

El rastro de TSATHOGGUA



Keit Herber

Aventuras para La llamada de Cthulhu
**LA LLAMADA de
CTHULHU**
con autorización de Arkham House

El rastro de
TSATHOGGHUA

por
Keith Herber



Edición: Sandy Petersen

Ilustraciones: Steve Purcell

Mapas: Mike Blum

Picado: Theresa Griffin

Diseño: Tadashi Ehara

Corrección de pruebas: Lynn Willis

Pruebas de juego: Chris Allen, Wilkie Collins III, Josh Garrett,
Erik Herber, Sharon Herber.

Versión en castellano: Jordi Zamarreño

Contenido

El rastro de Tsathogghua

Introducción	5
I. El rastro de Tsathogghua	6
II. La maldición de Tsathogghua	27
III. La casa encantada	43
 Páginas finales	 69
– Los papeles de Groenlandia, 1 y 2	
– Los papeles del Canadá, 1 al 7	
– Los papeles Van Laaden, 1 al 20	





Introducción

Éste volumen contiene tres aventuras débilmente conectadas entre sí, para utilizar con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. La primera de ellas, *El rastro de Tsathogghua*, tiene que ver con la prehistoria de Groenlandia y los seres que allí vivieron antes de la llegada del hombre. Los investigadores tendrán oportunidad de sumarse a una expedición de la Universidad Miskatonic para, juntos, remontarse en la historia de este continente congelado hasta los primeros pobladores vikingos, los hombres prehistóricos, y aún más atrás en el tiempo, hasta los seres que existieron antes que el hombre.

La aventura está diseñada para investigadores en excelente forma física, puesto que incluye una expedición al interior helado, la escalada de glaciares peligrosos y algún que otro encuentro con seres hostiles, humanos o no. Al final del viaje, los investigadores hallarán un antiguo templo de piedra guardado por un centinela no humano, y si consiguen franquear la entrada encontrarán allí pistas sobre la desaparición de la extraña raza que lo utilizaba. Para los investigadores menos en forma (eruditos, etc.) existen en la propia Groenlandia oportunidades para aventuras estudiosas más tranquilas.

La segunda, *La maldición de Tsathogghua*, transcurre en su mayor parte en la Columbia Británica (Canadá) donde, en el cepo de un cazador, ha sido hallado una extraña pata peluda, perteneciente a algún animal desconocido para la ciencia. Ahora en poder de la Universidad de Vancouver, su existencia llega a conocimiento de los investigadores gracias a un recorte de prensa. La historia presenta pistas que llevan a la parte canadiense de las montañas Rocosas, para desvelarse allí el final de la historia que empezó en Groenlandia. De nuevo, las habilidades físicas tienen aquí preeminencia puesto que tanto la primera como la segunda aventura transcurren en exteriores y en clima frío.

En la tercera aventura, *La casa encantada*, tenemos una mansión que lleva vacía más de una década, y cuyo propie-

tario ofrece una sustancial recompensa a quien la pueda exorcizar, haciéndola de nuevo vendible. Tentados por tan lucrativa oferta, los investigadores viajarán a Grand Rapids (Michigan) donde, mientras intentan desentrañar el misterio de la casa, empezarán a hallar rastros de asesinatos, locura y suicidio que apuntan a una familia adinerada y muy respetable. En la mansión se enfrentarán a un ser empeñado en que se marchen antes de que descubran el auténtico secreto de la casa.

El peligro físico de esta aventura es ciertamente pequeño, pero los investigadores pueden huir aterrorizados ante la gran cantidad de horrores que les acechan, decidiendo que ninguna recompensa es suficiente frente al riesgo de volverse loco.

Cada aventura gira alrededor de una historia bastante compleja, y es necesario que el guardián lea la información de la aventura hasta entenderla por completo. Cada aventura es completa en sí misma, pero los investigadores pueden empeñarse en seguir alguna que otra pista falsa, por ejemplo en *La casa encantada*, en donde puede que alguien descubra a un pariente vivo de Maurice, quien no dispondrá de ninguna información útil aparte de su papel en la historia de la casa. Si los investigadores conciertan una entrevista, el guardián deberá prepararse de antemano (N. del T.: o hacer que el mencionado pariente esté de vacaciones en Europa y por tanto fuera de circulación). Existen otras posibilidades, como es que el guardián aproveche para añadir material suplementario a las aventuras, quizá conectándolas con otras de su propia cosecha.

Tanto en Groenlandia como en la Columbia Británica, los investigadores pueden querer utilizar trineos tirados por perros u otras formas de transporte, sin descartar que algún potentado y/o piloto disponga de un hidroplano o algún otro tipo de avión para utilizar en el Canadá. El guardián deberá prepararse de antemano para estas eventualidades.

Groenlandia

Capítulo I

El rastro de Tsathogghua

Los investigadores se unen a una expedición científica que se dirige a Groenlandia a examinar un extraño muro que sobresale de un glaciar.

INTRODUCCIÓN

Esta aventura es lineal: los investigadores deben moverse de una fase de la aventura a la siguiente sin tener apenas en cuenta sus acciones individuales (se incluye una sinopsis diaria de los acontecimientos). Téngase en cuenta que ellos no están al mando de la expedición, y se espera que cumplan las órdenes que se les den. Además, la aventura sirve como introducción a la siguiente, *La maldición de Tsathogghua*. Se pretende que los investigadores no se den cuenta de la conexión entre una y otra hasta que estén bien adentrados en la segunda, por lo que es aconsejable introducir una o dos aventuras cortas entre las dos.

Debido a la situación geográfica de la aventura (el borde del Círculo Polar Ártico), ésta debería comenzar hacia finales de Mayo o principios de Junio, pensando en iniciar *La maldición de Tsathogghua* hacia el Otoño de ese mismo año.

INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES

Ha tenido lugar un descubrimiento sorprendente: Unos esquimales que cazaban morsas en la costa oriental de Groenlandia han divisado un enorme bloque de piedra negra sobresaliendo de un glaciar. Se cree que el bloque ha podido quedar expuesto durante el deshielo de primavera de este año. El informe es bastante parco, pero parece ser que la gigantesca losa tiene grabado un gigantesco bajorrelieve que representa lo que parece ser un dios o un héroe, rodeado de extraños jeroglíficos. La piedra sobresale del final del glaciar, por encima de un fiordo.

La Universidad Miskatonic, que dispone de un buque de investigaciones en la costa Este, ha anunciado que se apresta a enviar una expedición a la zona, bajo la dirección científica del profesor Curtis Mathieson, arqueólogo. La Universidad ya dispone del preceptivo permiso del gobierno danés (N. del T.: Groenlandia, pese a su situación geográfica, es un territorio que depende de Dinamarca) para explorar y realizar investigaciones en la zona.

Los investigadores pueden enterarse del acontecimiento leyendo los periódicos de ámbito nacional o los de carácter científico y, suponiendo que tengan contactos en Miskatonic, ofrecer sus servicios a la expedición. Sin embargo, es más probable que sea alguien de la Universidad o de la propia expedición quien les llame para solicitar sus servicios.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

La enorme losa es en realidad un muro de piedra, que se separó de sus cimientos hace miles y miles de años bajo la presión del hielo que avanzaba sin cesar, siendo empujado centímetro a centímetro hacia el lejano mar. La capa de hielo que lo cubría se ha roto recientemente, cayendo al agua, y dejando el muro casi vertical, pero boca abajo, expuesto a los primeros rayos de sol desde hace siglos.

El trozo de muro, de unos 60 m de largo y casi 30 de alto, es un resto de una cultura que antaño habitó en la masa continental que ahora llamamos Groenlandia, pero que entonces se denominaba Hiperbórea. Los jeroglíficos grabados en el muro proporcionarán a los investigadores la información necesaria para llegar a una ciudad antigua y desconocida llamada Commorium, además de prevenirles sobre algunos de los peligros de dicho lugar.

Durante la aventura, los investigadores encontrarán diversas pistas sobre los ahora extintos hiperbóreos, así como una extraña raza de prehumanos peludos que vivieron aquí antes del advenimiento del hombre.

El rastro de Tsathogghua SINOPSIS DE ACONTECIMIENTOS

- Días 1-7: viaje a Groenlandia.
- Día 8: se instala el primer andamio.
- Día 9: se realizan las primeras transcripciones.
- Día 10: ataque de los hiperbóreos.
- Día 11: tranquilidad.
- Día 12: el muro se mueve de repente.
- Día 13: tranquilidad.
- Día 15: el muro cae al mar.
- Días 15-19: viaje a Godthab.
- Día 20: llegada a Godthab.
- Día 21: duelo esquimal con canciones. Reunión en el barco.
- Día 22: lecciones de escalada.
- Día 23: tranquilidad.
- Día 24: salida de la expedición al interior.
- Día 25: se divisan rastros de los hiperbóreos.
- Día 26: se divisan hiperbóreos a distancia.
- Día 27: ascensión difícil. ¿Ataque de los Gnoph-Keh?
- Día 28: descubrimiento del templo.
- Días 29-32: retorno a Godthab.

HISTORIA

Hace millones de años, antes del advenimiento del hombre, existió en la tierra una raza de seres parecidos a los monos o a los perros. Con una inteligencia similar a la que poseerían después los seres humanos que les habían de suceder, estas criaturas peludas y con garras llamadas *voormis* desarrollaron una cultura primitiva basada en la adoración de un dios procedente de las entrañas de la tierra, a quien denominaban Zoth-Aqqua. Con los conocimientos proporcionados por su dios, los *voormis* construyeron ciudades primitivas en los bosques y junglas de la Groenlandia prehistórica, extendiéndose por toda la masa continental y poblando la mayor parte de la meseta central.

El hielo más antiguo hallado en Groenlandia data de hace 17 millones de años, y se cree que fue entonces cuando el clima de la meseta central empezó a enfriarse e hicieron su aparición los glaciares. Acompañando esta intensa glaciación (o posiblemente causándola) llegó un ser al que llamaron Adukwu, un horror monstruoso de las regiones heladas del mundo. Algunos de los *voormis* abandonaron a Zoth-Aqqua y empezaron a adorar a Adukwu, quien requería sacrificios humanos, por lo que los seguidores del primero, dirigidos por sus sacerdotes, decretaron una guerra santa contra los herejes. Aquí empezó un largo período de guerra civil, siendo los seguidores de Adukwu expulsados de las ciudades, y obligados a refugiarse en las heladas montañas. Algunos de ellos abandonaron incluso su continente natal, dispersándose hacia el sureste y el suroeste, pero otros permanecieron en los yermos helados, volviéndose fieros y salvajes.

Tras este período de guerra, los *voormis* iniciaron una lenta decadencia. Debilitados por sus luchas internas, quedaron a merced del cambiante clima, y con las sucesivas glaciaciones y deshielos ocurridos entre hace un millón y hace cien mil años, sucumbieron lentamente al empuje de los glaciares.

Durante este período, quizá hace medio millón de años, llegaron los primeros humanos a las playas de Groenlandia. Al principio, vivían en chozas primitivas y se alimentaban de pescado y algunas plantas comestibles, pero al cabo de algún tiempo los degenerados descendientes de los *voormis* se pusieron en contacto con ellos, ayudándoles en sus labores diarias, e incluso llevándose a algunos a sus reductos de las montañas para enseñarles artes y ciencias semiolvidados, brujería y religión.

Al florecer los humanos y proseguir los *voormis* en su decadencia, el contacto entre ambas razas fue declinando hasta que los hiperbóreos (como se llamaban a sí mismos los humanos) llegaron a considerarse los amos de aquella tierra. Los *voormis* pasaron a ser únicamente una leyenda hasta que los únicos descendientes de su raza en Groenlandia fueron las tribus dispersas de adoradores de Adukwu, que se habían vuelto crueles y monstruosos en su exilio. Estos seres vivían en los picos más altos mientras que la pujante civilización hiperbórea se extendió por el continente durante el período cálido interglaciario, y construyó grandes ciudades sobre las ruinas de las metrópolis *voormis*.

Con la llegada de la última glaciación, pequeñas bandas de degenerados y bestiales adoradores de Adukwu, a los que se daba por extintos desde hacía siglos, y a los que expulsaba de sus últimos refugios el intenso frío, empezaron a atacar y saquear pequeños poblados. La guerra contra ellos duró unos veinte años y consistió en su mayoría en acciones de guerrilla y contra guerrilla, con los humanos persiguiendo a las bandas de monstruos por los serpenteantes pasos montañosos y por

las heladas caras de los glaciares, matándoles sin piedad y siendo muertos a su vez por ellos. Por último, casi todos los integrantes de la antigua raza perecieron, quedando sólo algunos supervivientes, en cavernas congeladas de las montañas más altas.

Los hiperbóreos habían conseguido librarse de las bestias pero su victoria sirvió de poco ante la intensificación del frío y el avance de los glaciares hacia el mar. Por último, fueron absorbidos por la glaciación y se vieron obligados a cambiar para adaptarse al clima, aunque algunos emigraron. La mayoría se trasladaron tierra adentro, hacia la superficie helada, cazando los pocos animales supervivientes. Con un ligero parecido a los esquimales primitivos, el último puñado de hiperbóreos vivos aparecerá en esta aventura.

Estos seres son los *skraelings* de los que habla en sus crónicas Erik el rojo; los últimos restos de lo que fuera la primera gran civilización humana sobre la tierra. Algunos llegaron a contactar con los esquimales, que en aquél tiempo empezaban a aventurarse en Groenlandia procedentes de Norteamérica mediante botes, y del continente mediante puentes de hielo.

Los esquimales al principio trabaron amistad con los hiperbóreos, enseñándoles a construir pequeños botes, así como a cazar y pescar, pero al cabo de un tiempo se cansaron de soportar los sacrificios humanos que realizaban a la orilla del mar, y a los que aquéllos eran aficionados, y les forzaron a volver de nuevo al helado interior.

A principios del siglo X los noruegos, al mando de Gunnbjorn, desembarcaron en la costa occidental de Groenlandia, y en el año 982 Erik el rojo, exiliado de Islandia durante tres años por complicidad en un asesinato empezó a explorarla, zarpando por fin de Islandia en el 986 al mando de 25 buques cargados de colonos potenciales. Sólo 14 de ellos resistieron el viaje de cuatro días hasta la costa suroccidental, donde se fundó el primer asentamiento, cerca del lugar llamado hoy Julianhaab. Junto con aquél se establecieron otros asentamientos y en el punto culminante se cree que la población total pudo llegar a alcanzar los tres mil habitantes.

Cuando Erik desembarcó en el continente, no halló indicio alguno que le permitiera sospechar la existencia allí de seres humanos, hasta que en el siglo XI los noruegos se encontraron con esquimales en la costa noroccidental, quienes aparentemente habían accedido a Groenlandia procedentes de Norteamérica a la vez que los otros se asentaban en el Sur. Sin embargo, los primeros pobladores afirman haber tenido contacto con los *skraelings*, una palabra desconocida que se supone significaba 'hadas' o 'elfos', y más tarde se interpretó como 'bárbaros' o 'seres débiles.'

Los noruegos llegaron a establecer un contacto profundo con los esquimales, y se cree que las colonias sobrevivieron al menos hasta principios del siglo XV. Cuando un navío llegó a la costa hacia 1490, los colonos habían permanecido aislados durante más de 80 años, y sus tripulantes apenas encontraron rastros de ellos, sino tan solo esquimales que vivían en las playas. La suerte de los colonos noruegos sigue siendo un misterio hoy en día, y el descubrimiento del cuerpo congelado de uno de ellos cerca de un fiordo en 1540, por parte de un ballenero holandés, no aportó nada nuevo al enigma. Algunos hablan de enfermedades o de una emigración a América, mientras que otros afirman que se entrecruzaron genéticamente con los esquimales siendo asimilados por éstos.

Bajo el control conjunto de Dinamarca y de Noruega, se estableció una misión luterana cerca de Godthab en 1721, y de nuevo llegaron colonos al continente así como cierto

número de criminales enviados allí por el gobierno. En 1917, un descuido en un acuerdo con Noruega dio a Dinamarca la autoridad completa sobre el territorio, lo que condujo a una acalorada disputa entre ambas naciones sobre derechos de caza y pesca.

La población de Groenlandia en 1921 se fija en 14335 habitantes, 275 de los cuales son daneses, y de ellos 150 trabajan en las minas de criolita cerca de Ivigtut. Todo el comercio con el territorio está sujeto a un monopolio gubernamental, y los licores están prohibidos por la ley.

CÓMO INICIAR EL JUEGO

Los investigadores disponen de una semana antes de reunirse en Boston con el resto de la expedición, que zarpará en el buque *Darlana*, alquilado por la Universidad Miskatonic a una empresa privada. El navío había estado realizando un estudio geológico de la costa Este de los Estados Unidos durante los últimos años, siendo llamado a puerto de inmediato cuando llegaron a la Universidad las primeras noticias sobre el descubrimiento en Groenlandia.

El profesor Mathieson se ocupa de reunir el material, por lo que los investigadores sólo tendrán que preocuparse de llevar objetos personales y algún equipo especial que precisen. También pueden aprovechar el tiempo buscando referencias bibliográficas sobre Groenlandia.

Integran la expedición, aparte su director el doctor Curtis Mathieson, el doctor Henry Ethelrod, famoso erudito británico, dos estudiantes de doctorado, Chuck Granger y Terrence Bhule, y tres montañeros franco-canadienses. La tripulación del buque consiste en el capitán Klaus Voorheim, el teniente Andrew Mott, el contraestremaestre Gerald Maxwell, Louis el sobrecargo, y ocho marineros.

ESCENAS:

El viaje a Groenlandia

El muro fue descubierto en la base de uno de los numerosos fiordos que jalonan la costa oriental de Groenlandia, casi a medio camino entre Angmassalik y Scoresbysund. El *Darlana* es un pequeño carguero que ha sido provisto de grúas, cabestrantes y equipo de perforación para realizar labores geológicas extensas, y está atiborrado de material, muestras y equipo dejados allí por el equipo de geólogos. El espacio escasea, y una vez los diversos miembros del grupo hayan colocado su equipo, notarán que queda muy poco sitio para vivir. Sólo hay cuatro pequeños camarotes de dos plazas cada uno. Uno de ellos lo ocuparán Mathieson y Ethelrod junto con sus papeles científicos y una pequeña biblioteca perteneciente al primero. Los tres montañeros se adueñarán de otro, dejando a los dos estudiantes y a los investigadores que se repartan entre los otros dos camarotes. En caso de que las apreturas sean muy extremas, cabe una persona más en el camarote de los montañeros, pero dicha persona sería aconsejable que hablara el Francés y que tuviera mucho sentido del humor.

El viaje hasta la costa suroriental durará una semana. El barco va hasta los topes, el agua es una rara comodidad (nada de duchas) y el aburrimiento es un problema. Los investigadores pueden pasar el tiempo conociendo a los diferentes miembros del grupo. El guardián puede hacer que este tiempo pase rápida y tranquilamente, o bien utilizarlo para desarrollar algunas de las personalidades al bordo del barco. Los dos franceses más jóvenes se dedicarán probablemente a gastar bromas a los demás, mientras que el problema de

Granger con el alcohol puede hacerse agudo en las condiciones de hacinamiento del barco. Un investigador podría asistir a una violenta discusión entre Gobineau y Louis en voz muy alta, y en Francés, y la personalidad de Ethelrod podría atacar los nervios de cualquiera. Además, no es de descartar que haga mal tiempo, por lo que los investigadores que no se hayan aclimatado a la navegación invertirán parte de su tiempo en permanecer inclinados junto a la barandilla.

Las instalaciones del *Darlana* incluyen un pequeño pero completo laboratorio químico y la pequeña biblioteca de Mathieson. Cualquier miembro del grupo puede acceder a la biblioteca libremente, pero se escogió con el criterio de ocupar el mínimo espacio posible por lo que sólo cubre algunos temas esenciales, y debido a ello dichos temas tienen un límite porcentual que representa el conocimiento disponible en la biblioteca, teniendo los investigadores que tirar en porcentaje una cifra menor que dicho límite, a la vez que debe ser menor que su habilidad en Buscar libros para investigar bibliográficamente con éxito algunos temas. Por ejemplo: el grupo tiene una duda geológica sobre la composición del muro. Si nadie puede responderla con la tirada de Geología, se puede intentar resolver en la biblioteca. El límite de ésta en Geología es del 50%, por lo que si el que busca tiene digamos un 65%, deberá sacar menos de 50% para poder resolverla. Si tuviera un 35% debería sacar menos de 35%.

La biblioteca contiene información sobre los siguientes temas: Antropología 75%; Arqueología 85%; Astronomía 20%; Botánica 10%; Química 80% (gran parte de la documentación está en el laboratorio de Química, y ya se encontraba a bordo del navío); Geología 50%; Historia 20%; Lingüística 65%; Ciencias ocultas 20%; Zoología 15%. Todo tema que no esté en esta lista no está cubierto.

Además, Mathieson ha traído a bordo un ejemplar de las *Arcillas de Eltdown* (en inglés *Eltdown Shards*). Este libro contiene lo que se supone es una traducción exacta de unos jeroglíficos que se encontraron en fragmentos de cerámica hallados en el interior de Groenlandia hacia 1903. La traducción la realizó un colega de Ethelrod, y fueron ciertas cuestiones referidas a dicha traducción las que reunieron en un primer momento a éste con Mathieson. Ambos han leído el libro y aunque ninguno de los dos sabe como interpretarlo, están convencidos de que el reciente descubrimiento en Groenlandia está relacionado con él. Por supuesto, no han revelado nunca estas teorías a nadie más del grupo. El libro contiene los siguientes tres hechizos: Contactar con una Semilla informe de Tsathogghua, Contactar con un Gnoph-Keh, y Contactar con Tsathogghua.

LOS PASAJEROS Y LA TRIPULACION DEL DARLENA

Las siguientes personas forman el equipo científico encargado de estudiar el extraño muro descubierto en el glaciar.

PASAJEROS El profesor Curtis Mathieson

De 54 años de edad, con cabello gris que le empieza a escasear, Mathieson es el jefe del equipo, y experto indiscutible en Arqueología y Antropología, como reconoce toda la comunidad científica. Su talante afable, junto con sus enormes conocimientos sobre el comportamiento humano harán que pronto el resto del equipo y la tripulación del barco le tengan en gran estima.

Mathieson posee algunos conocimientos sobre los mitos de Cthulhu, adquiridos durante su expedición a Arabia central en 1906, pero hablará raramente de ello. El tiene razones para creer en los Mitos, pero la experiencia le ha llevado a no discutir en público sus teorías con los no iniciados. Cree que el misterioso muro descubierto en el glaciar puede estar de alguna manera relacionado con algunos indicios que se apuntan en las *Arcillas de Eltdown*, pero hasta el momento no ha compartido esta hipótesis con nadie, a excepción de Ethelrod. Si algún investigador saca el tema delante de más gente, declinará pronunciarse aduciendo que los mitos primitivos a los que se hace referencia no han sido establecidos científicamente como auténticos sino que, hasta el momento, no son otra cosa que un batiburrillo de rarezas arqueológicas conectadas entre sí mediante fantasías pseudocientíficas. Expresará la creencia (como ya lo hiciera en el pasado) de que las 'teorías' no establecidas sobre estas cosas tan solo constituyen un deseo infantil de especular con la superstición y la magia.

Sin embargo, en una conversación privada en la que previamente se le convenza de lo auténtico de las experiencias de los investigadores, ya sea a través de la Elocuencia o bien presentándole pruebas sólidas, Mathieson revelará sus teorías privadas sobre el muro, previniéndoles de que pueden ser erróneas y que precisará ver primero el muro antes de confirmar sus sospechas. Sin embargo, su opinión en este momento es que el objeto puede datar de mucho antes del inicio de la historia escrita, y bien pudiera ser más antiguo que cualquier otro descubierto por la ciencia. Se aventurará incluso a decir que es posible que no sea de origen humano.

Aunque aparentemente sano, Mathieson padece algunos problemas cardíacos y no puede realizar tareas pesadas. No acompañará al grupo en su viaje tierra adentro y ni siquiera trabajará en el muro, puesto que la simple exposición a las condiciones atmosféricas hostiles podría serle perjudicial, por no hablar de los riesgos de accidentes. En lugar de eso, permanecerá a bordo del navío intentando descifrar las copias de los extraños jeroglíficos que le vayan trayendo los demás investigadores.

FUE 8 CON 4 TAM 10 INT 17 POD 14
DES 11 APA 13 EDU 20 COR 55 PV 7

Habilidades: Antropología 85%, Arqueología 90%, Astronomía 15%, Regatear 45%, Botánica 10%, Química 15%, Crédito 75%, Mitos de Cthulhu 12%, Discusión 85%, Geología 20%, Buscar libros 90%, Lingüística 40%, Elocuencia 45%, Psicología 65%, Leer/Escribir Árabe 60%, Leer/Escribir Egipcio 60%, Leer/Escribir Griego 60%, Leer/Escribir Latín 60%, Zoología 10%.

El doctor Henry Ethelrod

Ethelrod es un experto en idiomas indoeuropeos y pertenece al Museo Británico, pero los últimos seis meses los ha pasado en Miskatonic con el profesor Mathieson, donde intentaban datar unos fragmentos de cerámica desenterrados en una playa del Mediterráneo oriental, que algunos creen de origen hitita.

Ethelrod es alto, delgado y de aspecto distinguido, de unos 45 años de edad, y muy bien educado. Es un aristócrata inglés y su cultivado acento apenas oculta el desdén que siente por todos aquellos menos educados o de menos alcurnia que él. Aunque mantiene excelentes relaciones con Mathieson, opina que la mayoría de los americanos son

vulgares, e intentará restringir la conversación con ellos al mínimo indispensable. Si algún investigador le acorrala, primero será educado, después, si el investigador persiste, intentará quitárselo de encima. Si esto también falla utilizará el sarcasmo e incluso el insulto, pero siempre de forma inteligente dejando la duda de qué quería decir realmente con sus afirmaciones.

Ethelrod se ha acostumbrado a trabajar con Chuck Granger, el ayudante de Mathieson, y a pesar del problema de éste con la bebida, le aprecia en secreto, como si se tratara de un hijo algo descarriado. Aunque no conoce en persona a Terrence Bhule, fue él quien le recomendó, basando su decisión en los esfuerzos de éste en el campo de los esquemas culturales de los indios y de los esquimales.

En cuanto a los franceses, hará cualquier cosa por evitarlos, para no decir que ni siquiera les dirigirá la palabra. Les tiene una aversión nada disimulada, y si cree detectar sentimientos similares por parte de algún investigador, se acercará a él en privado y, a la menor ocasión, lanzará un virulento ataque verbal contra los miembros del equipo de escalada, llamándoles todo lo imaginable, y pasando después a atacar a lo francés en su conjunto para acabar extendiendo las hostilidades a cualquiera que se haya preocupado ni tan siquiera de aprender su abominable idioma. Este odio africano hacia los franceses es de origen desconocido y es lo único que puede hacer que Ethelrod abandone su estudiada reserva británica. Si el investigador no se une a los excesos verbales del doctor con el mismo entusiasmo que éste, Ethelrod se dará cuenta de que ha juzgado mal la situación y cesará de inmediato en su actitud, quedándose por unos momentos sin aliento y ligeramente avergonzado. Se excusará y se retirará de inmediato al camarote dejando perplejo al investigador.

Los miembros del grupo quizá se den cuenta de que el doctor sufre una cierta cojera, resultado de una herida de bala recibida en la guerra de los Boers, donde fue condecorado en repetidas ocasiones por su valor. Posee una habilidad natural para el mando, que no se pondrá en evidencia hasta que lo asuma durante la expedición al interior. Además de ser capaz de tomar decisiones serenas en momentos de gran tensión, posee ciertos conocimientos de la guerra de guerrillas, y se mantiene en excelente forma física. Nunca ha encontrado ocasión de mencionar sus experiencias bélicas, y jamás se le ocurriría alardear de sus medallas. Este conjunto de habilidades se pondrá en evidencia durante la expedición al interior y si en ese momento se le pregunta puede que explique algunas batallitas.

FUE 15 CON 16 TAM 14 INT 16 POD 17
DES 16 APA 12 EDU 19 COR 85 PV 15

Habilidades: Antropología 90%, Arqueología 65%, Regatear 20%, Botánica 15%, Camuflaje 60%, Trepar 80%, Crédito 90%, Mitos de Cthulhu 8%, Discusión 80%, Diagnosticar enfermedades 35%, Esquivar 75%, Primeros auxilios 80%, Ocultarse 75%, Historia 55%, Saltar 75%, Buscar libros 90%, Lingüística 75%, Escuchar 75%, Dibujar mapas 65%, Elocuencia 65%, Psicología 25%, Leer/Escribir idiomas de raíz indoeuropea 50-95%, Equitación 65%, Discreción 65%, Descubrir 75%, Nadar 50%, Lanzar 65%, Seguir rastros 60%, Tratar enfermedades 40%, Tratar envenenamientos 25%, Zoología 15%.

Armas: (Aunque no suele ir armado, posee las siguientes habilidades)

Puñetazo 90%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 75%, daño 1D4+1D4.
Patada 80%, daño 1D6+1D4.
Cuchillo 65%, daño 1D4+2+1D4.
Revólver .38 55%, daño 1D10.
Fusil 30-06 75%, daño 2D6+3.
Escopeta calibre 20 85%, daño 2D6/1D6/1D3.

Charles "Chuck" Granger

A sus venticuatro años, pelirrojo y pecoso, el antes robusto Granger es un estudiante de doctorado que trabaja para Mathieson. Su propósito original al ingresar en Miskatonic era estudiar Derecho, pero impresionado por los estudios del profesor se cambió gradualmente a las clases de arqueología y antropología. Granger es un excelente científico y un trabajador nato, pero tiene un problema con la bebida. El profesor ha decidido que ésta expedición sea la última oportunidad de Granger para cambiar de hábitos. Mathieson no tiene nada que objetar al alcohol, pero recientemente ha ocurrido más de una vez que Granger se emborrache por la noche y al día siguiente no sirva para nada.

Ethelrod ha tomado como tarea el ayudar al joven a librarse del problema pero adopta la actitud de un padre severo reprendiendo a su hijo, relación que Granger malinterpreta y detesta. Granger se ha hecho amigo de Bhule, que es más joven que él y que, como quiera que no tiene problema alguno con el alcohol, se atiza un trago, o dos, o tres por la noche. Además, los tres montañeros franceses tienen su propia provisión de vino que siempre están dispuestos a compartir con un amigo.

Estas tentaciones pueden ser demasiado para Granger, y si empieza a beber en exceso tendrá serios problemas con Mathieson y/o Ethelrod. Granger no se pone violento ni pesado cuando bebe sino que queda incapacitado para cualquier tarea. Su salud, antes excelente, ha empezado a deteriorarse a causa de la bebida.

FUE 13 CON 9 TAM 13 INT 15 POD 7
DES 10 APA 9 EDU 17 COR 30 PV 11

Habilidades: Antropología 35%, Arqueología 65%, Tregar 75%, Charlatanería 35%, Derecho 15%, Buscar libros 65%.

Armas: (Aunque ya no está en forma, Granger había practicado boxeo)

Puñetazo 80%, daño 1D3+1D4.

Terrence Bhule

Este joven canadiense creció en Toronto y realizó allí sus estudios primarios. Aún no ha cumplido los treinta pero se ha granjeado el respeto de muchos por sus trabajos entre los indios y los esquimales de la costa oriental del Canadá, que han contribuido enormemente al conocimiento del folklore y la religión de los esquimales, y que ha sido lo que indujo a Ethelrod a recomendarle para la expedición. Tiene el pelo rojo y sus años en el campo han añadido una cierta tosquedad a sus rasgos ya de por sí agradables. Hace amigos con facilidad e intimará rápidamente con Granger, con quien es muy probable que comparta una botella de coñac por la noche en su camarote, o en compañía de los montañeros franceses en el camarote de éstos. Demostrará ser un valioso miembro del equipo en todo momento, a menos que exista peligro de que se descubra su terrible secreto.

Sin que nadie lo sepa, el cuerpo de Bhule está cubierto de un pelaje rojizo-anaranjado que sale de su pecho y hom-

bro hasta cubrir su espalda y muslos. Su primera aparición tuvo lugar cuando Bhule sólo contaba diecisiete años, y Bhule no ha revelado su secreto a nadie excepto a un médico que le visitó cuando el pelo le empezó a brotar. El médico había leído acerca de otras personas que nacieron con problemas similares, es decir, con parte o todo el cuerpo cubierto de un espeso pelaje parecido al de los animales, y diagnosticó la situación de Bhule como hipertrichosis, una deficiencia glandular incurable.

Sin embargo Bhule siguió adelante y estudió Antropología, ciencia para la que estaba inexplicablemente dotado. Debido a su problema su vida social fue prácticamente inexistente y se confinó en sus estudios. Decidido a emprender el estudio de algunas de las tribus indias nororientales del Canadá, se puso en contacto con los esquimales de la costa Norte, y fascinado por su cultura igualitaria, desvió sus investigaciones a este pueblo y a sus costumbres.

Mientras trabajaba en el campo, Bhule descubrió que a veces tenía "corazonadas". Es decir, de vez en cuando y sin razón aparente tenía visiones intuitivas referentes a ciertos esquemas de comportamiento que había observado entre los indios y los esquimales. En la mayoría de los casos, un estudio científico de lo revelado en dichas visiones demostraba ser exacto. Fue estudiando la cultura esquimal cuando se dio cuenta de que de alguna manera parecía haber sido influenciada por otra anterior, inmensamente más sofisticada que la suya. Cuando los doctores Ethelrod y Mathieson se pusieron en contacto con él a través de la Universidad de Toronto, pensó que el extraño descubrimiento de Groenlandia podría confirmar sus teorías. A la vez confía en poder aprender algo más acerca del muro.

Bhule es una víctima de la casualidad, puesto que el crecimiento de pelo se debe a una combinación de genes recesivos en su línea genética, que puede remontarse hasta los últimos humanoides peludos que vivieron en Groenlandia hasta el siglo XV. Estos restos se acoplaron con vikingos degenerados supervivientes de las colonias, que habían sido casi barridas por una combinación del frío incesante y de ataques de los hiperbóreos, los skraelings de las sagas. Estas pequeñas comunidades de vikingos y bestias fueron diezmadas por el frío y por los hiperbóreos hasta que por casualidad un ballenero holandés se vio forzado a anclar en un fiordo durante una fuerte tempestad, encontrando allí los restos del último vikingo superviviente, junto a su 'mujer' (cubierta de pelo rojizo) y sus hijos (de apariencia humana normal). Sin entender la situación mataron a la hembra y se llevaron a los huérfanos a Europa. Es a estos dos antepasados a los que Bhule se remonta, y a quienes debe su herencia genética en forma de vello y de memorias visuales.

Aparte de no quererse desnudar en presencia de nadie, Bhule parece normal en todos los aspectos.

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

Habilidades: Antropología 90%, Arqueología 35%, Astronomía 15%, Botánica 45%, Camuflaje 25%, Química 10%, Tregar 80%, Mitos de Cthulhu 3%, Discusión 35%, Esquivar 75%, Conducir trineo de perros (habilidad nueva) 75%, Primeros auxilios 75%, Leer/Escribir Francés 55%, Geología 15%, Ocultarse 25%, Historia 25%, Saltar 65%, Leer/Escribir Latín 30%, Buscar libros 65%, Escuchar 65%, Dibujar mapas 35%, Ciencias ocultas (leyendas esquimales), Leer/Escribir Esquimal 80%, Discreción 30%.

Hablar Esquimal 85%, Descubrir 50%, Nadar 75%, Lanzar 65%, Seguir rastros 50%, Zoología 45%.

Armas: Hacha 50%, daño 1D8+2+1D4.

Lanzar hacha 25%, daño 1D8+2+1D3 (alcance 5 m).

Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4.

Destral 50%, daño 1D6+1+1D4.

Lanzar destral 25%, daño 1D6+1+1D2 (alcance 5 m).

Cabezazo 70%, daño 1D4+1D4.

Patada 75%, daño 1D6+1D4.

Cuchillo 65%, daño 1D4+2+1D4.

Lanzar cuchillo 45%, daño 1D4+2+1D2.

Revólver .45 45%, daño 1D10+2.

Fusil .22 80%, daño 1D6+2.

Escopeta calibre 20 35%, daño 2D6/1D6/1D3.

Bhule lleva ya algún tiempo trabajando en zonas des pobladas, por lo que no irá a ningún sitio desarmado, siendo su favorito un revólver del .45 que luce en una pistolera abotonada, pero incluso en situaciones carentes por completo de peligro (por ejemplo, a bordo del buque) no se separará de un cuchillo de monte que lleva siempre al cinto.

NOTA: Es esencial que Bhule sobreviva a esta aventura si se desea jugar posteriormente la segunda parte, *La maldición de Tsathogghua*. Bhule puede perder COR pero no debería ir más allá de la locura temporal. Recuérdese que se trata de un miembro amigable y servicial del grupo, y aparte un ligero toque de dorafobia (que podría detectarse después de un par de días de convivencia y mediante una tirada de Psicoanálisis), es el miembro del grupo menos complejo.

Si Bhule ve el cadáver momificado de la tumba será víctima de la locura temporal, que le durará poco rato pero le dejará afectado hasta el punto de tenersele que acompañar hasta el exterior del edificio, al no poder salir por su propio pie. Bhule parecerá recuperarse del todo, pero si se ha realizado la primera tirada de Psicoanálisis con éxito, una segunda tirada de lo mismo, realizada antes de que el grupo vuelva a Nueva Inglaterra y se separe, revelará que sufre un desorden emocional serio. Aparte de esto, parecerá completamente normal.

Los montañeros franceses

Estos tres hombres volvían a casa después de una expedición de seis meses de escalada en las montañas Rocosas del Norte del Canadá cuando se divulgó la noticia del descubrimiento en Groenlandia. Comprendiendo los problemas que podría implicar la expedición, Philippe Luvois (el jefe del grupo) telefoneó a Miskatonic para ofrecer los servicios de su equipo. Tras experimentar algunos problemas de comunicación, debidos al idioma, pudo contactar con el departamento de Arqueología donde se puso al teléfono Ethelrod quien, con una mueca de lo más expresivo, se lo pasó a Mathieson quien se mostró encantado del ofrecimiento, gestionando todos los documentos necesarios como pasaportes, permisos de viaje, etc.

El equipo de escalada está formado por hombres de lo más dinámico y, tras una confrontación inicial con Mathieson acerca de la cantidad de vino que intentan llevar a bordo (que ganarán rehusando subir a bordo si no sube también el vino) demostrarán ser un grupo muy animado, aunque algo ruidoso. Los dos componentes más jóvenes no dudarán en gastar alguna broma a los científicos, incluyendo pescados fríos y muertos en la cama, hielo en la espalda, o incluso el clásico cubo de agua en equilibrio sobre la puerta. Y lo que es aún peor, escogerán como víctima principal a uno de los

investigadores a quien no dejarán tranquilo con un celo digno de mejor causa. Si la víctima se queja a Mathieson, éste hablará con Luvois quien intentará calmar a sus jóvenes compañeros, pero desgraciadamente su comportamiento no mejorará hasta que la llegada al glaciar les dé algo en qué distraerse.

Los montañeros, aunque están más que dispuestos a ayudar, no serán útiles en la transcripción de los jeroglíficos puesto que no ponen suficiente cuidado. Pasarán el tiempo instalando andamios y pasarelas y después, cuando sea necesario, montando guardia en lo alto del glaciar, alternándose con los marineros.

Philippe Luvois

Philippe es el jefe del grupo y a sus 32 años, considerablemente mayor que los otros dos. Como los otros, luce una espesa barba para proteger el rostro del frío, y su cuerpo está curtido por los muchos años que lleva escalando montañas en Europa. Este es su segundo viaje a América, y es el único miembro del grupo que puede expresarse en Inglés, aunque de forma rudimentaria.

FUE 16 CON 15 TAM 15 INT 14 POD 14

DES 17 APA 10 EDU 9 COR 70 PV 15

Habilidades: Tregar 98%, Primeros auxilios 85%, Geología 25%, Saltar 95%, Dibujar mapas 75%, Hablar Inglés 30%, Seguir rastros 25%.

Michel Poncelet

Michel sólo cuenta 24 años de edad, pero es un alpinista y esquiador experto, que quedó quinto en la prueba de descenso en la Olimpiada de Invierno de 1924 en Chamonix (detrás de cuatro noruegos). Es de buena familia, y además de lo ya mencionado, es un tirador experto, además de practicar la esgrima. A pesar de sus orígenes acomodados, es una persona amigable y nada engreída, cuyo interés principal es ahora participar en la Olimpiada de 1928 en St. Moritz, e intentar conseguir una medalla.

FUE 15 CON 17 TAM 13 INT 16 POD 14

DES 18 APA 15 EDU 14 COR 70 PV 15

Habilidades: Tregar 95%, Crédito 95%, Esquivar 85%, Saltar 95%, Equitación 75%, Hablar Inglés 10%, Hablar Noruego 20%, Nadar 75%, Lanzar 75%.

Armas: Florete 85%, daño 1D6+1D4.

Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.

Patada 65%, daño 1D6+1D4.

Pistola .32 85%, daño 1D8.

Fusil .22 55%, daño 1D6+2.

Jean-Raymond Gobineau

Con sólo 19 años, Jean es biznieto de un filósofo racial francés, el conde Joseph Arthur de Gobineau quien, a mitad del siglo XIX compuso las primeras teorías sobre la superioridad de la raza blanca, teorías que fueron después adoptadas por los Nazis.

Aunque aparentemente normal y amistoso, Jean sufre una xenofobia aguda que se expresa en un odio profundo hacia todas las razas a las que considera inferiores a la suya. Evitará igualmente al sobrecargo (que es mulato) que a cualquier esquimal con el que el grupo se encuentre. Si por cualquier razón enloquece durante la aventura, su fobia puede expresarse de una forma extremadamente violenta, quizá asesinando a un esquimal amigo y mutilando después su cuerpo. Todo investigador que pueda observar a Gobi-

neau durante algunos días y consiga una tirada de Psicoanálisis puede percibir algún indicio de los problemas del muchacho. Si un amigo o compañero suyo es muerto por alguien que no sea blanco, esto también puede inducirle a cometer actos insanos. Este comportamiento no será aparente al principio, sino que se irá manifestando lentamente durante unos cuantos días, acabando por explotar en un ataque contra algún inocente.

FUE 15 CON 15 TAM 16 INT 15 POD 10
DES 16 APA 12 EDU 12 COR 32 PV 16

Habilidades: Antropología 15%, Tregar 85%, Esquivar 85%, Historia 25%, Saltar 90%, Derecho (francés) 20%, Hablar Inglés 10%, Lanzar 75%.

Armas: Revólver .45 35%, daño 1D10+2.

