en Times Square, por lo menos en 1925. Tomad precauciones para no ser observados u oídos al realizar hechizos, puesto que se os puede confundir con las personas a las que combatís, o ser considerados lunáticos, con el riesgo doble de ser encerrados en la cárcel o en un manicomio, mientras que el enemigo escapa para continuar con sus maléficos designios.

Dinamita: El único uso táctico real de la dinamita es el de destruir cosas que no se pueden destruir con armamento ligero. Su uso en situaciones tácticas viene limitado por diversos factores. Es difícil de utilizar en subterráneos, demasiado cerca de un monstruo, en lugares concurridos, en edificios caros o estructuralmente poco seguros, o si los investigadores precisan recuperar ciertos artefactos o información. Aunque siempre vale la pena llevar algunos cartuchos por si acaso, su uso está vivamente desaconsejado. La dinamita es la expresión máxima del fracaso de una investigación, y muchos miembros de la sociedad han muerto utilizándola, como el propio Theron Marks.

Algo que todos recuerdan de Theron es que siempre fumaba cigarros puros. Nunca cigarrillos, siempre puros. Solía decir: "Un puro dura más tiempo encendido", y siempre que necesitaba lumbre la tenía dispuesta. Llevaba el puro firmemente mordido, para poder disparar con una mano y encender un cartucho de dinamita con la otra. Su muerte fue, de alguna manera, apropiada. Theron murió en Castronegro, Nuevo México, en una explosión subterránea. Habíamos sido acorralados por un monstruo legamoso y Theron cubría nuestra huida lanzando cartuchos de dinamita sobre él, pero uno de los cartuchos le resbaló de las manos y cayó al suelo. Theron se lanzó sobre el cartucho, cubriéndolo con su cuerpo, para salvarnos a los demás. La criatura se lanzó sobre Theron, el resto de la dinamita estalló y la onda expansiva derrumbó la cueva. Ni que decir tiene que no encontramos ningún resto que se pudiera reanimar.

Líquidos inflamables: El uso táctico de los líquidos inflamables viene limitado por los mismos factores que limitan el uso de la dinamita, por lo que no los repetiremos aquí.

En muchas situaciones tácticas en las que existan amenazas físicas, un recipiente frágil, lleno de líquido inflamable puede lanzarse contra la amenaza, delante de ella o a una de las paredes a un lado u otro de ella, de manera que el líquido se extienda por la máxima superficie posible. El líquido puede ser encendido en el momento preciso con una bengala o una pistola de señales. Uno de los amigos de Theron Marks, Damon Hunter, ideó una táctica mediante la cual un recipiente no frágil se arroja o se coloca cerca de una amenaza y luego se enciende mediante un disparo con munición incendiaria. Un recipiente frágil que al lanzar no se haya roto también puede encenderse mediante esta técnica, otra variación de la cual es dejar un charco en el camino de una posible amenaza, el cual puede encenderse posteriormente con una bengala, pistola de señales o cigarro puro.

La modalidad de Theron en el uso de los líquidos incendiarios requería el uso de una 'bomba india', que por lo general es un artificio contraincendios formado por un recipiente de metal montado en forma de mochila, y normalmente lleno de agua. Hay un tubo que lleva desde el recipiente a una bomba manual, como las de inflar neumáticos de bicicleta, que proyecta el líquido a distancia (4'50 a 7'50 m) cuando se acciona la bomba. Theron empleaba bombas de

También en Berlín, en 1924
los hechizos van bien usados como
generador de un ataque, pero no para
solos de situaciones difíciles.

Este procedimiento es notoriamente
peligroso si el gas quemado de amoníaco
y una máscara antigua

estas características, pero llenas de gasolina. Esta es un arma bastante letal y muy precisa tanto si se usa con propiedad como impropiamente. Theron bañaba en gasolina a los enemigos y luego les prendía fuego, desde una distancia respetable. Sin embargo, mucho cuidado con los Vampiros de fuego.

El uso de los líquidos inflamables entraña el riesgo de que el usuario sucumba al humo y a las llamas. Si un investigador se llega a encontrar en medio de un incendio, debe taparse la boca y la nariz y permanecer próximo al suelo, para evitar respirar humo. Si no hay agua disponible para humedecer el pañuelo, la orina es un buen sustituto. No es broma, podría salvaros la vida.

Piedras en forma de estrella: Un Símbolo arcano portátil, es decir, una piedra en forma de estrella, es bastante útil. No sólo proporciona cierta seguridad personal cuando se esgrime contra ciertas criaturas, sino que también puede emplearse para asegurar puertas y entradas. Cierta vez estaba yo atrapado en una tumba con otros investigadores, amenazados por dos hombres caimán egipcios momificados, de 2'40 m de altura cada uno. Nos refugiamos en la tumba propiamente dicha, y mantuvimos a raya a los guardianes colgando una piedra en forma de estrella del pomo de la puerta. A continuación vertimos aceite de las lámparas bajo la puerta, que al pasar por debajo mojó los pies de los guardianes, y acto seguido le prendimos fuego. Cuando nos marchamos ya casi no quedaba nada de ellos.

Guardias: Cuando se esté realizando una investigación, por la noche siempre hay que montar guardia. Una guardia de dos personas es lo mejor, pero es un lujo. Por lo general se divide el número de horas de la noche entre los miembros del grupo y se echa a suertes el orden. Hay que estar alerta por si se oyen silbidos, pasan sombras por encima, se ven luces o apariciones. Nunca hay que investigar a solas. Si aparece algo, hay que despertar de inmediato a los demás, lo cual suele salvar vidas.