LA TRIPULACIÓN DEL NAVIO

El capitán Klaus Voorheim

Voorheim, de 58 años de edad, vivió en América, donde trabajaba como capitán de barco, hasta 1913 en que, notando que la guerra era inminente, regresó a su Prusia natal. Durante la guerra, estuvo al mando de diversos barcos mercantes que esquivaban el bloqueo naval británico y al menos fue hundido una vez, suceso en el cual perdió el brazo derecho. Al final de la guerra volvió a los EEUU y un par de años más tarde aceptó el mando del navío de investigaciones *Darlana*, patrocinado por la Universidad Miskatonic.

El capitán es de talante altivo y desaprueba totalmente las cantidades de alcohol que han embarcado los franceses (la tripulación tiene prohibido beber a bordo). Puede hacer amistad con Ethelrod, y los dos pueden contarse mutuamente batallitas en el camarote del capitán o en el puente.

Voorheim tiene contrato con Miskatonic y se encargó personalmente de reclutar a los oficiales y a la tripulación.

FUE 14 CON 12 TAM 15 INT 16 POD 15
DES 12 APA 15 EDU 19 COR 75 PV 14

Habilidades: Contabilidad 75%, Astronomía 35%, Derecho 25%, Dibujar mapas 85%, Elocuencia 65%, Psicología 65%, Navegación 95%, Hablar Inglés 75%, Hablar Noruego 40%.

Armas: Pistola .45 45%, daño 1D10+2 (guardada en una caja cerrada con llave, bajo la cama de su camarote).

El teniente Andrew Mott

Mott es un norteamericano de 31 años, veterano de la Primera Guerra Mundial. A pesar de haber combatido en el bando opuesto a Voorheim, le admira y le respeta, poniéndose de su parte en cualquier disputa.

FUE 13 CON 15 TAM 12 INT 15 POD 13
DES 13 APA 14 EDU 17 COR 65 PV 14

Habilidades: Contabilidad 65%, Astronomía 20%, Navegación 20%, Hablar Alemán 25%.

Armas: Pistola .45 65% (oculta en su cabina).

El contraataca Gerald Maxwell

Un ex-marino mercante de 35 años, fornido y corpulento. Maxwell ha pasado muchos años navegando por los mares de las Filipinas, Nueva Guinea e Indonesia. Es un buen luchador y tira muy bien. Si hacen falta voluntarios para tareas peligrosas, será el primero en dar un paso al frente.

FUE 17 CON 17 TAM 17 INT 9 POD 9
DES 10 APA 9 EDU 9 COR 45 PV 17

Habilidades: Electricidad 65%, Mecánica 85%, Manejar maquinaria 75%, Navegación 55%.

Armas: Puñetazo 90%, daño 1D4+1D6.

Cabezazo 95%, daño 1D3+1D6.

Patada 90%, daño 1D6+1D6.

Garrote 80%, daño 1D6+1D6.

Cuchillo 80%, daño 1D4+2+1D6 (lleva uno encima).

Revólver .45 65%, daño 1D10+2.

Fusil .30-06 70%, daño 2D6+3.

Louis, el sobrecargo

Louis es un mulato de Nueva Orleans, y se encarga de las tareas menores del navío como cocinar, lavar y hacer de camarero de los oficiales. Por otra parte, todos a bordo le aprecian, y se le trata con un respeto poco usual hacia alguien de su posición. Louis conoce algo de vudú, que aprendió durante su infancia, y ello junto a sus limitados conocimientos de los Mitos de Cthulhu podría permitir al grupo establecer alguna conexión, por oscura que fuera, con lo que encuentren los expedicionarios. Por supuesto, que alguien del grupo tendrá que hacerle las preguntas oportunas, porque él nunca ofrecerá su opinión.

Louis también es consciente de que Gobeineau le aborrece, aunque no tiene idea de por qué.

FUE 12 CON 14 TAM 14 INT 14 POD 14
DES 13 APA 13 EDU 8 COR 64 PV 14

Habilidades: Mitos de Cthulhu 6%, Ciencias ocultas 20%, Hablar Francés 35%.

Armas: Navaja 65%, daño 1D4+1D4.

LA TRIPULACIÓN

El resto de los tripulantes del barco (8 en total) son simples marinos que no juegan ningún papel vital en el escenario pero que pueden ser utilizados como guardias, o incluso pueden presentarse voluntarios para acompañar a la expedición al interior.

Marinos

	1	2	3	4	5	6	7	8
FUE	8	14	15	15	9	8	16	14
CON	6	12	12	11	13	9	15	11
TAM	9	12	12	9	13	11	15	13
INT	12	14	16	14	17	12	18	15
POD	13	8	9	9	6	13	12	7
DES	12	16	13	11	12	10	9	6
EDU	6	7	8	7	8	6	7	7
COR	65	45	30	45	30	65	60	35
PV	10	14	14	12	15	12	19	14
Bd(*)	0	1D4	1D4	0	0	0	1D4	1D4

(*) Bd= Bonificación al daño por FUE y TAM.

Habilidades: Tregar 75%, Saltar 75%, Nadar 75%, Manejo de botes 75%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D4+Bd.

Cabezazo 70%, daño 1D3+Bd.

Patada 65%, daño 1D6+Bd.

Garrote 55%, daño 1D6+Bd.

Cuchillo 50%, daño 1D4+2+Bd.

Revólver .38 45%, daño 1D10.

Fusil .22 35%, daño 1D6+2.

El muro en el hielo

El capitán no intentará adentrarse en el fiordo hasta disponer de al menos cuatro horas de luz diurna para la maniobra, por lo que anclará a cierta distancia de la costa hasta el día siguiente. Esta parte de Groenlandia no está bien reflejada en los mapas, y además en primavera suele formarse gran cantidad de témpanos de hielo. Debido a su situación en el Círculo Polar Ártico, nunca se da una oscuridad completa a finales de primavera o verano, sino que la noche es un largo crepúsculo durante el cual el sol se pasea por el horizonte. Sin embargo, ello no proporciona suficiente luz como para aventurarse por aguas peligrosas y desconocidas.

Llegar hasta el fondo del serpenteante fiordo cuesta tres horas durante las cuales, y a pesar de que la anchura de la vía es al menos 1'5 Km en todo momento, los personajes se sentirán abrumados por las enormes paredes de hielo que se alzan a lado y lado. Muchos témpanos de hielo, grandes y pequeños, flotan junto al barco.

Al doblar el *Darlana* el último recodo del fiordo, el objeto de la expedición aparece de repente a la vista de todos, apenas a 200 m a proa del navío, que ahora se mueve con suma lentitud. Nada de lo que el grupo haya oído les ha podido preparar para la vista de esta lápida gris oscuro de dimensiones masivas y de concepción extraterrena. Mide al menos 90 m de largo y más de 20 de alto, es decir que los cálculos de los esquimales se quedaron cortos, aunque la descripción que hicieron de la figura humana que blandía una espada corta y curva, inclinándose sobre un animal muerto, era completamente exacta. Esa figura ocupa el centro del objeto, pero está cabeza abajo. El conjunto parece una pared, o una parte de un muro mayor, que hubiera sido arrastrado (dando tumbos) por el glaciar hasta su presente posición que es justo por encima del agua, invertido, y sobresaliendo unos cuantos grados más allá de la vertical. Incluso contemplándolo boca abajo, se puede apreciar que el dibujo es de lo más inusual. Una tirada de Antropología permitirá establecer que el tipo de ropa no pertenece a ninguna cultura conocida, ni del pasado ni del presente, y los rasgos faciales (nariz ancha y recta, y lóbulos de las orejas extrañamente alargados) dan a la figura un aire decididamente extraterrestre. Todo aquél que contemple el objeto por vez primera debe tirar COR, 0/1. Quien consiga una tirada de Mitos de Cthulhu podrá establecer que los rasgos de la forma humana coinciden con la descripción que a veces se da de la mítica cultura hiperbórea.

En cuanto el buque haya echado el ancla, Mathieson hará botar un par de lanchas para investigar el muro de cerca. Cada una será tripulada por dos marineros, a los remos, y cuatro miembros de la parte científica de la expedición. En una irán Mathieson, Granger y Louis (como ayudante), y en la otra Ethelrod y Bhule. Los restantes tres lugares pueden ser ocupados por personajes.

Desde una cierta distancia parece que la pared no fuera sino una pieza de roca sólida, pero de cerca se ve que está compuesta de bloques individuales, fundidos por calor. Los bloques son también de proporciones tremendas, puesto que cada uno mide casi 3 m por 6. Cada bloque está cubierto de jeroglíficos de un tipo desconocido. La parte superior de la pared llega a la misma altura del glaciar que tiene detrás, y la pared tapona casi todo el frente de la masa de hielo. Desde lo alto, el hielo que se funde por la acción de los rayos del sol sobre la piedra (N. del T.: la piedra, de color oscuro, absorbe mucho más calor que el hielo que la rodea, y al cederlo provoca la fusión de éste) forma una constante lluvia que humedece la ropa (y el espíritu) de cualquiera que pase mucho

rato a su alrededor. Tras una visita corta, las lanchas vuelven al barco, donde Mathieson y Ethelrod discutirán la manera de enfocar la investigación.

El plan de Mathieson y Ethelrod

Los dos científicos deciden que el equipo de escalada podrá ejercitar sus habilidades en la pared, y construirá una serie de andamios de cuerda que permitirán a los miembros del equipo científico permanecer junto a la superficie de la misma para hacer copias a mano de los jeroglíficos. Esto puede ser bastante difícil porque los métodos tradicionales de transferencia (como el de frotado) no funcionarán aquí debido al viento, la humedad, o la superficie erosionada de la piedra. Mathieson y Ethelrod permanecerán a bordo e intentarán traducir el material, mientras que los marineros realizarán el transporte entre el muro y el navío.

Los investigadores podrán escoger diariamente si quieren trabajar en el muro, o a bordo del barco intentando traducir los escritos que vayan llegando, para lo que se proporcionan los procedimientos adecuados.

Cómo traducir los jeroglíficos

Todo investigador que consiga sendas tiradas de Arqueología, Antropología y Lingüística conseguirá traducir parte del texto, pudiéndose reemplazar una de las tres tiradas por una de Mitos. Los investigadores pueden intentar éste método una vez al día hasta que la totalidad del texto sea descifrado. Mathieson y Ethelrod, si no se les ayuda, conseguirán una traducción el último día que la piedra esté accesible (ver más adelante). Sin una traducción, el grupo tendrá que copiar los jeroglíficos al azar, sin saber qué partes son más significativas que otras. Si un investigador consigue descifrar el código, ello permitirá a los que hacen copias escoger partes que parezcan contener información de mayor interés.

El lenguaje es tremendamente complejo y la traducción que se consiga será, en el mejor de los casos, grosera y esquemática por lo que incluso después de obtenerla será imposible 'leer' lo que hay escrito en la pared. La forma extraña y matemática del idioma requiere además una decodificación, probando diversas fórmulas hasta encontrar una que se ajuste, proceso largo y tedioso, puesto que cada bloque de glifos está escrito mediante una variación diferente, a partir de una fórmula a escoger entre siete posibles. Para acabarlo de arreglar, la piedra en la que se grabaron las intrincadas inscripciones está bastante erosionada, con lo que algunos caracteres son indistinguibles. Así, cada bloque que se traduzca correctamente es producto del azar.

Cómo trabajar en la pared

Este trabajo es frío y peligroso, pero es la única tarea que puede emprender un investigador poco dotado para ayudar en las labores de traducción. Aunque no se obliga a nadie, un investigador joven, saludable y del sexo masculino (N. del T.: ramalazo machista que traduzco literalmente, y que supongo el autor argumentará que corresponde al machismo intrínseco de los años 20) será considerado un gallina si no pasa al menos algún tiempo allí.

Todo el que trepe a los andamios encontrará que están cubiertos de hielo y son, por tanto, resbaladizos. Todos los que trabajen en el muro deberán llevar un chaleco salvavidas y un arnés de seguridad, con correas de cuero, que le atan a las cuerdas de los andamios. Cada día hay suficiente luz para que un investigador copie uno de los bloques de texto que cubren la pared. Las condiciones de trabajo son bastante duras puesto

que el viento empuja el agua de deshielo hacia los andamios, y de repente se forman nieblas espesas que envuelven a los trabajadores para dispersarse después con la misma rapidez.

Es imposible mantener las cuerdas y los andamios libres de hielo por lo que, dos veces al día (al subir y al bajar), los investigadores deben hacer sendas tiradas de Tregar. Un fallo requerirá tirar DESx3 en porcentaje para no irse abajo, siendo retenidos por el arnés de seguridad (el tirón causa 1 punto de daño). Los arneses son viejos y están resecos, por lo que existe una posibilidad porcentual para cada personaje igual a su TAMx1 de que en aquella circunstancia se rompan, con lo cual el personaje se precipitará al agua, siendo 'pescado' por uno de los marinos que se halla en un bote al pie del muro dispuesto para tal eventualidad, que reporta 1D6 puntos de daño. Si el percance tiene lugar a la vuelta, en donde presumiblemente el investigador llevará en la mano los apuntes del día, un fallo en la tirada de DES antes citada supondrá la caída al mar de dichos apuntes (y su pérdida subsiguiente), tanto si el arnés de seguridad impide la caída como si no.

Todo investigador que caiga al mar, por ésta o por otra razón, corre un grave riesgo debido al choque (N. del T.: y no 'shock', como puse equivocadamente en las reglas. *Mea culpa*) y a la baja temperatura del agua. En todo caso, será llevado al barco inmediatamente y puesto en cama, pero a la mañana siguiente, al levantarse, deberá tirar CONx5 para evitar un respetable resfriado que le impedirá trabajar en el exterior durante los siguientes 1D6 días. Si al segundo día del resfriado el enfermo falla otra tirada de CONx5, empezará a mostrar síntomas de pulmonía. El navío lleva medicación adecuada para ello, pero hará falta una tirada de Tratar enfermedades para aplicarla correctamente. De lo contrario, la víctima morirá en 2D6 días. Hasta tres personas pueden intentar una tirada de Tratar enfermedades cada una.

Acontecimientos diarios

Además de lo ya explicado, los siguientes acontecimientos tendrán lugar tal y como se indica.

Día 1: los montañeros escalan la pared y empiezan a instalar los andamios que utilizarán los científicos.

Día 2: éste es el primer día en que se podrán hacer copias de los jeroglíficos de la pared. El andamiaje está parcialmente instalado, y caben hasta cuatro personas copiando.

Día 3: en algún momento de la tarde, mientras se trabaja en la pared, un enorme trozo de hielo cae de lo alto del glaciar hacia los trabajadores (Bhule, Granger, los tres montañeros y cualquier investigador que haya escogido trabajar ese día). Quien falle su tirada de Suerte debe Esquivar el bloque de hielo (de 1'80 m de largo) y si falla de nuevo recibirá el impacto, cayendo al mar junto con la sección de andamio en la que estuviera. El cuerpo no podrá ser recuperado. Si la tirada de Esquivar funciona, el personaje en cuestión se habrá podido agarrar a un trozo de cuerda que permaneció en su sitio a pesar del impacto, siendo rescatado posteriormente. Si alguien mira hacia lo alto del glaciar verá brevemente lo que parecen ser cuatro esquimales en lo alto de la pared. Una tirada de Antropología permitirá revelar que hay algo claramente no esquimal en sus rasgos faciales.

Quien haya decidido permanecer a bordo ese día y consiga una tirada de Suerte estará en cubierta cuando tenga lugar este incidente, pudiendo presenciarlo desde el momento en que los 'esquimales' aparezcan en lo alto del glaciar. Si el investigador piensa en echar mano de unos prismáticos (hay unos cuantos en el buque) podrá ver mejor las figuras que hay en lo alto del glaciar. A través de las lentes verá cuatro humanos vestidos con ropa parecida a la de los esquimales, pero con

rasgos físicos poco usuales: nariz larga y ancha y lóbulos de longitud excepcional. Se retirarán en cuanto hayan tirado el bloque y, si el investigador va a buscar los prismáticos, o un arma, después de la caída de éste, se encontrará con que los hombres misteriosos han desaparecido tierra adentro.

Los trabajos en la pared continuarán al día siguiente, pero desde ese momento uno de los montañeros o de los marinos se estacionará en lo alto del glaciar con un fusil.

Día 4: este día transcurre sin problemas.

Día 5: por la tarde, pero antes de que acabe la jornada de trabajo en el muro, éste se inclinará de repente unos cuantos grados más, con un terrible crujido, bajando después rápidamente hacia el mar una distancia aproximada de 1 m, y deteniéndose con una sacudida. No se producirán víctimas, pero quien esté en el muro en esos momentos deberá tirar COR, 0/1D2, por el susto.

Esa noche, Mathieson y Ethelrod convocarán una reunión y dirán que, a su parecer, la pared se ha vuelto demasiado insegura como para seguir trabajando en ella. Por otra parte, los descubrimientos científicos que podrían obtenerse a partir de lo que aún queda por copiar serían de tremenda importancia y, por tanto, dejan a la elección personal de cada uno si quieren seguir trabajando o no, a sabiendas del peligro que corren. Mathieson, a título individual, afirmará que él no se volvería a acercar a la pared. Bhule, aún bajo la impresión de la sacudida del día, declinará seguir trabajando, mientras que Granger y los montañeros están dispuestos a continuar. Los personajes tendrán que tomar su propia decisión.

Día 6: este día transcurre sin problemas.

Día 7: por la mañana, con un sol brillante, la enorme pared de piedra se mueve de nuevo. Todo el que esté en la pared recibirá una pequeña sacudida de aviso, que le indicará que ha llegado el momento de salir corriendo. Al cabo de un minuto, la pared se desprenderá del glaciar para, con un ruido ensordecedor, deslizarse directamente al agua. Todo el que se encontrara en la pared (y no hubiera anunciado su intención de irse en la sacudida preliminar) deberá tirar un Tregar para poder, bien agarrarse a una de las cuerdas que han dispuesto los montañeros en lo alto del glaciar, con uno de ellos siempre de guardia, bien saltar al bote que hay abajo. Quien falle la tirada se irá abajo junto con la pared y deberá tirar Suerte. Acertar significará que el marino del bote le puede rescatar (con las posibles consecuencias antes citadas), y fallar significará la muerte en las heladas aguas.

Pistas a encontrar en la pared

La enorme pared contiene cierta cantidad de pistas que los investigadores pueden encontrar, pero su número viene determinado en parte por la suerte. Cada día, cada investigador que trabaje en la pared puede copiar una pista potencial. Más tarde, esa pista debe traducirse, y para que la traducción tenga algún sentido hay que tirar 1D6 y sacar un 1. Si la tirada es superior, el material traducido no es de ninguna utilidad para el grupo. Una vez se consiga traducir la primera inscripción, las sucesivas copias resultarán válidas con 1-4 en 1D6 (esto refleja el hecho de que, una vez se dispone de algún conocimiento sobre el idioma, los miembros del equipo que copian podrán elegir fragmentos que parezcan contener material más interesante).

Es por tanto esencial que los jugadores lleven por escrito un control de las copias realizadas, y si lo fueron antes o después de descifrar el idioma. Si ninguno de los investigadores consigue descifrarlo, Mathieson y Ethelrod lo harán el último día, con lo que sólo 1/6 del material será significativo.

Después de todo este proceso, y aunque no se haya conseguido descifrar las inscripciones hasta el último día, se consigue al menos una pista, que identifica al muro como parte de una ciudad. Según una serie de cifras que hay en los jeroglíficos, dicha ciudad estaría situada al Sur, y probablemente unos 90 Km tierra adentro. Con esta información, Mathieson y Ethelrod propondrán al grupo viajar hasta la población de Godthab (en la costa suroeste) y equiparse allí para una expedición tierra adentro. La idea será puesta a votación y, a menos que alguno de los investigadores disienta, será aprobada por unanimidad.

Si se obtienen otros indicios, se pueden escoger (o tirar al azar) de entre la siguiente lista:

1. El nombre de la ciudad es Commorium, y fue construida por gente que había emigrado hacia el Sur, procedente de un lugar llamado Mhu Thulan. Una tirada de Mitos permitirá recordar que Mhu thulan formaba parte del continente perdido de Hiperbórea.

2. Una descripción de Commorium, en la que se hace referencia a sus muchos parques y jardines. Una tirada de Botánica permite saber que la vegetación descrita sólo pueden ser cícadas (N. del T.: plantas de la familia Cycadaceæ, parecidas a las palmeras, pero rematadas por hojas parecidas a las de los helechos) y palmeras prehistóricas.

3. La ciudad fue construida sobre, o cerca de, las ruinas de otra civilización más antigua.

4. La única parte inteligible de esta traducción es: "¡Commorium fue construida sobre los vástagos de Zoth-Aqqua!"

5. Existe un antiguo templo, de forma cuadrada y de origen prehumano, cerca de la cima de una de las montañas que rodean a Commorium. Una tirada de Mitos revelará que el templo se parece a los de Tsathogghua.

6. En ocasiones se ha visto a un monstruo de seis patas en la vecindad de un edificio prehistórico que se alza en una montaña cercana. Una tirada de Mitos permitirá identificarlo como un Gnoph-Keh.

7. Un horrible y amorfo guardián se oculta en el templo de la montaña.

8. Esto es el texto de un hechizo, Contactar con Zoth-Aqqua. Una tirada de Mitos permitirá reconocer a dicho ser como Tsathogghua. Hará falta una tirada de INTx5 en porcentaje para aprender el hechizo y sólo lo podrán hacer aquellos que puedan traducir el idioma.

9. Otro hechizo, ésta vez Contactar con un sirviente de Zoth-Aqqua (Contactar con una Semilla informe de Tsathogghua). Una tirada de Mitos permitirá identificarlo correctamente. Igual que en el caso anterior, hará falta INTx5 para aprenderlo, y sólo lo podrán hacer quienes puedan traducir el idioma.

10. Si se desea visitar el antiguo templo de la montaña, hay que hablar con el 'sirviente que vive en el interior.' El guardián puede añadir más pistas, a partir de la sección de 'Historia' al inicio del escenario.

Godthab, Groenlandia

El viaje alrededor de la costa Sur, y de vuelta hacia el Norte hasta Godthab, costearlo, requerirá cinco días de navegación. Cualquiera que sea capaz de traducir los jeroglíficos puede intentar ponerse a trabajar con una de las pistas por día. El navío echará el ancla en medio de la bahía, y quien desee bajar a tierra deberá utilizar una de las lanchas, impulsadas por los marinos.

Godthab tiene una población ligeramente inferior a 2000 habitantes, la mayoría de los cuales son esquimales. Algunos de los edificios son de madera importada (hay muy pocos árboles en Groenlandia), pero la mayoría son chozas esquimales de piedra y turba. En un lugar a sotavento está la factoría donde se funde la grasa de ballena (y otras), que dispone además de una colección de estantes llenos de pescado seco, así como pieles de foca y morsa. En la orilla puede verse a multitud de esquimales, preparando pieles o reparando barcas de pesca, y también se les puede ver por las calles, abriéndose paso cuidadosamente a través del grueso fango de la primavera. De vez en cuando puede distinguirse a alguien de origen escandinavo por su aspecto más alto y menos rechoncho.

En cuanto los botes lleguen a tierra, Mathieson y Ethelrod se dirigirán al edificio del inspector del gobierno, llamado *colonibestyrrer*. Sólo hay dos de estos inspectores en Groenlandia, y aparte representar al gobierno danés, actúan como magistrados, resuelven disputas, dividen herencias, etc. No existe policía. Los investigadores pueden acompañar a los profesores a las oficinas del gobierno o pueden pasear por su cuenta. Godthab es el asentamiento más grande de Groenlandia (posee una de las cuatro únicas emisoras de radio), y existen algunos edificios de uso común que se pueden visitar. Harán falta cuatro días (o tal vez más) para preparar la expedición, y los investigadores podrán pasarlos como les plazca. Aquellos que no deseen acompañar a la expedición tierra adentro podrán esperar en la ciudad o a bordo del *Darlana*.

Las oficinas del gobierno

En este edificio, el segundo más grande de Godthab (el más grande es el almacén), se halla la radio, los archivos gubernamentales y la oficina de Sven Bjerke, el *coloni-*



bestyrer, así como la de su ayudante, Nels Osterburg. Sólo Bjerke habla Inglés, pero ambos darán una cálida bienvenida a los expedicionarios de Miskatonic, mostrándose dispuestos a responder a cualquier pregunta acerca de Groenlandia, Godthab y los esquimales.

El almacén

Dinamarca tiene el monopolio del comercio con Groenlandia, y el almacén está regentado por un danés llamado Oleg. El almacén dispone de todo el equipo necesario para vivir en Groenlandia: carne enlatada, cuchillos de metal y herramientas de jardinería, fusiles y munición, e incluso algunas raquetas para la nieve, aunque la mayoría de los locales se las construyen ellos mismos. No se puede encontrar nada más exótico que esto. Si algún investigador intenta comprar algo descubrirá (si no se lo han explicado antes) que Groenlandia dispone de su propia moneda, y que el único lugar donde se puede cambiar moneda extranjera es en las oficinas del gobierno al cambio oficial. Una vez hecho el cambio, el investigador se dará cuenta de que cualquier cosa vale el doble. Los precios los fija el estado y sirven, en parte, para financiar el crónico déficit de la economía de la región. Si algún investigador deja entender que cree que se le está cobrando deliberadamente de más, Oleg se lo tomará como un insulto.

La oficina del periódico

Este es uno de los dos periódicos mensuales que se editan en Groenlandia, ambos en Esquimal. La redacción consta de una sola persona, un esquimal que sólo habla su idioma y un 25% de Danés. Permitirá que los investigadores accedan a sus archivos, si se consiguen hacer entender. Por supuesto, hará falta una tirada de Leer Esquimal y medio día de búsqueda (Bhule puede ser muy útil) pero no hay nada de interés a excepción del relato del descubrimiento de las ruinas de un antiguo asentamiento vikingo cerca de Godthab hace dos años por Nels Petersen, el maestro, además de una descripción de las excavaciones realizadas.

La escuela

Este edificio de madera de una sola habitación (la única escuela de Groenlandia) está lleno a rebosar cuatro horas al día, cuatro días por semana. La educación no es obligatoria, pero el maestro es muy popular entre los niños y sus padres.

Se llama Nels Petersen, hijo (único) de padre danés y madre esquimal. Nels fue educado en Copenhague, donde estudió Arqueología, pero regresó a su Groenlandia natal como maestro, y en sus ratos libres se dedica a localizar y excavar algunas de las muchas ruinas vikingas de los alrededores de Godthab. En los últimos años se ha dedicado a excavar en lo que se cree que había sido un poblado fundado por uno de los compañeros originales de Erik el rojo.

Nels está impresionado por la presencia en Godthab del equipo científico internacional y, si no se pone en contacto con él ninguno de los miembros del grupo, buscará a Mathieson para presentarse, pero no antes de la salida de la expedición hacia el interior.

Nels estará encantado de compartir sus hallazgos con el grupo y, si lo desean, les enseñará las dos secciones de piedra rúnica que contienen la saga perdida de Erik el rojo (ver *Los papeles de Groenlandia 2*, en páginas finales) junto con otros objetos encontrados en la misma zona. Ha conseguido traducir las dos secciones de la piedra (secciones 2 y 3) y cree que en el mismo lugar puede haber enterrados otros fragmentos.

Si los investigadores no saben aceptar la oferta de Nels, se la repetirá a Mathieson tras la partida del grupo hacia el interior. Si los jeroglíficos de la pared han sido traducidos por completo, Mathieson aprovechará esta oportunidad para explorar las excavaciones, e invitará a todo investigador que se haya quedado con él a acompañarle.

Nels guiará de buena gana al grupo hasta el lugar, situado a 1'5 Km al noroeste de Godthab.

El seminario

En este edificio de madera, de gran tamaño, viven el director, ocho seminaristas y un preceptor. Está situado junto a una pequeña iglesia de madera. Una vez completados sus estudios, los seminaristas son enviados a Copenhague para su ordenación.

El director es danés y no habla Inglés, pero si alguien puede comunicarse con él (y a la vez logra una tirada de Historia o de Elocuencia), ofrecerá libre acceso a la colección de libros antiguos que guarda en su despacho, algunos de los cuales fueron llevados a Groenlandia por Hans Egede, fundador del primer asentamiento de la edad moderna, en 1721.

Esta biblioteca es pequeña pero contiene algunos libros en Latín y otros en idiomas más modernos, la mayoría de los cuales tienen que ver con la historia de Groenlandia y Dinamarca. Si algún investigador puede leer Holandés o Alemán, su atención será atraída hacia un librito, en bastante mal estado, que no es sino parte del diario personal de un clérigo holandés que acompañaba, en las fechas que refleja el diario, a un buque ballenero, también de nacionalidad holandesa, y que faenaba cerca de las costas de Groenlandia hacia 1540. La mayoría del contenido del diario son asuntos mundanos, pero las últimas páginas contienen un relato no reproducido en las crónicas oficiales.

El yacimiento vikingo

En el yacimiento, Nels ha señalado lo que parecen ser los cimientos de diversos edificios, y ha realizado excavaciones preliminares en algunos lugares. La labor en esta zona se ve considerablemente dificultada por el hecho de que hay un glaciar en las cercanías, que actualmente se halla a 1'5 Km del lugar, pero que anteriormente ha avanzado y retrocedido,

Oleg Ulfsson

Un hombre afable, que lleva toda la vida en Groenlandia, como propietario del almacén y puesto comercial. Puede suministrar a los investigadores informaciones sobre Godthab y los esquimales de la zona. Está al corriente de las excavaciones que realiza el maestro en las ruinas vikingas cerca de la ciudad, pero no pensará en ello a menos que los investigadores saquen un tema de conversación relacionado.

Si traban amistad con él, al segundo día de su estancia en Godthab les invitará a un 'duelo' de canciones esquimales, que tendrá lugar por la tarde en las afueras.

FUE 12	CON 14	TAM 15	INT 12	POD 11
DES 9	APA 10	EDU 9	COR 55	PV 15

Habilidades: Contabilidad 70%, Antropología (sólo cultura esquimal) 55%, Regatear 65%, Camuflaje 10%, Crédito 85%, Electricidad 10%, Ocultarse 55%, Mecánica 20%, Vaciar bolsillos 5%, Leer/Escribir Esquimal 65%, Discreción 25%, Hablar Inglés 25%, Hablar Esquimal 75%.

El diario hallado en la biblioteca del seminario

Este librito, ahora en mal estado y con páginas sueltas, llegó a Groenlandia en 1721 con la segunda oleada de colonos escandinavos, y forma parte de una colección de material relacionado con los primeros colonos vikingos, que desaparecieron misteriosamente.

Lo escribió un tal Pieter de Holst, un clérigo luterano, que viajaba a bordo de un ballenero holandés que tocó tierra brevemente en la congelada costa de Groenlandia hacia 1540. La mayor parte del diario es un aburrido relato de la larga singladura del navío, pero las dos o tres páginas correspondientes al desembarco en Groenlandia son de especial interés. Hará falta una tirada de Leer Holandés (o una de Leer Alemán/5) para descubrir la información contenida en *Los papeles de Groenlandia 1* (ver páginas finales).

trituyendo el suelo y haciendo difícil la identificación exacta de las estructuras.

Por cada día que un investigador invierta excavando y pasando el polvo por el tamiz, tendrá una probabilidad porcentual de hallar algo de interés igual a su habilidad en Arqueología o a su PODx1 (la cifra más alta). Si se acierta en la tirada, se descubrirá un fragmento de la piedra rúnica o algún otro objeto de la siguiente lista, bien escogido por el guardián o bien determinado al azar.

1. La cabeza de un hacha de metal muy oxidada, que una tirada de Historia o de Arqueología permitirá identificar como de origen vikingo.

2. Una punta de flecha, identificable mediante una tirada de Antropología como las usadas por los indios de la costa Este de Norteamérica, sin duda un recuerdo de una expedición vikinga al Nuevo Continente.

3. Un cráneo pequeño, que pertenece a una mujer *skraeling*. Una tirada de Antropología permitirá saber que hay algo raro en él, pero no será identificable a menos que los expedicionarios hayan tenido un estrecho contacto con hiperbóreos vivos.

4. Un cráneo de vikingo.

5. Restos de una silla de madera (tirada de Idea para identificarla).

6. Restos de un arcón de madera (id.).

7. Restos de un barril de madera (id.).

8. Restos de una rueca de madera (id.).

9. Restos de un trineo de madera (id.).

10. Una piedra plana con un mapa grabado en su superficie. Muestra Islandia, la costa Sur de Groenlandia y una costa larga y escabrosa al Oeste, que debe ser la de Norteamérica. Justo al Norte del Cabo Cod la costa está marcada con una 'X' y unas runas que, si pueden ser descifradas

La saga perdida de Erik el rojo

Esta historia puede encontrarse en fragmentos de una piedra rúnica enterrada en el poblado vikingo hallado por Nels Petersen (ver *Los papeles de Groenlandia 2*). Cada una de las tres secciones representa una parte descubierta del total de la piedra. Si las tiradas de Leer correspondientes tienen éxito, será responsabilidad de los personajes el ensamblar la historia a partir de los fragmentos descubiertos.

correctamente quieren decir 'sirenas' (N. del T.: para lectores poco impuestos en geografía lovecraftiana, se supone que Innsmouth está más o menos por esa situación).

El duelo de canciones esquimal

El duelo tendrá lugar el segundo día de la estancia del grupo en Godthab, pero los investigadores no estarán al corriente de ello a menos que hayan hablado con Oleg o con el maestro, cualquiera de los cuales les invitará. Si llegan a enterarse al oír los gritos y los aplausos, para cuando quieran llegar (hay unos 750 m) será demasiado tarde para ser testigos de nada, puesto que el vencedor ya habrá sido declarado y los esquimales empezarán a dispersarse.

Si Oleg o Nels les invitan, se les explicará que se trata de un método esquimal para resolver conflictos entre miembros de la tribu (una tirada de Arqueología acertada indica que el investigador en cuestión ya sabía algo del tema) en Groenlandia, y que se aplica a todas las ofensas menos al asesinato, siendo la principal razón para que no se requiera policía.

El anfitrión explicará que el duelo del día tiene lugar a consecuencia de que uno de los hombres acusa al otro de ca-

LOS ESQUIMALES DE GODTHAB

Se cree que los esquimales llegaron por primera vez a Groenlandia entre el 1000 y el 1400 de nuestra era, procedentes del Norte de Canadá. Se llamaban a sí mismos *Inuk* (plural, *Inuit*), compartiendo una cultura similar con los otros esquimales y hablando dialectos mutuamente inteligibles, si exceptuamos quizá a algunos pequeños grupos de Siberia y Alaska. La palabra 'esquimal' es una corrupción que se atribuye a los Jesuitas, del nombre que les daban los indios de Norteamérica, que era *eskimantski*, que quiere decir 'comedores de carne cruda.'

Los esquimales se han granjeado una reputación de honradez y generosidad que ya empezaron a testimoniar los primeros misioneros que contactaron con ellos. Compartir lo suyo con los miembros de su familia o de su tribu es para ellos natural, sin que se requieran gracias ni pago, sino tan solo la comprensión mutua de que, cuando haga falta, el acto será devuelto. Los esquimales comprenden perfectamente que el hecho de compartir refuerza la comunidad, y todo miembro que no esté dispuesto a adoptar esta actitud se encontrará pronto reducido al ostracismo por la tribu.

El crimen es uno de los problemas de algunas comunidades de esquimales, siendo una de las ofensas más comunes el hecho de que un marido celoso cometa un asesinato. En Alaska y Groenlandia, todas las ofensas menores que el homicidio se juzgan mediante el duelo de canciones, mientras que en este último caso la tribu nombra un ejecutor que, con la aquiescencia de la familia del criminal, le persigue y le mata. A causa de la eficacia de estos métodos, Dinamarca no utiliza policía ni ninguna otra fuerza del orden en Groenlandia.

Los esquimales del suroeste de Groenlandia son los más europeizados, puesto que han estado en contacto con el continente durante cientos de años, y en épocas recientes han recibido el apoyo del gobierno danés que financia su economía. El residente medio de Godthab tiene una probabilidad del 30% de conocer algo de Danés, y en caso de que la primera tirada tenga éxito, el individuo en cuestión tendrá un 20+1D20%.



1984-084

El duelo

EL HECHICERO ESQUIMAL

Los investigadores tendrán ocasión de verle por vez primera en el duelo de canciones de Godthab. Aparenta tener entre 50 y 60 años y, aunque los hechiceros esquimales raramente visten de forma diferente a la norma, éste se destaca de entre la multitud gracias a la muleta de hueso de ballena en la que se apoya. Se limitará a contemplar el duelo en silencio para, cuando acabe, retirarse cojeando lentamente a su cabaña, que está ligeramente apartada de las demás.

Si a un investigador se le ocurre entrevistarle, el hombre sólo habla Esquimal. Si Oleg o Nels están a mano para traducir podrán comunicarse con él pero les dirá de entrada que dispone de poca ayuda o información que proporcionarles, si bien podría responder a algunas de sus preguntas si le proporcionan una botella de licor que, según él, le ayuda en sus 'visiones.'

Quien entre en contacto con el hechicero no dejará de darse cuenta enseguida de su anormal condición física: Tiene el lado derecho del cuerpo parcialmente paralizado, igual que el lado derecho de la cara. Si se le pregunta a Oleg acerca de ello, responderá que el hechicero sufre ataques durante sus 'visiones.' Una vez conocido este hecho, todo aquél que consiga un Diagnóstico de enfermedades podrá determinar que el hombre sufre de epilepsia y además ha tenido una apoplejía. Una tirada de Antropología permitirá saber que una persona que sufra de tales aflicciones es a menudo escogida como hechicero por las tribus esquimales, siendo muy respetada.

Ni Mathieson ni Ethelrod, si están presentes, permitirán bajar a tierra bebidas alcohólicas puesto que en Groenlandia están prohibidas y no desean enemistarse con el gobierno local. Tanto Bhule como Granger estarán dispuestos a ayudar a proporcionar alcohol al hechicero, y Oleg tampoco pondría reparos en pasarle un par de tragos, pero los riesgos son considerables.

Si se consigue proporcionar alcohol al hechicero (y no se conformará con menos de una botella) empezará a beber de inmediato, mostrándose de lo más amigable con los que se lo proporcionaron. Una vez entonado podrá proporcionar la siguiente información, si se le formulan las preguntas adecuadas, claro está.

El hechicero conoce el origen del insulto 'pelo naranja' y lo explicará de la siguiente manera: cuando su pueblo llegó a Groenlandia, procedente del Oeste, encontraron a una gente extraña viviendo allí, aunque en escaso número, y fue de ellos de quienes aprendieron el insulto. Cuando les interrogaron sobre el insulto, se les dijo que se refería a unas extrañas bestias semihumanas que vivían en las montañas más altas y frías, desde mucho antes de la aparición del hombre. Al parecer aquellas bestias estaban cubiertas de un basto pelaje anaranjado, y habían vivido en una gran ciudad en las montañas que hacía mucho que había sido destruida. La gente extraña también había habitado siglos atrás en

grandes ciudades que cubrían el continente, pero gran número de ellos habían muerto con la llegada del gran frío. Eran los últimos fieles de Kulu que habían preferido permanecer en su tierra natal. Los Inuit también fueron prevenidos de la arribada de otra raza a las playas más lejanas. Eran rubios y pelirrojos, y muy feroces. La gente extraña dijo a los Inuit que habían llamado a su dios Kulu para que expulsara a estos recién llegados, pero no tuvieron éxito y tuvieron que emigrar a las playas occidentales.

Los Inuit compartieron las playas con la gente extraña, pero cuando vieron que realizaban sacrificios humanos en sus ritos a su dios Kulu, les expulsaron a las montañas de las que nunca volvieron, aunque cuenta la leyenda que aún viven en las alturas azotadas por el viento, junto a las bestias de pelo anaranjado.

Si se pregunta cómo era la gente extraña, dirá que se les describe como muy bajos, sobre 1'50 m, de piel clara, pelo casi albino y ojos color gris o paja. Vestían de forma parecida a los Inuit.

Conforme avanza la historia, el hechicero se irá poniendo cada vez más borracho, hasta resultar totalmente incoherente, pero a la vez aún más enfrascado en su historia, cogiendo del abrigo en ocasiones a algún investigador, acercando su cara a la suya, y balbuceando incomprensibles sargas de sílabas con un aliento empapado en alcohol. Si los investigadores aguantan el tipo durante media hora más, se quedará pacíficamente dormido hasta el día siguiente, pero si se van antes de que se duerma, se sentirá inquieto y se irá hacia el pueblo donde organizará algún altercado de carácter menor.

Si por ésta o por alguna otra razón llega a oídos del *colonibestyre* que la expedición ha bajado alcohol a tierra (y sabrá que es la única fuente posible) llamará a Mathieson a su oficina y le pondrá de vuelta y media, amenazándole con todo tipo de acciones contra él y contra la universidad. Mathieson sólo será capaz de aplacarle prometiéndole confinar al culpable o culpables en el barco durante el resto de su estancia en Groenlandia. Es posible que uno de los culpables acepte el peso de la responsabilidad y sea el único que se vea obligado a quedarse en el barco. Este investigador (Bhule y Granger no se prestarán a ello) sólo tiene una posibilidad de que se reconsidere su castigo: tendrá que explicar sus acciones personalmente al *colonibestyre* mediante una tirada de Elocuencia en Danés. Si tiene éxito, logrará convencerle de que relaje el castigo, y se le dejará bajar a tierra. De lo contrario, estará fuera de circulación el resto de la aventura.

El hechicero

FUE 10 CON 7 TAM 9 INT 13 POD 16
DES 6 APA 7 EDU 12 COR 55 PV 8

Habilidades: Antropología 25%, Botánica 35%, Mitos de Cthulhu 10%, Ciencias ocultas 25%, Psicología 65%, Zoología 35%.

lumnia (un delito menor), pero se realizará como cualquier otro. Los dos hombres se sitúan cara a cara en un gran círculo que forman los miembros de la tribu y se turnan para insultarse y vilipendiarse mutuamente, cantando. Ningún comentario es demasiado personal, ni ninguna faceta de la vida del contrincante demasiado sagrada como para impedir que se utilice en el duelo. Al acabar cada oponente su canción, la multitud vitorea su aprobación. Conforme va avanzando el

duelo, la muchedumbre se va alineando a favor de uno de los contendientes hasta que, por último, se le declara vencedor de forma unánime. El duelo ha concluido, la justicia ha sido ejercida, y el asunto se considera zanjado. Los miembros de la comunidad pueden tomarse muy a mal el que alguno de los contendientes persista en los motivos de la disputa después del duelo.

Es difícil que algún investigador entienda el Esquimal,

por lo que hará falta que alguien traduzca las improvisadas rimas de las canciones que oyen. Los insultos serán muchos y variados, pero uno en particular será utilizado un par de veces por cada uno de los hombres: una referencia despectiva acerca del 'pelo naranja' del oponente. Si se le pregunta a Nels o a Oleg acerca de tan aparentemente extraño insulto, responderán que probablemente se originó como referencia despectiva hacia los vikingos pero, con el paso del tiempo, ha adquirido el significado general de 'estúpido' o 'ineficaz', por lo que no se debe tomar al pie de la letra.

Si en algún momento uno de los investigadores indica que examina cuidadosamente la reunión de esquimales (casi 200) y consigue un Descubrir, su atención será atraída hacia el hechicero que se mantiene ligeramente apartado de la muchedumbre. Todos en Godthab le conocen y podrán indicar dónde vive.

Planteamiento de la expedición al interior

Ethelrod está al mando de esta fase de la aventura, y ya ha escogido a los tres montañeros, a Bhule y a Granger para que le acompañen (A elección del guardián, puede incrementar la fuerza mediante marinos armados con fusiles). La segunda noche de estar en puerto, convocará una reunión y tras anunciar que la expedición prevista incluirá a los antes mencionados, dirá lo siguiente:

"El profesor Mathieson, por razones de salud, permanecerá aquí en Godthab. Cualquier otro miembro del grupo que quiera acompañar a la expedición al interior debe conocer de antemano la previsible extrema dureza de la misma. La llanura central es muy fría y está azotada por el viento, y además Philippe me asegura que habrá que escalar algún glaciar o alguna protuberancia rocosa que nos impida el paso directo. Tampoco podemos descartar que se emplee la violencia contra nosotros puesto que nuestra propia experiencia nos indica que aún puede haber núcleos de esquimales hostiles a los que no somos de aquí."

Dicho esto, se pone de pie y, mientras recoge los papeles que tiene sobre la mesa, continuará:

"Todo aquél que aún desee unirse a nosotros deberá estar mañana al amanecer al pie del glaciar que hay al Norte de la ciudad para un cursillo acelerado de escalada con nuestros amigos de Francia. Eso es todo, gracias."

Ethelrod dará aquí por terminada la reunión, pero se le puede hablar más tarde para pedir más detalles antes de tomar una decisión. El por su parte intentará disuadir a todo aquél a quien no vea preparado físicamente o en buen estado de salud, y a tal fin pintará la expedición lo más crudamente posible. Sin embargo, no le negará a nadie que él crea preparado la posibilidad de acompañarles, si esa persona lo desea realmente.

La sesión de entrenamiento

Los montañeros empezarán la sesión con los tres científicos que disponen ya de alguna experiencia en escalada, así como con cualquier investigador que tenga más de un 75% en Tregar, en la cual demostrarán varias técnicas específicas para la escalada de hielo y roca. Al final de esta sesión, los participantes en ella podrán marcharse con Ethelrod, Bhule y Granger, mientras que los principiantes empiezan la suya.

Los principiantes empezarán aprendiendo técnicas básicas, seguidas por algunas subidas y bajadas a la cara del glaciar que los montañeros han escogido como lugar de entrenamiento. Los franceses han preparado tres rutas de acceso, de dificultad creciente, para que practiquen los novatos, con todo y cuerdas de seguridad firmemente sujetas a la parte

superior del glaciar, para evitar accidentes. Uno de los montañeros permanecerá abajo para animar y dar instrucciones, mientras que los otros dos estarán arriba cuidando de las cuerdas.

Todo investigador que realice este cursillo tendrá derecho a dos tiradas de aumento de su habilidad en Tregar, que puede realizar de inmediato.

La expedición

La expedición partirá la mañana del cuarto día de la llegada del grupo a Godthab. Dispondrán de raquetas de nieve, ropa especial, gafas de sol, tiendas, sacos de dormir, herramientas, provisiones y otro equipo que ha sido reunido por Ethelrod y los montañeros. Se espera que el viaje hasta el templo dure cinco días. Los acontecimientos que suceden en días específicos son:

Día 1: nada de interés.

Día 2: a primera hora de la tarde, el grupo se ve obligado a realizar una escalada fácil, que requiere una sola tirada de Tregar. Los montañeros escalarán la pared en primer lugar, escogiendo la ruta más fácil, y tras llegar arriba instalarán dos cuerdas de seguridad para los más inexpertos que esperan abajo. La escalada es de unos 15 m, pero la parte difícil (la que requiere la tirada) está unos 9 m por encima del suelo. Si, al negociar esta difícil sección, un investigador falla la tirada, podría darse el caso de que la cuerda cediera, con resultados desastrosos. Para ver si ello ocurre se tira resistencia del TAM del investigador contra la FUE de la cuerda, que es 20. Los dos montañeros están arriba para controlar las cuerdas, pero si una de ellas falla les será imposible detener la caída del investigador, que le reportará 3D6 puntos de daño, pero con derecho a dos tiradas, una de Suerte (que equivale a caer sobre nieve, lo que reduce el impacto en 1D6 puntos de daño) y otra de Saltar (que tiene el mismo efecto aunque equivale a haber caído de forma acrobática, reduciendo también el daño). Todo investigador que, tras los Primeros auxilios, aún tenga 4 o más puntos de daño se considerará incapacitado para continuar (esguince de tobillo, dislocación de hombro, etc.), dejándosele una tienda, provisiones y posiblemente un acompañante armado si no se puede valer por sí mismo, siendo recogido a la vuelta.

"En lo alto, el equipo descubrirá huellas de pisadas de cuatro personas, que calzan botas de naturaleza primitiva, y de origen no esquimal como se podrá determinar mediante una tirada de Antropología. El grupo podrá seguir las huellas sólo una breve distancia, desapareciendo después.

Día 3: bien entrada la mañana, todos los investigadores tendrán ocasión de ver en lo alto de un risco cercano, a casi 300 m, cuatro figuras que se recortan contra el firmamento.

Día 4: este día comenzará con otra ascensión difícil. Esta pared casi vertical de roca cubierta de hielo tiene unos 33 m de altura y contiene dos secciones difíciles, cada una de las cuales requiere una tirada de Tregar. Se puede argumentar que el obstáculo es circunvalable dando un rodeo hacia el Oeste, pero ello haría perder un día, por lo que se toma la decisión de escalarlo. El primer lugar difícil está a 12 m de altura y todo investigador que falle la tirada, rompiéndose su cuerda a continuación, sufrirá 4D6 puntos de daño (reducibles mediante tiradas de Suerte o de Saltar). La segunda sección difícil está a 24 m de altura, con un posible daño de 3D6. En cualquier caso, ver detalles en el día 2 acerca de las caídas.

Más tarde el grupo encontrará en la nieve unas huellas grandes, casi fundidas y deformadas por el sol, que una tirada de Mitos permitirá identificar como pertenecientes a alguna

Los hiperbóreos

Los cuatro hombres encontrados son de los pocos ejemplares que quedan de lo que antaño fuera una gran raza, que construyó una cultura fabulosa que se expandió y se perdió mucho antes del alba de los tiempos. Maestros de la magia, la ciencia y el arte, la herencia de esta gente pasó a las tierras de Mu y Atlantis para, por último, abrirse paso hasta el Egipto antiguo. *El libro de Eibon* fue escrito por un gran mago que vivió en Mhu Thulan, en Hiperbórea.

Pequeños y esbeltos, ninguno de ellos mide más de 1'50 m de altura. Su cabello es rubio claro tirando a albino, y sus ojos son grises o color pajizo. Tienen la nariz ancha y recta y los lóbulos de las orejas más largos que los de los seres humanos. Visten de forma similar a los esquimales y, a distancia, puede ser difícil distinguir entre unos y otros.

Los hiperbóreos llevan siglos viviendo en los yermos de Groenlandia, primero en las costas donde adoraban a su dios Kulu y después, tras la llegada de los vikingos y los esquimales, en la abrupta llanura central. Aquí no tan solo se vieron obligados a competir con los últimos de los primitivos voormis sino también con el riguroso clima. A lo largo de los siglos, su número no ha hecho sino declinar.

Ahora se han visto reducidos a una cultura rupestre, utilizando lanzas y cuchillos con punta de piedra. Con estas armas primitivas y algunos restos de magia intentarán impedir a la expedición (y a cualquier otro que se acerque) el acceso al templo de Tsathogghua. Siguen temiendo el regreso de los voormis por lo que temen a cualquiera que parezca interesado en localizar el templo, y sobre todo si tiene pelo rojizo.

Los hiperbóreos se dan cuenta de que el grupo está mejor armado que ellos y limitarán sus hostilidades a escaramuzas y emboscadas, huyendo al primer síntoma de peligro (aunque si se les acorrala lucharán hasta la muerte). Si se les captura, no se someterán a la cautividad ni responderán a ningún intento de comunicar con ellos, intentando escapar a la primera oportunidad, hasta tener éxito o morir en el intento.

JOVEN 1

Este es el más grande y fuerte de los hiperbóreos, hermano del joven 2 e hijo del viejo.

FUE 16 CON 17 TAM 9 INT 13 POD 14
DES 14 APA 12 COR 55 PV 13

Habilidades: Primeros auxilios 55%, Escuchar 75%, Descubrir 75%, Seguir rastros 60%, Camuflaje 50%, Ocultarse 75%, Discreción 55%, Trepar 75%, Esquivar 65%, Saltar 65%, Lanzar 85%.

Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 65%, daño 1D4+1D4.

Patada 55%, daño 1D6+1D4.

Hacha de piedra 85%, daño 1D6+1+1D4.

Lanzar hacha 50%, daño 1D6+1+1D2.

Cuchillo de piedra 65%, daño 1D6+1D4.

Cuchillo (parada), 45%.

Lanza corta* 75%, daño 1D10+1D4.

Arrojar lanza 60%, daño 1D10+1D2.

* (N. del T.: El que suscribe suele traducir 'spear' por 'lanza corta' o 'azagaya' dependiendo de la tradición cultural de la zona. Se trata en todo caso de un arma de infantería consistente en un asta de aproximadamente un metro, usualmente de madera, rematada por una punta de metal, o piedra en este caso particular. Se puede usar como arma punzante y arrojada, y sobre todo no se la debe confundir con la lanza de caballería, que es mucho más larga y no arrojada)

JOVEN 2

FUE 14 CON 15 TAM 8 INT 15 POD 15
DES 15 APA 13 COR 75 PV 12

Habilidades: Primeros auxilios 85%, Escuchar 75%, Descubrir 75%, Seguir rastros 80%, Camuflaje 65%, Ocultarse 75%, Discreción 75%, Trepar 80%, Esquivar 80%, Saltar

80%, Lanzar 75%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3.

Cabezazo 65%, daño 1D4.

Patada 45%, daño 1D6.

Cuchillo de piedra 55%, daño 1D6.

Cuchillo (parada) 55%.

Lanza corta 70%, daño 1D10.

Arrojar lanza 45%, daño 1D10.

EL VIEJO

Este es el padre de los dos jóvenes. Su mujer, la última hiperbórea, murió hace 13 años y es él quien más cuenta se da de lo que ello representa para su pueblo. No está en tan buena forma como sus hijos, pero si se le acorrala, forzándosele a presentar batalla, saltará a primera fila con un grito enloquecido, luchando con inesperada ferocidad, y atacando dos veces por asalto en lugar de una. Aunque reciba más heridas de lo que permiten sus puntos de vida, continuará luchando durante dos asaltos extra, transcurridos los cuales se desplomará sin vida.

FUE 11 CON 14 TAM 7 INT 15 POD 15
DES 10 APA 9 COR 32 PV 11

Habilidades: Primeros auxilios 85%, Escuchar 85%, Descubrir 80%, Seguir rastros 85%, Camuflaje 80%, Ocultarse 85%, Discreción 65%, Cantar 35%, Trepar 65%, Esquivar 63%, Saltar 55%, Lanzar 55%.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3.

Cabezazo 70%, daño 1D4.

Patada 35%, daño 1D6.

Cuchillo de piedra 65%, daño 1D6.

Cuchillo (parada) 65%.

Lanza corta 60%, daño 1D10.

Arrojar lanza 55%, daño 1D10.

EL HECHICERO HIPERBÓREO

Este es el último sacerdote hiperbóreo del dios Kulu y dirigirá el cántico de los otros para contactar con un Gnoph-Keh. Es de mediana edad y se distingue del resto a corta distancia por lo abigarrado de su indumentaria.

FUE 10 CON 13 TAM 6 INT 14 POD 17
DES 11 APA 9 COR 0 PV 10

Habilidades: Mitos de Cthulhu 23%, Primeros auxilios 65%, Ciencias ocultas 25%, Farmacología 15%, Zoología 35%, Escuchar 85%, Psicología 75%, Descubrir 35%, Seguir rastros 55%, Camuflaje 50%, Ocultarse 75%, Discreción 65%, Cantar 75%, Trepar 75%, Esquivar 55%, Saltar 65%, Lanzar 65%.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3.

Cabezazo 45%, daño 1D4.

Patada 55%, daño 1D6.

Cuchillo de piedra 55%, daño 1D6.

Cuchillo (parada) 50%.

Hechizos: Contactar con un Profundo, Contactar con una Semilla estelar de Cthulhu, Contactar con Cthulhu, Contactar con un Gnoph-Keh, Maldición de Azathoth.

El hechicero no ha tenido apenas posibilidad de utilizar estos hechizos a lo largo de su vida. Los Profundos hace tiempo que se fueron y 'Kulu' nunca se le ha aparecido en sueños. Nadie ha contactado con una Semilla desde que una de ellas hundiera algunos de los navíos de Erik el rojo hace siglos. Llamará al Gnoph-Keh para que ataque al grupo, pero a menos que se vea acorralado no se acercará lo suficiente para utilizar la Maldición.

Si se le mata o captura, un examen de los dibujos de sus ropas mostrará motivos submarinos, con todo y seres extraños octopoides que viven en estructuras elevadas, entre delfines y otras criaturas marinas.

Contactar con un Gnoph-Keh

Este hechizo cuesta 6 puntos de magia y 1D3 de COR. Sólo es efectivo si se realiza en uno de los pocos lugares del mundo donde se sabe que existen. Para que funcione hay que realizar un cántico y, previamente, construir con nieve y hielo una pequeña efigie del monstruo. En todos los demás aspectos, es igual que cualquier otro hechizo de contacto.

criatura de los Mitos de tamaño moderado (N. del T.: es decir, ni grande ni pequeño).

Esa noche, al acampar, todo investigador que consiga una tirada de Escuchar podrá oír un sonido de cánticos que lleva el viento hacia su campamento. Si localizan el origen del cántico (harán falta dos tiradas más de Escuchar para seguirlo hasta allí), encontrarán a cuatro hiperbóreos (ver más adelante) acurrucados en una hondonada de la nieve, canturreando su terrorífico hechizo. Si no lo localizan, serán atacados al cabo de un rato por un Gnoph-Keh.

Día 5: a media mañana la expedición pasará entre dos picos montañosos que indican la proximidad a la supuesta situación de la misteriosa Commorium. Al otro lado de esos picos se supone que hay un gran valle, antaño fértil, y al otro lado del valle otra cordillera montañosa.

Al llegar al punto más alto del paso entre los picos se podrá ver la otra cordillera, que no es sino media docena de pináculos rocosos que sobresalen del vasto valle de Commorium, azotado por el viento, y cubierto por el hielo, hasta lo que se estima debe ser una altura de unos trescientos metros!

Si uno de los investigadores consigue un Descubrir al contemplar la llanura helada notará una mancha grande, circular y oscura en el hielo, a mitad del valle, que se entrevé cuando el viento cesa por unos momentos. Además, si alguien examina las laderas de las montañas con unos prismáticos o elemento similar podrá ver un edificio cuadrado, posiblemente de piedra, en la parte inferior del pico más alto, no muy por encima de la llanura de hielo. Llegar a la mancha oscura requerirá una hora de viaje por el hielo resbaladizo, y otra más para continuar hasta el edificio que se ve en la ladera de la montaña.

La torre del hielo

La mancha negra en el hielo mide aproximadamente 12 metros de diámetro, pero la imagen está tan distorsionada por el grueso hielo que es difícil hacerse una idea exacta de lo que es. Todo investigador que consiga una tirada de Descubrir se dará cuenta de que se trata de lo alto de una torre (una cúpula) con ventanas y puertas, provista de una balconada con baranda. Está en lo alto de una estrecha espira de piedra que se pierde de vista en el oscuro hielo. Hay al menos 4'5 m de hielo entre lo alto de esta estructura y la superficie, por lo que todo intento de llegar a ella es vano. Si, de alguna manera, el grupo consiguiera semejante hazaña encontraría que en la habitación de la torre no hay nada, excepto una escalera de piedra en espiral que baja, obstruida por enormes bloques de hielo. Examinar seriamente el resto de la torre requeriría una expedición sumamente equipada, con unos gastos astronómicos.

Desde este lugar, cualquier expedicionario que examine las montañas provisto de prismáticos podrá ver un edificio cuadrado de piedra, en la ladera del pico más alto, aproximadamente a una hora de camino.

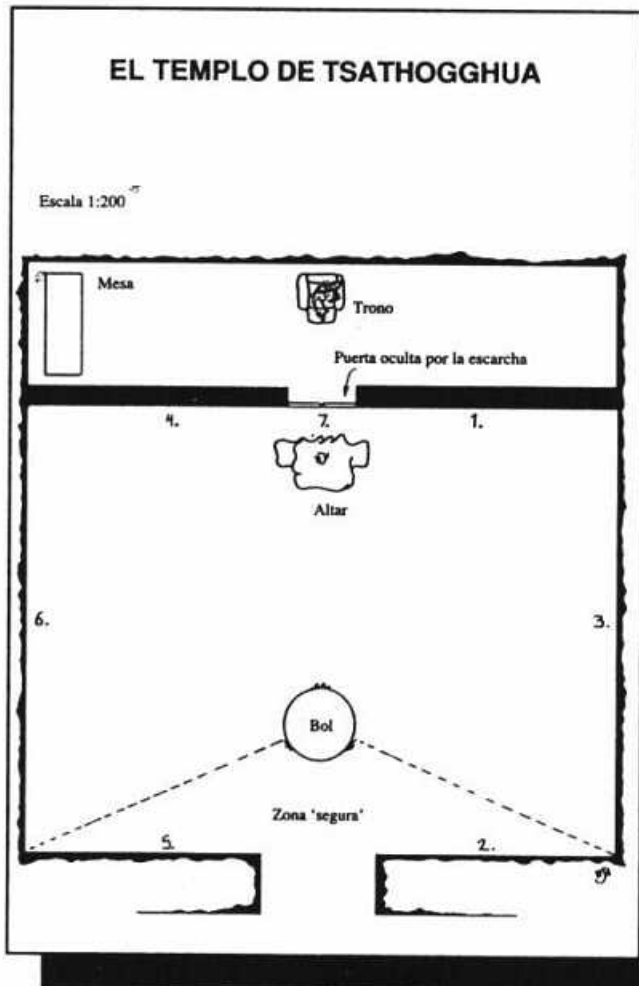
El templo

Al acercarse al templo, el grupo verá que se trata de un edificio muy sencillo y perfectamente cuadrado, con unas pocas ventanas altas y estrechas, y una portalada abierta, también cuadrada. La estructura es de algún tipo de piedra basáltica, oscura, y sobresale tan solo unos metros por encima de la llanura de hielo, pudiéndose llegar hasta ella mediante un sendero corto y serpenteante, en la ladera de la montaña.

Desde el umbral, los miembros del grupo podrán ver que en el interior las paredes, el suelo y el techo están recubiertos de escarcha, formando una capa de unos 13-15 cm. El interior mide 15 m por 12 y está vacío a excepción de un inmenso bol de bronce (N. del T.: para los poco avisados, un bol es una vasija redonda, sin asas, también conocida como cuenco), de 1'80 m de diámetro y otro tanto de altura, que se halla a unos 3 m de la entrada, y de un altar grande, de dos niveles, que parece estar hecho de metal obscuramente trabajado. El bol está soportado por tres patas, cada una de las cuales acaba en una zarpa provista de garras.

El bol contiene una Semilla informe de Tsathogghua que atacará si alguien traspasa la zona marcada en el mapa del templo.

Si el grupo consigue llegar hasta la parte posterior del templo, verá que en el altar de metal hay una figurilla esculpida en ónice, que representa a un ser grueso y peludo, con cabeza de sapo provista de orejas de murciélago, y lengua que cuelga de su boca abierta. Tirada de COR, 0/1D2. Si no se le conoce, una tirada de Mitos permitirá identificar al ser representado como Tsathogghua. A discreción del guardián, la tirada de Mitos puede revelar más detalles sobre Tsathogghua, sus templos, o la Semilla estelar que los guarda.



EL GNOPH-KEH

Si el hechizo de los hiperbóreos tiene éxito, la bestia acudirá a la llamada. En ese momento, el hechicero deberá realizar una tirada de Suerte para convencer al monstruo de que ataque a los investigadores. Si falla, la bestia le atacará matándole, y después atacará a sus compañeros. Con o sin tiradas de Escuchar, los investigadores no podrán por menos de oír los gritos de seres humanos muriendo, junto a rugidos y aullidos decididamente inhumanos. Si se dirigen hacia su origen, encontrarán los cuerpos destrozados de los hiperbóreos a corta distancia, en una hondonada de la nieve cubierta de sangre. Tirada de COR, 1/1D6. El Gnoph-Keh acechará en las cercanías, a la espera de los investigadores, y si ninguno de ellos consigue un Descubrir en las cercanías de los cuerpos, el monstruo atacará por sorpresa. Si el grupo se va sin acercarse a los cuerpos, la bestia les seguirá en secreto hasta su campamento y entonces les atacará.

Si el Gnoph-Keh ataca el campamento de los expedicionarios, lo hará de la siguiente manera: Primero gastará 2 puntos de magia en bajar la temperatura unos 72 °C y después se acercará en silencio, aunque sólo conseguirá sorprender a los investigadores si éstos fallan sus tiradas de Escuchar. Si las consiguen, le oirán acercarse y dispondrán de dos asaltos para preparar una defensa.

Este Gnoph-Keh no conoce hechizo alguno y lo primero que hará es atacar a alguien con el cuerno. Si los investigadores reaccionan físicamente, empleará todas las garras que pueda para atacar con ellas. Si se le dispara, gastará otro punto de magia en crear una tempestad de nieve para cegar a sus oponentes. Si pierde la mitad de sus puntos de vida huirá, pero si no, permanecerá hasta que todos los del grupo estén muertos o huyan. Una vez el campamento vacío, seguirá el rastro de uno de los investigadores que haya emprendido la huida. Si éste sufre de locura temporal o, si no sufriendola, falla una tirada de Suerte, la bestia le alcanzará con el probable resultado de su muerte. Después la bestia se irá para no aparecer más en la aventura.

Si los investigadores se ven obligados a dispersarse de-

bido al ataque, probablemente consigan rescatar el suficiente equipo para continuar. Los que huyeran de la escena bajo la influencia de la locura, perecerán en 24 horas si no se les localiza (mediante una tirada de Seguir rastros) y atiende. Los que se recuperen del ataque de locura en menos de 24 horas serán capaces de regresar al campamento mediante una tirada de Seguir rastros o, si ésta falla, de una de Idea.

Todo investigador cuerdo puede volver al campamento y seguir el rastro de otros compañeros menos afortunados. El guardián debería tomar precauciones para que no sepan exactamente el grado de locura de sus compañeros perdidos, por lo que no sabrán si siguen a alguien que puede recuperarse al cabo de una hora o a alguien que, de no encontrarse, vagará perdido hasta morir de frío o caerse por un glaciar. Se podrá en todo caso identificar a alguien por las pisadas, pero ello requerirá tiradas de Idea. Si el Gnoph-Keh ha seguido a alguien, será bastante obvio por las huellas de la bestia, y si se sigue ese rastro se llegará pronto hasta el cuerpo del infortunado, la visión de cuyo cuerpo desmembrado obligará a una tirada de COR, 1/1D6.

Bhule debería sobrevivir a esta experiencia y, si es posible, continuar con la expedición hasta el templo, para llevar información de vuelta a los que aguardan en Godthab.

GNOPH-KEH

FUE 33 CON 24 TAM 32 INT 13 POD 13
DES 13 MV 9 PV 28

Arma	% Ataque	Daño
Cornada	65	1D10(+5D6 en el primer asalto y +1D6 en los sucesivos).
Zarpa (4)*	45	1D6+1D6.

* No usará las zarpas en el primer asalto.

Armadura: 9 puntos.

COR: 0/1D10.

Al caminar por el suelo cubierto de escarcha, los investigadores podrán darse cuenta de que la capa que lo cubre es bastante frágil, y se puede quitar con cierta facilidad para revelar las losas pentagonales y pulidas que lo forman. Lo mismo sucede con las paredes, y si se limpia un trocito se verá que los paneles de piedra que las cubren están cubiertos de jeroglíficos similares a los que se descubrieron en la pared hallada en el glaciar, excepto que parecen una forma anterior, no tan elaborada. Si se limpian las paredes y se copian los textos que contienen, el equipo podrá descubrir parte de la historia de los prehumanos peludos de Groenlandia.

La historia de los voormis

Cada parte de la siguiente historia (o historias) está contenida en uno de los paneles de piedra del templo de Tsathoggua.

1. Los voormis llegaron al valle desde muy lejos, en el Sur, y construyeron una gran ciudad dedicada a su dios Zoth-Aqqua.

2. Este panel describe la construcción de éste, el último templo de Tsathoggua, y explica cómo el Sumo Sacerdote, tras Convocar y Atar a una Semilla informe de para que defendiera el edificio, fue revestido con las ropas cere-

moniales, perfumado y ungido con ricos aceites, y después enterrado en vida en una cámara funeraria situada tras el altar. Esta es la forma normal de consagración de un templo dedicado a Zoth-Aqqua.

Al descubrir este panel, los investigadores pueden notar también algo escrito a mano (una pintada prehistórica) en el mismo idioma, que dice: "Satampra Zeiros estuvo aquí".

3. Este panel explica cómo, en el transcurso de los años y con el enfriamiento del clima, la gente se apartó de Zoth-Aqqua y empezó a adorar a los dioses paganos de las tierras yermas, en particular a uno que llegó del Norte, llamado Adukwu (N. del T.: Ithaqua).

4. Cuando los clérigos de los templos de Zoth-Aqqua intentaron suprimir a los herejes de Adukwu tuvo lugar una gran guerra civil, consiguiéndose por último expulsar de la ciudad a los herejes, que después fueron perseguidos y muertos. Algunos de los paganos, que se habían convertido en salvajes, se instalaron en las cercanas montañas del Sur, donde a duras penas conseguían resistir el durísimo clima, a la vez que evitaban las partidas de caza que se enviaban desde la ciudad para eliminarlos.

5. Aquí se relata el descubrimiento de una raza de gente extraña y no peluda que desembarcó en la costa Sur, y que

LA SEMILLA INFORME DE TSATHOGGHUA

Uno de estos monstruos ha residido en el templo, en el interior del bol de bronce, desde que fue construido hace más de un millón de años y atacará a cualquiera que intente profanarlo. Para poder entrar con seguridad, alguien ha de utilizar un hechizo de contacto para comunicarse con el monstruo antes de traspasar la zona segura. Si se hace así, la Semilla se alzarán del interior del bol, formando una columna negra, legamosa y ondulante, de 1'80 m de altura, rematada por una 'cabeza' lisa y bulbosa desde la que un par de grandes ojos contemplan al grupo (N. del T.: para hacer una idea de la escena, repasad la portada). Tirada de COR, 1/1D10.

Sin dejar su recipiente, el monstruo se comunicará telepáticamente con el realizador del hechizo, preguntándole en primer lugar si él y los que le acompañan son peregrinos que han venido a adorar al poderoso Tsathogghua. Si contesta que sí, preguntará a continuación si son enemigos que han venido a profanar el templo. Es de esperar que diga que no, y el ser les permitirá entrar, permaneciendo en la forma ya descrita, y vigilando todas las acciones del grupo mientras éste se encuentre en el interior. No hará nada para molestarles a menos que intenten tocar la estatuilla de Tsathogghua o abrirse paso hasta la cámara funeraria que hay detrás del altar (en uno y otro caso atacará). No evitará que los del grupo limpien las paredes de hielo y escarcha, pero futuros intentos de comunicación requerirán un nuevo hechizo de contacto.

Si no se realiza el hechizo, la Semilla saldrá de repente del bol, lanzará en primera instancia un ataque tipo Porra

(ver página 57 de las reglas) contra el primer investigador que cruce la línea marcada en el mapa y después atacará a todo aquél que se encuentre a su alcance (3 m). A continuación saldrá del bol y empezará a atacar a todo el que pueda, mientras queden investigadores vivos en el templo. Una vez todos los supervivientes hayan huido, el monstruo arrastrará los cuerpos de sus víctimas hasta el bol y empezará a tragárselos hasta su límite de TAM (Para todo aquél que lo esté contemplando, presumiblemente desde fuera del templo, tirada de COR, 0/1D4). El monstruo será incapaz de salir de su recipiente hasta digerir su comida (24 horas), tiempo durante el cual los investigadores estarán a salvo de sus ataques mientras se mantengan a más de 3 m del bol.

FUE 27	CON 15	TAM 35	INT 13	POD 12
DES 22	MV 12	PV 25		

Arma	% Ataque	Daño
Látigo	(1D3+1)90	1D6
Tentáculo	(1D3)603	D6
Mordisco	30	Especial
Porra	256	D6

Armadura: la Semilla es inmune a toda arma física, aunque sí le afectan los hechizos, el fuego o los productos químicos.

Hechizos: no tiene hechizos asignados, pero si el guardián lo desea puede proporcionarle los que crea oportunos.
COR: 1/1D10.

viajaba en pequeños botes de cuero. Los voormis tuvieron algunos contactos con ellos, aprendiendo su lenguaje y enseñándoles el suyo. Al cabo de algún tiempo, y aunque los humanos tenían poco que ofrecer a cambio, los seres peludos empezaron a comerciar con ellos, quedando agradablemente sorprendidos al ver lo rápidamente que los seres no peludos aprendían los sutiles detalles de la economía y el gobierno.

6. Al leer este panel, los investigadores sabrán que el clima cada vez más frío de la meseta central hizo que los voormis acabaran por suspender el contacto con los humanos para, finalmente, perderlo por completo. La llegada del frío se supone conectada de alguna forma con los adoradores del dios Adukwu, a los que se sin embargo se suponía extinguidos hacía muchos años.

7. Este panel, que se encuentra sobre la puerta oculta, contiene una predicción sobre el final de la raza, puesto que se ve la ciudad vacía y destruida por los elementos. También dice la profecía que vendrán los humanos de nuevo para matar a los últimos seres peludos y construir una ciudad sobre las ruinas de la suya.

Si el grupo limpia las paredes de hielo y escarcha descubrirá directamente detrás del altar una puerta de doble hoja, de piedra, cerrada con una cadena metálica que pasa a través de sendas argollas en las hojas, y que ha sido soldada sobre sí misma. La antigua cadena se puede romper con cualquier palanca o herramienta similar.

La cámara funeraria

Esta habitación es ancha pero no muy profunda y, al carecer de ventanas, habrá que usar luz artificial.

Directamente frente a la puerta hay una figura inmóvil, sentada en un gran trono de bronce. Si se ilumina, se podrá ver

una extraña forma de primate, parecido al babuino, muerto desde hace tiempo pero aún en posición sentada, que viste los restos de un manto rojo y púrpura, así como un tocado de plumas. La carne seca y momificada se mantiene estirada sobre los huesos, y a través de los agujeros del manto sobresalen mechones de un basto pelaje naranja. Tirada de COR, 0/1D6 excepto para Bhule quien, si falla la tirada, perderá 1D8 y sufrirá un ataque de locura que le durará dos asaltos, retirándose de la cámara sin dejar de chillar, y rehusando volver a entrar allí bajo ninguna circunstancia.

La cámara, austeramente amueblada, sólo contiene el trono y una mesa larga y casi vacía, que antaño contuviera comida para el sacerdote. Lo único de valor que puede hallarse es un broche de metal enjovado, que mantiene recogidos los restos del manto a la altura del hombro de la momia. Valdría unos 1000 \$, pero se convertirá en propiedad de la Universidad Miskatonic como parte de los hallazgos de la expedición.

Una tirada de Zoología al examinar el cuerpo del primate mostrará que no está relacionado con los 'grandes simios' conocidos y que posee rasgos, en particular la forma y diseño del pie, que permiten situar al extraño animal mucho más cerca del hombre que del mono.

Encuentro opcional

Este encuentro se puede introducir a discreción del guardián, y se sugiere que tenga lugar mientras el grupo se halla en el templo, antes de entrar en la cámara funeraria.

Mientras los investigadores estén quitando escarcha de las paredes, o enfrascados en la lectura de lo que hay escrito en ellas, quien consiga un Escuchar podrá oír el sonido de suaves pisadas que se acercan. Mirando hacia la puerta, po-

EL OSO POLAR

FUE 31 CON 16 TAM 38 POD 12 DES 10
MV 9 PV 22

Armas	% Ataque	Daño
Mordisco	35	1D 10+3D6.
Zarpa	50	1D 6+3D6.

Un oso puede atacar dos veces con las zarpas y una con el mordisco en cada asalto, repartiendo los ataques entre tres adversarios.

Armadura: 4 puntos de piel y grasa.

Habilidades: Seguir rastros 75%.

drán ver a un oso polar de gran tamaño que se encuentra, de pie, en la abertura. A continuación, se dirigirá directamente al altar sin preocuparse en absoluto de los humanos y, al llegar ante la estatuilla, rugirá tres veces frente a ella de forma suplicante. Una vez rendido homenaje a su grotesco dios, el enorme animal se dará la vuelta y saldrá silenciosamente del templo. Tirada de COR, 0/1D3.

El retorno a Godthab

La vuelta será más fácil que la ida puesto que las dos escaladas de antes ahora serán descensos, y no habrá encuentros

con los hiperbóreos. Durará cinco días y todos los que consigan llegar a Godthab, es decir, a la civilización, recuperarán 1D8 puntos de COR.

CONCLUSIÓN

En cualquier caso, y no importa lo que suceda con la expedición, Bhule debería sobrevivir y su problema físico no debería ser conocido por nadie del grupo. Si ha visto la momia desecada del templo, habrá sufrido un desarreglo emocional que será detectable si alguien consigue hacerle un Psicoanálisis.

Los hiperbóreos, si sobrevive alguno, no volverán a aparecer y se espera que los investigadores hayan obtenido suficientes pistas como para descifrar, al menos parcialmente, la desaparición de las primeras colonias vikingas. Si no es así, deberán esperar hasta el viaje a la Columbia Británica (en la siguiente aventura) para desentrañar el resto del misterio.

Aunque Mathieson tiene instrucciones de zarpar en cuanto regrese la expedición, si el guardián lo cree necesario, el grupo puede invertir una o dos semanas más en Godthab, excavando las ruinas vikingas e intentando completar la historia. El viaje de vuelta a Boston durará seis días.



El sacrificio

ARCELA 084

Capítulo II

La maldición de Tsathogghua

Los investigadores siguen una serie de pistas que les llevan hasta los últimos supervivientes de una raza mítica.

INTRODUCCIÓN

Esta es la segunda parte de la aventura que se inició en Groenlandia. Empezando con el descubrimiento de una extraña pata de animal, hallada en la Columbia Británica, los investigadores siguen un rastro que les conduce hasta los últimos representantes de una raza mítica, un grupo de seres dirigidos ahora por un hombre a quien conocieron inicialmente en Groenlandia. Descubrir a los 'monstruos' y sobrevivir al encuentro con ellos no serán los únicos problemas de los investigadores sino que la decisión final en cuanto a la continuación de la existencia, o la completa destrucción de la raza, pueden estar en manos de los investigadores, con las implicaciones que ello conlleva.

INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES

Uno de los investigadores, a través de un recorte de prensa, o bien de una carta de un amigo, lee un artículo publicado en el número de Septiembre del *Vancouver Daily Province* (Ver *Los papeles del Canadá I*, una copia de lo cual se debería entregar a los jugadores al inicio de la aventura) es decir, unas tres o cuatro semanas antes.

La descripción de la pata parece similar a la de los pies de la momia hallada en el templo de Groenlandia.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

La pata cubierta de pelo basto de color naranja hallada en la trampa pertenece a uno de los descendientes de la raza que antaño habitó en la Groenlandia prehistórica. Esos seres fueron expulsados de sus ciudades y acabaron emigrando muy lejos, para escapar a la hostilidad de los humanos.

En los yermos árticos, los últimos restos de su cultura desaparecieron rápidamente, siendo reemplazados por mitos y leyendas recordados a medias. La adoración activa de Ithaqua fue menguando hasta quedar reducida a dejar ocasionalmente sacrificios animales en las copas de los árboles, y se dirigía sobre todo a evitar su ira más que a darle culto. La técnica fue adoptada más adelante por algunas tribus indias que se instalaron en la zona.

Al multiplicarse los seres humanos y empezar las migraciones al Canadá, los *sasquatch* (como les llamaban los seres humanos) se encontraron no sólo compitiendo por el espacio vital con los seres sin pelo sino también como blanco

de las lanzas y las hachas de sus cazadores. Muchos murieron, pero unos pocos supervivientes se retiraron a las montañas más altas donde los humanos no se atrevían a ir debido al frío y a los vientos que soplaban entre los picos.

Hace pocos meses, un antropólogo canadiense llamado Terrence Bhule, formaba parte de una expedición científica que penetró hasta el interior congelado de Groenlandia. Aparte de los muchos y extraños descubrimientos realizados (no todos los cuales se hicieron públicos) Bhule extrajo algunas conclusiones propias y empezó a investigar el misterio de los seres prehumanos que ocupaban Groenlandia antes de la llegada del hombre. Esta investigación se inició con la adquisición de cierto libro, una copia del diario de Pieter de Holst, que Bhule encontró en el seminario de Godthab. Pistas posteriores conducían a la hipótesis de que dichos seres estaban relacionados con el yeti de las montañas del Tibet, y con seres similares de los que se tenían noticias en el noroeste de Norteamérica.

Al ir recogiendo una evidencia tras otra, Bhule tuvo que ir asumiendo la terrible realidad de su extraña situación, es decir, la macabra broma que el destino y la genética le habían gastado. Extrañas ideas empezaron a invadir su mente, y el suicidio parecía inminente cuando una serie de encuentros casuales le pusieron en contacto con una chica llamada Donna Lester, casi de su edad, y que padecía la misma terrible afección. El compartir el mismo sino hizo la vida más tolerable para los dos, puesto que por primera vez uno y otra tenían alguien con quien compartir sus sentimientos. Cuando llegó a oídos de Bhule la noticia sobre la extraña pata hallada en una trampa en la Columbia Británica, ambos se sintieron obligados a investigar.

Dándose perfecta cuenta de que podía tratarse de un viaje sin retorno, Bhule se llevó una serie de libros que pensó podrían serle esenciales. Tras robar la cabellera del yeti que se conservaba en la Universidad de Toronto, Bhule y su compañera se dirigieron en tren a Vancouver donde, tras examinar la extraña pata y entrevistarse con el profesor encargado de su custodia, la pareja partió supuestamente de vuelta a Toronto. Aquí acaba su rastro.

Bhule y su compañera volvieron a aparecer en Kamloops, donde asumieron la identidad de una joven pareja de excursionistas, en viaje de luna de miel por las montañas. Durante los dos días que permanecieron en el hotel, ambos intentaron pasar desapercibidos pero la última noche Bhule se vio enzarzado en una pelea e hirió seriamente a uno de los del pueblo. La oficina de la Policía Montada del distrito tiene copia del parte del incidente, así como de la desaparición de

La maldición de Tsathogghua

CRONOLOGÍA

15 de Agosto: Bhule conoce a Donna Lester.

30 de Octubre: aparece en el periódico la historia sobre la extraña pata.

3 de Noviembre: Bhule roba la cabellera del yeti y parte hacia Vancouver con Donna.

9 de Noviembre: entrevista con el doctor Lanilla en la Universidad de Vancouver.

15 de Noviembre: Bhule y Donna aparecen en Kamloops con nombres falsos.

16 de Noviembre: Bhule hiere gravemente a un trampero en una pelea de bar.

17 de Noviembre: Bhule y Donna salen en el primer tren hacia Dogfork. Tras pasar un par de horas en el pueblo, contratan un par de guías y se dirigen hacia el Oeste, hacia las montañas Caribú. La primera mañana allí, son atacados por los indios y rescatados por los *sasquatch*.

la pareja una semana más tarde mientras acampaban en la zona de las montañas Caribú. Por ambas razones, a los dos se les recuerda bastante en el pueblo.

Dirigiéndose hacia el Norte en tren, la pareja desembarcó en el pueblecito de Dogfolk, a medio camino entre Kamloops y Jasper, en el río Thompson. Tras contratar a un par de guías, se dirigieron hacia el Oeste, a las estribaciones de las montañas Caribú. Tras seguir unos 15 Km, y cerca del lago Murtle, hicieron un alto y se encontraron con Morris Handelman, un trampero de la zona que, junto con otro compañero suyo, se consideraba a sí mismo un experto en temas de los *sasquatch*. Bhule fue incapaz de persuadirle para que le proporcionara informaciones de interés, y el seguir las indicaciones de tan misterioso personaje le resultó desastroso.

Siguiendo la ruta indicada por Handelman, el grupo acampó aquella noche a unos 23 Km al Oeste del lago, y al amanecer fueron atacados por una banda salvaje de indios Ateaskan renegados. Uno de los guías murió en el ataque, mientras que el otro, gravemente herido, consiguió escapar del campamento y refugiarse en un bosque próximo. Donna también resultó gravemente herida, y Bhule fue dejado inconsciente. La pelea no duró más allá de 20 segundos, y los indios se disponían a perseguir al guía herido cuando a su vez fueron atacados por ocho enormes *sasquatch* quienes, con aullidos y enormes rocas, consiguieron ponerles en fuga. Mientras el trampero herido contemplaba la escena desde su refugio en el bosque, los grandes animales peludos se llevaron a Bhule y a Donna, dejando atrás el cadáver del otro guía.

El herido, aunque delirante debido a sus heridas y a la acción de los elementos, consiguió llegar a Dogfork al cabo de un par de días, y fue llevado en tren hasta el hospital de Kamloops donde fue interrogado por la Policía Montada. El trampero explicó su historia pero omitió la parte referida a las bestias peludas (para que no le tomaran por loco). Se enviaron patrullas para seguir y aprehender a los indios, pero no tuvieron éxito inmediato y, debido a la escasez de medios humanos, la búsqueda se ha suspendido oficialmente.

Los *sasquatch* habían estado vigilando al grupo desde la noche anterior y habían reconocido, a pesar de la distancia, que Donna y Bhule eran hermanos suyos de raza. Cuando atacaron los indios las bestias (que habitualmente evitan a los pieles rojas) se sintieron compelidas a ayudar a los que sabían

eran de los suyos. Bhule y Donna fueron trasladados a su cubil donde se les prodigaron todos los cuidados que estaban a su alcance. Bhule se recuperó rápidamente pero Donna, gravemente herida, se debatió durante tres días entre la vida y la muerte antes de sucumbir.