El arma correcta para cada monstruo

"¿Estacas de madera y mazos? No, no me lo digas, no quiero saberlo" (Monterrey Jack, investigador independiente)

Sectarios humanos: Los sectarios son una amenaza particularmente insidiosa. Suelen aparecer en bandadas directamente proporcionales en tamaño a la capacidad del culto para funcionar en su entorno y permanecer secreto. Los sectarios no se detienen ante nada para vengar el robo de sus secretos, por lo que es bastante peligroso actuar contra uno sin aprovechar para eliminar a toda la organización local. Puede que sólo haya una oportunidad para atacar a un culto, por lo que hay que aprovecharla.

Otro problema con los sectarios humanos es que la ley suele ver con malos ojos que se les mate abiertamente. A diferencia de muchos monstruos cthulhoideos, los cadáveres humanos no se funden sin dejar rastro. Por tanto, cabe emplear procedimientos más sutiles.

Monstruos humanoides: Muchos de ellos poseen fuerza sobrehumana, por lo que no conviene dejar que se acerquen. Afortunadamente, la mayoría de ellos (como, por ejemplo, los Profundos) son vulnerables a las armas normales. Las armas de fuego son, en este caso, útiles, aunque Frank Glup disfrutaba de forma macabra quemando Profundos, y a menudo sometiéndonos a su insano sentido del humor con comentarios sobre ancas de rana y demás. Los Profundos suelen llevar lanzaarpones, así que cuidado.

Mi-Go: Lo que vale para los Profundos es doblemente válido para los Mi-Go, que pueden volar y además disponen de equipo técnicamente avanzado, por no mencionar sus enormes pinzas en forma de garra. Afortunadamente, como son criaturas procedentes de un mundo con baja gravedad, se les daña fácilmente. Un chorro de gasolina inflamado les abate rápidamente. Para matarlos, utilizad una escopeta.

Seres legamosos: Contra las criaturas legamosas como Nyogtha o los Shoggoth, lo mejor son los líquidos inflamables. Los explosivos están contraindicados por la razón obvia de que expanden el légamo de la criatura sobre los investigadores y el terreno circundante. Las escopetas y las demás armas de proyectiles les hacen poco daño. El peligro de enloquecer es muy elevado al enfrentarse a este tipo de criaturas.

Byakhee, Horrendos cazadores y similares: Los investigadores que se enfrenten a este tipo de criaturas lo tienen bastante difícil, sobre todo si es en exteriores, donde los monstruos pueden volar libremente. Intentad poneros a cubierto y desde allí abrid fuego con rifles y escopetas. Rezad para disponer de munición suficiente y para que no todos los del grupo enloquezcan.

Monstruos no físicos y extradimensionales: Las armas físicas no afectan a este tipo de monstruos, como por ejemplo los Vampiros de fuego, y lo que es peor, muchas de estas criaturas son invisibles en circunstancias normales (por ejemplo, un Vampiro estelar no se puede ver hasta que se alimenta de sangre, puesto que ésta, al circular por su cuerpo, le hace parcialmente visible). Las armas encantadas pueden dañar a los Servidores de los Otros Dioses, y el Símbolo arcano les mantiene a raya. De lo contrario, la única esperanza es que no hayan sido enviados a destruir al grupo, por lo cual su atención puede ser distraída sacrificando algún animal, firmemente atado entre el monstruo y los investigadores.

Chthonians, Dholes y peor: No miréis, corred. La única esperanza en esta situación es convocar a otro dios o monstruo que tenga un odio natural por el que os ataca. Cómo sobrevivir en las inmediaciones de una batalla de estas características es harina de otro costal, pero quizá es menos arriesgado que lo otro.

Epílogo

Al enfrentaros con monstruos cthulhoideos, no perdáis de vista que cada investigador posee un monstruo propio, capaz también de hacer estragos. Dicho monstruo está formado por una materia gris húmeda y viscosa, posee millares de tentáculos denominados neuronas, y se oculta en una caverna denominada cráneo. Ese monstruo, llamado Cerebro, está maravillosamente equipado con ojos, oídos, nariz y mucho sentido común. El cerebro puede salvar la vida de un investigador si se le convoca con tiempo y se le utiliza sabiamente. Todo investigador debe mirar antes de saltar, pensar antes de actuar, permanecer alerta, cuerdo, y en lugar de trabajar mucho, trabajar de forma inteligente.

André Stalin
Arkham, 1929

El TERROR

que vino de las estrellas

C O N T I E N E

Los pozos de Bendal-Dolum

Los investigadores viajan a la minúscula colonia de Honduras británica, en busca de una expedición arqueológica perdida, pero encuentran un mal que sobrepasa hasta las peores pesadillas.

El templo de la luna

Aventura e intriga en el Perú. Uno de los investigadores recibe un artefacto de oro por correo, procedente del Perú, lo cual le enfrenta a él y a sus amigos a una banda internacional de ladrones de obras de arte, y quizá a enemigos más siniestros.

El manual de Campaña de la Sociedad Theron Marks

La sociedad Theron Marks es un grupo clandestino y organizado de investigadores de los Mitos de Cthulhu. Este manual expone las técnicas investigativas y los trucos que la experiencia les ha ido enseñando. El manual está diseñado para utilizarse en cualquier campaña.

Dos escenarios y un manual para los investigadores



Títulos publicados

LA LLAMADA DE CTHULHU
FRAGMENTOS DE TERROR
EL MANICOMIO
SOLO CONTRA EL WENDIGO
EL TERROR QUE VIENE DE LAS ESTRELLAS

en preparación

EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS
LOS HONGOS DE YUGGOTH
LA CAMPESINÍA DE LOS CARTHAGINIOS