Bhule se convirtió desde el principio en el líder natural de los *sasquatch* que instintivamente reconocieron su parentesco, a la vez que respetaban sus superiores conocimientos. Tras recuperar sus pertenencias de los restos del campamento, Bhule se dedicó a ayudarles a desarrollarse más allá de su presente estado de mera subsistencia. De momento ha conseguido enseñarles el uso de armamento más sofisticado para la caza, además de dotarles de un pseudoinglés como idioma para facilitar sus comunicaciones con él. La finalidad de Bhule es dirigir a su gente hacia el Norte donde el terreno está menos densamente poblado, ir recuperando pequeños núcleos de *sasquatch* que aún viven en remotas cadenas montañosas y por último organizar una comunidad grande donde vivir en paz y seguridad. Sabe que la zona que ahora habitan será tarde o temprano invadida por los seres humanos que, inevitablemente, acabarán por extinguir a los prehumanos peludos. En principio, intentará secuestrar a toda persona que descubra su existencia y obligarle a permanecer con ellos. Si eso falla, y con todos los remordimientos del mundo, intentará matar a cualquiera que crea una amenaza a la supervivencia de su secreto.

La situación está ahora más calmada y Bhule tiene la intención de permanecer donde está durante algunos meses. Los investigadores podrán viajar entre Vancouver y Toronto para obtener pistas. Sin embargo, una vez se les moleste seriamente, los *sasquatch* desaparecerán en los yermos del Norte.

ESCENAS:

TORONTO

Esta es la ciudad en la que Terrence Bhule pasó su infancia. A los investigadores se les puede ocurrir mirar aquí (o a lo mejor no), para lo que precisarán ir en tren desde Boston (18 h) hasta Vancouver, y desde allí hasta Toronto (90 h). También puede intentarse conseguir la información por correo o por teléfono.

El padre de Bhule: Abner Bhule, un obrero industrial jubilado y viudo, ha visto raramente a su hijo en los últimos años, puesto que Terrence pasaba la mayor parte del tiempo trabajando en el campo y estudiando a los indios. Sin embargo, el señor Bhule puede proporcionar el teléfono del profesor William Petrie, en la Universidad, explicando que ese era el profesor de Terrence, y con quien solía trabajar a menudo.

A menos que los investigadores consigan convencer a Abner de que son colegas de Terrence, tendrán que utilizar la Elocuencia para que responda a otras preguntas. Si lo consiguen, el hombre les explicará que su hijo tuvo una infancia normal, aunque al llegar a la adolescencia se vio sujeto a estallidos de temperamento. Más o menos a esa edad se convirtió en un solitario, evitando a sus amigos de la infancia y pasándose horas en su habitación leyendo libros de historia. A los dieciocho años, la familia consiguió ahorrar lo suficiente como para enviarle a la Universidad de Toronto a estudiar arqueología y antropología, bajo la dirección del profesor Petrie. Al mismo tiempo Terrence, que normalmente gozaba de buena salud, empezó a visitar al médico de la familia para tratarse de una 'ligera afección cutánea'. Abner puede pro-

porcionar la dirección del médico si se le pide, pero explicará que el hombre murió de un ataque al corazón hace algunos años, y su consultorio se cerró. Desde que acabó sus estudios, Terrence se pasaba la mayor parte del tiempo en el Norte del Canadá, estudiando a los esquimales.

Abner añadirá que la última vez que vio a su hijo estaba acompañado por una joven llamada Donna Lester, la primera chica en la que Terrence se había interesado desde que iba al instituto. Abner cenó con la pareja varias veces durante la estancia de su hijo en Toronto y puede proporcionar la dirección de la casa de huéspedes en la que se alojaba Donna. No es que en realidad la joven le entusiasmara, pero siempre había querido tener nietos.

La Universidad de Toronto: los investigadores podrán concertar una entrevista con el profesor Petrie, quien les explicará que Terrence Bhule era un buen estudiante, extraordinariamente dotado para la antropología. No tiene sino elogios hacia su pupilo, pero una tirada de Psicología permitirá revelar que su mente guarda alguna duda sobre él. Si se le sigue preguntando, hará falta una tirada de Elocuencia o de Discusión para que Petrie confiese sus sospechas. El verano anterior, tras volver de Groenlandia, Bhule se instaló unas semanas en la Universidad antes de volver con los esquimales. Mientras se encontraba allí, Petrie le enseñó un interesante objeto que había llegado a su poder: se trataba del cuero cabelludo, curtido, de un animal parecido a los monos y de piel color naranja, supuestamente robado de un monasterio del Tibet y sacado del país por un coleccionista profesional. Petrie había examinado el objeto e, incapaz de determinar la especie, había pagado al coleccionista una suma exorbitante sacada de los fondos del departamento. Bhule quedó fascinado por la cabellera y continuó estudiándola incluso después de que Petrie perdiera interés en ella y volviera a su trabajo normal.

Pocos días después Bhule, anunciando su intención de retornar a sus estudios sobre los esquimales, se despidió del profesor quien, tres días más tarde, descubrió la ausencia de la cabellera. Está seguro de que Bhule fue quien se la llevó pero no puede imaginarse por qué razón. El no ha informado del robo y aún duda sobre qué hacer, puesto que ya de por sí le sería difícil justificar el enorme gasto, para encima tener que explicar que tan caro ejemplar ha desaparecido.

En relación con esto, Petrie explicará al grupo que Bhule estaba acompañado por una joven llamada Donna Lester, a quien Terrence presentó como una estudiante de antropología a quien se llevaba de acompañante para que fuera cogiendo práctica. Petrie admite que dudó de la historia y cuando Bhule se ausentó unos momentos de la habitación, aprovechó para hacerle a la chica un par de preguntas de antropología básica, que ésta no pudo responder. Petrie dirá que no se preocupó demasiado por el hecho hasta después de la desaparición de la cabellera, pero ahora se pregunta si la misteriosa joven no estaría relacionada de alguna manera con el robo.

Petrie dispone de la dirección y el teléfono de Abner Bhule, el padre de Terrence, donde suele residir éste durante sus infrecuentes visitas a Toronto.

La casa de huéspedes de Donna Lester: una llamada telefónica aquí pondrá a los investigadores en contacto con la propietaria, Rebeca Pierce, quien no hablará con extraños acerca de sus inquilinos, a menos que se la convenza mediante una tirada de Elocuencia, y siempre en persona. No responderá por carta a ninguna pregunta y si se falla la tirada de Elocuencia, la entrevista habrá terminado. Sin embargo, si los

investigadores van acompañados del padre de Bhule, les explicará todo lo que sabe sobre Donna. Ella es soltera, y ve a Abner como extremadamente adecuado para marido, opinión que él no comparte.

La señora Pierce describirá a Donna como una chica de aspecto nada espectacular (N. del T.: el adjetivo 'homely', utilizado por el autor, se podría traducir como 'feúcha', y he pensado en suavizarlo un poco), así como excepcionalmente tímida y cortés. Según le había comentado, se crió en un orfanato y nunca conoció a sus padres. Trabajaba en una planta de enlatado de la ciudad, y no parecía tener amigos hasta que conoció a Terrence Bhule el verano pasado. Este vino a visitarla bastante a menudo, a veces acompañado de su padre Abner, y la pareja parecía congeniar bastante. Donna se marchó hará un mes o dos, casi el mismo tiempo en que Terrence Bhule volvió a su trabajo con los indios. La señora Pierce opina que Donna se fue con él.

Rebeca desaprueba este tipo de comportamiento y comentará: "¡Es un pecado! Pero ya me lo tenía que haber imaginado cuando la vi por primera vez. Trabajar en una fábrica no es apropiado para una chica y, además, nunca la vi con un vestido, siempre llevaba pantalones."

La planta de enlatado: los investigadores podrán enterarse aquí de que sus antiguos jefes tenían a Donna por una trabajadora modelo, que nunca llegaba tarde ni estuvo un solo día de baja. Llevaba casi ocho años trabajando y, según los libros de registro, tenía 27 años de edad.

El orfanato: si se consigue acceder a sus archivos, los investigadores hallarán que Donna fue encontrada en el quicio de una puerta, cuando contaba pocos días, por un agente de la policía de Toronto. Donna Lester dejó el orfanato al cumplir los 17 años y no han vuelto a saber nada de ella desde entonces.

El médico de Bhule: la viuda del médico de la familia Bhule puede localizarse a través del Colegio de Médicos del Canadá, o simplemente enviando una carta al antiguo consultorio, desde donde será reexpedida a su casa.

La viuda no permitirá que se examinen los archivos de su marido a menos que medie una tirada de Derecho o se presenten los oportunos documentos. Sin embargo, de nuevo la presencia del 'encantador señor Bhule' permitirá que se haga una excepción, puesto que la mujer también considera al bueno de Abner como un candidato a futuro marido. El puede conseguir que se permita a los investigadores examinar la ficha médica de Terrence, lo cual requerirá una hora de tiempo y una tirada de Conocimientos. Si algún investigador tiene conocimientos de medicina, la tirada será innecesaria.

Aparte de las enfermedades normales de la infancia, de las que Terrence parece haber sufrido pocas, se descubrirá que alrededor de los 18 años empezó a sufrir una enfermedad de la piel que motivó una serie de visitas al médico. La ficha dice que a Terrence le había empezado a salir una gruesa mata de pelo basto, de color anaranjado, que se había espesado rápidamente por tórax, ingle y muslos. El médico estudió el problema lo mejor que pudo, diagnosticándolo finalmente como hipertricosis, una extraña enfermedad de origen genético que presenta síntomas parecidos a los que el joven sufría. No existía tratamiento, con lo que cesaron las visitas, pero en la ficha el médico anotó que Bhule estaba, comprensiblemente, preocupado de que se llegara a conocer su enfermedad.

Si el investigador que lea el informe puede realizar una tirada de Diagnosticar enfermedades descubrirá errores en el

diagnóstico del viejo doctor, aunque no será capaz de determinar con exactitud la enfermedad de Bhule.

VANCOUVER

La Universidad de Vancouver: está situada en Point Grey, un suburbio al sudoeste de la capital y aquí, en el departamento de Biología, es donde se guarda (congelado) el recientemente descubierto apéndice. El jefe del departamento es el doctor Harvey Lantilla, especialista en Zoología. Si se le pide una cita pretextando motivos periodísticos o científicos (p. ej. colegas interesados en el extraño ejemplar), la concederá de buena gana.

El doctor Lantilla es una persona de excelente trato, quien discutirá de buen grado cualquier detalle del ejemplar, incluido la forma de obtenerlo. El trampero que trajo la pata, que se llama Warren Cotswald, ha vuelto ya a su cabaña, situada a unos 15 Km al Oeste de un pueblecito a la orilla del río Thompson llamado Dogfork, prometiéndole al doctor volver en cuanto pudiera capturar a un ejemplar con vida, o al menos traer un cuerpo completo (Warren y un compañero llevan diez años intentando inútilmente capturar a un *sasquatch*).

El profesor les informará de que Cotswald es alto y muy fornido, con montones de tatuajes que le cubren ambos brazos. El profesor puede mencionar que, aunque carente de cultura formal, Cotswald parece muy versado en los mitos y leyendas de los *sasquatch*.

Lantilla explicará también que la pata se la trajeron congelada y ha sido mantenida en ese estado hasta hace pocos días, en que se ha empezado a descongelarla lentamente, preparándola así para la disección. Se han hecho exámenes preliminares, pero hasta ahora no se han extraído conclusiones. La disección está prevista para dentro de dos días.

El profesor explicará al grupo que poco después de realizar la adquisición, fue visitado por el conocido antropólogo canadiense Terrence Bhule, quien traía consigo una extraña cabellera, supuestamente de un yeti, procedente del Tibet. A Bhule le acompañaba su novia, una joven llamada Donna, y la pareja estuvo por allí un par de días puesto que Bhule tenía prisa por volver a la Universidad de Toronto. Sabe que los dos se alojaron en el hotel Vancouver Arms durante su estancia en la ciudad.

Mientras conversan con el doctor (N. del T.: el lector observará que, a lo largo de las traducciones realizadas, he procedido a otorgar el título de doctor a los profesores de universidad y eruditos semejantes. Si bien es cierto que en el habla normal sólo lo utilizamos para referirnos a los doctores en medicina, lo cierto es que todos los catedráticos de universidad tienen el título de doctor en su especialidad. Por ejemplo, Harvey Lantilla es doctor en Ciencias Biológicas y por ello me refiero a él de esa manera), todo investigador que consiga una tirada de Zoología se dará cuenta de que, aunque es una persona amable y bien intencionada, no es un biólogo de mucho calibre. De hecho, su posición actual la consiguió gracias a su encanto personal y a sus admirables aptitudes administrativas. Si al grupo le interesa examinar el objeto, harán falta una tirada de Elocuencia o de Discusión para que acceda a desenvolver la pata parcialmente descongelada. Lantilla está muy orgulloso de su hallazgo y cada investigador, por turno, puede intentar una o las dos tiradas de comunicación, en un intento de ver la pata.

Sucesivas tiradas de Zoología revelarán los siguientes hechos acerca de la pata:

1. Contrariamente a las especulaciones de la prensa, la pata no es de un orangután.

2. Exámenes más minuciosos demuestran que la pata se ha desarrollado para que su propietario camine de forma erguida, y es tan prensil como el pie humano (N. del T.: es decir, más bien poco).

3. A través del tamaño y estructura de la pata y la parte residual de pierna, se puede calcular aproximadamente la masa del animal, que debería ser sobre 40 ó 45 Kg, con una altura menor de 1'50 m.

Si algún investigador asiste a la disección, descubrirá que la pata corresponde a un ejemplar subadulto, puesto que los tendones y la articulación no están desarrolladas por completo, hecho que pasará por alto a Lantilla si no se le advierte.

Si los investigadores no pueden ver la pata, Lantilla se disculpará y ofrecerá enviarles, gratis, una copia del informe que piensa escribir sobre el tema. Si se le pregunta cuánto tiempo va a tardar, dirá que unos 4 meses le parece razonable, aunque en realidad tardará unos seis (no es un tema que le corra demasiada prisa), y para aquél entonces la mayor parte de la información será de poca utilidad para los investigadores.

El hotel Belton Arms: si los investigadores hablan con el empleado de recepción y utilizan con él la Elocuencia, o bien le refrescan la memoria con un billete de a cinco, recordará a Bhule y a su bonita acompañante como una pareja de recién casados que iban a pasar su luna de miel al Norte. Nunca comentó nada con ellos directamente, aunque recuerda haber oído que planeaban acampar en las montañas Caribú. Necesitaban comida, pero decidieron esperar a llegar a Kamloops para hacer las compras necesarias.

La biblioteca pública de Vancouver: si se examinan ejemplares atrasados del *Vancouver Province Journal*, tres tiradas de Buscar libros reportarán otros tantos interesantes artículos (Ver *Los papeles del Canadá* 2, 3 y 4)

KAMLOOPS

Kamloops es una población de cierta importancia (más de 4500 habitantes) situada en la confluencia de las ramas Norte y Sur del río Thompson. Tiene ramales de los ferrocarriles *Canadian Pacific* y *Canadian Northern Railways*, el segundo de los cuales se dirige hacia el Norte hasta Jasper, pasando por Dogfork. El terreno es árido y recibe menos de 300 litros por metro cuadrado de precipitación media al año. La mayor parte de sus habitantes trabaja en las plantas cerveceras o de conservas de fruta de la zona. También es la 'gran ciudad' a la que acuden todos los tramperos, mineros e indios de las inmediaciones.

El centro de la población es muy pequeño, con apenas un hotel/bar, una combinación de oficina de correos y puesto de la Montada, un pequeño hospital y algunas tiendas.

La Policía Montada del Canadá: este puesto fue el que estuvo encargado de la búsqueda de la (supuesta) pareja de recién casados a quien se supone muerta por indios renegados. Los investigadores pueden entrevistarse con el jefe de puesto, el capitán Swainson, pero sólo podrá informarles de que las expediciones de búsqueda han encontrado el campamento asaltado, sin rastro alguno de supervivientes. El capitán interrogó al guía que consiguió salvarse, Bill Paragent, cuando estaba en el hospital quien le proporcionó los (pocos) detalles de que dispone. Los indios renegados responsables del ataque forman parte de una tribu aislada de todo contacto

con el hombre blanco y con otros indios, siendo su animal tótem una especie de hombre peludo. El capitán está conforme con la versión de Paragent y explicará que carece de personal para emprender una búsqueda prolongada de los culpables del ataque.

También mencionará un incidente ocurrido en Kamloops, y en el que se vio mezclada la joven pareja. Estando en el bar, uno de los tramperos locales, que había bebido demasiado, quiso propasarse con la joven compañera de Bhule, lo cual originó una pelea entre ambos hombres. Aunque el trampero es un hombre sumamente fornido, y con una notable reputación como luchador, Bhule le tumbó en cuestión de segundos. Más tarde, en el hospital, se vio que tenía el hombro dislocado, y en declaraciones posteriores, la víctima afirmó que se sentía como si le hubiera vapuleado un oso.

La subsiguiente investigación por parte de la Montada dejó claro que Bhule había actuado en defensa propia y, como quiera que el trampero tenía una gran reputación como provocador, el asunto fue archivado. Al día siguiente, la pareja abordó un tren con dirección al Norte, tras haber adquirido comida y equipo de acampada.

Si algún investigador quiere leer los informes oficiales de la Policía Montada sobre el ataque de los indios o sobre la pelea, tendrá que tirar Derecho o Elocuencia si es ciudadano canadiense, con su probabilidad reducida a la mitad si no lo es. Se requiere una tirada para cada informe y su contenido es tan poco satisfactorio como las palabras del capitán, sólo que más largo. No hay en ellos ninguna información adicional.

El Montado

El capitán de la Policía Montada del Canadá en Kamloops es Ronald Swainson, que lleva ocho años en dicho cuerpo y que conoce a fondo a los indios Atepaskan aunque no a la tribu que se supone responsable del asalto a los acampados.

FUE 13 CON 14 TAM 14 INT 13 POD 14
DES 15 APA 16 EDU 12 COR 70 PV 14

Habilidades: Antropología (indios Atepaskan) 55%, Camuflaje 35%, Trepas 50%, Esquivar 46%, Primeros auxilios 55%, Ocultarse 25%, Saltar 35%, Derecho 55%, Escuchar 35%, Dibujar mapas 50%, Equitación 55%, Discreción 30%, Hablar Atepaskan 45%, Descubrir 35%, Seguir rastros 40%, Tratar envenenamientos 25%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 35%, daño 1D4+1D4.

Patada 35%, daño 1D6+1D4.

Presa 55%, daño especial (ver reglas, página 20).

Cuchillo 35%, daño 1D6+1D4.

Cuchillo (parada) 25%.

Pistola .45 55%, daño 1D10+2.

El hospital de Kamloops: este edificio de madera de una sola planta dispone de quince camas, cuatro enfermeras y un médico. Los archivos no están a disposición del público, por lo que hará falta una tirada de Elocuencia a fin de convencer al doctor para que los deje examinar, o incluso para hablar de cualquiera de los dos casos en los que el grupo está interesado. Si quien intenta la tirada es a su vez médico, la probabilidad se dobla.

El informe del trampero herido en la pelea muestra que se le trató de una dislocación de hombro, siendo dado de alta poco después. Para describir el caso se ha utilizado termino-

logía médica pero cualquier investigador con estudios médicos o que pueda sacar una tirada de Conocimientos se dará cuenta de que la dislocación no fue el resultado de una acción de retorcimiento o de palanca sino que el brazo fue literalmente sacado de su sitio de un tirón. Si se comenta el caso con el doctor, se podrá obtener la misma información, señalando que no entiende cómo se pudo producir el percance: "Haría falta una fuerza enorme para dislocar un brazo humano de un tirón, y especialmente en un hombre tan grande y fuerte como el paciente."

La ficha de Bill Paragent, el superviviente del ataque de los indios, muestra que sufría numerosas abrasiones y arañazos, conmoción cerebral y un estado general debilitado a causa del shock y del tiempo que vagó perdido. El resto de la ficha médica describe el (aburrido) día a día de la recuperación hasta que se le dio de alta ocho días más tarde. Sólo conversando con el médico se puede llegar a descubrir que durante su estancia en el hospital el paciente sufría continuas pesadillas en las que era atacado y devorado por animales salvajes.

El almacén de Webster: ésta es una de las tres tiendas del centro de Kamloops, y la única en la que compraron Terrence y Donna. Si los investigadores interrogan a su propietario les dirá que recuerda perfectamente a la pareja, y que pensaban contratar un par de guías en Dogfork, para pasar su luna de miel acampando en las montañas Caribú. Hará notar que compraron cantidades ingentes de comida, y tanto es así que parecía que fueran a estarse un par de años en vez de un par de semanas.

El hotel/bar: el *Salinger House* es el único lugar donde alojarse en Kamloops (el otro se quemó la primavera pasada), por lo que los (escasos) turistas no tienen mucha elección. El bar es uno de los lugares favoritos de los tramperos y buscadores de oro de la zona, quienes lo visitan cuando bajan a comprar suministros o a vender sus productos. Aquí es donde tuvo lugar la pelea entre Bhule y el trampero, historia que aún es lo suficientemente reciente como para que cualquiera de los asiduos la relate (ayudado de una o dos cervezas). Hay poco que añadir a lo ya explicado, si no es una descripción realista de cómo el visitante "sacó de sitio el brazo de George, como si fuera así de fácil." Los investigadores pueden enterarse también de que el trampero herido volvió a su zona de caza poco después del incidente, y por tanto no se le puede entrevistar.

DOGFORK

Este pueblo, a medio camino entre Kamloops y Jasper, tiene menos de cien habitantes, que residen en cabañas. La mayoría son de origen indio, y los únicos edificios públicos son la pequeña estación de ferrocarril y oficina de telégrafos, situada junto al depósito de agua, y un puesto comercial algo más grande, que sirve a los residentes y a los tramperos de la zona.

El puesto comercial: su dueño es Gilbert Croft, un hombre bajito y calvo con una perpetua expresión de amargura. Los investigadores esperarían que el puesto fuera un lugar de reunión para los residentes en el pueblo, pero encontrarán que está casi vacío a cualquier hora y después de hablar con Gilbert descubrirán el porqué. Si alguien pretende entablar conversación con él, Gilbert descubrirá que no quiere com-

par nada y contestará con gruñidos y monosílabos. A menos que el investigador actúe como si estuviera interesado en comprar algo, la actitud de Gilbert se volverá cada vez más abrupta hasta preguntarle directamente si quiere comprar algo o no. Comprar algunos dólares en cualquier tipo de cosas hará mejorar la personalidad del tendero, y en ese caso podrá empezar a contestar preguntas.

Sabe que los expertos en *sasquatch* Morris Handleman y Warren Cotswald viven en una cabaña de troncos en el extremo Norte del lago Murtle, a unos 15 Km al Oeste del pueblo. Él nunca ha estado allí, ni se ha alejado más de un kilómetro del pueblo. En cuanto a la pareja de recién casados, recuerda que habló brevemente con ellos, y partieron hacia las montañas a las dos horas de llegar en el tren de la mañana.

Si se le pregunta acerca de los guías, dirá que Bill Paragent trabaja para él barriendo el almacén, y que vive en una pequeña choza en la parte posterior. Afirmará que desde su accidente no rige muy bien, y pedirá a los investigadores que no le atosiguen demasiado acerca de lo sucedido.

La anterior información estará disponible tanto si compran como si no, pero la diferencia será la forma de obtenerla (amigable o cruda). Si los investigadores gastan dinero en el almacén, sin regatear demasiado en los precios, y le preguntan acerca de los indios de la zona, les enseñará un extraño objeto que posee. Se trata de un grabado en madera que adquirió en un intercambio con un indio (no sabe su nombre), y que una tirada de Antropología permitirá identificar como totémico. El animal representado es un extraño ser antropoide, cubierto de un pelaje basto. Croft ignora el significado o utilidad del objeto.

FRANCIS McDERMOTT

Si los investigadores quieren contratar un guía, la única persona de Dogfork que conoce la zona y dispuesta a ir es McDermott, quien cobrará 25 \$ diarios.

FUE 14 CON 15 TAM 16 INT 11 POD 12
DES 14 APA 11 EDU 8 COR 60 PV 16

Habilidades: Camuflaje 45%, Trepar 65%, Esquivar 44%, Ocultarse 35%, Saltar 45%, Escuchar 55%, Dibujar mapas 30%, Discreción 60%, Hablar Atepaskan 55%, Descubrir 45%, Seguir rastros 65%.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 65%, daño 1D4+1D4.

Patada 55%, daño 1D6+1D4.

Presa 65%, daño especial (ver reglas, página 20).

Cuchillo de caza 65%, daño 1D4+2+1D4.

Cuchillo (parada) 45%.

Fusil 30.06 70%, daño 2D6+3.

El guía superviviente: Bill Paragent es un mestizo de treinta y tantos años, que ha vivido muchos años en los alrededores de Dogfork, trabajando ocasionalmente de guía y haciendo de trampero cuando necesitaba dinero. Desde el incidente en el que supuestamente perdieron la vida la joven pareja y el otro guía, la gente del pueblo le trata con suma delicadeza (como muestra basta el comportamiento de Croft) puesto que ha sufrido una fuerte impresión. Cualquiera que intente presionarle demasiado puede tenerse las que ver con alguno o algunos de los habitantes del pueblo.

En realidad, Bill está tan alerta como antes, aunque simula muy bien su 'debilidad mental.' Tiene miedo de decir la

verdad acerca de los *sasquatch* y sabe que Dogfork y sus inmediaciones han estado bajo la vigilancia de éstos desde poco después del incidente. Se imagina que, si hace como quien no sabe nada, no actuarán contra él y mientras tanto intenta desesperadamente reunir dinero para huir lo más lejos posible, y para siempre. Planea irse de momento a Montreal y luego, si puede, a San Francisco.

Al hablar con Bill los investigadores encontrarán que, si no le hablan lenta y claramente, el hombre se confunde y tienen que repetir o reformular la pregunta. Si se le interroga acerca del ataque, se excita pero relata los acontecimientos tal y como lo ha hecho en el pasado, omitiendo cualquier referencia a los *sasquatch*. Bajo ninguna circunstancia aceptará conducir al grupo hasta la cabaña de los 'expertos' pero por 5 \$ dibujará un buen mapa.

Todo investigador que consiga una tirada de Psicología mientras Bill explica su versión del ataque de los indios se dará cuenta de que omite algo, pero no será capaz de decir si la omisión es intencional o resultado de su pérdida parcial de facultades mentales. Si alguien intenta aprovecharse del estado de Bill para regatearle el precio del mapa, le encontrará inamovible en cuestiones de dinero, lo cual es poco consistente con su supuesta debilidad mental, como demostrará una nueva tirada de Psicología. Si se interroga a Bill durante unos 20 minutos y se realiza una tirada de Psicoanálisis, quien la

BILL PARAGENT

Bill es el único superviviente de la fatídica expedición de Bhule que ha llegado a la civilización. Desde entonces, los *sasquatch* le han tenido bajo estrecha vigilancia y, si los investigadores hablan con él, esa misma noche será secuestrado por ellos.

La siguiente vez que le vean, estará en compañía de los *sasquatch* y, habiendo enloquecido por completo, se creará uno de ellos, comportándose como si fuera un chimpancé, corriendo por el campamento a cuatro patas y comportándose en general de manera más primitiva que su 'familia'. Ahora será intensamente leal a las bestias y éstas tolerarán su a veces pesado comportamiento con bastante sentido del humor. Bill puede ayudar a perseguir a los investigadores y aunque sólo vaya armado con piedras, atacará de forma desesperada e incluso suicida. (N. del T.: Las características que se dan a continuación corresponden a Bill en el estado en que lo encuentran los investigadores la primera vez. La segunda, su COR será 0 y, a discreción del guardián, puede haber olvidado algunas de sus habilidades.)

FUE 14 CON 16 TAM 14 INT 11 POD 10
DES 15 APA 9 EDU 5 COR 16 PV 15

Habilidades: Camuflaje 45%, Trepar 65%, Esquivar 62%, Ocultarse 35%, Saltar 55%, Escuchar 45%, Dibujar mapas 60%, Nadar 65%, Lanzar 45%, Seguir rastros 60%.

Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 55%, daño 1D4+1D4.

Patada 65%, daño 1D6+1D4.

Presa 75%, daño especial (ver reglas, página 20).

Garrote 35%, daño 1D6+1D4.

Garrote (parada) 30%.

Cuchillo 45%, daño 1D4+2+1D4.

Cuchillo (parada) 25%.

Revólver .38 35%, daño 1D10.

Fusil .22 60%, daño 1D6+2.

consiga estará convencido que todo es una patraña y de que el hombre no sufre ningún tipo de desorden mental.

LA DESAPARICIÓN

La misma noche en que los investigadores hablan con Bill, el trampero será capturado por los *sasquatch*. Si al día siguiente el grupo aún está en Dogfork, al despertar notarán una calma anormal. Preguntando a los del pueblo se enterarán de que por la noche se oyeron gritos y, al investigar, se encontró la puerta de la cabaña de Bill arrancada de cuajo, y él no estaba. En la nieve de los alrededores se han descubierto huellas de pisadas de grandes pies descalzos, que los más viejos del lugar atribuyen a los *sasquatch*.

Si los investigadores exploran los alrededores de la cabaña, encontrarán las pisadas, ya parcialmente cubiertas por la nieve que sigue cayendo suavemente. Se dirigen hacia el Oeste pero enseguida se pierden debido a la adversa meteorología. Si no se les ocurre por sí solos, una tirada de Zoología permitirá identificarlas como pertenecientes al mismo tipo de extremidad que la examinada en Vancouver, solo que considerablemente más grandes. Una tirada de Descubrir hará notar a algún investigador que en un ventisquero hay una hacha de piedra semienterrada. Parece extremadamente grande y pesada, y una tirada de Antropología revelará que no es de manufactura india.

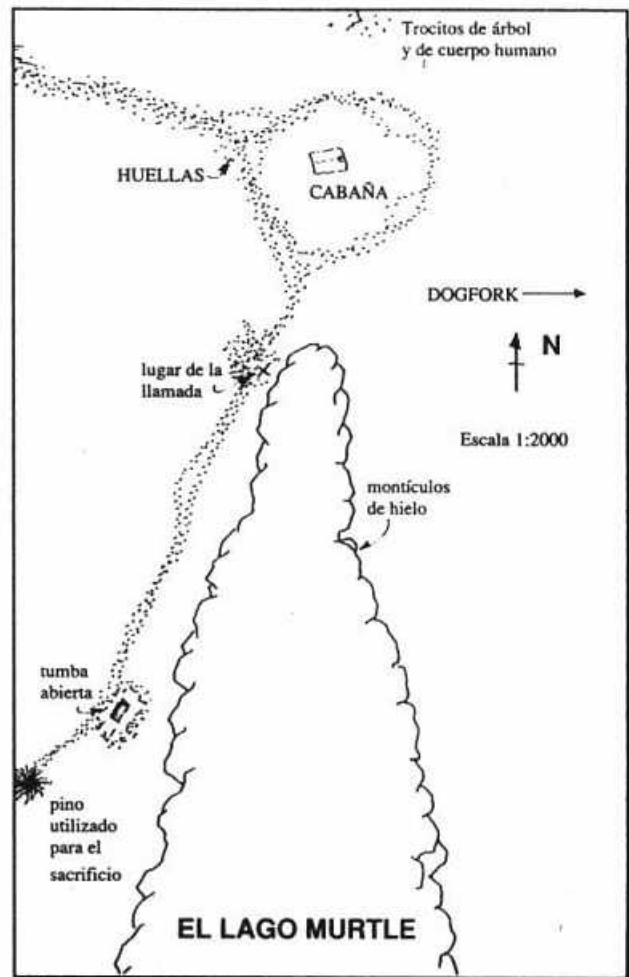
EL LAGO MURTLE

La cabaña de los expertos en *sasquatch* se encuentra junto a la orilla Norte del lago, que a su vez está a unos 15 Km al Oeste de Dogfork. Está en una zona despejada, lejos de los oscuros bosques de pinos que se extienden por las estribaciones de las montañas al Norte, y llegan hasta unos 100 m del lago, que está helado. Junto a la orilla hay enormes bloques de hielo, forzados por la presión del agua al congelarse, y que forman pequeños montículos cubiertos de nieve.

La nieve ha caído en gran cantidad en el claro que hay alrededor de la cabaña, cubriendo el terreno hasta un espesor considerable, lo que dificulta sobremanera el acceso al tener que subir y bajar ventisqueros, difíciles de transitar incluso con raquetas de nieve. Desde unos 150 m los investigadores podrán observar algunos detalles de la cabaña, que está cubierta de una gruesa capa de escarcha. La puerta delantera está abierta, pudiéndose atisbar el oscuro interior y al acercarse podrán ver que en realidad la puerta no está, habiendo sido arrancada al igual que los postigos de la pequeña ventana que da al Sur. Hay huellas de *sasquatch* por los alrededores, en diversas direcciones.

Al llegar a unos 15 m de la cabaña, los investigadores experimentarán un brusco descenso en la temperatura, de entre 5 y 8 °C. Desde allí los investigadores podrán apreciar que la puerta y los postigos parecen haber volado hacia afuera, como a consecuencia de una explosión en el interior que, como revelará un Descubrir, incluso ha hecho levantarse el tejado unos centímetros, dejando un hueco visible. A través del hueco de la puerta pueden verse muebles y otros objetos tirados por el suelo, cubiertos de escarcha.

Si los investigadores se siguen acercando, la temperatura continúa bajando hasta que en el interior llega a ser de unos 45 °C bajo cero (la temperatura en la zona normalmente suele ser de unos 4 °C bajo cero en esta época del año). Cada cinco minutos que se pasen en este frío tan intenso se traducen en 1 punto de daño por congelación. La cabaña tardará unos tres días en recuperar su temperatura normal.



La cabaña: al entrar en su interior se puede apreciar que se trata de una construcción hecha con troncos de árbol, que mide unos 6x4'5 m, que el interior está completamente recubierto de escarcha y que el viento ha hecho entrar nieve hasta una altura de unos 15 ó 20 cm en algunos puntos. Catres, mesas, sillas, ropa y otros objetos se hallan esparcidos por el interior como si por allí hubiera pasado un torbellino (N. del T.: precisamente). Congelado sobre el hueco de la puerta, donde los investigadores no lo verán de momento al entrar, está el cadáver congelado de un hombre que aún aferra en sus manos una escopeta, y cuya expresión es de absoluto terror. Tirada de COR, 0/1D6. El cuerpo se encuentra a unos 2'10 m por encima del suelo y está tan sólidamente congelado en la pared que, a menos que los investigadores encuentren alguna manera de calentar el ambiente para descongelarlo, no lo podrán bajar. El hombre luce una espesa barba y viste una camisa de lana a cuadros, de color rojo. Es imposible registrar el cuerpo mientras está congelado, y de todas maneras el hombre no lleva encima ninguna identificación. Es imposible quitarle la escopeta sin una sierra y un martillo.

Registrando el resto de la cabaña los investigadores pueden hallar el tipo de comida, municiones, trampas de caza, etc. normales en la gente que vive aislada de la civilización. Hay además cierto número de libros, recortes de prensa y artículos de revistas esparcidos por todas partes o congelados por las paredes. Todos y cada uno de los que los investigadores puedan examinar tendrán que ver con los *sasquatch*, ya sean avistamientos de *pies grandes* en el Norte de California o explicaciones científicas sobre el *yeti* del Himalaya (N. del T.: el autor mete en un mismo saco todas las teorías sobre

abominables hombres de las nieves, *yetis*, *bigfoot*, etc. y supone un origen común, que no es otro que los supuestamente prehumanos voormis de Groenlandia, de los que ya se ha hablado en el primer módulo de este volumen). Los investigadores pueden reconocer parte de este material al haberlo leído ellos anteriormente. La mayoría son suposiciones fantásticas, escritas por chalados o embaucadores.

LOS INDIOS ATEPASKAN

El Atepaskan es un grupo idiomático que incluye a muchos de los indios de la Columbia Británica, entre los cuales están los Chipewyan, Kaska, Esclavo y Castor. Se conoce muy poco de su cultura puesto que virtualmente desapareció a manos de las compañías que comerciaban en pieles y que se asentaron en la zona en los siglos XVIII y XIX, pero se cree que se basaba en clanes ligados a animales totémicos específicos. Vivían en tiendas cónicas de piel, y construían toboganes (N. del T.: un tobogán es un trineo largo y estrecho, carente de cuchillas, y construido con tablas delgadas que se curvan hacia arriba por la parte delantera) en lugar de trineos normales. Cada clan poseía un territorio de caza específico que era estrechamente vigilado, pero se cree que esto es como resultado de la sobreexplotación impuesta por las compañías peleteras a quienes al cabo de poco tiempo los indios debían grandes sumas.

Como resultado de este repentino choque de culturas, un pequeño grupo de indios se retiró a las estribaciones de las montañas, evitando alternativamente los avances del hombre blanco y del no menos pequeño grupo de 'hombres peludos' que consideraban sagrado el lugar. Todo hombre blanco a quien encuentran en esa zona es atacado sin piedad por los indios, quienes colocan los cuerpos de sus víctimas en lo alto de los árboles, como sacrificio a Ithaqua. Estos indios no adoran a ese primigenio pero le temen y le dejan sacrificios humanos y de animales en un intento de apaciguarle.

Sólo quedan seis miembros del clan, todos ellos varones adultos y capaces de luchar, quienes huirán si uno de ellos es herido gravemente o muerto. Si se les captura, rehusarán hablar, haciendo todo lo que esté en su mano para escapar. Poseen arcos pero prefieren cargar de repente desde la espesura en un intento de arrollar físicamente a sus víctimas.

INDIO TÍPICO

FUE 15 CON 15 TAM 11 INT 12 POD 11

DES 15 APA 11 EDU 0 COR 55 PV 13

Habilidades: Camuflaje 65%, Tregar 80%, Esquivar 66%, Primeros auxilios 70%, Ocultarse 75%, Saltar 75%, Escuchar 75%, Discreción 70%, Descubrir 75%, Nadar 75%, Lanzar 65%, Seguir rastros 90%, Tratar enfermedades 25%, Tratar envenenamientos 25%.

Armas: Puñetazo 80%, daño 1D3+1D4

Cabezazo 80%, daño 1D4+1D4.

Patada 75%, daño 1D6+1D4.

Presa 85%, daño especial (ver reglas, página 20).

Garrote 75%, daño 1D6+1D4.

Garrote (parada) 45%.

Cuchillo 75%, daño 1D4+2+1D4.

Cuchillo (parada) 75%.

Arco 75%, daño 1D6.

Si alguien invierte al menos un cuarto de hora registrando los restos de las pertenencias del ocupante de la cabaña, se le permitirá realizar un Descubrir, y si lo consigue habrá localizado el diario de Handelman, que está escrito a mano (con tinta) y cubierto de escarcha. Si falla la tirada, por cada 15 minutos adicionales de búsqueda tiene derecho a otra tirada, hasta que el frío le obligue a salir.

El diario contiene una serie de pistas (ver *Los papeles del Canadá 5*), pero debido a los efectos de la escarcha, hará falta una tirada de Leer Inglés para cada una. Todo intento de descongelarlo, ya sea voluntariamente o por accidente, hará que se corra la tinta, destruyendo toda la información.

LOS RASTROS

Alrededor de la cabaña hay numerosas huellas de pisadas, que llevan en dos direcciones. Si se siguen (no hace falta tirada debido a lo blando de la nieve) conducen a una serie de pistas en las inmediaciones.

Un gran número de huellas van y vienen de uno de los montones de nieve más grandes a la orilla del lago helado, y si se investiga de cerca se verá que la nieve alrededor está muy pisada. Unos cuantos pares de huellas se dirigen desde allí hacia el Sur bordeando la orilla durante unos cien metros antes de detenerse en una pequeña zona despejada de nieve, en cuyo centro se verá un estrecho pozo excavado en el terreno ahora congelado. Alrededor del pozo hay restos de un gran fuego. Cualquiera que examine esto y consiga una tirada de Idea se dará cuenta de que se trata de una sepultura recién abierta y de que el fuego fue utilizado para descongelar la tierra y poder desenterrar lo que estaba allí.

Del pozo arrancan más huellas que pueden seguirse unos 15 m hasta la base de un pino muy alto que se alza solitario junto al extremo occidental del lago. Al pie hay una cierta cantidad de ramas rotas y restos de corteza, evidencia de que alguien o algo ha trepado recientemente al árbol. Una tirada de Descubrir permitirá darse cuenta de que la copa del árbol ha sido desgajada por completo.

Para llegar a lo alto del árbol hay que Tregar, y sólo hace falta una tirada. Al llegar arriba, el intrépido trepador se llevará el susto de su vida al descubrir una cabeza humana, arrancada del cuerpo por el cuello, algo descompuesta y sin embargo congelada, que ha sido clavada en una rama. Tirada de COR, 0/1D6. Si el investigador enloquece en lo alto del árbol, su caída del mismo (acompañada de un grito prolongado) es inevitable, y puesto que la altura es de unos 15 m, el daño que llevará aparejado serán 4D6 (ya reducido por la blandura de la nieve). Aunque el investigador no pierda el control, sí que se asustará soltándose, lo que requerirá una tirada de Tregar para volverse a coger. En éste caso (y no en el anterior) se podrá reducir la caída en 1D6 mediante una tirada de Saltar si se falla la de Tregar.

Hay muchas huellas que conducen hacia el noroeste. Las bestias viajan en fila india, intentando disimular su número, y utilizan esta táctica durante unos doscientos metros hasta llegar al bosque más cercano, donde se dividen en dos grupos, uno que se dirige hacia el Norte, por el lindero del bosque y hacia las montañas, y el otro que se dirige hacia el Oeste bordeando el Sur del bosque. Los investigadores deben escoger a qué grupo seguir, si es que desean seguir a alguno. Empieza a caer la nieve otra vez y las huellas no tardarán en borrarse.

Desde el lugar en que las huellas divergen, uno de los investigadores que mire hacia el Norte de la cabina, zona en la cual hay una gran cantidad de nieve libre de pisadas, puede

divisar una cierta cantidad de objetos pequeños y oscuros esparcidos por el suelo. Si alguien se acerca a comprobar de qué se trata, verá que hay una cierta cantidad de ramitas de pino, rotas y astilladas, y cerca de una de las mayores el investigador quedará aterrorizado al ver en la blanca nieve un brazo humano bastante descompuesto, congelado, y con señales de haber sido arrancado de cuajo. Tirada de COR, 0/1D4. El brazo aún lleva restos de la manga de una camisa de franela, y está cubierto de tatuajes. Una tirada de Descubrir revela que el brazo y la manga están atravesados por una cierta cantidad de agujeritos. Una tirada de Conocimientos o tener más de un 30% en Escopeta identificarán las heridas como resultado de una descarga de escopeta.

Si algún investigador tira Mitos tras examinar las muchas pistas halladas aquí, se dará cuenta de que esta zona ha sido visitada no hace mucho por uno de los Primigenios.

Si los investigadores prefieren seguir el rastro que lleva hacia el Oeste, viajarán durante cuatro horas hasta llegar al cuerpo en el árbol. Si siguen al grupo que se dirige al Norte, descubrirán entre las huellas de pisadas de los *sasquatch* otras que sólo pueden pertenecer a un pie humano descalzo. Cuatro horas de viaje conducen al grupo hasta la base de una pared de piedra cubierta de nieve donde el rastro termina de repente.

EL CUERPO EN EL ARBOL

Al cabo de cuatro horas, el rastro gira hacia el Norte y se dirige hacia el bosque de la derecha. El giro no es gradual sino que las huellas muestran que el grupo se detuvo de repente, y tras congregarse brevemente, giró hacia la derecha dirigiéndose colina arriba hacia el bosque oscuro. Es evidente que si hubieran continuado recto durante otro medio kilómetro, podrían haberse dirigido al Norte a través de un claro del bosque. Al Oeste de donde se halla el grupo hay otro bosque grande cuyo lindero está a unos 700 m. La razón del repentino cambio de rumbo no es obvia pero si algún investigador consigue un Descubrir al mirar hacia el bosque del Oeste verá un cuerpo humano situado grotescamente en lo alto de uno de los árboles más lejanos, que se recorta contra el horizonte. Tirada de COR, 0/1, incluso a esa distancia.

Desde allí el grupo puede seguir el rastro que emerge del otro lado del bosque y luego girar al noroeste para llegar a la entrada Sur de los refugios de los *sasquatch* al cabo de cuatro horas. Si los investigadores prefieren viajar hacia el Oeste y luego girar al Norte a través del claro en el bosque, encontrarán rápidamente el rastro de las bestias y podrán seguirlo hacia el noroeste. Si el grupo investiga el cuerpo del árbol, habrán de viajar hasta el lindero del bosque, a unos 700 m. Aquí, una tirada de Trepar permitirá llegar hasta el cuerpo, que está casi completamente descompuesto, reducido a poco más que el esqueleto, y vestido con jirones de una vestimenta típica de trampero. El cuerpo lleva papeles que le identifican como Douglas Makelhenny, el otro guía contratado por Bhule. Su cuerpo fue colocado aquí como sacrificio a Ithaqua quien pronto regresará con los vientos fríos del Norte, trayendo de nuevo el invierno. El cuerpo congelado lleva aquí algún tiempo esperando al Primigenio, quien se lo llevará esta noche al pasar por la zona. Si al caer la noche el grupo aún está a menos de 8 Km de este lugar, oirán el aullido del Wendigo.

Si el investigador que se suba al árbol consigue un Descubrir, verá lo que parece un pequeño poblado indio, en un claro del bosque al pie de una colina. Si se acercan allí, hay un 40% de posibilidades de que sean atacados por 1D6 indios que huirán si alguno de ellos muere o es herido de gravedad.

LOS SASQUATCH

Estos descendientes de los peludos Voormis de la antigua Groenlandia se han hecho grandes y fuertes a lo largo de los años hasta el punto de que un macho típico mide ahora más de 2' 10 m de altura. Están recubiertos de un espeso pelaje rojo-anaranjado, que escasea o está completamente ausente en antebrazos, piernas y rostro, siendo éstos de color marrón claro y de textura muy curtida. Sus largas piernas acaban en pies anchos provistos de almohadillas plantares estriadas que les permiten moverse rápidamente por espesores de nieve considerables. También son buenos trepadores, almacenando a veces comida en árboles o en repisas situadas en paredes rocosas.

Aunque actualmente experimentan con arcos primitivos, no poseen otras armas de proyectiles que las piedras arrojadas, y el grueso de su armamento consiste en hachas de piedra y garrotes. Son básicamente vegetarianos pero cuando consiguen abatir algo les encanta la carne, que consumen cruda. Han aprendido el uso del fuego gracias a Bhule, pero no suelen tener un fuego siempre encendido en el valle. Hablan un idioma extremadamente sencillo consistente en sonidos guturales y gestos, pero recientemente algunos han aprendido algunas palabras de Inglés, enseñadas por Bhule. Al menos seis u ocho adultos pueden comunicarse en un Inglés más bien rudimentario.

Con la llegada de Bhule, los *sasquatch* han recuperado el culto de Ithaqua, con el afán de defenderse del hombre. Bhule descubrió el hechizo de llamada, escrito en las paredes de la cueva del sacerdote, y se lo enseñó a algunos de los suyos. La única vez que lo han utilizado ha sido para eliminar al 'experto' que vivía en el lago Murtle y, si fallan otros métodos, lo utilizarán contra los investigadores.

MACHO ADULTO TIPICO

FUE 4D6+6 CON 4D6 TAM 4D6+6 INT 2D6+3
POD 3D6 DES 3D6

MV: 8 en terreno normal, y algo menos en nieve espesa.

Arma	% Ataque	Daño
Puño	65	1D3+1D6.
Presa	75	Especial (ver reglas, p. 20).
Hacha de piedra	70	1D10+1D6.
Lanzar hacha	50	1D8+1D3 (Alcance 15 m).

Armadura: la piel gruesa y el pelo proporcionan a los *sasquatch* 3 puntos de protección.

Hechizos: aparte los individuos que conocen el de LLamar a Ithaqua, gracias a Bhule, ningún otro.

Habilidades: Trepar 80%, Ocultarse 55%, Saltar 55%, Escuchar 65%, Discreción 55%, Hablar Inglés 25%, Descubrir 55%, Lanzar 50%, Seguir rastros 60%.

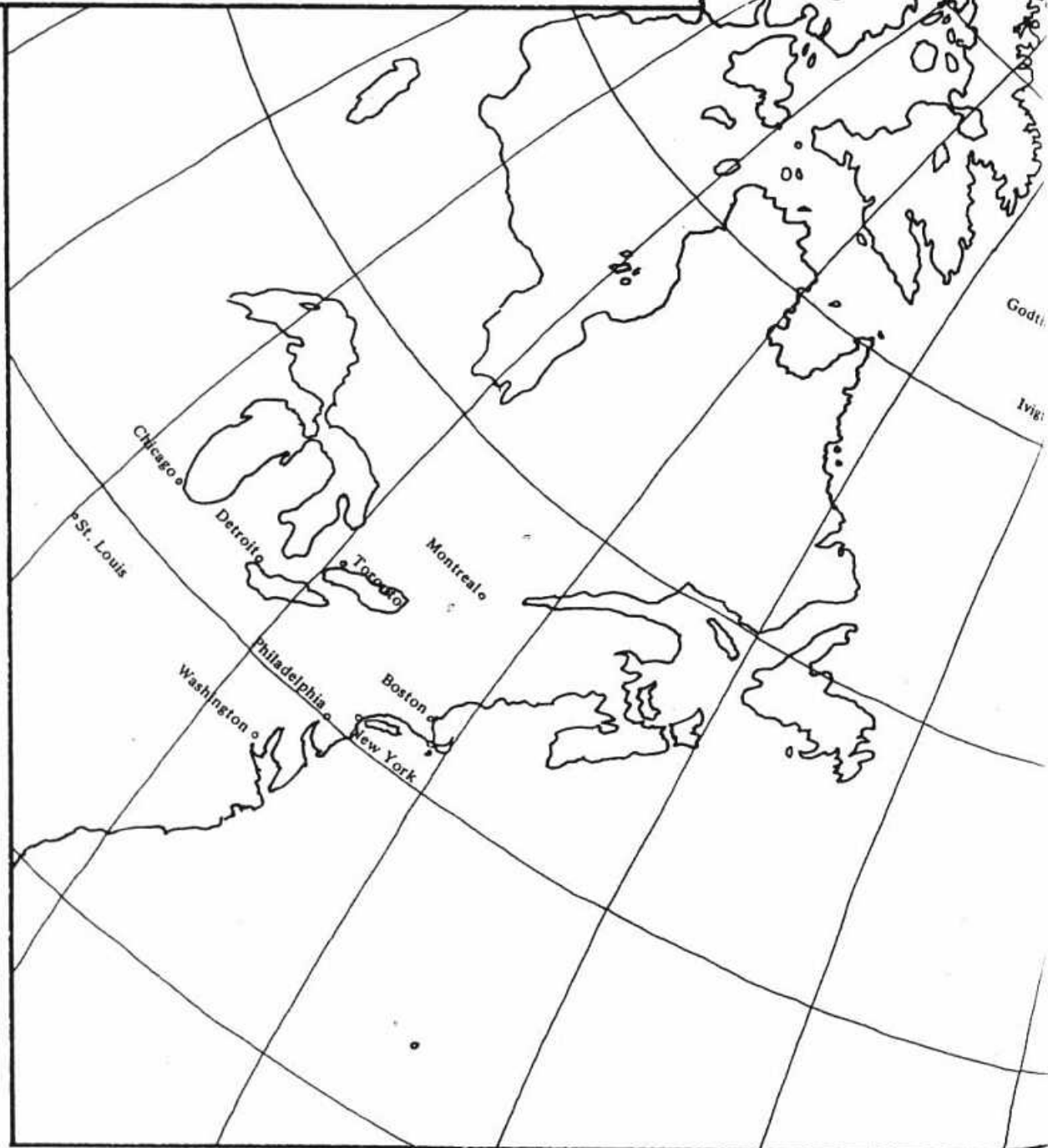
COR: 0/1D8 con alguna matización. Aunque de apariencia atemorizadora, se les considera seres naturales por lo que la pérdida de COR se reduce al ir tomando contacto con ellos. Ver a una madre *sasquatch* jugando dulcemente con su bebé es ciertamente menos inquietante que encontrarse con uno de ellos de noche, en el lindero de un bosque nevado. El guardián puede ir revisando el criterio a lo largo de la aventura, pero en tanto en cuanto los investigadores crean que se trata de monstruos horribles, habría que mantener la pérdida de 1D8, y cuando empiecen a entender la situación puede empezar a bajar.

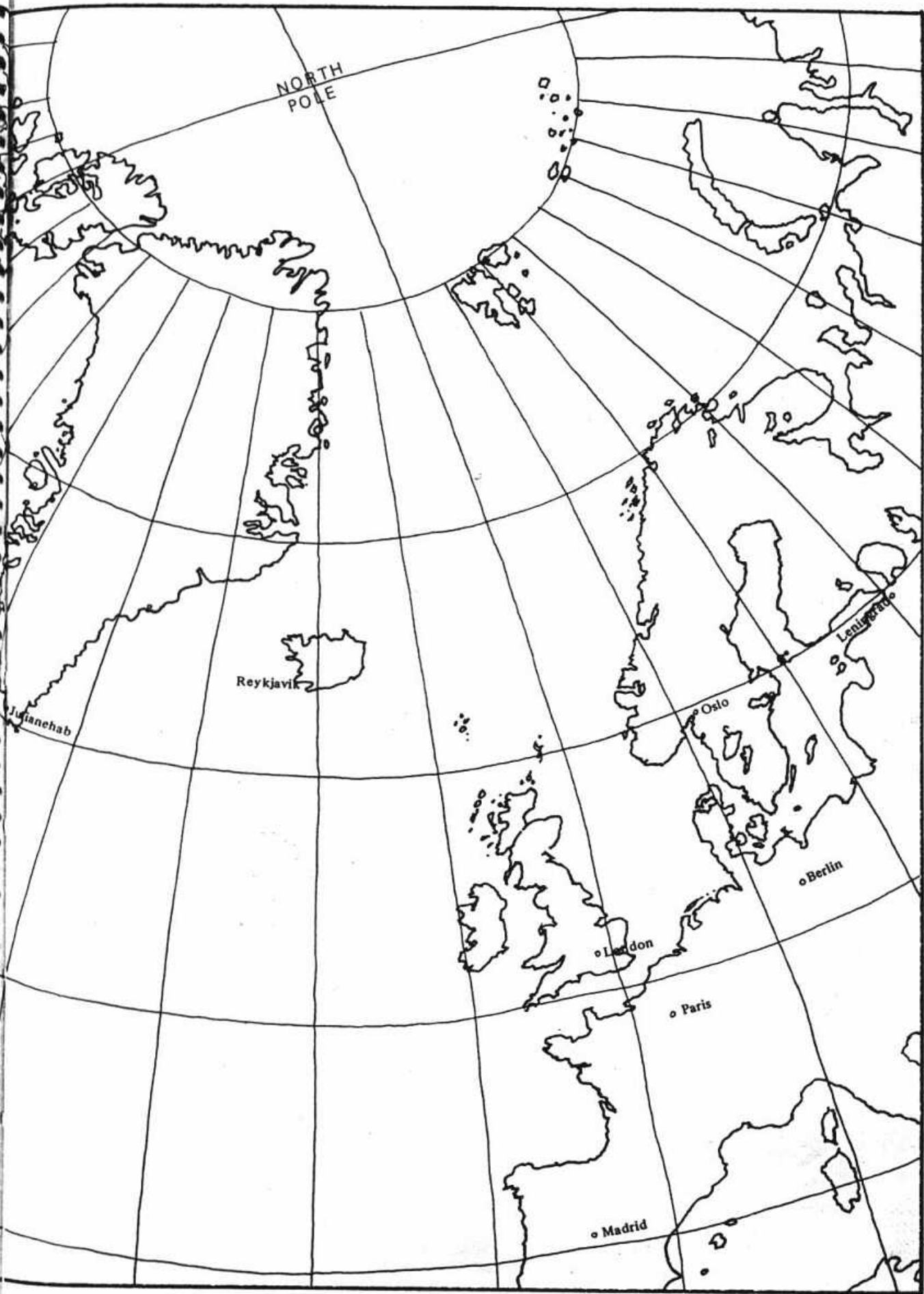
Groenlandia

La longitud de la costa de Groenlandia ha sido calculada en unos 39310 Km, casi exactamente igual a la longitud de la circunferencia de la Tierra en el Ecuador.

0 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 miles

Escala 1:21.400.000







Los sasquatch

LA PARED DE ROCA

Los investigadores que sigan las huellas que se dirigen al Norte desde el lago Murtle continuarán ascendiendo hasta acabar, al cabo de cuatro horas y media, al pie de una pared de roca casi vertical donde también acaba el sendero. Entre las pisadas que pueden verse al pie del risco, están las del humano que acompaña a las bestias y es evidente que a partir de aquí los *sasquatch* treparon por la pared. Seguirles requiere tres tiradas de Tregar, respectivamente a 6, 12 y 18 m de altura. En lo alto, los investigadores encontrarán una cueva de unos 15 m de profundidad ocupada por un gran quern (N. del T.: aunque ya lo he explicado en otro volumen, repetiré aquí que se trata de un túmulo de piedras) y un sendero. La nieve en lo alto de este monte, que es el que está más al Sur de la cadena montañosa, es escasa pero el rastro sigue siendo visible. El sendero lleva a la entrada Norte de la guarida de los *sasquatch* al cabo de tres horas más de marcha.

Si el grupo desmantela el quern (cuesta una hora de trabajo de una persona), debajo se encuentra el cadáver (que ya empieza a researse) de una joven aparentemente normal pero cuyos tórax, abdomen y muslos, están cubiertos por una mata de pelo basto color naranja. Tirada de COR, 0/1D8. Los investigadores pueden ser capaces o no de identificar a la joven como Donna Lester.

LA GUARIDA DE LOS SASQUATCH

Está situada en un valle oculto entre dos picos montañosos, al que se puede acceder desde el Norte y desde el Sur, con resultados muy distintos en uno y otro caso. Desde el Norte, los investigadores se acercan a la guarida desde lo alto, y pueden ver algo antes de entrar en el valle, pudiendo incluso hacer una tirada de Ocultarse y observar lo que pasa abajo sin ser vistos. Para oír cualquier diálogo a esa distancia hará falta un Escuchar. Sin embargo, si el grupo se acerca desde el Sur, y a menos que todos y cada uno de los miembros de éste consigan una tirada de Escuchar, Ocultarse o Discreción (el mismo tipo para todos) doblarán la última curva para encontrarse de sopetón a la vista de todos los ocupantes de la guarida. Al menos los tres que vayan en cabeza quedarán expuestos de repente, y precisarán tiradas de Suerte para echarse atrás sin ser vistos. El camino sale a unos 25 m de la parte central del poblado, pero un investigador que consiga una tirada de Ocultarse podrá atisbar y enterarse de cosas.

Si los investigadores se aproximan durante las horas diurnas, la mayoría de los *sasquatch* están fuera, buscando comida, y los únicos ocupantes del campamento son dos hembras de edad, media docena de jóvenes y el secuestrado Bill Paragent, que está haciendo la imitación más ridícula de un chimpancé que los investigadores hayan visto nunca. Saltando y rascándose de vez en cuando, Bill juega y se revuelca con los jóvenes bajo la mirada de las dos hembras. A uno de los jóvenes, un macho a mitad de su crecimiento, la falta una pata. Ver la masa de *sasquatch* requiere una tirada de COR, 0/1D8. Si se le ataca, este grupo no ofrece resistencia, huyendo en cuanto vean a los humanos o al oír el primer disparo. Huirán por el primer camino que esté abierto, Bill incluido, e irán a buscar a la partida de caza, regresando todos juntos al cabo de veinte minutos.

Si el grupo se acerca de noche, se encontrarán con la práctica totalidad de la tribu, compuesta de ocho machos de grandes dimensiones, tres más pequeños y once hembras maduras de diversas edades, además de los que están presentes durante el día. Contemplar a todos ellos realizando sus

actividades cuasi humanas requiere una nueva tirada de COR, 0/1D6.

Si la escena es observada durante unos minutos, y alguno de los investigadores consigue una tirada de Lingüística, los investigadores se darán cuenta de que las bestias hablan de vez en cuando entre sí en un Inglés rudimentario. Tres de los machos se dedican a tallar trozos de pedernal para utilizar en la fabricación de las hachas de piedra que componen su armamento.

En el lado occidental del valle se abren tres cavernas; dos de ellas cerca del nivel del suelo y la tercera, más pequeña, a unos seis metros por encima. Al cabo de diez minutos de observación, una figura saldrá de la cueva pequeña y permanecerá unos momentos en una repisa de su parte frontal, para descender a continuación al valle. Tirada de COR, 0/1D6, al comprobar que se trata de Terrence Bhule, descalzo y desnudo hasta la cintura, con los brazos cruzados sobre el pecho, en el que tiene una mata de pelo basto color naranja, y luciendo sobre la cabeza la cabellera curtida del yeti tibetano. Tras contemplar serenamente a la tribu, desciende con cuidado hasta la superficie del valle y reúne a los *sasquatch* para un breve conciliábulo. Se dirige a ellos con gruñidos y gestos, intercalados con alguna palabra en Inglés. Unos cuantos escuchan atentamente y al cabo de unos cinco minutos acaba la reunión tras la cual los *sasquatch* reúnen sus armas y se dirigen al extremo Sur del valle en una partida de caza que durará tres horas a menos que otros acontecimientos les hagan regresar antes.

Si los investigadores se encuentran en la entrada Sur del valle, pueden intentar la huida, pero las bestias encontrarán su rastro y les perseguirán (Ver la sección titulada "La persecución"). En caso de ser localizados, el grupo podría intentar parlamentar con Bhule. Si están en la parte Norte, pueden esperar tranquilamente a que la partida de caza abandone la guarida, dejando tan solo a los escasos miembros de la tribu que están presentes de día.

Si los investigadores exploran las cavernas de los *sasquatch* se encontrarán con que las dos cuevas grandes, a nivel del suelo del valle, son de uso común y en ellas duermen, comen, etc. Existe una acumulación de rocas y ramas en las que se encuentran una especie de grandes 'nidos', ciertamente cómodos, situados en diferentes rincones de las cuevas. Cada cueva y su contenido pueden explorarse a fondo en veinte minutos o superficialmente en cinco con dos tiradas de Descubrir. En la cueva de la izquierda (primera tirada de Descubrir) los investigadores descubrirán, en un rincón oscuro, una rústica cuna de madera, con todo y balancín. La segunda tirada revela una pequeña cantidad de juguetes; una serie de animalillos esculpidos en madera, uno de los cuales está montado sobre ruedas casi redondas.

La cueva de la derecha también contiene dos objetos interesantes. Uno es un arco, rústico pero operativo, completo con media docena de flechas. La ejecución no es buena pero promete. El segundo objeto es aún más sorprendente. Debajo del borde de uno de los nidos asoman unos papeles arrollados, con una pluma (de ave) en su interior. Escrita a tinta en lo alto de uno de los papeles, hay una cita corta de las *Arcillas de Eltdown*. Más abajo, escrita con jugo de baya y con una letra mucho más sencilla, como la de un niño está la misma cita, repetida.

La pequeña cueva situada a unos 6 m de altura requiere una tirada de Tregar. Al cabo de unos 3 m de la entrada, la cueva se bifurca. El túnel de la derecha se abre a una pequeña cámara, obviamente la residencia de Bhule, y la derecha se pierde en la oscuridad. La luz exterior llega a la cámara de

Bhule la mayor parte del día, proporcionando una iluminación mínima.

La cueva de Bhule es mucho menor que las de abajo y sólo hacen falta diez minutos de registro intensivo para descubrir todo lo que contiene de valor. Aparte de los restos del equipo de camping (entre los cuales hay un compás, un saco de dormir, comida preservada, etc.) hay una pequeña colección de libros, ciertamente extraños en una excursión campestre. Incluyen *Decadencia y caída del imperio romano* de Gibbon, *La rama de oro* de Frazer, *Objetos celestes al telescopio común* del reverendo T.W. Webb, *El libro de los muertos* traducido por E.A. Wallis Budge, las *Reglas de juegos* de Hoyle, las *Reglas de orden* de Robert, una pequeña colección de libros de medicina y de plantas medicinales, un libro sobre metalurgia primitiva, un atlas mundial, una copia de las *Arcillas de Eldown*, una colección de Shakespeare, un libro de mitología griega y romana y una copia del diario hallado en el seminario de Groenlandia. Entre ellos también figura el cuaderno de notas de Bhule (*Los papeles del Canadá 6*).

En el atlas de Bhule, el mapa de la Columbia Británica tiene marcada una zona con lápiz rojo, que se halla a unos 150 Km al Norte de la situación actual de la tribu y que, aunque los investigadores no lo saben, es donde Bhule pretende llevar a los suyos.

Si los investigadores deciden seguir el túnel oscuro descubrirán, al cabo de unos 50 m, una estrecha abertura por la que no hay más remedio que pasar. La abertura es TAM 13 por lo que todo aquél de TAM 14 ó 15 puede intentar pasar, pero se quedará atascado si falla una tirada de DESx5 o menos en porcentaje, con lo que no podrá ir ni hacia adelante ni hacia atrás, bloqueando además el paso. El investigador está inerme y no puede hacer nada por zafarse. Sus compañeros pueden intentar liberarle tirando resistencia contra FUE 20 (N. del T.: aunque el texto inglés no lo menciona, yo diría que tan solo dos investigadores pueden ayudar a un compañero atascado, por razones obvias de espacio). La víctima de un incidente de estas características, a quien no queda otro remedio que esperar la llegada de los *sasquatch* si sus amigos no consiguen liberarle, sufrirá 1D4 puntos de daño por abrasiones y arañazos varios al salir de tan molesto trance. Quien consiga atravesar este obstáculo en un sentido, no precisa repetir la operación a la vuelta puesto que se considera que lo consigue automáticamente.

Una vez superado el obstáculo, la caverna se extiende tan solo unos 7'5 m más allá antes de entrar en una pequeña cámara. Allí, a unos 3 m y apoyado contra la pared posterior de la cámara, se encuentra el cadáver seco y apergaminado de un pequeño *sasquatch* revestido de un ropaje ceremonial, con todo y penacho de plumas. Tirada de COR, 0/1D6. El cuerpo está flanqueado por dos tablillas de piedra grabadas con los jeroglíficos de los Voormis. Una parte de la pared de la cámara también tiene una serie de escritos.

El cuerpo pertenece a uno de los sacerdotes prehumanos renegados de Ithaqua, y es quien dirigió el éxodo de los últimos de su raza hasta su actual situación en Norteamérica. Al morir fue sepultado en esta caverna junto con las tablillas que contenían la historia de la migración de los *sasquatch*. La muerte de este sacerdote, el último en conocer los ritos de Ithaqua, combinada con el hecho de que los miembros de la tribu, que evolucionaban a un mayor tamaño, ya no podían entrar en la cueva, contribuyó a la pérdida de su herencia cultural. Bhule, al llegar, descubrió la cueva y sus secretos.

Si se sacan las tablillas y se descifran posteriormente, contienen la historia de la gran migración de Groenlandia (*Los papeles del Canadá 7*). Los jeroglíficos de la pared in-

cluyen una plegaria a Ithaqua y una versión del hechizo Llamar/Despedir a Ithaqua que puede aprenderse en media hora con una tirada de INTx2 o menos en porcentaje.

Los *sasquatch*, si se dan cuenta de la presencia de intrusos en su valle regresan rápidamente, entrando por ambos lados de éste, en un intento de atrapar a los investigadores. Se acercan con sumo sigilo, por lo que si los investigadores han dejado a alguien de guardia, deberá tirar Escuchar o Descubrir para no ser sorprendido por uno de ellos.

LA PERSECUCIÓN

Si los investigadores son descubiertos por los *sasquatch*, se les persigue de inmediato, permaneciendo fuera del alcance visual la mayor parte del tiempo, moviéndose por los flancos del grupo y hostigándoles. La huida hasta Dogfork dura 10 horas. Cada hora hay que tirar 1D6:

1-2. Ataque con piedras. Un grupito de 1D4 *sasquatch* ha conseguido acercarse hasta unos 15 m del grupo sin ser vistos, y cada uno de ellos tira una piedra, capaz de causar 2D3 puntos de daño, con una puntería del 25%. Todo aquél que no haya sido alcanzado por una piedra tiene posibilidad de disparar un tiro antes de que las bestias desaparezcan en la nieve.

3. Los investigadores ven a un *sasquatch* que se ha expuesto accidentalmente a su vista. Si tienen armas preparadas, pueden dispararle de forma normal durante un asalto, y si no, tan sólo una vez. Los investigadores pueden apreciar si aciertan, pero no pueden saber si lo han matado o no.

4. Ataque a gran escala. Los *sasquatch*, sin Bhule, atacan a pecho descubierto. Si se dispara (incluso al aire), se retirarán, pero si ninguno de ellos resulta herido, la siguiente vez se acercarán más.

5. Bhule aparece a cierta distancia (200 m) y exige la rendición de los investigadores, prometiéndoles seguridad y buen trato. Si el investigador que conteste puede conseguir una tirada de Elocuencia y solicitar una reunión, Bhule accederá (ver 6, más abajo).

6. Esto sólo ocurrirá una vez. Si la reunión falla o los investigadores rehusan hablar con Bhule, toda tirada posterior de 6 se tratará como si no ocurriera ningún incidente durante esa hora. Bhule aparecerá a distancia y solicitará negociar con los investigadores, señalando que no va armado, a excepción de un hacha de piedra. Sólo accederá a conversar con los investigadores acompañado por uno de los *sasquatch*.

Se puede suponer que los investigadores ya habrán visto a alguna de las bestias y posiblemente a Bhule, por lo que la visión de éste luciendo la cabellera del yeti y acompañado por una bestia enorme y peluda sólo requiere una tirada de COR, 0/1D3.

Bhule sigue las pautas que se indican en la descripción de su carácter (ver recuadro, más adelante). Si la negociación fracasa, se marcha y el hostigamiento continúa. Mientras estén reunidos no habrá ataque alguno. Durante la reunión, el *sasquatch* que acompaña a Bhule interrumpirá de repente la conversación para objetar algún punto, en una voz entrecortada y gutural, pero inteligible. Lo que dice es razonable, pero que una bestia peluda le hable a uno en su propio idioma requiere al menos una tirada de COR, 0/1D2.

Cada vez que un *sasquatch* resulte herido durante la persecución, hay un 10% de probabilidad acumulativa de que Bhule decida convocar a Ithaqua para que destruya al grupo, y lo hará de inmediato si muere alguno de los suyos. Si el

hechizo tiene éxito, Ithaqua probablemente matará o se llevará consigo a uno o varios miembros del grupo, mientras que los *sasquatch* retornan a su valle. Si el hechizo fracasa, la persecución continuará hasta los límites del pueblo. Si unos y otros se encuentran cerca de Dogfork cuando se realice el hechizo, entra dentro de lo posible que el pueblo sea también víctima del Primigenio.

CONCLUSIÓN

Bhule planea llevarse al grupo de *sasquatch* más hacia el Norte, hacia una zona menos habitada. Si ha conseguido secuestrar o eliminar a todos aquellos que amenazan la existencia de su gente (o ha sido convencido por el grupo de que guardarán su secreto) partirán la primavera siguiente. Si Bhule teme que su secreto no esté a salvo, vaciará las cavernas de todo indicio e iniciará la huida al Norte de inmediato, llevándose consigo a cualquier prisionero.

A menos que los investigadores vieran el atlas de Bhule, con la zona señalada en rojo, los *sasquatch* pueden vivir allí durante años sin ser molestados. Si Bhule muere o es capturado los *sasquatch*, sin su dirección, volverán a su valle secreto.

Si los investigadores alertan al público sobre la existencia de estos seres, pueden ser descubiertos o exterminados por cazadores, científicos u otra gente de parecido jaez. Incluso aquéllos que no pretendan causar daño alguno pueden asustarles con sus intentos de observar sus costumbres. Si esto ocurre, los investigadores deberían perder 1D10 puntos de COR cada uno al darse cuenta de que son responsables de su posible extinción. Si los investigadores deciden no emprender acción alguna contra los *sasquatch* en ausencia de Bhule obtendrán cada uno 1D6 puntos de COR. Si los investigadores dejan a Bhule con vida y además mantienen la boca cerrada recibirán 1D8 puntos de COR.

Si los investigadores deciden poner al corriente al gobierno del Canadá, son invitados a entrevistarse con el primer ministro, William Lyon McKenzie, quien desempeñó dicho cargo entre los años 1921 y 1948. Tras su muerte se descubrió que McKenzie practicaba en secreto el espiritismo, y en sus ratos libres se dedicaba a la contemplación de las bolas de cristal. McKenzie comprende mejor que nadie el significado del descubrimiento del grupo y les asegura de que se tomarán todas las medidas oportunas para mantener en secreto la existencia de las bestias. Esto reporta a los investigadores 2D6 puntos de COR.

TERRENCE BHULE

Bhule fue herido por los indios, pero antes de desmayarse pudo ver al grupo de *sasquatch* ahuyentándoles a los indios. Al despertar se encontró en la guarida de aquéllos, cómodo y bien cuidado. Donna murió unos días más tarde y fue enterrada bajo un quern en una cueva a unos kilómetros de allí.

Al encontrarse de nuevo con Bhule, los investigadores podrán darse cuenta de que está más fuerte y saludable, además de haber ganado peso, por lo que no pasa por la estrecha grieta de la capilla y cuando quiere estudiar las tablillas hace que se las traigan dos de los *sasquatch* más jóvenes. Después de hablar con Bhule, todo investigador que consiga una tirada de Psicología se dará cuenta de que hay algo raro en su carácter. En efecto, sufre una ligera enajenación mental cuya única manifestación es el creerse miembro de la tribu, sintiéndose más apegado a ella que a la raza humana. Los investigadores que se den cuenta de esto pueden intentar capturarlo y devolverle a la sociedad para que le curen. La curación en su caso es posible, pero en el futuro seguirá siendo susceptible a las mismas influencias y podría verse atraído de nuevo a esta zona para buscar a sus parientes lejanos.

Si los investigadores hablan con Bhule, les parecerá justo y honrado, pero sus condiciones son duras. Insistirá en que los investigadores se trasladen a vivir con él y con el resto de la tribu para siempre. Comprende que es muy duro pero cree que si permite volver a alguien sería un desastre para su gente. Puede garantizar a los investigadores una posición de respeto en la tribu como maestros, y les asegura que ni él ni nadie les guardarán rencor por cualquier muerte o heridas ocurridas, diciendo: "Mi pueblo no es vengativo."

Es muy probable que estos términos no sean aceptables para los investigadores, que sin embargo sólo tienen una posibilidad de hacer cambiar a Bhule de opinión. Uno de los investigadores tiene que convencerle (mediante una tirada de Discusión) de la sinceridad de todos en mantener su

secreto fuera del dominio público. La posición de Bhule es fuerte y conoce los hechos, por lo que también utilizará la Discusión contra el investigador. Si éste gana, Bhule es persuadido para dejarles llegar a Dogfork sin más hostilidades. Si pierde, o intenta utilizar la Charlatanería u otro truco similar, Bhule les considerará a partir de ese momento como indignos de confianza y continuará en su empeño de capturarles o eliminarles. Si no se llega a ninguna decisión, Bhule y los suyos siguen hostigando al grupo.

FUE 17 CON 18 TAM 16 INT 15 POD 15
DES 15 APA 9 EDU 17 COR 30 PV 17

Habilidades: Antropología 90%, Arqueología 35%, Astronomía 15%, Botánica 45%, Camuflaje 25%, Química 10%, Tregar 80%, Mitos de Cthulhu 18%, Discusión 35%, Conducir trineo de perros (habilidad nueva) 75%, Esquivar 75%, Primeros auxilios 75%, Geología 15%, Ocultarse 45%, Historia 25%, Saltar 65%, Buscar libros 65%, Escuchar 75%, Dibujar mapas 35%, Ciencias ocultas (leyendas esquimales) 35%, Leer/Escribir Esquimal 80%, Leer/Escribir Francés 55%, Leer/Escribir Latín 30%, Equitación 45%, Cantar 35%, Discreción 55%, Hablar Esquimal 85%, Hablar Francés 75%, Hablar Sasquatch 75%, Descubrir 65%, Nadar 75%, Lanzar 65%, Seguir rastros 65%, Zoolo-gía 45%.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D6.
Cabezazo 70%, daño 1D4+1D6.
Patada 75%, daño 1D6+1D6.
Cuchillo 65%, daño 1D4+2+1D6.
Lanzar cuchillo 45%, daño 1D4+2+1D3.
Destral 50%, daño 1D6+1+1D6.
Lanzar destral 25%, daño 1D6+1+1D3 (alcance 5 m).
Hacha 50%, daño 1D8+2+1D6.
Lanzar hacha 25%, daño 1D8+2+1D3 (alcance 5 m).
Revólver .45 45%, daño 1D10+2.
Fusil .22 80%, daño 1D6+2.
Escopeta calibre 20 35%, daño 2D6/1D6/1D3.



Pizzoli 084

La casa

Capítulo III

La casa encantada

Los investigadores viajan hasta Grand Rapids para examinar una casa en la que han sucedido acontecimientos extraños y mortales.

INTRODUCCIÓN

No es intención del autor de esta aventura que el misterio se resuelva al primer intento, puesto que abundan las pistas falsas y los extraños sucesos de la casa pueden ser excesivos para la salud mental del investigador medio. Tanto es así que el caso podría llegar a requerir los esfuerzos de más de un grupo de investigadores para exorcizar la mansión. Esta aventura permite también al guardián enfrentarse directamente a los investigadores en la persona del espectro, un espíritu que desea que le dejen vivir en paz en la casa.

La aventura se parece bastante a las tradicionales casas encantadas que se encuentran en libros y películas, y permite al guardián aplicar toda una serie de acontecimientos alarmantes para despistar a los investigadores y hacerles dudar acerca de la fuente, ciertamente atípica, de dichos acontecimientos. Aunque hay ciertos límites, el tiempo y el lugar de la aparición de estos sucesos macabros quedan a discreción del guardián, a quien se ofrecen sugerencias, pero quien en el fondo es enteramente responsable de saber qué es lo que puede asustar a los investigadores y aplicar ése conocimiento cuando crea conveniente.

INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES

La edición más reciente de la revista *Occult Review* contiene un artículo titulado **Casas encantadas de Ohio y Michigan**, escrito por Arthur Lampkin de Toledo (Ohio). El artículo cita seis casas diferentes, todas ellas con reputación de estar encantadas, señalando los hallazgos del autor. Una de ellas, situada cerca de Grand Rapids (Michigan) puede ser de especial interés para los investigadores.

Esta casa, propiedad de un tal Maurice Van Laaden tiene más de cien años de antigüedad y lleva encantada tanto tiempo como el actual propietario (descendiente del constructor) puede recordar. Maurice desea vender la casa y los muebles pero le ha sido imposible debido a la nefasta reputación de ésta. En un intento de hacerla más vendible, el propietario ha ofrecido un 10% del precio de venta como recompensa a la persona o personas capaces de exorcizar el edificio, que consta de planta y dos pisos y pertenece a un estilo muy común en Nueva Inglaterra (N. del T.: pero muy poco en el estado de Michigan) y está repleta de antigüedades caras y objetos de arte que reportarían excelentes beneficios.

A partir de la información aparecida en el artículo, los investigadores no tendrán problema en localizar al editor de

la revista y a través de él al autor de aquél, o bien en escribir directamente a Maurice Van Laaden en Grand Rapids.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Aunque los investigadores descubrirán y sin duda seguirán una amplia colección de pistas, no lo tendrán tan fácil para descubrir el origen de los problemas, y una vez localizado puede ser aún más difícil el erradicarlo. El espíritu maléfico de la casa habita en un gran bloque de roble antiguo que hace de paramento de una de las dos grandes chimeneas de la casa. Dicho espíritu pertenece a un druida que hace más de mil años fundió su cuerpo con la madera viva de un joven roble, que vivió en Escocia durante más de mil años y creció hasta alcanzar una altura y espesor muy considerables.

En 1843 el árbol fue cortado por Brandon Van Laaden, de los Van Laaden de Grand Rapids, Michigan. La familia, que se había enriquecido con el cultivo de frutas envió a Brandon, aventurero por naturaleza, a un largo viaje por Europa, Oriente Medio y Africa, con el propósito de escoger antigüedades, muebles, objetos de arte, alfombras y ricas maderas para reformar por completo la mansión familiar. A su paso por el sudoeste de Escocia, Brandon vio el enorme roble y decidió que con ese árbol podría remodelarse todo el interior de la mansión, puesto que tenía el tamaño suficiente para poder sacar de allí madera con la que sustituir suelos y molduras e incluso sacar algunas piezas mayores, de uso decorativo. Brandon hizo cortar el árbol y, aserrado en grandes bloques, lo envió a América.

Los primeros problemas aparecieron al cortarlo, y durante la tala ya murió uno de los trabajadores que se ocupaban de la misma. La familia nunca supo de la muerte del obrero escocés, por lo que nunca pudo establecer una conexión entre ella y el accidente que tuvo lugar delante de la casa cuando los operarios intentaban hacer entrar el gran paramento de roble por la puerta principal. Uno de los operarios resultó con gravísimas heridas, y a resultas de ello quedó completamente inválido.

El corazón del árbol, donde residía el alma del druida, contenía la madera de grano más fino y por ello ese bloque fue escogido para ser cuidadosamente trabajado y acabado, convirtiéndose en uno de los dos grandes paramentos de las chimeneas de la casa. En este bloque residía el druida, semi-comatoso a consecuencia de la muerte del árbol, aunque aún vivo y ocasionalmente despertándose de espasmódicas pesa-

dillas para darse cuenta durante breves instantes de lo que le había sucedido.

Pronto el druida, confortado por los fuegos que ardían bajo su morada, empezó a curarse y a recuperar el sentido, así como a percibir lo que se pensaba o lo que sucedía a su alrededor a través de canales psíquicos, con mayor intensidad cuanto más retornaban sus poderes. Podía extenderse a través de la madera de la casa para observar a la gente que allí vivía, y con el paso de los años fue anidando en su mente la idea de que la casa era en realidad suya y que los humanos que la habitaban eran intrusos. Así empezó su campaña de terror destinada a hacer huir a los humanos.

HISTORIA DE LA CASA

En 1819 un afamado capitán mercante, Erich Van Laaden, vendió sus intereses en una gran firma naviera de la costa Este y se trasladó junto a su familia desde Massachusetts hasta Michigan. Afincándose en el condado de Kent, cerca de lo que más tarde se convertiría en la ciudad de Grand Rapids, invirtió una considerable parte de su fortuna en la industria frutera local, así como en la construcción de una gran mansión. La casa estaba situada en una zona apartada, a considerable distancia del pueblo, y pertenecía al estilo arquitectónico de Nueva Inglaterra, que tanto complacía a Erich. La construcción terminó en 1821 trasladándose a vivir allí Erich y sus tres hijos Brandon, Henry y Jonathan, así como la mujer de éste último, Eleanor Dugan, y su hijo de 18 años David.

En 1830 el cabeza de familia era el hijo mayor Jonathan quien se hizo cargo cuando la salud de su padre empezó a declinar. A la muerte de Jonathan en 1842 se hizo cargo Henry quien, retirando la mayor parte del capital familiar del negocio de la fruta, empezó a invertir en gran cantidad de pequeñas fábricas de muebles, así como en bosques y terreno en general, siempre dentro del condado de Kent. El resto del dinero se lo entregó a Brandon para financiar un viaje al extranjero en el que se adquirieron la mayoría de los objetos que hoy en día amueblan y decoran la casa.

Brandon murió víctima de una extraña enfermedad en 1847, mientras que Henry vivió hasta 1863. Antes de morir Henry, su hijo Aarón se hizo cargo del negocio familiar extrayendo pingües beneficios de los negocios de muebles. Aarón, como su padre, fue una personalidad decisiva en la incorporación de su pueblecito a la creciente ciudad de Grand Rapids, siendo considerado uno de los pilares de la comunidad, y muy bien visto por la mayoría de habitantes del condado. En 1854, construyó un pasaje secreto que llevaba del estudio del segundo piso hasta el sótano, que se usaba como parte del 'ferrocarril subterráneo' mediante el cual se ayudaba a escapar a los esclavos huidos procedentes del Sur. Aarón lo construyó con sus propias manos y fue capaz de mantener su existencia y su propósito oculto a la mayoría de la familia. Su padre y su mujer lo sabían, pero hizo grandes esfuerzos para ocultárselo a su despreciable primo segundo Allen.

Aarón murió en 1866 y las fortunas de la familia pronto cambiaron a peor. El negocio quedó en manos de su mujer Beatrice, poco formada para dicha labor, quien vendió la mayor parte de los intereses familiares mientras seguía viviendo en la mansión con sus dos hijas Débora y Virginia. Débora acabó por casarse e irse a vivir a Detroit, no volviéndose a saber más de ella, y en 1893 Virginia tuvo un hijo de soltera, a quien llamó Maurice. En 1898 Beatrice, cuya capacidad mental estaba seriamente disminuida, murió a consecuencia de una caída, y Virginia y su hijo continuaron

viviendo solos en la casa, de las cada vez más exiguas rentas de la fortuna Van Laaden. Virginia murió en 1911 y Maurice, incómodo en la vacía mansión, se trasladó a un piso en la ciudad donde vive actualmente. Al dejar la casa, Maurice contrató a dos criados alemanes llamados Karl y Hildegard quienes se encargan de mantenerla limpia y libre de vándalos.

HISTORIA DE LA FAMILIA VAN LAADEN

Erich Van Laaden había enviudado por segunda vez antes de trasladarse con su familia al Medio Oeste. Su primera mujer fue Lydia Bishop, con quien tuvo a su hijo mayor Jonathan. Lydia murió en 1793 y al cabo de diez años Erich se volvió a casar con la joven y bella Elizabeth Collins con quien tuvo a Henry y a Brandon. Elizabeth murió de viruela en 1812 mientras su marido se encontraba en alta mar desafiando el bloqueo de los buques británicos (N. del T.: recuérdese que se trata de la guerra de la Independencia de los EEUU). La razón por la que Erich vendió de repente sus negocios y abandonó Nueva Inglaterra nunca quedó clara, pero al parecer recibió un fuerte choque emocional en su último viaje a bordo del *Tanager*. Senil y confinado a una silla de ruedas durante los últimos años de su vida, Erich murió en 1848 a la edad de 86 años.

Jonathan, aunque de carácter amargo, demostró ser un hábil administrador de la fortuna familiar que bajo su dirección aumentó aún más. Cuando murió en 1842 a la edad de 65 años, su mujer Eleanor volvió a Nueva Inglaterra y su hijo David de 39 años continuó viviendo en la mansión familiar.

A la muerte de Jonathan, la responsabilidad de los negocios familiares pasó a sus hermanastros Henry y Brandon. Henry estaba casado con Priscilla Longley, de Massachusetts, con quien ya estaba prometido cuando tuvo lugar el traslado a Michigan de la familia, y con quien se casó en 1823. Tuvieron dos hijos: Aarón, nacido en 1827 y Elizabeth en 1832. Brandon, el otro hermano, fue un solterón de aficiones aventureras, y su hermano Henry demostró aún mayor habilidad para los negocios que el difunto Jonathan, doblando la fortuna familiar en pocos años, e iniciando la remodelación de la casa. Henry murió en 1863, cuatro años después que su mujer, víctima de un ataque al corazón.

Brandon Van Laaden era el hijo menor de Erich y compartía la vena aventurera de su padre. Tras realizar una serie de viajes entre los años 1842 y 1846 volvió a Michigan y escribió un libro acerca de sus experiencias. En 1847, y mientras planeaba otro viaje, fue atacado por una misteriosa enfermedad que le originó la muerte, y que se cree contrajo en algún lugar de Oriente Medio.

David Van Laaden fue el único hijo de Jonathan y Eleanor y tenía casi 17 años cuando la familia se trasladó a Michigan. No era santo de la devoción de su abuelo Erich quien le excluyó de su testamento y de lo que David creía sus derechos legítimos a una parte de la fortuna familiar. Henry, que era un hombre afable, nunca cuestionó el derecho de David a vivir en la mansión familiar y al desheredado hijo de Jonathan nunca le faltó dinero. Sin embargo David alimentaba un odio secreto hacia su tío, que acabó por transferirse a todos los miembros de esa rama de la familia. David se casó con una chica del pueblo, Mary Gottler, con quien se instaló en la casa. Poco después ella dio a luz a Sara en 1828 y más tarde, en 1838, a Allen.

Nacido en 1827, Aarón Van Laaden, hijo de Henry y Priscilla, creció exhibiendo las mejores características de la

familia Van Laaden. Alto y atractivo, Aarón tenía un instintivo amor hacia toda la humanidad y trabajó la mayor parte de su vida para procurar el bien de sus semejantes al tiempo que atendía de forma sobresaliente a las necesidades de su familia. En 1850 su intervención fue decisiva para incorporar su pueblo a la ciudad de Grand Rapids y, casi al mismo tiempo, empezó a participar en el 'ferrocarril subterráneo' que ayudaba a los esclavos negros huidos a escapar al Canadá, utilizando en secreto la mansión Van Laaden para albergarlos.

En un incidente ocurrido en 1853, y que no guarda relación alguna con lo anterior, un extranjero de origen oriental, que se hallaba gravemente enfermo, falleció en uno de los dormitorios del segundo piso y, debido a la naturaleza desconocida de la enfermedad, se tomó la decisión de cerrar la habitación y condenar la puerta.

Durante la Guerra Civil, Aarón se alistó en el ejército de la Unión, donde llegó a oficial, distinguiéndose en gran número de batallas, y obteniendo diversas condecoraciones hasta volver a casa a la muerte de su padre en 1863. Dos días más tarde, él y su primo Allen se enzarzaron en una discusión, en el estudio del segundo piso, en la que el siempre acalorado Allen sacó una pistola. En la lucha subsiguiente, la pistola se disparó hiriendo a Allen en el estómago. El joven dejó caer el arma y salió tambaleándose del estudio, muriendo al cabo de unos instantes, antes de que Aarón pudiera auxiliarle. Conmocionado por las muertes de su padre y de Allen, Aarón causó baja en el ejército. Desde ese momento, su carácter se volvió cada vez más retraído, llegando a ignorar prácticamente a su mujer Beatrice. En 1866 se pegó un tiro en un bosque cercano a la mansión.

Elizabeth, la hermana menor de Aarón, nació en 1832. Era una chiquilla tranquila y tímida, la favorita de su padre y por tanto la más mimada. A pesar de este trato, Elizabeth era tan afable y pensativa como su hermano mayor, aunque tenía una personalidad más introspectiva. A menudo se pasaba la tarde en el salón delantero, tomando el sol, trabajando en sus bordados o leyendo a sus poetas favoritos. En esta habitación, cuando sólo tenía trece años, oyó la Voz por vez primera. Esta voz que le hablaba era en realidad el druida quien, en aquel entonces, estaba ya plenamente consciente. Reconociendo en la chica alguien a quien podía manipular, inició una campaña contra la pobre chica quien, a los veinte años, estaba convencida de que la voz era un espíritu perteneciente a un mundo superior, quien la había escogido como novia. Temiendo que la creyeran loca, Elizabeth no habló a nadie de la voz y, una noche, a instancias de aquélla, subió silenciosamente las escaleras del desván. A la mañana siguiente Elizabeth no aparecía y a última hora de la mañana la preocupación familiar era tal que se organizaron partidas de búsqueda por las casa y la finca. Henry descubrió el cuerpo de la chica colgando de una cuerda en el desván, con el rostro ennegrecido e hinchado, y con una nota de suicidio clavada en el vestido.

Sara nació en 1828, siendo sus padres David y Mary. Era una joven tranquila, a la que su brutal padre insultaba y pegaba continuamente. En 1854, se fugó con un joven de la localidad y no se volvió a saber nada de ella.

Allen nació en 1832 y heredó todo el odio y el veneno de su padre. No era del agrado del resto de la familia, y aunque siguió viviendo en la casa tras la muerte de sus padres, no tenía prácticamente relación alguna con sus demás parientes. La tensión entre él y su respetado primo Aarón llegó a ser tal que ambos se evitaban, además de no dirigirse apenas la palabra. Allen sospechaba de la conexión entre su primo y la red

clandestina de ayuda a los esclavos fugados, y desaprobaba por completo el uso de la mansión familiar para este tipo de actividades aunque temía exponer públicamente las actividades de Aarón, y su enemistad por él siguió creciendo.

Cuando Aarón marchó a la guerra tuvo que dejar a Allen, sin demasiadas ganas, a cargo de los negocios familiares. Este, desquiciado y alcohólico, pronto tuvo a la familia en un estado de constante temor. En realidad no se atrevía a pegar a Beatrice o a sus hijas, pero el chorro de insultos era constante, así como las muestras de su temperamento violento, lo cual mantenía a las tres mujeres en un estado de pánico mientras que el anciano Henry, cuya salud estaba en franco declive, era incapaz de intervenir. Allen, cuyo estado mental era preocupante, llevaba muchos años obsesionado con la obra de Edgar Allen Poe, y cuando tuvo noticias de que Henry y Beatrice planeaban esconder en el sótano y durante una semana a varios esclavos huidos, puso en marcha un macabro plan que llevaba en mente desde hacía varios años. Consiguió enterarse de los detalles de la operación y condujo a los esclavos hasta la habitación secreta del sótano. Mientras sus víctimas se acurrucaban en la oscuridad, sin sospechar nada, y la familia dormía, él cerró el túnel de salida con tierra y grandes piedras, y a continuación tapió la entrada desde la casa, que era la única otra salida de la habitación.

Allen convenció a Beatrice y Henry de que las fuerzas vivas de la ciudad sospechaban de las actividades de la familia, y de que se había visto obligado a sacar a los esclavos del sótano por la noche, haciendo cerrar definitivamente el túnel de huida y la puerta por si alguien venía a investigar. Al cabo de dos semanas, con una risa diabólica, les puso al corriente de sus actos, lo que provocó un ataque cardíaco fulminante a Henry, quien murió casi en el acto. Al día siguiente, Beatrice escribió a Aarón pidiéndole que volviera.

Aarón no llegó a la casa hasta después del funeral de su padre y, pocos días después, Beatrice le contó lo que había sucedido desde que se fue al ejército. Al día siguiente, Aarón se reunió con Allen en el estudio del segundo piso. En la discusión subsiguiente, Allen intentó sacar una pistola que llevaba escondida. Aarón le saltó encima y la pistola se disparó matando a Allen. Para evitar el escándalo, la explicación que se hizo circular fue que a Allen se le disparó la pistola mientras la estaba limpiando, y como quiera que la víctima no gozaba del aprecio de prácticamente nadie, al contrario que Aarón, la investigación fue muy superficial, confirmándose los hechos tal y como fueron explicados.

Beatrice era una chica de la zona que se casó con Aarón en 1850 y que era tan popular como su marido. Durante la década de 1850-60 ayudó a su marido con el 'ferrocarril subterráneo' y además tuvo a sus dos hijas, Débora y Virginia. Cuando su marido partió hacia la guerra, se quedó en la mansión con las dos niñas y su anciano suegro. Aterrorizada por su cuñado Allen, el tiempo que pasó bajo su jurisdicción hizo mella en su salud mental y cuando su marido volvió a hacerse cargo de la familia ya había empezado a sufrir desórdenes emocionales. Tras la muerte de Aarón en 1866, su personalidad se fue apagando cada vez más, mientras sus dos hijas hacían lo que podían para mantener las propiedades de la familia. En 1875, Beatrice era ya totalmente incompetente y, aunque no causaba problemas, sus extraños murmullos y su afición a recorrer la casa por la noche hacían que sus hijas temieran por ella. Beatrice murió en 1898 al caerse por la escalera desde el primer piso, cuando contaba 68 años de edad.

Débora, la hija mayor de Aarón y Beatrice, creció en la casa ayudando a su hermana a cuidar de su inestable madre.



Cronología de los Van Laaden

1819: Erich Van Laaden regresa de un largo viaje al extremo occidental del Océano Pacífico e, inexplicablemente, anuncia su retiro y vende todos los intereses navieros familiares. Al cabo de un año, Erich y sus hijos han vendido sus propiedades en Nueva Inglaterra, trasladándose a Michigan e instalándose en el condado de Kent. Allí invierten su dinero en frutales.

1821: se completa la construcción de la casa Van Laaden y la extensa familia se instala en ella.

1823: se celebra el matrimonio de Henry Van Laaden y Priscila Longley, de Boston (Massachusetts) en la mansión familiar.

1826: David, hijo de Jonathan, se casa con una chica local, Mary Gottler, y la lleva a la mansión familiar.

1827: Henry y Priscila tienen a Aarón.

1828: David y Mary tienen a Sara.

1832: Henry y Priscila tienen a Elizabeth, seguidos al cabo de poco por David y Mary con Allen.

1842: muere Jonathan, dejando a Henry a cargo de los negocios familiares, quien empieza a retirar capital de los frutales para reinvertirlo en pequeñas industrias de muebles. El resto del dinero lo destina a reformar la casa y a financiar un viaje para su hermano menor, Brandon.

1843: Brandon localiza un antiguo roble en el Sur de Escocia e inicia preparativos para hacerlo cortar y enviar la madera a América.

También en ese año la viuda de Jonathan, Eleanor, vuelve a casa de su familia en Nueva Inglaterra, sin que vuelva a ver nunca más a ningún Van Laaden.

1845: Sara, hija de David, desaparece misteriosamente en mitad de la noche sin que se vuelva a saber nada más de ella.

1846: Brandon vuelve a casa después de sus viajes.

1847: Brandon muere repentinamente de una enfermedad desconocida.

1848: Erich (cuyo estado era de debilidad mental, y además estaba confinado a una silla de ruedas) muere por causas naturales. Henry encarga una estatua que será situada frente a la casa.

El anciano había tachado de su testamento a David, pero Henry le permite caballerosamente que continúe en la mansión. David nunca perdonará el insulto de Erich.

1850: se casan Aarón y Beatrice.

1852: Elizabeth, hija de Henry y Priscila, se suicida a los 20

años colgándose de una de las vigas del desván. Transcurren varias horas hasta que se descubre el cuerpo.

1853: un extranjero aparece, perdido, ante la mansión una noche de lluvia. La familia le acoge, pero muere esa misma noche. Incapaces de identificarle, deciden enterrarle en el cementerio familiar.

Ese mismo año muere David por causas naturales. Su mujer, Mary, se traslada a casa de su familia en la ciudad. En Noviembre Aarón y Beatrice tienen una hija a la que ponen el nombre de Débora.

1854: Aarón, miembro activo de la red de evasión de esclavos al Canadá (conocida como el 'ferrocarril subterráneo') remodela la mansión familiar haciendo llegar agua corriente a la cocina e instalando un cuarto de baño en el primer piso. Al mismo tiempo, construye una escalera secreta desde el estudio del segundo piso hasta el sótano y un invernadero para deleite de Beatrice.

1857: Aarón y Beatrice tienen a Virginia.

1859: Priscila muere de pulmonía.

1861: Aarón se alista en el ejército de la Unión para luchar en la Guerra Civil. Es nombrado oficial e inicia una carrera corta pero brillante.

1863: Henry muere de un ataque cardíaco y Aarón vuelve a casa. Dos semanas más tarde Aarón tiene una violenta discusión con su primo Allen en la que éste muere al recibir accidentalmente un disparo.

1866: Aarón muere en un 'accidente de caza.'

1872: Débora se casa con un hombre del pueblo, Bertrand Hancock.

1873: Bertrand y Débora tienen un hijo, a quien ponen el nombre de Henry en honor del abuelo de Débora.

1878: Bertrand inicia excavaciones en un túmulo indio descubierto en la finca. Mientras trabaja en ellas, resulta gravemente herido en un extraño accidente, y le quedan graves secuelas. Abandona el trabajo en el túmulo, pero éste es completado por la Universidad de Michigan.

1880: Bertrand, que es economista titulado por la Universidad de Michigan, recibe una oferta de trabajo en Detroit, trasladándose allí con Débora y su hijo, y dejando a Virginia que cuide la casa y a la anciana Beatrice.

1893: Virginia tiene a Maurice.

1898: Beatrice muere al caer accidentalmente por la escalera.

1911: Virginia muere por causas naturales. Maurice, ahora solo, abandona la casa y no vuelve a poner los pies en ella.

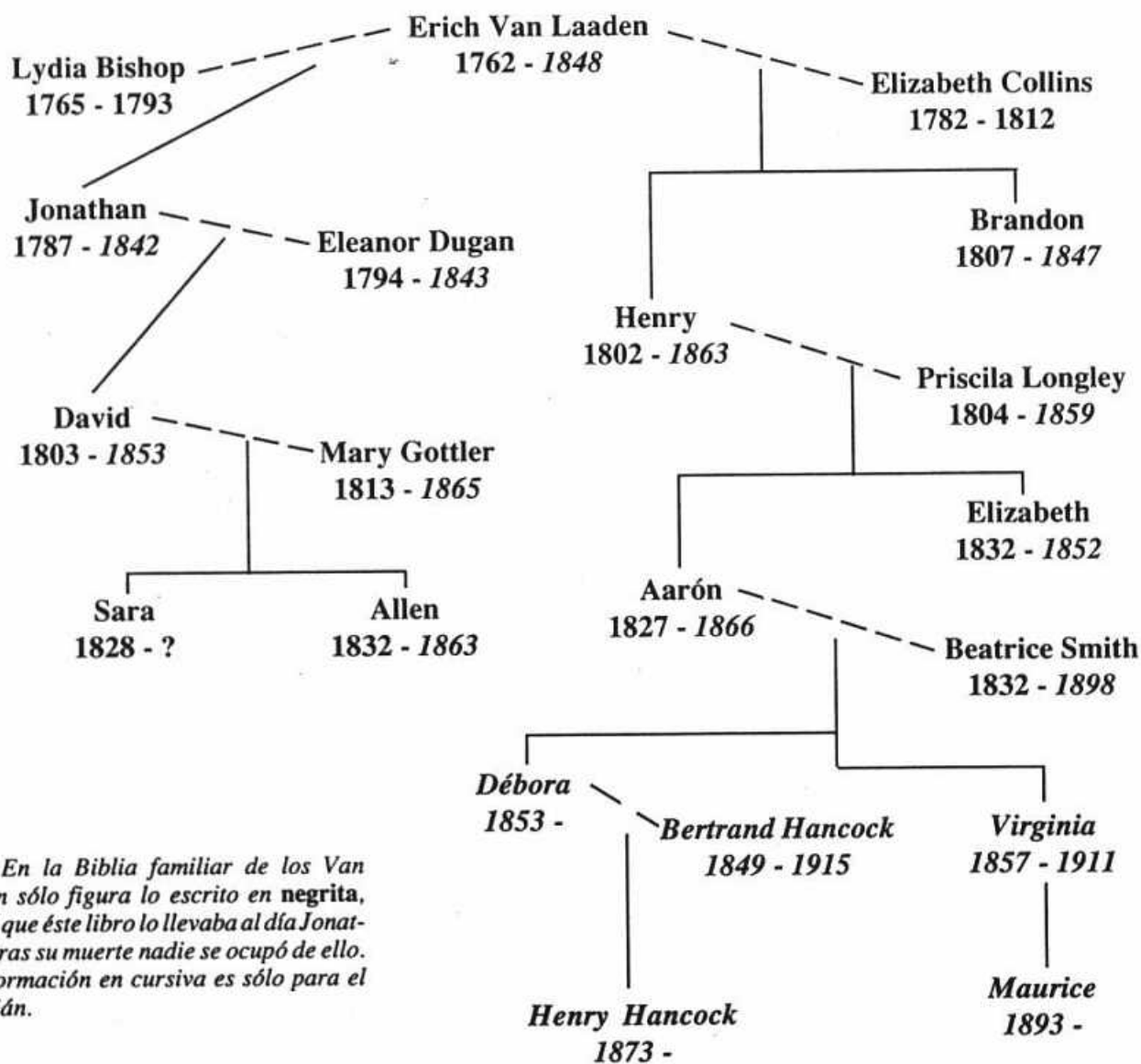
A consecuencia de su labores, ambas hermanas tenían poco contacto con la gente de Grand Rapids, pero de alguna manera Débora consiguió echarse novio y en 1872 se casó con Bertrand Hancock, teniendo un hijo al cabo de un año. Cuando a su marido le ofrecieron un interesante puesto de trabajo en Detroit unos años más tarde, ambos se trasladaron allí, y no han vuelto por la mansión. Ella vive actualmente en Grosse Pointe y su existencia es desconocida para Maurice.

Bertrand Hancock estudió en la Universidad de Michigan (situada en Ann Arbor) y tenía un profundo interés por la arqueología, aunque a nivel tan solo de aficionado. En 1878 descubrió lo que parecía un túmulo indio en la finca, y trazó planes para excavarlo. Sin embargo, durante la primera semana de trabajos, tuvo lugar un accidente: en lo alto del túmulo se había situado un pesado trípode de metal del que colgaba un gran aparejo de poleas. Como quiera que se había asentado mal, el trípode se deslizó por el costado del túmulo cayendo sobre Bertrand, quien sufrió gravísimas heridas que

le ocasionaron como secuela la pérdida de un ojo y una cojera permanente. Nunca quiso volver al lugar de las excavaciones, que fueron completadas por el equipo de la Universidad, y un año más tarde se trasladó a Detroit con su familia, aceptando un empleo en una empresa de manufacturas. Murió en 1915 dejando esposa y un hijo.

Virginia era la hija menor de Aarón y Beatrice, y el destino quiso que fuera ella quien permaneciera en la mansión cuidando a su anciana madre hasta su muerte en 1898. Nunca llegó a casarse aunque en 1893 tuvo un hijo de soltera, lo cual supuso un cierto escándalo en el pueblo, pero como quiera que raramente se aventuraba fuera de la casa, era inmune a las habladurías de las comadres locales. Crió a su hijo en la casi vacía mansión familiar, simultaneando su cuidado con el de su madre. Virginia murió en 1911 legando a su hijo todas las propiedades de la familia, y sin haber revelado jamás la identidad del padre.

EL ARBOL GENEALÓGICO DE LOS VAN LAADEN



*Nota: En la Biblia familiar de los Van Laaden sólo figura lo escrito en **negrita**, puesto que éste libro lo llevaba al día Jonathan y tras su muerte nadie se ocupó de ello. La información en cursiva es sólo para el guardián.*

PISTAS E INFORMACIÓN

El diario local, el *Grand Rapids Herald*, remonta su historia hasta 1873 y, si se investigan sus archivos, cada tirada de Buscar libros aporta una de las siguientes informaciones:

1. Un natalicio de 1873, en el que se comunica el nacimiento de Henry Hancock, hijo de Bertrand Hancock y Débora Van Laaden.

2. Un relato fechado el verano de 1878 menciona el infortunado accidente que dejó a un ciudadano local, Bertrand Hancock, gravemente herido mientras ayudaba a un equipo arqueológico de la Universidad de Michigan en las excava-

ciones de un túmulo indio descubierto en una parte remota de la antigua finca Van Laaden (*Ver Los papeles Van Laaden 1*).

3. Un natalicio de 1893, en el que se comunica el nacimiento de Maurice, hijo de Virginia Van Laaden. No se menciona al padre.

4. Un relato de 1898 en el que se refiere la muerte de Beatrice Van Laaden en una caída de la escalera de su casa. Su difunto marido, Aarón, es mencionado por sus proezas en la Guerra Civil (*Ver Los papeles Van Laaden 2*).

5. Una necrológica de 1911 anuncia el fallecimiento de Virginia Van Laaden por causas naturales.

MAURICE VAN LAADEN

Maurice ronda los treinta años y vive en un pisito del centro de Grand Rapids. Es de mediana estatura y, aunque de salud razonablemente buena, está algo rechoncho debido entre otras cosas al hecho de que no ha trabajado en su vida. Su cabello negro lo lleva quizá demasiado largo para su edad y para la moda actual y su fino bigote, la boina que luce, y la fina y larga boquilla que utiliza para fumar cigarrillos, le dan un cierto aire bohemio y algo afectado. Forma parte de un grupito de pseudopoetas políticamente radicales. La gente del lugar ha tolerado la simplicidad política y el pésimo verso de Maurice durante años debido tan solo a su acceso a la fortuna de los Van Laaden. Maurice es capaz de reclamar reformas socialistas radicales al mismo tiempo que se lamenta de la escasez de su cuenta corriente. De hecho, la amenaza de la auténtica pobreza es lo que le ha hecho pensar en venderse la mansión.

Nacido en 1893, Maurice nunca supo quién fue su padre, criándose en la mansión con su madre y su lunática abuela. Maurice sólo tenía cinco años cuando ésta murió, pero la anciana había dejado ya una profunda huella en la mente del niño. A menudo se despertaba en mitad de la noche y se encontraba a la anciana, con los ojos a punto de saltarle de las órbitas, y el cabello blanco de punta, parloteando y haciéndole muecas desde el pie de la cama, tras lo cual Maurice gritaba y su madre se levantaba para llevarse a la anciana de regreso a su dormitorio del segundo piso, donde la hacía acostarse. Maurice recuerda poco de su infancia y nada acerca de su abuela Beatrice. De hecho, conoce muy poco de la historia de la familia o la mansión Van Laaden y puede arrojar muy poca luz sobre uno u otro tema. Sabe que su abuelo Aarón fue un héroe de la Guerra Civil y que su tatarabuelo Erich fue un capitán mercante de Nueva Inglaterra. Los investigadores encontrarán que carece de información acerca de las ovejas negras de la familia e ignora los suicidios u homicidios que tuvieron lugar en la mansión. Tampoco sabe que tiene una tía que vive en Detroit.

Si alguno de los investigadores consigue una tirada de Psicología mientras habla con Maurice acerca de la casa o de la familia, se dará cuenta de que oculta inconscientemente hechos que conoce acerca de los acontecimientos sucedidos en la casa. Esta información le vino en forma de historias inconexas que su abuela le contaba por la noche mientras se dormía, y una tirada de Psicoanálisis a cargo de uno de los investigadores (con el consentimiento de Maurice para someterse al psicoanálisis, por supuesto) sacará esos hechos a la luz. Beatrice le explicó muchas cosas acerca de la casa, incluyendo la verdad acerca de los críme-

nes del demente Allen, y cómo fue muerto a su vez por su marido Aarón. Lo más importante de todo es que le habló acerca de la extraña voz que oía por la noche, que parecía flotar en su cabeza, y que entonaba una especie de extraña canción o cántico. Mediante el psicoanálisis, Maurice puede cantar un trozo de la canción que le enseñó su abuela y, si un investigador consigue una tirada de Lingüística al oírlo, reconocerá una forma arcaica de gaélico. Beatrice también le explicó que hace mucho tiempo, su cuñada Elizabeth se quiso casar con dicha voz, pero "en vez de eso la pobre chica murió."

Si los investigadores quieren explorar la casa y Maurice está de acuerdo, les exigirá firmar un contrato que detalla las condiciones de dicha exploración. Aunque no es exactamente deshonesto, Maurice no está por encima de querer utilizar el procedimiento legal para ajustar la situación a su favor. Para ello, él y su abogado han dejado algunas partes del contrato deliberadamente vagas. Si ninguno de los investigadores consigue una tirada de Derecho, o si son lo bastante bobos como para firmarlo sin haberse asesorado por un buen abogado, pueden recibir mucho menos de lo prometido. Los detalles de dicho documento se relacionan en el apartado 'El contrato'.

Si los investigadores llegan a un acuerdo con Maurice, éste les proporcionará las llaves de la casa. El llavero contiene una docena de llaves de diversos tamaños y manufacturas, que abren casi todas las puertas. Sin embargo, faltan dos llaves muy importantes y hay unas cuantas que no son de la casa y que por tanto no sirven para nada. Maurice les informa de que en el llavero no está la llave de verja de entrada, puesto que la tiene Karl, el guarda, quien se encarga de cerrarla por la noche, teniendo instrucciones de dejarla abierta durante el día. Maurice insistirá en que Karl les acompañe siempre que entren o salgan de la propiedad (aunque desistirá de ello si llega a confiar en los investigadores) y se reserva el derecho de hacer inspeccionar sus personas o vehículos si tiene razones para sospechar que se están llevando objetos de la casa (El contrato estipula que no se puede sacar nada).

Si los investigadores carecen de transporte propio (recuérdese que la casa está a 22 Km al Norte de la ciudad) se ofrece a llevarles en su coche y a recogerles en un día y a una hora acordados. Bajo ninguna circunstancia consentirá en entrar en la casa o ni siquiera en atravesar la verja.

FUE 7 CON 9 TAM 13 INT 12 POD 10
DES 8 APA 10 EDU 9 COR 32 PV 11

Habilidades: Crédito 85%, Conducir automóvil 40%, Leer/Escribir Francés 45%, Cantar 15%, Hablar Francés 55%.

EL CONTRATO

Se trata de un documento de ocho páginas preparado anticipadamente por Maurice y su abogado, que se pone a la firma a todo aquél que se presente con la intención de investigar o exorcizar la casa. Está escrito con la letra más pequeña posible y las frases se han escogido por su complicación. Si se lee por encima, dice básicamente que si el 'fantasma' que al parecer encanta la casa es desalojado de allí, los investigadores recibirán un 10% del precio de venta que se consiga. También señala que los firmantes no emprenderán actividades destructivas, ni sacarán ningún objeto de la propiedad sin la aprobación expresa del propietario. Los firmantes serán responsables de cualquier daño considerado excesivo, que puedan provocar en el transcurso de la investigación.

Hay cuatro puntos discutibles en el contrato, que pueden resultar costosos para los investigadores, y que requerirán sendas tiradas de Derecho para ser localizados.

Punto 1: el contrato requiere que los investigadores demuestren que el fantasma ha sido desalojado, pero no se menciona qué se considerará como prueba. Más adelante, hay una mención más bien vaga acerca de que diez años podría ser un tiempo justo para probar la ausencia del fantasma si no se aporta ninguna otra prueba.

Punto 2: los investigadores pueden ser considerados responsables de cualquier daño que pueda sufrir la propiedad, lo cual podría resultar bastante caro.

Punto 3: los firmantes serán responsables de cualquier

objeto que falte, pero no existe inventario alguno que demuestre qué había realmente allí.

Punto 4: ésta es una provisión que permite a Maurice deducir ciertos gastos de la tarifa a pagar a los investigadores. De nuevo, esta parte del contrato está redactada de una forma premeditadamente vaga, para confundir.

Si los investigadores consultan con un abogado, tendrá que ser alguno de los que ejercen en Grand Rapids, cuya habilidad en Derecho será de 3D6x5%.

Si los investigadores descubren las partes comprometidas del contrato y se lo comunican a Maurice, éste se mostrará de acuerdo en retirarlas y reescribir el contrato en términos más claros y equitativos.

Maurice en realidad no intenta estafar a los investigadores, pero sí trata de proteger sus intereses. Si está convencido de que el fantasma ha sido convenientemente exorcizado, pagará lo convenido a los investigadores en cuanto venda la casa, sin intentar hacerles esperar los diez años. Tampoco intentará pasarse con el cargo por daños, sino que desea tener un asidero legal si cree que el grupo ha sido destructivo sin razón. Si los investigadores tienen éxito, Maurice hará que obtengan al menos la mitad de lo que ellos creen merecer y, si por alguna razón el grupo ha resuelto alguno de sus problemas psicológicos, o descubierto el nombre de su padre, o la existencia de su tía, les puede pagar algo más. Sin embargo, y no importa lo bien que lo hagan, Maurice no les puede pagar antes de vender la casa porque tiene muy poco dinero.

Otro periódico, el *Clarion* de Kent, desapareció en 1872 pero la biblioteca local posee ejemplares de dicho diario que se remontan a la fundación de la biblioteca en 1852. Harán falta tiradas de Buscar libros para encontrar las siguientes informaciones:

1. La necrológica de Elizabeth Van Laaden, quien murió en 1852, a los 20 años. No se mencionan las causas.
2. El natalicio de Virginia Van Laaden, nacida en 1857 de Aarón y Beatrice.
3. La necrológica de Priscila Longley, fallecida de pul-

LOCURA

Los siguientes efectos pueden ser apropiados para cualquier investigador que enloquezca durante el escenario. El guardián debería escoger uno de entre los siguientes y adjudicárselo al investigador afectado. Un investigador sólo debería sufrir de tan solo uno de los efectos, aunque enloqueciera más de una vez.

1. **Pelo blanco:** el cabello del investigador se vuelve totalmente blanco al cabo de seis horas, y permanece así.
2. **Dendrofobia crónica:** el personaje sufrirá durante el resto de su vida de una cierta inseguridad cuando esté entre árboles.
3. **Tic nervioso:** el investigador aquejado de esta enfermedad sufre de una continua contracción de los músculos de la cara, lo que origina una pérdida permanente de 1 punto de APA y una penalización del 5% en todas las habilidades de comunicación.
4. **Pesadillas recurrentes:** el desafortunado sufre de pesadillas crónicas sobre la casa. El efecto le ocasiona una pérdida de 1 punto de COR.

monía en 1859. Le sobreviven su esposo Henry y su hijo Aarón.

4. Una lista de voluntarios locales que, en 1861, se incorporaron al ejército de la Unión, entre los que figura el capitán Aarón Van Laaden.

5. Un relato de Septiembre de 1862 menciona que el capitán Van Laaden fue citado en el orden del día por su heroica actuación en la segunda batalla de Bull Run.

6. Una necrológica de 1863 anuncia la muerte de Henry Van Laaden, "a causa de una enfermedad afortunadamente breve."

7. Una nota fechada poco después del fallecimiento de Henry da cuenta de la muerte accidental de Allen en un accidente doméstico con un arma de fuego (*Ver Los papeles Van Laaden 3*).

8. Un relato de 1866 menciona la muerte del capitán Aarón Van Laaden, héroe de la Guerra Civil, en un accidente de caza cerca de su casa (*Ver Los papeles Van Laaden 4*).

La biblioteca también contiene cierta cantidad de libros específicos que pueden ser de interés para los investigadores. En la sección de historia local hay un libro denominado *Historia del condado de Kent, 1836-1912*, publicado en 1914. Contiene algunas referencias a los Van Laaden, incluyendo informes sobre los esfuerzos realizados por Henry y Aarón para incorporar su pueblo a la ciudad de Grand Rapids en 1850, así como su temprano interés en la fabricación de muebles, que llevó a la zona a un alto nivel económico hacia 1859. La mayor parte de la información es de naturaleza cívica y tiene poco interés para los investigadores. Sin embargo, hay un relato sobre el héroe de guerra Aarón Van Laaden, que menciona que se sospechaba había pertenecido al 'ferrocarril subterráneo', y que para ello disponía de una habitación secreta en el sótano de la casa.

Si el grupo consigue acceder a la sección de libros raros,

que está cerrada con llave, encontrarán una selección más bien decepcionante, con la posible excepción de un antiguo y raído volumen titulado *Viajes y Diarios de Brandon Van Laaden, 1842-1846*. Este es el mismo volumen que se puede encontrar en la biblioteca de la casa (ver *Los papeles Van Laaden 5*).

En la sección de arqueología hay un volumen publicado en 1880 por la Universidad de Michigan, con un informe de los hallazgos realizados en las excavaciones de un pequeño túmulo de los indios Ottawa situado al Norte de Grand Rapids. Quien lea este volumen verá que los descubrimientos eran de una naturaleza muy poco espectacular. Sin embargo, el libro está dedicado a Bertrand Hancock, a quien se otorga el mérito de haber descubierto el túmulo (situado en la antigua finca Van Laaden), y que resultó gravemente herido en el curso de las excavaciones.

Este volumen fue escrito por el profesor Richard Pendergast. Si los investigadores se ponen en contacto con la Universidad para más informaciones, les dirán que el profesor falleció en 1881 a los 68 años de edad. No se dispone de datos sobre los estudiantes que asistieron al sepelio.

En el Registro Civil del condado de Kent, hace falta una tirada de Derecho para acceder a los archivos, en los cuales se

encuentran todas las actas de nacimiento y defunción de la familia. Los archivos se remontan a 1836 y no contienen información alguna de naturaleza 'secreta'. En otras palabras, no hay ninguna pista sobre suicidios, muertes misteriosas o asesinatos, sino que se trata de un listado puro y duro de los habitantes del condado.

ESCENAS

Las siguientes descripciones contienen partes en cursiva, que es lo que los investigadores ven o notan al entrar en la zona, y que se pueden leer en voz alta. Los párrafos que siguen a la parte en cursiva contienen información adicional y pistas para el guardián, quien las revelará cuando los investigadores las descubran.

LA FINCA

Maurice Van Laaden os lleva hasta la casa. Viajando hacia el Norte desde Grand Rapids, por la carretera estatal, Maurice empieza a aminorar la velocidad, como si no estuviera seguro de dónde está. Tras conducir así durante unos doscientos metros, gira a la izquierda y toma con cuidado un camino de tierra estrecho y lleno de rodadas, por el que

KARL Y HILDEGARD

Esta pareja, de origen alemán, rondan los sesenta años. Fueron contratados en 1911 por Maurice para cuidar la propiedad y han vivido desde entonces en la casita junto a la verja. Maurice les paga bien, y se supone que ellos deberían vigilar la casa, realizar las reparaciones necesarias, y entrar a limpiar cada semana. Los investigadores serán presentados a la pareja por Maurice.

La pareja no ha entrado en la casa desde que Hildegard sufrió un susto tremendo poco después de ser contratados. Un día, mientras Karl trabajaba en el jardincillo que rodea la estatua de Erich, Hildegard estaba sola en la casa fregando el mármol del recibidor, momento en el cual se le apareció el fantasma de la loca Beatrice, riéndose desde lo alto de la escalinata. Hildegard salió gritando de la casa, arrojándose a los brazos de su marido quien, poco después, entraba cautelosamente en la mansión sin ver nada, para ir después a consolar a su aterrada esposa. Hildegard se repuso del susto pero ni uno ni otro han vuelto a entrar en la casa desde entonces. Temen que si Maurice descubre que no han estado limpiando como se esperaba, les despida y les haga abandonar la propiedad, por lo que las respuestas de Karl a preguntas sobre la casa son bastante parcas.

Karl, como su mujer, es de origen campesino y está acostumbrado al trabajo duro. Considerando su edad y el tamaño de la finca, ha realizado una excelente labor de mantenimiento a lo largo de los años. Sentirá preocupación por los investigadores y si, durante la estancia de éstos en la casa, oye gritos o disparos se acercará a ver que sucede, armado de su escopeta calibre 12. Para vencer su temor a entrar en la casa tendrá que tirar Suerte y si no lo consigue se esconderá en su casita esperando que el problema se resuelva solo.

Karl

FUE 14 CON 15 TAM 13 INT 14 POD 12
DES 12 APA 9 EDU 6 COR 60 PV 14

Habilidades: Electricidad 50%, Mecánica 75%, Hablar Inglés 35%.

Armas: Escopeta calibre 12 45%, daño 4D6/2D6/1D6.

Hildegard lleva 35 años casada con Karl y aún se quieren como el primer día. Da la impresión de ser una mujer amable y honesta aunque habla poco Inglés y es más bien tímida. Si un investigador consigue una tirada de Elocuencia mientras habla con ella (en Alemán, por supuesto), le manifestará sus temores acerca de la suerte que haya podido correr su gatito, Klaus. Además, una segunda tirada de Elocuencia hará que la mujer explique su experiencia con el fantasma, hace algunos años, pero intentando no revelar el hecho de que Karl y ella no han entrado en la casa desde entonces.

Hildegard no entrará en la casa bajo ninguna circunstancia, ni siquiera si se trata de ayudar a Karl.

Hildegard

FUE 11 CON 16 TAM 14 INT 10 POD 15
DES 10 APA 14 EDU 6 COR 53 PV 15

Habilidades: Primeros auxilios 65%, Hablar Inglés 15%, Tratar enfermedades 25%.

Aunque se quieren, ambos tienen tendencia a discutir a menudo y en voz alta. Durante la estancia de los investigadores, tendrán alguna discusión estando en el interior de su casita, y los investigadores podrán oír los gritos desde la casa. Una tirada de Hablar Alemán permitirá discernir que se trata de una disputa doméstica sin importancia.

La pareja se retira pronto, y un investigador que esté alerta podrá detectar que las luces se apagan a las nueve. La pareja se queda dormida enseguida y, como ya se habrá explicado a los investigadores, Karl cierra con llave la verja antes de retirarse. Ellos no dispondrán de llave alguna, y si quieren salir de la finca por la noche habrán de gritar para despertar a Karl, quien se levantará de inmediato a menos que falle una tirada de Escuchar.

apenas podrían cruzarse dos coches y que avanza serpenteando colina arriba, a través de un terreno al que dieron forma antiguos glaciares. Los altísimos robles y arces forman un arco sobre el camino, tapando el sol, y se nota una fuerte humedad.

Maurice aminora la velocidad hasta casi detenerse al llegar a una zona particularmente baja, en la que el agua de una reciente tormenta ha formado un estanque cenagoso que cruza el paso. El coche parece como si fuera a rascar el suelo mientras Maurice conduce lentamente a través de los baches que tapa el charco, hasta que al final gira lentamente a la izquierda y vuelve a terreno seco al mismo tiempo que aparece a la vista la mansión Van Laaden. (Nota: Esta zona no es fácilmente visible si se viene de la casa, por lo que si el conductor no se acuerda de ello mientras, por ejemplo, huye de la casa a toda velocidad, hará falta una tirada de Conducir automóvil para no estrellarse).

Recortada contra el cielo gris, la mansión, que consta de planta y dos pisos, se agazapa tras una verja de hierro rodeada por árboles muertos y moribundos, y de la que los últimos restos de pintura cayeron, arrastrados por los duros inviernos de Michigan, hace ya años. Tiene los postigos cerrados ante el mundo exterior y el poco acogedor camino hasta la puerta principal está lleno de hierba alta. En profundo contraste, la estatua de mármol blanco que representa a un viejo marino, completo con timón y áncora, se alza a medio camino entre la vieja casa y la oxidada verja de hierro que rodea la propiedad. A la derecha hay una cochera grande, de diseño similar al de la casa, cuya edad viene indicada por el combamiento de su tejado.

En la parte exterior de la verja hay un pequeño edificio, construido sólidamente en madera. De pie junto a la puerta está un hombre de edad, algo encorvado y de cabello gris. Mira con curiosidad a través de unas pequeñas antiparras de montura acerada.

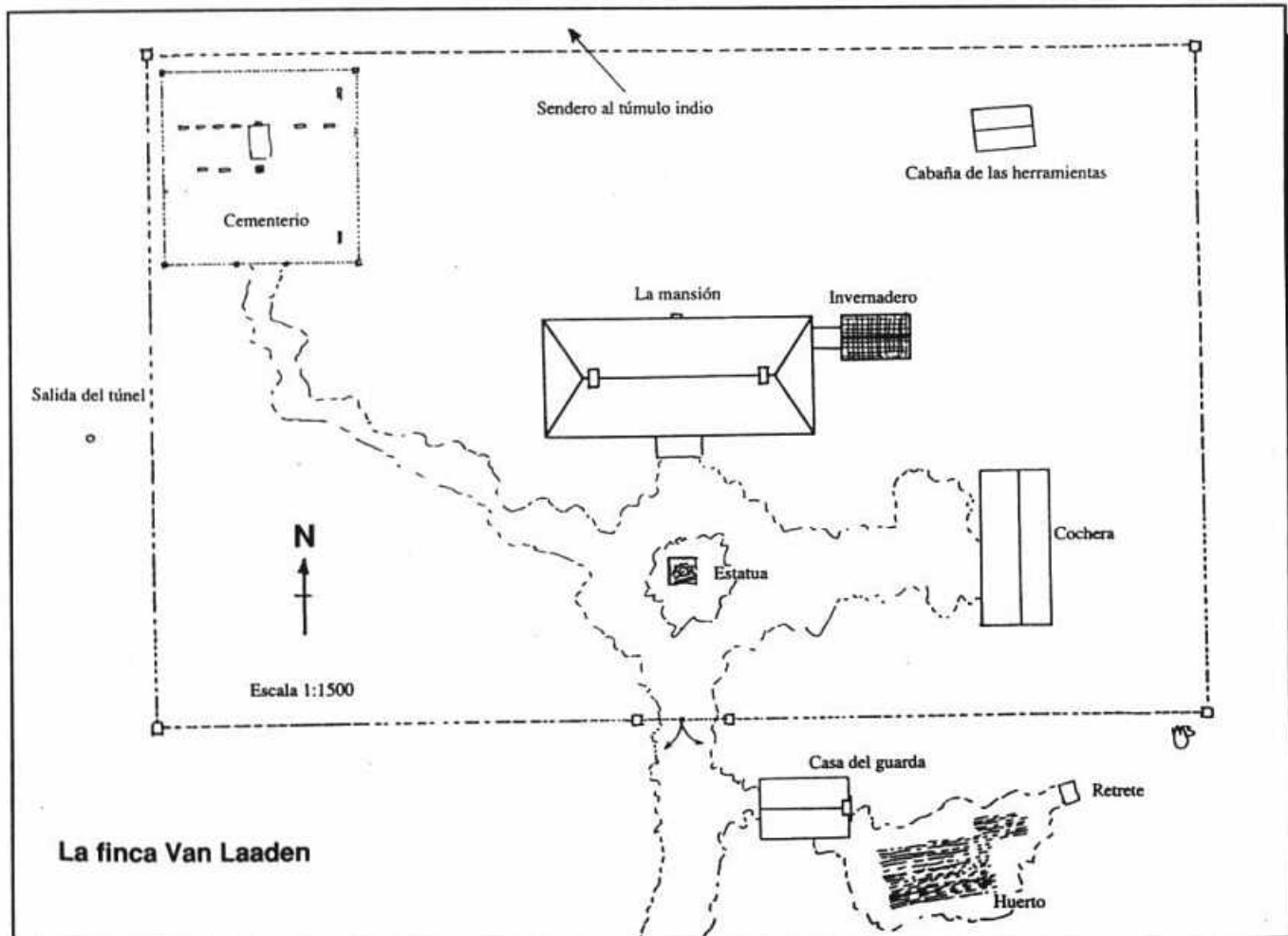
Este hombre es Karl, el guarda. Maurice explica a Karl quiénes son los visitantes, presentándoselos. En algún momento, Hildegard sale de la casita para ver qué es tanto ruido. En un Inglés titubeante insiste en ser presentada también, y permanece después de pie, mirando nerviosamente, intentando entender la conversación.

Maurice explica que Karl tiene la llave de la verja y la dejará abierta durante el día para los investigadores. A las nueve en punto se retira a descansar, hora en la cual cerrará la verja. Si los investigadores desean salir de la propiedad por la noche, deberán despertar a Karl, a gritos. Maurice desea conservar la propiedad segura por la noche e insistirá en esta condición.

Si algún investigador consigue una tirada de Psicología mientras conversa con Karl, o mientras Karl habla con Maurice, notará que parece bastante nervioso (Karl y Hildegard temen que los investigadores se den cuenta de que no han limpiado el interior de la casa en bastante años, lo que les podría costar el trabajo.)

A. La Verja de hierro: esta verja, de 2'40 m de altura, está oxidada pero aún rodea por completo la propiedad, evitando silenciosamente que penetren intrusos con sus afiladas puntas.

Para salir (o entrar) sin utilizar la entrada hay que realizar



una tirada de Tregar. Si un personaje señala específicamente que toma precauciones para no pincharse deberá tirar además DESx5 o menos en porcentaje para evitarlo (1D6 puntos de daño si se falla) y si no toma precauciones precisa una tirada de PODx2. Todo aquél que se pinche deberá tirar CONx5 o menos en porcentaje para evitar que se le infecte la herida (o peor), lo que le dejaría fuera de juego durante 1D6 semanas.

B. La estatua: se trata de una figura de mármol, de pie sobre un pequeño pedestal, y representa a un hombre vestido con el atuendo típico de los marinos de Nueva Inglaterra. Sus manos aferran un timón y a sus pies hay un áncora.

Una gastada inscripción en el pedestal reza: "Nuestro padre, Erich Van Laaden, 1762-1848." Si algún investigador tira un Escuchar mientras da con los nudillos en el pedestal notará que está hueco. Dentro hay un antiguo reloj de navío con el nombre *Tanager* grabado, junto con los restos reseca de una corona de laurel colocada aquí por la familia cuando se colocó la escultura. Hará falta sin embargo maquinaria pesada para retirar la estatua del pedestal (sin lo cual no se puede acceder a su interior).

C. La cochera: este destartado edificio es de la misma cosecha que la casa. Tiene tres puertas de doble hoja en la parte delantera y podría servir de garaje para los vehículos de los investigadores si no fuera porque las puertas están atascadas debido a la presión que ejerce el inestable tejado. Las puertas de los lados se resisten a la apertura con FUE 25 y las centrales con FUE 32, y hasta dos personas pueden intentar tirar de una para abrirla (combinando su FUE). Los investigadores pueden probar cualquiera de las tres, pero una tirada de Idea revelará que la puerta del centro aguanta la estructura del edificio y si se abre se puede venir abajo. Si, a pesar de todo, el grupo abre la puerta del centro, el edificio se desplomará y cualquiera que esté junto a él deberá realizar una tirada de Esquivar so pena de sufrir 2D6 puntos de daño.

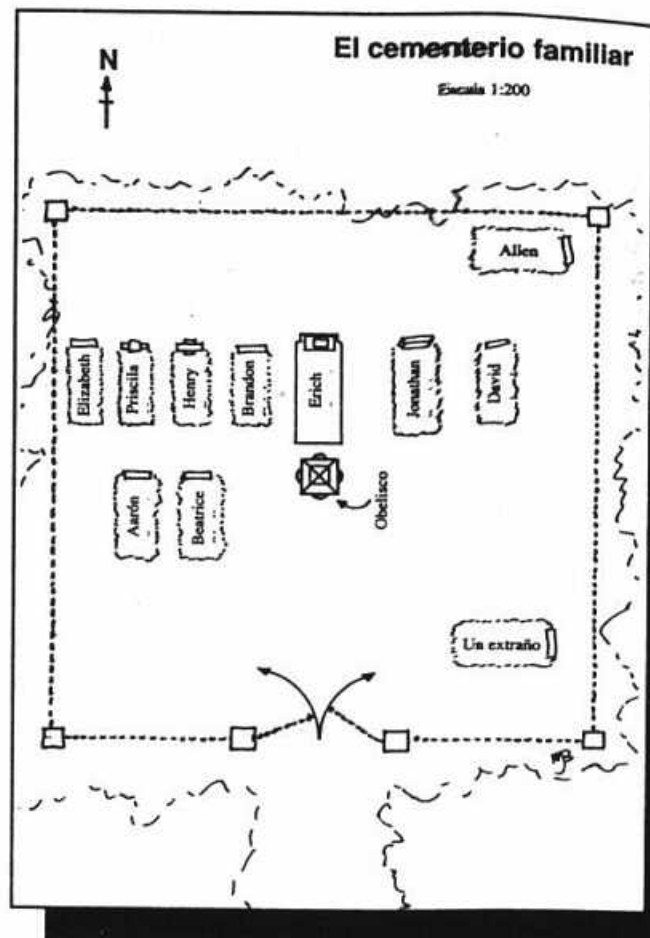
Si los investigadores abren una puerta que no sea peligrosa, verán que la cochera está a rebosar de cajas de embalaje y de cartón, baúles y todo tipo de trastos viejos. Cuesta 10 horas/hombre (Es decir, 10 horas de trabajo de 1 persona, 5 de 2 personas, etc.) sacar todo eso e inspeccionarlo someramente. Si los investigadores deciden hacerlo, el guardián puede requerir varias tiradas de habilidades diversas mientras desempaquetan los trastos, pero aparte de algunos recuerdos familiares poco importantes no hay nada de valor. Por cierto, hacen falta otras 10 horas/hombre para volver a meter los trastos dentro.

D. El invernadero: fácilmente visible desde la cochera, los cristales están cubiertos de una gruesa capa de polvo y suciedad pero, sorprendentemente, no hay ninguno roto. Si a alguien se le ocurre limpiar uno de ellos, verá que la superficie interior del cristal está igualmente sucia y no se ve nada. La puerta está cerrada con llave, pero una de las llaves que entregó Maurice la abre (Ver: interior, planta baja, para más detalles).

E. La cabaña de las herramientas: no está cerrada con llave y en su interior hay el surtido habitual de carretilla, regaderas, herramientas de jardinería, etc. Es evidente que Karl utiliza este edificio ocasionalmente (el jardín sí que lo cuida) puesto que está razonablemente limpio y sin telarañas.

Si algún investigador examina las herramientas, verá que una de las palas tiene una mancha marrón en la hoja que parece sangre seca. Una tirada de Zoología realizada en un laboratorio bien equipado demostrará que se trata de sangre de algún roedor. De hecho pertenece a una marmota a la que Karl mató en el jardín hace unas semanas.

F. El cementerio familiar: en la parte posterior de la



finca y casi tapado por una colección de hierbas altas y setos que no han sido recortados en años, puede verse el monumento en forma de columna que marca la tumba de Erich Van Laaden y que se alza en el centro del pequeño cementerio familiar.

Examinándolo más de cerca puede verse que el cementerio, que está vallado, es una de las zonas que ha sido bien cuidada por Karl. Aunque alguna de las lápidas más antiguas están erosionadas por el paso del tiempo y es difícil leer las inscripciones, y otras están algo inclinadas, las tumbas en sí están limpias y bien marcadas, y los caminos entre ellas libres de hierbajos.

Con algún esfuerzo, los investigadores podrán leer los nombres y fechas de los que están enterrados aquí. En el centro, junto a la columna de mármol con vetas grises, reposa Erich Van Laaden, 1762-1848. A su derecha está Brandon, 1807-1847; más a la derecha Henry, 1802-1863; Priscila, 1804-1859; y Elizabeth, 1832-1852. Al pie de las tumbas de Henry y Priscila están las de Aarón, 1827-1866, y Beatrice, 1832-1863.

A la izquierda de Erich están enterrados Jonathan, 1787-1842, y David, 1803-1853. En el rincón sureste del pequeño cementerio hay una lápida pequeña y sencilla en la que pone tan solo: "Un extraño -1853." En el rincón noreste, enterrado lejos de la familia Van Laaden, está Allen, 1832-1863.

G. El túnel: quien investigue esta zona (por la parte exterior de la verja) y consiga un Descubrir notará una oquedad de forma redonda, parcialmente oscurecida por una mata de plantas salvajes.

Si los investigadores excavan por aquí, al arrancar el matorral verán que la oquedad está llena de piedras de gran tamaño, que cierran la salida de un túnel excavado en la tierra, y cuyo techo está soportado por vigas de madera. Si se

limpia la boca del túnel (30 horas/hombre) los investigadores podrán acceder a la habitación secreta del sótano.

H. Sendero al túmulo indio: si se sigue este sendero durante unos 400 m, los investigadores llegarán hasta un túmulo de tierra de unos 6 m de diámetro, que una tirada de Antropología permitirá identificar como de origen indio, probablemente de la tribu Ottawa. Una tirada de Arqueología permitirá saber que ya ha sido excavado en el pasado, habiéndose vuelto a tapar (Existe un informe completo sobre los descubrimientos realizados allí en 1878, que se puede obtener en la Universidad de Michigan). Si los investigadores excavan allí con la esperanza de encontrar algo, cada uno dispondrá de una tirada de Suerte al día, que le permitirá descubrir una punta de flecha olvidada o algún trozo de cerámica, perfectamente inútiles para la investigación que llevan entre manos.

EL EXTERIOR DE LA CASA

La casa en sí parece tener un aire de cosa prohibida. En cuanto os aproximáis notáis un aura de malevolencia. Las ventanas están selladas con postigos de madera que, junto con las puertas cerradas, parecen denegaros silenciosamente el acceso a sus secretos. Al acercaros, podéis ver los restos del revoco que antiguamente protegía sus tablillas de madera. Es evidente que nadie ha cultivado o limpiado los mázicos de flores que antes decoraban la casa. Las plantas trepadoras y los arbustos cubren parcialmente las ventanas de la planta baja en todo el perímetro de la mansión. La estructura está rematada por un tejado de cuatro aguas atravesado por dos enormes chimeneas de ladrillo, en no muy buen estado.

El camino que lleva a la parte delantera ha sido parcialmente cuidado por Karl, y lleva hasta el porche. La entrada principal de la casa está defendida por una puerta de roble, de doble hoja, decorada con picaportes de hierro y con un montante de abanico. Al poner el pie en el porche notáis un impulso repentino de salir huyendo, pero pasa rápidamente.

Hay tres entradas a la casa, la puerta principal, la trasera y el invernadero. Las tres están cerradas con llave pero las llaves precisas están en el llavero entregado por Maurice. Karl también dispone de estas llaves. Los investigadores pueden querer entrar por una de las ventanas (N. del T.: vaya estupidez, teniendo la llave de la puerta), lo cual será sencillo forzando el postigo con una palanqueta y después forzando la ventana (que tiene pestillo) o simplemente rompiendo el cristal. Este tipo de acción atraerá a Karl quien, sin embargo, no hará ningún comentario al grupo.

EL INTERIOR DE LA CASA

Lo que sigue es una descripción general del interior de la casa y se aplica a la mayoría de las zonas que el grupo puede investigar.

Cuando la puerta de la casa se abre, crujiendo, hacia el interior y los rayos de vuestras linternas atraviesan la penumbra, el polvo que baila en los rayos amarillos delata el estado del interior. Por todas partes no hay sino capas de polvo y grandes telarañas también llenas de polvo, que cruzan arcadas y cuelgan de lámparas y muebles. Os llega un tremendo olor a cerrado que impregna toda la estructura, un olor rancio que contiene una empalagosa humedad poco natural. Una mirada rápida os informa de que la casa fue abandonada con prisas hace algunos años: Las mesas están puestas, hay velas en los candelabros y las chimeneas contienen leños y yesca, a punto para ser encendidos.

Todo investigador que consiga una tirada de Idea podrá darse cuenta de que, a pesar que Maurice les ha dicho que Karl y Hildegard limpian una vez por semana, aquí no ha entrado nadie en años.

En este momento, los investigadores experimentan por segunda vez la sensación de que "la casa no les quiere en su interior", lo que requiere una tirada de COR, 0/1 al pisar el umbral. Sin embargo, al entrar en la casa la sensación de intenso temor se aminora.

LA PLANTA BAJA

El recibidor

Estáis en la entrada de la casa. Una enorme puerta de doble hoja, de roble, da al porche mientras que directamente frente a vosotros, al Norte, hay una amplia escalinata de madera pulida que lleva hacia arriba. A la derecha de la escalinata, un pasillo largo y oscuro, entrecruzado por las telarañas, desaparece en la oscuridad dirigiéndose a la parte posterior mientras que a uno y otro lado del recibidor se abren arcadas a través de las que podéis ver otras habitaciones, decoradas con muebles y cuadros.

A vuestra derecha, en un rincón, hay una vitrina que contiene pájaros y otros animalillos de porcelana, mientras que al otro lado de la puerta hay un perchero y un paraguero, junto a un silencioso reloj de péndulo. Un abrigo largo, negro, lleno de polvo, cuelga del perchero y un paraguas cerrado descansa junto a él en un soporte hecho con una pata de elefante. Al otro lado de la habitación hay un pequeño sofá, cubierto con una funda, y colgado cerca de él hay un espejo de cuerpo entero, montado en un marco adornado con panes de oro. Del techo cuelga (mediante una cadena) una lámpara de cristal, cuyas lágrimas están cubiertas de polvo.

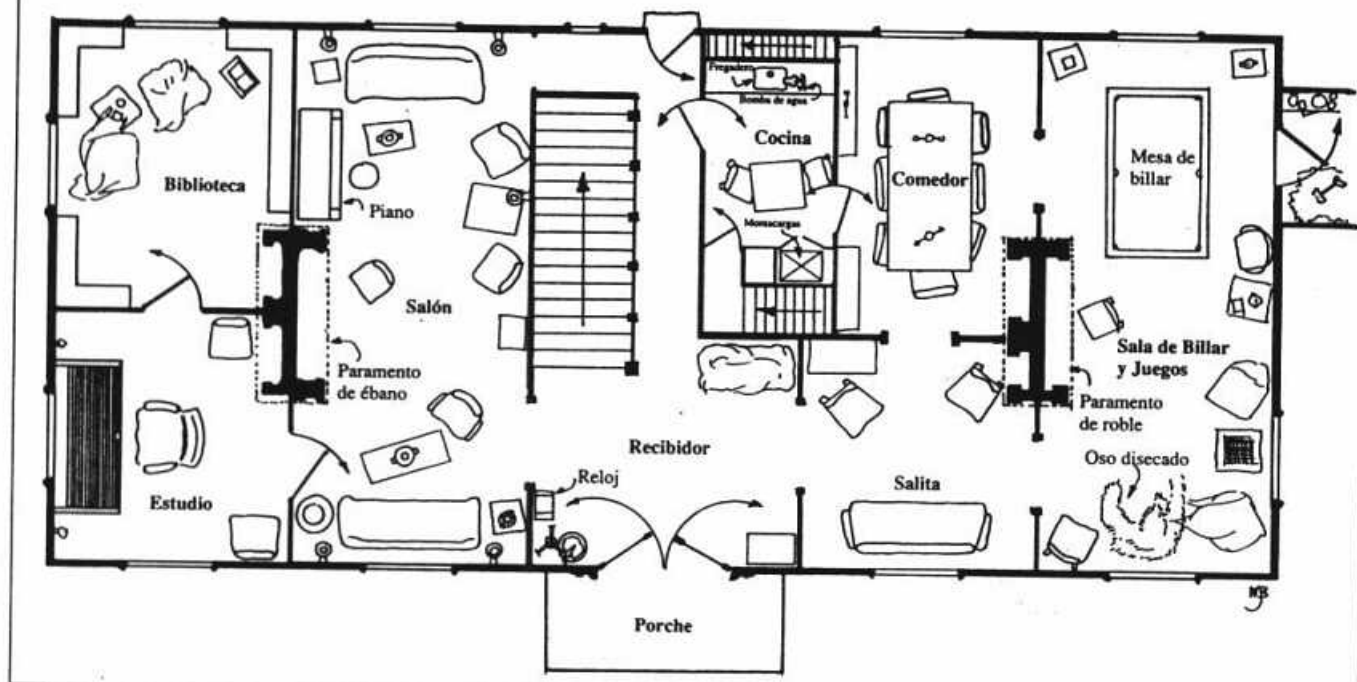
Cualquiera que consiga una tirada de Conocimientos sabrá reconocer las porcelanas como objetos de valor, que en conjunto valdrán unos 250 \$ al precio actual de mercado. La pata de elefante es auténtica (un recuerdo de los viajes de Brandon). El abrigo tiene una cinta en el interior del cuello con el nombre de su propietario, que resulta ser Maurice.

ACONTECIMIENTOS FANTASMALES

El fantasma, además de otras acciones, puede hacer que la lámpara se balancee, flexionando los maderos del techo a los que está sujeta. En una situación drástica puede partirlos, haciendo que caiga, lo que puede ocasionar 2D8 puntos de daño a cualquiera que esté debajo y que no consiga Esquivar. También puede hacer que el reloj de péndulo funcione, flexionando las tablas del suelo de debajo del reloj, lo que pondrá el péndulo en marcha. Por supuesto, el espejo puede utilizarse para hacer aparecer caras en él.

La cocina

El suelo de esta habitación no está pulido y los armarios se ven vacíos y con las puertas abiertas. La cocina parece la más desierta de las habitaciones de la planta baja. El fregadero está seco y lleno de manchas, y gruesas telarañas envuelven la bomba de agua que hay por encima de éste. Hay una mesita de madera de diseño sencillo, con dos sillas, a un lado de la cual hay una puerta estrecha, de madera, con cerradura. Al otro lado hay una puerta, más pequeña, de



diferente diseño, y que mide tan solo 90 cm de alto y 60 de ancho, a 1'20 m del suelo. Las dos salidas de la habitación disponen de puertas de batiente.

La puerta de tamaño normal está cerrada, pero los investigadores pueden abrirla con una de las llaves de que disponen, y verán que al otro lado arranca una escalera que descende al sótano. La puerta pequeña pertenece a un montacargas, dentro del cual podría haber una persona de TAM 13 o menos, quien podría ascender por aquí al primer y segundo pisos mediante los cables de accionamiento manual. En el suelo del montacargas hay una mancha grande, de color marrón, profundamente marcada en la madera, que se podrá identificar mediante una tirada de Botánica o de Zoología como perteneciente al jugo de una comida derramada allí hace años. Un registro de las alacenas y los cajones arrojará poco más que algunos cacharros de cocina, cubiertos y velas. Bajo el fregadero hay otra bomba de agua manual, utilizada para llevar agua hasta el baño de arriba, cuyas juntas de cuero están tan reseacas que se caen a trozos, por lo que la bomba está inutilizable. Sin embargo, la del fregadero aún funciona.

ACONTECIMIENTOS FANTASMALES

El fantasma puede lanzar algún cuchillo de mango de madera o alguno de los muebles, pero lo más normal es hacer que el montacargas empiece a subir o bajar sin razón aparente. También puede hacer que el agua de la bomba adopte un color parecido al de la sangre.

El salón

Lo primero que se ve aquí es la chimenea central, que domina la pared Oeste, donde caben troncos de hasta 1'80 m de longitud, y donde un hombre normal podría andar por el

interior casi sin agacharse. El paramento es de una sola pieza de madera trabajada a mano, de color completamente negro, y sobre la que hay cierta cantidad de pequeños objetos, en la misma madera. Las paredes están paneladas hasta media altura en madera pintada de blanco, y a partir de allí están empapeladas con motivos florales desvaídos, con zonas que empiezan a pelarse.

El suelo está cubierto casi por completo por varias alfombras de gran tamaño, y de las paredes cuelgan multitud de retratos al óleo, destacando especialmente el mayor de todos, que es un paisaje de otoño situado encima de la chimenea. Hay dos grupos principales de muebles, uno a cada lado de la habitación, dominado cada uno de ellos por un enorme sofá, e incluyendo cierto número de sillas más pequeñas y mesas. Un gran piano vertical se encuentra junto a la chimenea, y por el resto de la habitación hay diversas sillas. Al Sur de la chimenea hay una puerta cerrada y junto a ella, sobre un pilar cilíndrico de mármol pulido, de casi 1'20 m de altura, reposa una esfera de cristal abierta por la parte superior y hueca. Este globo mide casi 45 cm de diámetro y desde una cierta distancia puede verse que el interior está medio lleno de polvo. En las mesas hay una serie de lámparas, y otras cuelgan de las paredes.

Quien consiga una tirada de Botánica mientras examina el paramento podrá determinar que está hecho de ébano, una madera negra particularmente densa, procedente de Africa. Los objetos que hay encima usualmente se encuentran en Gabón. A uno y otro lado del paramento hay fotografías (daguerrotipos) dispuestas en marquitos muy adornados. Una de las fotos es de un hombre apuesto y de mediana edad, con uniforme de oficial del ejército de la Unión. La otra es de una bonita mujer de edad parecida (Son fotos de Aarón y Beatrice, junto antes de que él se incorporara a su unidad). En el centro del paramento hay una roca de regular tamaño que una tirada de Astronomía o de Geología permitirá identificar como de

origen meteorítico. Las pinturas son paisajes mundanos y retratos de familia. Uno de ellos, en la pared Este entre las arcadas, representa al severo y religioso Jonathan y está fechada en 1838. El otro retrato de familia data de 1842 y representa a un chico de unos catorce años y a una niña de unos diez. No se identifica a ninguno de ellos, pero por la fecha del cuadro, los investigadores pueden deducir que se trata posiblemente de Aarón y Elizabeth.

Si se investiga el extraño globo, el polvo del fondo parece contener algunos bultos pequeños pero evidentes. Si alguien intenta sacarlos, salen con facilidad. Al quitar el polvo de uno de los bultos resulta ser los restos resecaos de un pez de colores, olvidado accidentalmente por Maurice en su prisa por abandonar la casa.

ACONTECIMIENTOS FANTASMALES

En cuanto a manifestaciones espectrales, el fantasma a veces utiliza el piano, que es mecánico y fue comprado por Beatrice en 1879, para asustar a la gente. El mecanismo está en buen estado y hay puesto un rollo perforado con canciones, pudiéndolo accionar el fantasma gracias a cierto número de partes móviles que son de madera. El piano sólo puede tocar breves lapsos de tiempo y si un investigador examina su interior encontrará (mediante una tirada de Mecánica) un mecanismo de muelle para almacenar energía. En teoría son los propios investigadores los que pueden haber hecho que se ponga en marcha, tan solo al pasar junto a él haciendo que se soltara el pasador que mantenía la presión. La elección del tema musical queda para el guardián.

El estudio

Habéis entrado en una habitación panelada por completo en madera negra, austeramente decorada y que sólo contiene un escritorio de persiana bastante grande, con silla a juego, además de un par de sillas colocadas contra la pared. Hay una ventana en cada una de las paredes exteriores, y una puerta al Norte. En la pared Este y hacia el rincón Norte de la habitación, hay una pequeña chimenea y podéis notar que el paramento es de la misma madera negra que el del salón. De hecho es la misma pieza que se extiende a través de la pared para dar servicio a las dos habitaciones.

Esta habitación se utilizaba para realizar negocios, y el último en emplearla asiduamente fue Aarón. El escritorio está cerrado y los investigadores no disponen de la llave, por lo que si se quiere acceder a su contenido habrá que forzarlo.

Dentro están los archivos de todos los negocios familiares desde 1821. Se requieren 3 horas para leerlo todo, y si algún investigador decide hacerlo conocerá toda la historia comercial de la familia, cómo invirtieron en frutales al llegar de Nueva Inglaterra y cómo más tarde cambiaron a la industria del mueble. Hacia el final de la vida de Aarón, éste vendió la mayoría de los intereses familiares, quedándose sólo con la mansión y las pocas hectáreas de bosque y colinas que la rodean.

En los archivos también hay documentos de la época de la reforma y redecoración de la casa, incluyendo facturas, albaranes de transporte, etc. Entre ellos figuran dos indicios que pueden despertar o no las sospechas de los investigadores. Uno de ellos es una carta dirigida a Henry Van Laaden por el capataz de uno de los aserraderos de la familia. El otro es una copia de una carta dirigida por Henry a un empleado (Ver

Los papeles Van Laaden 6, y 7). Ambos parecen de lo más inocente y no se deberían mencionar a los investigadores a menos que hayan comenzado a sospechar la verdad que se oculta en la casa.

También en el escritorio se encuentra el primer diario de Aarón Van Laaden, desde principios de 1853 hasta su partida a la guerra (*Ver Los papeles Van Laaden 8*).

El primer diario de Aarón Van Laaden

Este diario fue llevado desde 1853 hasta 1861 y está bastante deteriorado, con las páginas amarillentas a punto de saltar del lomo, y con la tinta desvaída, lo que hace difícil la lectura. Harán falta 4 horas y una tirada de Leer Inglés para descubrir la única pista que contiene. Si la tirada falla, el investigador será capaz de leer partes del libro pero las referencias así obtenidas serán de escasa utilidad, perteneciendo sobre todo a intereses cívicos o comerciales en Grand Rapids.

La biblioteca

Las paredes de esta habitación están cubiertas de suelo a techo con estanterías de libros, que sólo dejan el espacio necesario para las dos ventanas y la puerta de que se dispone. Dos sillas cómodas, cubiertas con fundas, flanquean a una pequeña mesa de origen marroquí en la que hay un cenicero de vidrio y una copa de cristal. En el rincón más próximo a la puerta hay una chimenea que comparte el mismo paramento de ébano que las otras dos habitaciones, mientras que en el rincón opuesto hay un enorme tomo, dispuesto sobre un atril de madera de arce rojo. El suelo está decorado con una gran alfombra persa que llega casi hasta las paredes. En un candelabro que cuelga del centro del techo hay varias lámparas de aceite, que llevan mucho tiempo sin utilizarse.

La biblioteca se utilizaba para el entretenimiento de los huéspedes y la selección de libros se decanta hacia la poesía, los viajes y los clásicos. Una tirada de Descubrir mientras se hojean los volúmenes permite ver un libro de regular tamaño en la sección de viajes. Es destacable por no tener el título impreso en el lomo ni en la portada, y resulta ser un ejemplar de los *Viajes y diarios de Brandon Van Laaden* (*Ver Los papeles Van Laaden 5*).

El gran tomo de color negro del atril es la Biblia de la familia, traída de Nueva Inglaterra por Erich Van Laaden. En una de las primeras páginas hay un árbol genealógico que empieza por Erich y sus dos mujeres, y está al día hasta la década de los 30 (El árbol lo llevaba al día Jonathan, y no se añadió ninguna inscripción después de su muerte en 1842). Las fechas y nombres que se pueden encontrar en el volumen son los que figuran en negrita en el árbol, pero lo que está en cursiva es para uso exclusivo del guardián (se incluye una copia para los jugadores, en páginas finales). Hojeando la Biblia aparecerá un papel amarillento, escrito a mano. Es la nota de suicidio de Elizabeth Van Laaden, colocada aquí por sus destrozados padres (*Ver Los papeles Van Laaden 9*).

Los investigadores pueden utilizar la biblioteca de la casa como referencia, pero la selección de libros es limitada, por lo que cualquier cuestión que se investigue debe ser clasificada por tema, y la posibilidad de hallar información estará limitada por la cantidad límite por tema que se indica más adelante. Desde la muerte de Aarón en 1866 se han añadido muy pocos libros, lo cual también puede afectar a la posibilidad de encontrar una información específica.

Los límites son los siguientes: Antropología 30%, Ar-

queología 25%, Astronomía 5%, Botánica 55%, Química 15%, Geología 10%, Historia 75%, Derecho 5%, Ciencias ocultas 5%, Zoología 30%.

Los viajes y diarios de Brandon van Laaden

Este libro puede hallarse, o bien en la biblioteca de la planta baja, o en la sección de libros raros de la biblioteca pública de Grand Rapids. No requiere tirada alguna de Leer Inglés, pero su estilo 'amateur' y su tamaño obligan a invertir ocho horas en su lectura.

Este libro de gran formato, encuadernado en cuero de aspecto muy caro, e impreso en papel de alto gramaje, fue publicado de forma privada por la familia Van Laaden en 1848 en honor de Brandon, que murió repentinamente antes de poderlo completar. El ejemplar de la biblioteca pública fue donado por la familia, cuya intervención había sido decisiva para que dicho establecimiento se fundara.

La salita

Esta pequeña habitación sólo dispone de un sofá de tamaño medio y dos sillas ligeras. En un rincón hay una gran vitrina de madera con puertas de cristal mientras que otro lo ocupa una chimenea rematada por un enorme paramento de roble. Una alfombra trenzada y de vivos colores cubre la mayor parte del suelo, mientras que las paredes están empapeladas con motivos de la mitología griega: Templos poblados por ninfas, cupidos, etc.

ACONTECIMIENTOS FANTASMALES

Esta habitación se utilizaba para entretener a los huéspedes antes de comer, y como quiera que da al Sur, también era popular como punto de reunión durante el día. Aquí solía sentarse la joven Elizabeth a conversar con el espíritu de la casa.

El fantasma teme crear mucho interés por este extremo de la casa y limita al mínimo sus manifestaciones aquí.

El comedor

Esta habitación está decorada en una combinación de paneles de madera pintados de blanco, y papel pintado, mientras que el centro está dominado por una mesa larga de madera de arce oscuro, sobre la que hay un servicio compuesto de servilletas de lino, platos y fuentes de porcelana, cristalería fina y cubiertos de plata. Una docena de sillas la rodean, mientras que en el extremo Norte de la pared Oeste hay un aparador bajo y largo, a juego con la mesa y con una vitrina alta para la porcelana, que está al otro lado de la habitación. En la pared Este veis una chimenea, construida en un rincón, rematada por un enorme paramento de roble. Junto a la chimenea y parcialmente tapada por una gruesa telaraña, hay una arcada que lleva a otra habitación oscura. La luz del comedor la proporcionaba una araña de cristal que aún pende sobre la mesa, así como los candelabros de plata que hay a cada extremo de la misma y en el aparador.

Aunque la mesa está dispuesta como si alguien esperara visitantes, los platos y vasos lucen una gruesa capa de polvo. Una inspección muestra que no hay restos de comida. Las piezas de plata mayores están estampadas con el nombre Revere, y cualquier investigador que consiga una tirada de

Historia atestiguará que son auténticas y de origen prerrevolucionario.

Si se registran la alacena y la vitrina aparecerán más piezas de plata, alpaca, lino de Escocia de la mejor calidad y porcelana de Dresde.

La sala de billar y de juegos

Esta es una habitación alargada que va desde la parte frontal a la posterior de la casa, y que antaño era calentada por la gran chimenea centrada en su pared Oeste. El paramento es de la misma pieza de roble que el comedor y la salita. Encima de ella hay montadas dos azagayas cruzadas, provistas de puntas anchas de aspecto peligroso, además de un escudo decorado con motivos coloristas. El suelo está cubierto por gran cantidad de alfombras importadas, de vivos colores, y los paneles de madera de acabado natural están decorados con las cabezas disecadas de al menos una docena de animales. En el extremo Sur de la habitación hay un enorme oso negro, montado en posición erguida, mientras que el extremo Norte está ocupado por una gran mesa de billar cuyo paño está comido por la polilla. También hay una mesa de ajedrez entre un par de sillas cómodas, además de otros grupos de sillas y mesitas. Lámparas de aceite y el ocasional libro o caja de tabaco reposan sobre las mesas.

Todo investigador que consiga una tirada de Conocimientos o de Zoología mientras examina las cabezas disecadas podrá comprobar que, a excepción del oso (que es local), todas las demás piezas son de origen africano. Cada una de ellas tiene una plaquita de bronce que, si se limpia la suciedad, la identifica como cobrada por Brandon Van Laaden entre 1843 y 1844. Una tirada de Antropología al examinar las azagayas y el escudo revela que también son de origen africano. Sobre el paramento hay una pequeña figura de madera, de aspecto demoníaco, remachada con clavos de metal. La imagen, igual que las azagayas y el escudo, procede de Africa.

Los libros que pueda haber en esta habitación carecen de importancia, y las cajas están medio llenas de cigarrillos secos que se deshacen al tacto.

El cuarto de las macetas

Esta pequeña habitación se encuentra entre el invernadero y la casa propiamente dicha. La pared Norte cuenta con cierta cantidad de estantes llenos de macetas de terracota, algunas de ellas planas, y algunos cestos. Al otro lado hay un montón de mantillo (N. del T.: el mantillo, para aquellos que no tengan ni idea de jardinería, es esa tierra negra que ponemos en las macetas) con un espacio en el centro.

La puerta que da a la casa está cerrada con llave (que está en el llavero de los investigadores), pero la que lleva al invernadero dispone de un simple pestillo. No hay ninguna pista en este lugar.

El invernadero

Al entrar en el invernadero notáis un aura de muerte y putrefacción. Las plantas que antaño llenaban bandejas y mesas no son ahora sino restos ajados; flores viejas y secas cuelgan de ellos o yacen en el suelo. Junto a la puerta exterior hay una trampilla cuadrada de unos 60 cm de lado, con un pasador de madera atravesado en la argolla para mantenerla cerrada.

Todas las plantas del invernadero (una tirada de Botánica permite identificarlas como de lo más corriente) llevan tiempo muertas. La última persona en cuidar de ellas fue Virginia,

que murió en 1911. Si algún investigador abre la trampilla verá un tramo corto de escaleras de madera que lleva a una pequeña cámara de paredes de tierra, que mide poco más de 1'80 x 2'40 m. Al mismo tiempo, quien se asome a la abertura será recibido por una vaharada de aire fétido, que huele a descomposición. Tirada de CONx5 en porcentaje y si se falla, la víctima sufre un acceso de náuseas, vomitando y quedando fuera de combate durante 5 a 10 minutos. Si alguien entra en la cámara precisará una segunda tirada a menos que tome la precaución de taparse nariz y boca con un trapo o pañuelo.

Abajo, el investigador descubrirá que la cámara se utilizaba antaño como despensa. Dos de las paredes están provistas de estanterías que contienen comestibles enlatados totalmente pasados de fecha. Bajo uno de los estantes, acurrucado en el suelo, está el cuerpo putrefacto de un gato que aparentemente murió aquí de hambre hace un par de semanas. Se trata de la mascota de Karl y Hildegard que hace unas seis semanas fue encerrada aquí por el druida, quien cerró la trampilla, dejando que el animal muriera de hambre. La pareja cree que simplemente se escapó.

ACONTECIMIENTOS FANTASMALES

Aparte de atacar a los intrusos con las plantas, el fantasma puede intentar también empujar a un investigador cuando baje las escaleras, cerrando después la trampilla y atrancándola con el pasador de madera.

EL PRIMER PISO

El pasillo

Subiendo lentamente las crujientes escaleras hasta el primer piso, los rayos de vuestras linternas iluminan un enorme retrato que cuelga de la pared Norte en lo alto de la escalinata, flanqueado por dos armaduras que portan armas de asta. Al quitar las telarañas veréis un retrato al óleo de Erich Van Laaden, al timón de un barco y con la mirada perdida en lontananza.

A la derecha de las escaleras hay una puerta medio abierta, que permite ver la pequeña habitación que hay tras ella, en la que se ven brillar el metal y la porcelana. Más hacia adelante, por la pared del Este, hay una arcada de madera que se abre a un pasillo largo y oscuro, provisto de una alfombra larga y estrecha. Junto a la arcada hay otra puerta, cerrada, y en el extremo Sur unas escaleras estrechas que llevan hacia el segundo piso. Una alta y endeble puerta permite el acceso al espacio de detrás de la escalera y junto a ella, en la pared Oeste, hay una puerta más grande, también cerrada.

Las paredes del pasillo central están decoradas con numerosos dibujos y pinturas enmarcados.

Si alguno de los investigadores consigue un Descubrir mientras examina el pasillo central, notará que un trozo de baranda del lado Este de la escalinata está roto y ha sido torpemente reparado con cola y clavos (Esta es la parte de baranda rota por Beatrice cuando cayó en 1898. La reparación la llevo a cabo Virginia).

Las pinturas enmarcadas son una serie de paisajes pintados a la acuarela, fechados entre 1847 y 1852 y firmados por Elizabeth Van Laaden. Quien los contemple durante algún tiempo notará un extraño sentimiento de inquietud, a pesar del tema aparentemente inocente. Si alguien pasa un día y una noche estudiando las acuarelas y a la vez realiza una tirada de

Psicoanálisis, puede descubrir determinadas pistas sobre la vida y muerte de Elizabeth a través de símbolos que de otra manera serían irreconocibles, y que fueron situados en las pinturas de forma inconsciente por la desdichada chica. La naturaleza exacta de las pistas queda a discreción del guardián, pero los investigadores deberían ser recompensados con una o dos que les fueran de utilidad.

Una tirada de Conocimientos identificará las armaduras como de manufactura francesa del siglo XVI. Están decoradas profusamente, lo cual era corriente en las armaduras utilizadas en torneos u otros acontecimientos públicos. Las alabardas de que están provistas pueden poner nerviosos a los investigadores quienes, a su vez, quizá pretendan utilizarlas como herramientas (2'40 m de largo). En cualquier caso, quien desee desmontar una de ellas deberá tirar DESx5 o menos en porcentaje para evitar la caída de la armadura al suelo y los sucesivos rebotes de las piezas sueltas escalera abajo.

El cuarto de baño

Veis un pequeño cuarto de baño provisto de retrete, lavabo y bañera, todos los cuales están llenos de polvo, suciedad y manchas de color marrón. La pintura está en muy mal estado y del techo se ha caído casi por completo, dejando una gruesa capa en el suelo. La pintura de las paredes también se cae lentamente y de la pared Norte en concreto han caído varios mazacotes, dejando a la vista la estructura de madera que hay detrás. La misma pared está visiblemente combada, como si se deformara hacia dentro de la habitación.

Este es uno de los proyectos de modernización que emprendió Aarón en 1854, así como la traída de agua a la cocina y la construcción del invernadero. El agua del baño se tenía que bombear a mano desde la cocina que está abajo, y la humedad adicional en esta parte de la casa era más de lo que el edificio podía absorber sin daños, por lo cual Aarón tuvo que parchear y repintar varias veces. Tras su muerte, las reparaciones cesaron y el baño llegó a su presente estado ya cuando Maurice se trasladó a la ciudad. La habitación está ahora prácticamente seca puesto que hace muchos años que no pasa agua por ella.

Si algún investigador examina la pared Norte (la que esta peor), verá que el yeso se puede quitar fácilmente a mano, lo cual revelará la estructura de madera podrida que hay detrás. Si los investigadores practican un agujero en esta pared, verán un tramo de escaleras de unos 50 cm de ancho que va del piso de arriba hacia la planta baja o quizá más abajo. El aire en esta escalera secreta es bastante rancio.

El dormitorio de Maurice

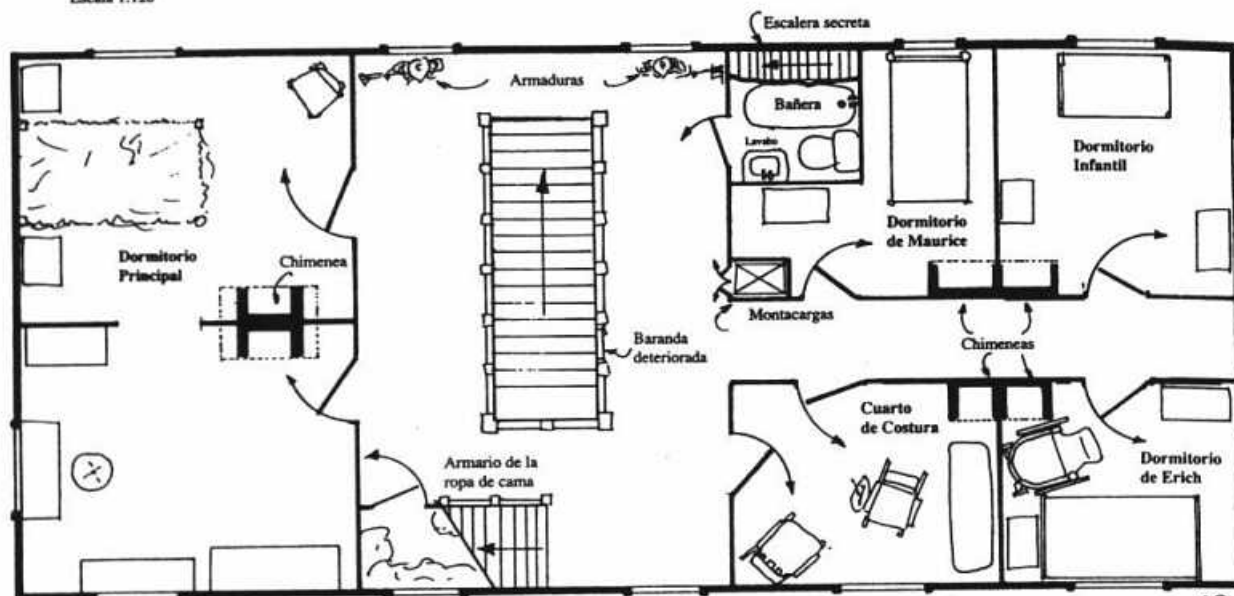
Al abrir la puerta veis una habitación en forma de 'L' que contiene tan solo una cama con un colchón, una pequeña cómoda y una chimenea. En el suelo no hay alfombras.

Este fue el dormitorio de Maurice, donde pasó su infancia. Apenas hay nada de interés puesto que se llevó la mayoría de cosas al irse.

Si un investigador consigue un Descubrir mientras mira a la pared que da a la puerta podrá entrever, bajo la pintura, el vago perfil de un ser horrible, torpemente dibujado. Es extremadamente difícil distinguir de qué se trata, porque para ello hay que quitar la pintura. Si algún investigador consigue realizar una tirada de Química podrá comprar y mezclar los ingredientes necesarios para eliminar la pintura sin afectar al



Escala 1:120



dibujo que hay debajo. Un fallo en la tirada supondrá que la mezcla borra por un igual la pintura y el dibujo.

Si los investigadores quitan la pintura podrán ver no sólo el resto del dibujo sino también una fecha y la firma del artista. En caligrafía infantil pone: "Maurice Van Laaden, 1898." Se trata de un dibujo sencillo con lápiz de cera realizado por un niño, en el que Maurice intentaba representar el horrible monstruo que a veces venía a visitarle por la noche. Se trataba por supuesto de la loca Beatrice que dejó en el niño una impresión que dura hasta hoy.

Dormitorio infantil

Habéis abierto la puerta del dormitorio de un niño, en el que se ven una cama pequeña, un armario minúsculo y un arcón de madera de aspecto gastado.

Esta es la habitación que ocupaba el hijo de Bertrand y Débora (N. del T.: Henry) antes de que la familia se trasladara a Detroit. No hay nada de excesivo interés puesto que todos los objetos de utilidad se los llevaron los Hancock al marcharse en 1880.

Al abrir el arcón, sólo contiene una pequeña muñeca, cuya cabeza de porcelana está rota.

El cuarto de costura

Al abrir cualquiera de las dos puertas de ésta habitación se ve una salita decorada con papel pintado de motivos florales y amueblada con un sofá y dos mecedoras. Junto a una de ellas hay un bolso grande del que sobresalen varios ovillos y un par de agujas de media, de madera.

Esta soleada habitación (soleada evidentemente si se abre la ventana) la utilizaba a menudo Virginia en sus últimos años, y la bolsa de costura era suya.

Contiene un jersey a medio acabar que estaba tejiendo

para Maurice cuando murió de repente entre un punto al derecho y otro al revés.

ACONTECIMIENTOS FANTASMALES

Un truco favorito del fantasma es poner en movimiento la mecedora de Virginia antes de que los investigadores abran la puerta. Crea un crujido suave, audible por cualquiera que consiga un Escuchar junto a la puerta. Si nadie lo oye, puede dejarlo en movimiento para que el grupo lo vea al abrir la puerta, y dejar después que se detenga normalmente. Las agujas de media, que son de madera, pueden ser utilizadas como armas voladoras que causan 1D3 puntos de daño, y que pueden ser Esquivadas mediante la oportuna tirada.

El dormitorio de Erich

La puerta de éste dormitorio está cerrada con llave y los investigadores no disponen de ella, pudiéndose intentar forzar la cerradura o en su defecto echar la puerta abajo, que por cierto resiste con FUE 18.

Al abrir la puerta se nota de inmediato lo rancio del aire, y examinando la habitación puede verse que la omnipresente capa de polvo es aquí más gruesa, como si éste dormitorio hubiera sido cerrado mucho antes de que se abandonara el resto de la casa. Está amueblada de forma muy sencilla, con una cama y una cómoda de estilo rústico de Nueva Inglaterra, y las paredes están decoradas con dibujos de buques de vela y cartas de navegación enmarcadas. A los pies de la cama hay un gran arcón y en una esquina puede verse una silla de ruedas polvorienta, de diseño antiguo.

Este es el dormitorio del patriarca de la familia, Erich Van

Laaden, y se conserva exactamente como el día en que murió, habiendo sido conservado por la familia de esta manera como tributo y recuerdo. Aunque sus hijos visitaban a veces la habitación, años más tarde se cerró la puerta para evitar que los niños jugaran allí. Al morir los hijos de Erich, la memoria del capitán empezó a desvanecerse y tras perderse la llave nadie se preocupó de abrir la puerta de nuevo. Lleva cerrada más de 50 años.

La cómoda contiene la ropa del viejo, mohosa, pero nada más. El arcón está cerrado con llave y ésta perdida hace muchos años, por lo que los investigadores deberán forzar la cerradura o el arcón (esto último con una palanqueta). Dentro, los investigadores encontrarán cuidadosamente doblado y colocado encima del resto del contenido, un uniforme de paseo que pertenecía al capitán, y encima de éste un pequeño telescopio de bronce con el nombre *Tanager* grabado.

Bajo el uniforme hay un gran tomo cerrado con un cerrojo, en cuya cubierta pone: "Bitácora del *Tanager*" (Ver *Los papeles Van Laaden 10*). Bajo el libro hay dos objetos, uno ligeramente más grande que el otro y ambos envueltos en seda. Debajo hay una vieja punta de arpón inexplicablemente doblada en redondo.

El mayor de los dos objetos es una primitiva estatua de madera de una criatura medio hombre y medio pez (no se trata de un Profundo) y una llavecita que abre el cuaderno de Bitácora. Una tirada de Antropología permitirá identificar la estatuilla de madera como una representación de un dios marino adorado por muchos isleños del Suroeste del Pacífico. Si alguien desenvuelve el objeto más pequeño (otra estatua), se trata de una versión particularmente horrible del gran Cthulhu; tirada de COR, 0/1.

ACONTECIMIENTOS FANTASMALES

El fantasma puede utilizar su poder sobre la madera para poner la antigua silla de ruedas en movimiento, haciendo que ruede hacia adelante desde el rincón y a lo largo del pasillo para detener a cualquiera que intente subir por la escalera al segundo piso, acción que obliga a los que la contemplan a realizar una tirada de COR, 0/1D3. Alternativamente, si el fantasma se siente amenazado por los investigadores puede impulsar la silla a gran velocidad, intentando hacer que alguno de ellos quede sentado en ella. Si un investigador falla una tirada de Esquivar en dicho trance, es capturado por la silla y tiene opción tan solo a una tirada de Saltar antes de que la silla choque contra la baranda y se precipite al piso inferior. Todo aquél que sufra este percance recibirá 3D6 puntos de daño.

El armario de la ropa de cama

Si se abre la puerta que hay bajo la escalera, la vaharada de aire que saldrá de ella será cálido y húmedo, con un cierto olor pútrido. Al iluminar la reducida y oscura cámara, descubrirás que se trata de un armario donde se guardaba la ropa de cama, con ordenados montones de sábanas, mantas y fundas de almohada uniformemente cubiertas de una gruesa capa de moho negro.

Los investigadores pueden, si lo desean, comprobar el contenido de las estanterías, pero sólo encontrarán ropa de cama inservible.

El dormitorio principal

Habéis entrado en un enorme dormitorio, que en realidad se trata de dos habitaciones conectadas mediante una arca, decorado con estilo femenino. El papel de las paredes tiene motivos florales y los suelos están cubiertos de alfombras gruesas y cómodas. El extremo Sur de la habitación contiene un tocador y otros muebles pequeños, mientras que el Norte está reservado a un enorme lecho con dosel, provisto de mesitas a juego a uno y otro lado y cortinas de gasa que están corridas, por lo que no puede verse si hay algo en su interior.

Esta habitación pertenecía a Virginia y está virtualmente como cuando ésta murió. Maurice se trasladó aquí inmediatamente después de la muerte de su madre pero no quiso tocar sus cosas. Si los investigadores registran la habitación podrán encontrar una serie de objetos de interés. Los cajones y armarios sólo tienen ropa pasada de moda, pero encima de uno de estos últimos hay un joyero que contiene un surtido de brazaletes, collares y broches valorados en total en unos 400 \$. En la mesita de la derecha está el diario de Virginia Van Laaden (Ver *Los papeles Van Laaden 11*).

EL SEGUNDO PISO

La habitación del extraño

La puerta de esta habitación fue condenada por Aarón en 1853 poco después de la muerte del misterioso asiático que, acogido por él en mitad de una tormenta, murió aquí mismo mientras dormía, víctima de una enfermedad desconocida. Si los investigadores no sospechan de la existencia de esta habitación (N. del T.: es decir, si no se preocupan de comparar las distancias estimadas desde el exterior con las estimadas desde el interior) pueden notar una cierta irregularidad en el perfil de la pared (gracias a un Descubrir). Tanteando se puede hallar el perfil del marco, de la misma manera que una tirada de Escuchar mientras se dan golpecitos en esa pared revelará una cierta oquedad en la zona de la puerta. Para entrar hay que arrancar el papel pintado y el yeso que hay sobre la puerta, aparte de echar ésta abajo porque la cerradura está llena de yeso.

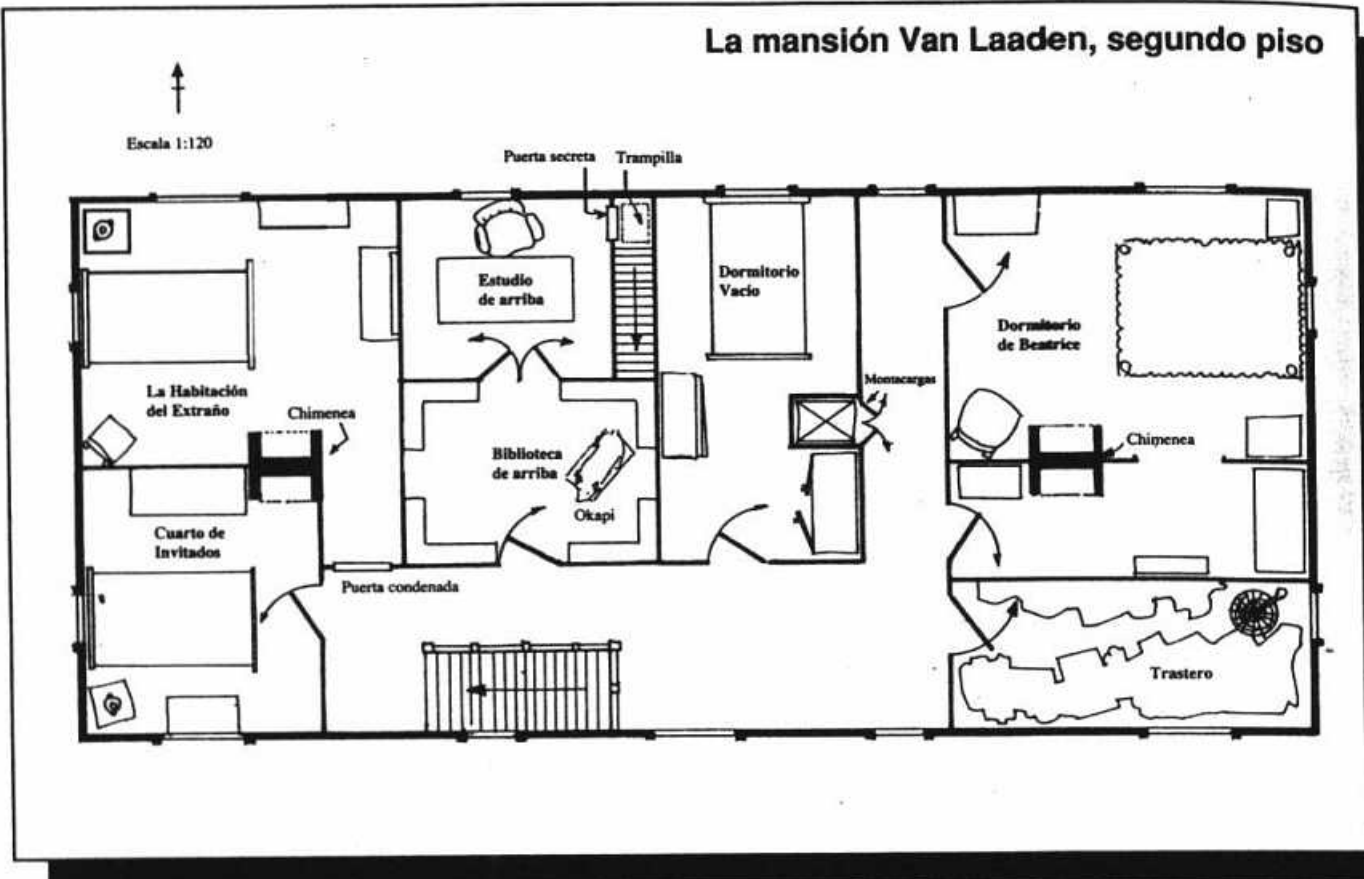
Al echar abajo la puerta entráis en la habitación y os encontráis de repente sin aliento. Retrocediendo al pasillo, permanecéis jadeando por la falta de oxígeno mientras el aire viciado del interior se mezcla con el del pasillo. Mirando a través del marco vacío hacia la habitación que hay más allá, veis lo que parece un cuarto de huéspedes con una cama, una pequeña librería y una cómoda con espejo, completa con un juego de cepillos ordenadamente dispuesto encima.

Si el grupo decide entrar a investigar verán que los cajones de la cómoda están vacíos y la librería contiene docenas de volúmenes con obras populares de estilo general. De hecho, a menos que los investigadores separen la cama de la pared se perderán la única pista que hay, que es un trocito de papel con unas frases en un idioma extranjero. El idioma es el Sánscrito y harán falta o una tirada de Leer Sánscrito (N. del T.: ¡qué pasada!) o una de Lingüística para identificarlo como una especie de cántico. Una tirada de Antropología a continuación revelará que se trata de una plegaria a Vishnú.

El cuarto de invitados

Al abrir la puerta veis un dormitorio grande, más polvoriento que la mayoría de los que habéis visto, pero correctamente preparado, con el embozo abierto y toallas plegadas sobre la cómoda.

La mansión Van Laaden, segundo piso



Éste se usaba como cuarto de invitados y familiares de visita, pero después de la muerte del extraño se utilizó cada vez menos. Si se registran los cajones de la cómoda resultan estar vacíos.

La biblioteca

Os encontráis frente a una impresionante biblioteca que contiene al menos dos mil volúmenes sobre una gran variedad de temas. Sendos retratos al óleo cuelgan de las paredes Este y Oeste mientras que la pared Norte dispone de una puerta de doble hoja de madera de roble pulida, con tiradores de bronce. El único otro objeto en la habitación, alfombrada en verde, es un animal disecado dispuesto sobre un pedestal, y situado en un rincón. Este extraño cuadrúpedo mide casi 1'50 m de altura y es de un raro color marrón púrpuro con las patas a rayas blancas y negras. La cabeza se parece a la de un ciervo, pero con orejas de gran tamaño y dos pequeños cuernos.

Si se examinan más de cerca, los dos retratos representan a Henry y Brandon Van Laaden, fechados ambos en 1832. El animal disecado tiene una plaquita de bronce montada en la base, que lo identifica como otro trofeo de Brandon. Una tirada de Zoología permitirá saber que se trata de un okapi, una criatura del Africa Ecuatorial no identificada por la ciencia hasta 1901.

Los investigadores pueden encontrar esta biblioteca más interesante que la de abajo a efectos de investigación. Harán falta dos horas de lectura para investigar cualquier tema con las siguientes limitaciones en temas específicos: Antropología 55%, Arqueología 50%, Astronomía 35%, Botánica 45%, Química 25%, Historia 65%, Derecho 35%, Ciencias ocultas 15%, Farmacología 20%, Zoología 45%.

El estudio

El suelo está cubierto por la misma alfombra verde que la biblioteca mientras que las paredes ostentan paneles de madera tallada de diseño flamenco. En el centro de la habitación hay un escritorio antiguo, bastante grande, y una silla. En cada pared hay cuadros colgados.

El escritorio no está cerrado con llave, y el cajón superior contiene cartas y papeles que demuestran que probablemente fue utilizado por última vez hacia 1870 por Bertrand Hancock. Entre los papeles hay una serie de cartas de la Universidad de Michigan, y un pequeño diario escrito a mano (Ver *Los papeles Van Laaden* 12 y 13).

El escritorio es bastante profundo y si los investigadores se molestan en extraer los cajones por completo descubrirán que el inferior derecho es varios centímetros más corto que los

ACONTECIMIENTOS FANTASMALES

Si un investigador busca información sobre algún tema relacionado con las Ciencias ocultas (lo que no es de extrañar, dada la situación) puede tropezarse con una colección de las primeras obras de Edgar Allan Poe. El ejemplar está bastante gastado y, si se abre por la parte más leída, siempre lo hará por *El gato negro*. En la cubierta delantera figura el nombre de Allen Van Laaden y el año 1853.

Uno de los trucos favoritos del fantasma es empujar suavemente uno de los libros hasta que se caiga de su estante, mientras los investigadores contemplan. El libro puede ser cualquiera, pero el tema lo suele elegir para despistar aún más al grupo.

demás. Dentro, y en el espacio que falta, hay un falso panel que se puede quitar fácilmente. Dentro hay dos libros: uno de ellos es el diario del loco Allen Van Laaden y el otro carece de título (Ver *Los papeles Van Laaden 14 y 15*).

Si un investigador consigue un Descubrir mientras examina la pared Este, o un Escuchar golpeando con los nudillos esta misma zona, podrá notar que uno de los paneles es en realidad una puerta secreta que se abre hacia afuera para revelar un estrecho tramo de escaleras que suben, presumiblemente hacia el desván.

Al pie de las escaleras hay un descansillo. Si se examina o se golpea el suelo a la vez que se realiza la correspondiente tirada de Descubrir o Escuchar, se descubrirá que el centro es en realidad una trampilla y que hay una pieza suelta de moldura entre el suelo y una de las paredes. Esta pieza de madera está abisagrada en un extremo y sale con facilidad para revelar una argolla, normalmente oculta por la misma moldura. La argolla permite justo introducir un dedo y, si se tira de ella, se abrirá el pestillo que mantiene cerrada la trampilla. Debajo hay un tramo extraordinariamente estrecho de escaleras, que desciende por entre las paredes de la casa hasta el sótano.

Si un investigador consigue una tirada de EDUx1 o menos en porcentaje al examinar los cuadros de la habitación, reconocerá que se trata de obras previamente desconocidas del pintor flamenco del siglo XVI Pieter Brueghel (N. del T.: Brueghel el viejo), que representan escenas campesinas de la época de Brueghel, que podrían resultar valiosísimas si se subastaran. Llevan siglos en poder de la familia y nadie se ha dado nunca cuenta de su auténtico valor. El investigador que consiga identificarlas sabrá también que el hijo de Brueghel, Pieter el joven, fue más tarde muy nombrado por su terrorífica representación de escenas estigias.

Dormitorio vacío

Estáis de pie en el umbral de lo que fue antaño un dormitorio grande y suntuoso. Ahora está casi vacío, con la cama pero sin el colchón ni la ropa de cama, y con los cajones de los diversos muebles parcialmente abiertos y vacíos.

Esta habitación era la que ocupaban Bertrand y Débora y está tal y como la dejaron al marcharse a Detroit en 1880. Los cajones están completamente vacíos y la habitación carece de pistas.

El cuarto de Beatrice

Os encontráis en otro dormitorio grande, con enormes armarios y un gran lecho con dosel. Los restos de unas cortinas devoradas por la polilla cuelgan de los soportes cubiertos de polvo.

Este es el dormitorio de Beatrice, y no se ha tocado desde su muerte en 1898. Si los investigadores registran la habitación hallarán, aparte de ropa podrida, un puñado de cartas con sobres amarillentos en el cajón de arriba de la mesita de noche. Se trata de cartas escritas a Beatrice por Aarón mientras estaba en la guerra. Si alguien del grupo mira bajo el colchón encontrará el diario que llevó la mujer en los últimos años de su vida (Ver *Los papeles Van Laaden 16 y 17*).

El trastero

Al abrir la puerta veis una habitación pequeña y estrecha en la que están guardados objetos de hace décadas. Cajas de cartón, de embalaje, y hasta una pajarera de estilo victoriano, todo está embutido de cualquier manera.

Hacen falta 3 horas/hombre para registrar esta habitación

a fondo. Cada hora se puede tirar Suerte y si se tiene éxito aparece el segundo diario de Aarón Van Laaden, que llevó desde poco después de volver de la guerra hasta su muerte (Ver *Los papeles Van Laaden 18*). Junto a este libro los investigadores pueden encontrar diversos objetos de la Guerra Civil incluyendo un uniforme de oficial, un sable y una bandera americana cuidadosamente doblada.

El desván

Debido al diseño del tejado, este espacio es bastante bajo y un investigador de estatura normal sólo podrá estar erguido en el centro. Está lleno de cajas y baúles, atiborrados de recuerdos y otros objetos inútiles.

ACONTECIMIENTOS FANTASMALES

En este desván es donde se suicidó la joven Elizabeth, atando una cuerda a una viga y colgándose sobre el hueco de la escalera. Al fantasma le encanta hacerla volver para realizar bises (N. del T.: por si alguien no ha ido nunca al teatro, un bis es una repetición de una escena o pasaje de la obra).

Debido a las dimensiones reducidas del desván, y al poco espacio disponible para trabajar, harán falta 8 horas/hombre para registrarlo y tan solo hay un objeto de interés. Se trata de una carta escrita a Mary Gottler por su madre (Ver *Los papeles Van Laaden 19*). Los investigadores pueden continuar registrando el tiempo que quieran pero no encontrarán nada más.

Carta a Mary Gottler

Esta carta se la escribió a Mary su madre en 1826, poco después de su matrimonio con David, y se puede encontrar en el desván de la casa.

La carta parece indicar que los Van Laaden pueden ser herejes, adoradores del diablo, o peor. En realidad Katherine (la madre de Mary) era una fanática del catolicismo y su aprensión hacia los Van Laaden se basaba tan solo en el hecho de que eran protestantes y además, por si fuera poco, iban muy poco por la iglesia. Al parecer tenía la extraviada impresión de que los Van Laaden eran en secreto anabaptistas o algo mucho peor.

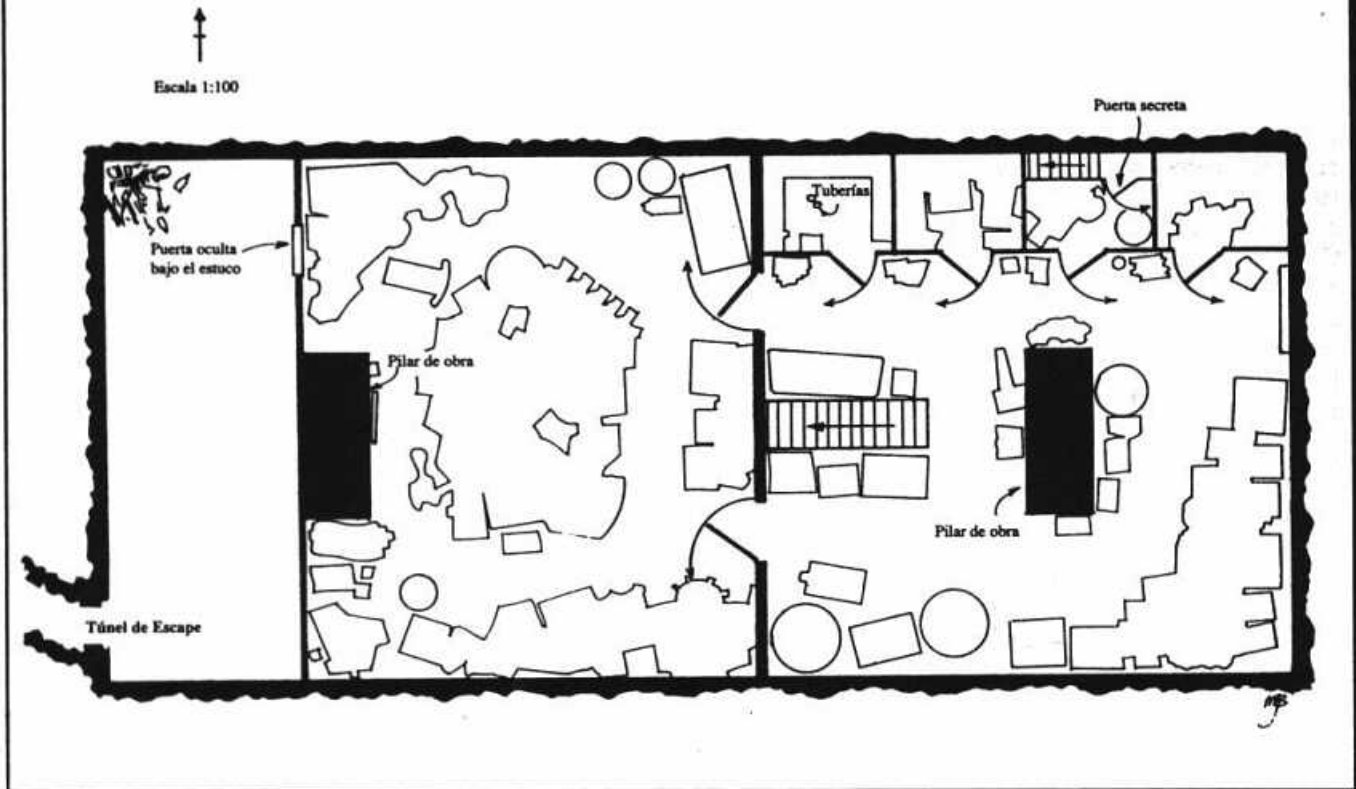
Al cabo de unos años Mary y su madre acabaron reconciliándose.

El sótano

El extremo Este del sótano está dedicado a almacén y, para variar, está lleno de cajas de cartón y de embalaje. Los investigadores pueden ver cuatro puertas en la pared Norte que dan acceso a sendos trasteros y dos puertas en la pared Este.

Se requieren 5 horas/hombre para repasar todo lo que hay, y la pista a encontrar esta vez es un informe forense fechado en 1853, que se refiere a la muerte del extraño asiático que expiró una noche mientras pernoctaba en la mansión Van Laaden (Ver *Los papeles Van Laaden 20*). La muerte se atribuye a tuberculosis.

Si algún investigador decide registrar los trasteros de la pared Norte y consigue una tirada de Descubrir al examinar el tercero empezando por la izquierda, localizará una puerta escondida que permite el acceso a la escalera secreta que



viene del estudio del segundo piso. Desde esta dirección los investigadores no pueden abrir la trampilla que se encuentra en lo alto de las escaleras.

Si los investigadores entran en la parte Oeste del sótano, verán que también está lleno de cacharros. Esta zona se puede registrar en 3 horas/hombre y no tiene nada de interés. Sin embargo, quien pase algunos minutos aquí y consiga una tirada de Idea se dará cuenta de que el sótano es bastante más corto que la casa. Esto se debe a que existe una habitación escondida en el extremo Oeste, y la única manera de descubrir la puerta, ahora cubierta de estuco, es ir dando golpecitos en la pared a la vez que se realizan tiradas de Escuchar. Cada investigador que se dedique a esto tiene una sola posibilidad de localizar la puerta. Si los investigadores no pueden descubrirla de esta manera tendrán que atacar la pared al azar arrancando el yeso hasta que descubran la entrada.

Una vez localizada, la puerta tendrá que derribarse (resiste con FUE 22) porque los investigadores carecen de llave.

Al adentraros en la penumbra os llega un olor a aire estancado y pútrido, mientras en la distancia se oye el suave sonido del agua cayendo gota a gota. El rayo de luz de vuestras linternas ilumina los rincones más lejanos de la antigua habitación de cemento para después centrarse en un objeto sombrío, con rayas blancas, que parece agazapado en el rincón. Empezáis a distinguir los detalles: jirones de tela blanca de algodón sobre costillas humanas desnudas. Se trata de dos esqueletos sentados en el suelo y abrazados. Al otro lado de la habitación hay un oscuro túnel de tierra, cuyo techo soportan grandes vigas de madera. Desde allí llega el sonido del agua.

Cualquiera que vea los esqueletos deberá tirar COR, 0/1D4. Si los investigadores han llegado a suponer la existencia de esto de antemano, la pérdida se reduce a 1D3 al confirmar sus sospechas.

Examinar los esqueletos no proporciona ninguna identificación, pero los investigadores notarán que no llevan zapatos. Junto a los cuerpos hay dos botellas vacías de vino que están secas pero en las que, mediante una tirada de Descubrir, se puede ver un residuo gris que no parece polvo. Si se hace analizar la sustancia en un laboratorio bien equipado, la correspondiente tirada de Química permitirá revelar que son restos de opio.

Si los investigadores entran en el túnel verán que serpentea, manteniendo una dirección general hacia el Oeste durante unos 200 metros. La humedad gotea continuamente desde arriba y hay grandes charcos de agua estancada que llenan los baches del suelo. Cuando el túnel empieza a ascender los investigadores descubren que está completamente cegado con grandes rocas y tierra. Al examinar esta zona uno de los investigadores tropezará con lo que parece una piedra que sobresale del suelo fangoso, pero que en realidad es una calavera humana. Si se excava un poco aparecerá el resto del esqueleto y con él los restos de una segunda persona (Nota para el guardián: se trata de los restos de los otros dos esclavos que murieron de hambre mientras intentaban futilmente excavar hasta el exterior).

CONCLUSIÓN

Como se ha dicho antes, localizar y destruir el origen de los problemas es harto difícil. El paramento de roble que aloja al druida está montado de forma que sobresale de la pared a otras habitaciones de la casa. Está firmemente sujeto y quien desee quitarlo de su sitio deberá invertir 2 horas/hombre, y utilizar hachas y martillos pilones. Si los investigadores consiguen realizar esta operación y mantienen el paramento separado del resto de la madera de la casa (dejarlo en el suelo

restablece el contacto) el druida perderá sus poderes sobre la casa y los objetos que hay en ella pero sin embargo mantendrá su capacidad de realizar hechizos.

Otra posibilidad es que los investigadores intenten destruir al druida con hechizos, a lo que el responderá con los suyos. Los más efectivos podrían ser los de Consunción, así como la Maldición de Azathoth.

Otros investigadores pueden querer atacarle físicamente, bien disparando contra el paramento, bien utilizando medios más drásticos como un hacha. Uno y otro tipo de ataques provocarán una respuesta mediante hechizos. Si el paramento es abierto, el druida saldrá de él y atacará a los investigadores física y mágicamente.

EL FANTASMA

El fantasma es un druida que hace casi 1000 años se introdujo en un roble que crecía en el Suroeste de Escocia. Compartiendo su fuerza vital con el árbol, sobrevivió durante siglos e incluso cuando el árbol fue derribado en 1843 consiguió permanecer con vida y continuar su extraña existencia como parte de la madera que decora la mansión Van Laaden.

Los druidas eran los líderes religiosos y sociales de las tribus Celtas que habitaban gran parte de Europa y Gran Bretaña, y fueron descritos abundantemente durante la era romana por Julio César y Plinio. Aparte de resolver las disputas intertribales y determinar la propiedad de las tierras y otros objetos, se dice que realizaban adivinaciones contemplando los esquemas migratorios de las aves o estudiando las contorsiones de víctimas torturadas específicamente para ese propósito. La práctica druídica de realizar sacrificios humanos era detestada por los romanos quienes en Gran Bretaña les obligaron a emigrar a la isla de Anglesey en la costa Noroeste de Gales, bajo el control de Julio Agrícola, gobernador romano por aquel entonces. Algunos druidas escaparon, llegando hasta Escocia, pero Agrícola también se dirigió hacia allí limpiando de paso el Norte de Gran Bretaña de resistencia Celta. Sin embargo sus intentos de tomar Caledonia fracasaron por lo que en el año 85 de nuestra era construyó una serie de fuertes que iban desde el Forth hasta el Clyde. Los romanos siguieron encontrando fuerte resistencia de los Escoceses y entre los años 123 y 127 se erigió el muro de Adriano para confinarles en su territorio.

Durante este período, una pequeña secta de druidas que consiguió sobrevivir en aquel territorio empezó a ejercer cierto control sobre las tribus de la zona. Aunque los romanos realizaron diversos intentos de tomar Caledonia, ésta permaneció bajo el control de los Escoceses y los Pictos, quienes en el año 360 cruzaron el muro de Adriano invadiendo Gran Bretaña, y manteniendo en su poder partes del Norte hasta el año 369. En el año 383 el muro fue franqueado de nuevo cuando un tal Magno Máximo, un oficial romano local, fue nombrado emperador (espúreo, por supuesto) por sus tropas, cruzando el Canal de la Mancha para conquistar partes de Hispania y de la Galia. Máximo fue derrotado por Teodosio y la presencia romana en Gran Bretaña se restauró hasta el año 410 en que las legiones fueron llamadas a defender Roma contra los bárbaros. Estas volvieron en el 418 pero nunca volvieron a ser una fuerza a tener en cuenta en las Islas Británicas.

Durante ese tiempo los druidas continuaron extendien-

El método más seguro es quemar la casa junto con el paramento y el druida, pero por supuesto que en ese caso Maurice se querrellará contra los investigadores e intentará que caiga sobre ellos todo el peso de la ley.

Recompensas en COR

Localizar al druida y destruirlo proporciona a cada investigador que tome parte en la operación 1D10+4 puntos de COR, cifra inusualmente elevada pero que consideramos merecida por la extrema dificultad de la aventura, y el alto y acumulativo potencial de pérdidas de COR que contiene.

do su influencia hacia el Sur de Escocia y se cree que Merlín, el preceptor del Rey Arturo, era uno de ellos. Las invasiones de los Daneses y los Sajones les fueron bastante molestas, pero el principio del fin les llegó cuando San Columba desembarcó en Iona en el año 563 para iniciar la conversión de los Pictos al cristianismo. En el 843 Pictos y Escoceses convergieron (con la ayuda de la Iglesia) en el país de Escocia, con el fin de resistir los ataques de los Daneses, y éste fue el fin de la influencia druídica en las Islas Británicas, marcado por la huida hacia el Sur de Escocia de los pocos miembros restantes, considerados ahora como una secta de paganos y herejes. Perseguidos por la Iglesia, sus números menguaron hasta el 988 cuando, acosados a un tiempo por la Iglesia y por los Daneses, el último Gran Druida convocó a sus seguidores para anunciar la dispersión de la orden. Descorazonados, los druidas se dispersaron por la campiña, perdiéndose su destino en la historia. Uno de ellos se retiró a un bosquecillo sagrado cerca de lo que es hoy en día la ciudad de Dunfries. Allí escogió un roble joven y robusto para, utilizando antiguos y poderosos hechizos, fundir su ser con el del árbol, encerrándose para siempre en su interior a fin de soñar y explorar planos de existencia de otra forma inaccesibles.

El árbol creció alto y fuerte hasta 1843 en que, contando más de un millar de años, Brandon Van Laaden lo hizo abatir para sacar de él puertas, paneles y suelos de madera con los que redecorar la mansión familiar. Después de tanto tiempo sin ser molestado, el druida no estaba preparado para un asalto repentino a cargo de hombres armados de hachas y sierras, por lo que el gran árbol fue cortado antes de que consiguiera reunir sus poderes. Su último acto antes de perder el conocimiento fue hacerlo caer por el lado contrario al del corte, matando en el acto a uno de los trabajadores. El choque provocado por la tala hizo caer al druida en un estado de coma profundo del que sólo despertaba, sobresaltado, ocasionalmente.

El tronco fue llevado a Dunfries donde se aserró en grandes bloques antes de ser enviado a los EEUU. Una vez allí, la familia Van Laaden lo hizo cortar en forma de tableros y molduras para la residencia familiar. Debido a su perfección, el corazón del árbol fue escogido para sacar de allí el enorme paramento que remataría una de las grandes chimeneas del primer piso. Desafortunadamente para los Van Laaden, la pieza escogida contenía el cuerpo del druida, inconsciente pero aún vivo dentro del árbol.

El paramento fue instalado con tan solo un accidente, en el que resultó herido uno de los trabajadores. Calentado por los fuegos que ardieron debajo de él durante bastante



El druida

tiempo, el druida fue recuperando lentamente su fuerza y sus poderes. Pasó algún tiempo antes de que pudiera comprender lo que le había sucedido, y más aún para entender el extraño idioma que se hablaba a su alrededor. Notándose más fuerte, empezó una sutil campaña, ejerciendo su voluntad contra ciertos miembros de la familia, en un intento de expulsar a los ruidosos seres humanos de lo que consideraba su hogar. Sus esfuerzos se vieron recompensados en 1911 cuando Maurice abandonó por fin la mansión y ha estado en paz desde entonces, puesto que sólo ha tenido que ahuyentar al vigilante o a algún cazador de fantasmas.

El druida reposa ahora en el paramento pero se dará cuenta de inmediato de la presencia de extraños en las cercanías de la casa, no tolerando interferencias en lo que considera sus dominios. Aunque su cuerpo permanece encerrado en el paramento, su esencia es capaz de viajar a través de la madera de la casa, pudiendo oír y ver todo lo que sucede. Utilizará sus habilidades mágicas para asustar a los investigadores, aumentando la intensidad y el peligro de sus manifestaciones hasta que los intrusos se vayan. El druida no intentará herir ni matar a nadie por temor a ir demasiado lejos, puesto que sabe que una serie de muertes inexplicables levantaría mucha polvareda y sin duda ocasionaría una investigación de las autoridades, lo cual no le interesa. Tampoco quiere ver la casa destruida por mûchedumbres airadas o propietarios aterrados. Por ello, sus ataques serán muy moderados, guardando los hechizos más poderosos para defensa propia. También utilizará sus habilidades para despistar a los investigadores, haciéndoles ir en dirección equivocada, por ejemplo a base de hacerles creer que el origen de los problemas es más tradicional. El diseño del escenario apunta a diversos tipos de fantasmas 'típicos': cuerpos sepultados en el sótano, un túmulo indio, etc., que pueden utilizarse como cebo para llevar a los investigadores a una caza de brujas que les debilite física y mentalmente. Más de un grupo de 'cazafantasmas' se ha dado por vencido aquí, víctima del temor y/o de la frustración.

FUE 14 CON 16 TAM 10 INT 18 POD 32
DES 6 COR 0 PV 13 MV 5

Armas: Zarpa 60%, daño 1D6+1D6.

Armadura: mientras esté encerrado en el paramento, el druida es inmune a cualquier daño físico excepto el fuego. Si los investigadores le obligan a salir, puede hacer funcionar libremente su nuevo cuerpo líneo, que es inmune a las balas y bastante resistente al fuego debido a lo denso de su sustancia, por lo que hará falta una fuente de calor fuerte para causarle daño. Una lámpara de aceite que se le arroje le causará 1D3 puntos de daño antes de apagarse, pero puede ocasionar un incendio que destruya toda la casa. Los mejores ataques contra él una vez abandone el paramento son los hechizos o el uso de hachas o destales que le ocasionan el daño normal. Las otras armas de cuerpo a cuerpo sólo le causan la mitad del daño normal.

Habilidades: (Si los investigadores liberan al druida del paramento y se marchan sin destruirle, rondará por la casa esperando que vuelvan) Escuchar 95%, Ocultarse (cerca de la madera) 90%, Discreción 10% (cruje bastante).

Habilidades: Ver 'Magia.'

COR: el druida lleva más de mil años metido en el árbol por lo que su cuerpo ha desarrollado una estructura línea y fibrosa propia. Lo único que puede permitir a los investigadores el ver esto es que abran por la fuerza el paramento, a lo que el druida se resistirá con sus hechizos más potentes, pero si persisten se zafará de los restos del árbol para luchar contra los intrusos en persona (es un decir).

El druida es de color marrón oscuro, con toda la apariencia de una pieza de madera vieja y descolorida. Se liberará del paramento con un sonido de descorche o de rotura, como el de un nudo al ser extraído de una tabla, y se dirigirá hacia los aterrorizados investigadores con paso vacilante y crujiente. Ver esta pesadilla móvil obliga a tirar COR, 1/1D8.

MAGIA

Manifestaciones

El druida puede poner en escena una amplia colección de efectos fantasmagóricos dentro de la casa, debido a que su esencia es la madera. Gracias a su habilidad para controlar las fuerzas y objetos de la naturaleza, combinado todo ello con ilusiones hipnóticas, puede crear gran cantidad de efectos diferentes para engañar, aterrorizar o lastimar a los investigadores. El coste en puntos de magia de todo ello es muy pequeño y el druida lo utiliza para ahorrar hechizos en lo posible. A continuación se relacionan dichas manifestaciones, junto con su coste en puntos de magia y los efectos sobre la COR.

Las siguientes manifestaciones cuestan 0 puntos de magia y se pueden realizar en cualquier momento y lugar de la casa.

1. El druida puede ver y oír a cualquiera que esté en el interior de la casa, simplemente a través de la madera más próxima.

2. Además, puede cerrar o abrir cualquier puerta, ventana o postigo directamente conectado a la casa. Esta acción no se ejerce con mucha fuerza y puede evitarse poniendo una cuña o cerrando la puerta con llave.

Los siguientes efectos le cuestan 1 punto de magia cada uno y son generalmente intangibles o justo más allá del límite de la percepción.

1. **Puntos fríos:** son zonas pequeñas (30-60 cm de diámetro) que no se mueven, y en las que la temperatura es de unos 6 °C bajo cero. El druida las coloca de vez en cuando en un pasillo o delante de una puerta. Una vez colocadas allí, su efecto dura unas 24 horas.

2. **Apagar fuego:** si los investigadores pretenden emplear velas para iluminar la casa, el druida puede apagarlas, normalmente cuando ellos no estén en la habitación. Con 1 solo punto de magia puede apagar un candelabro entero. Otras velas cuestan 1 punto cada una. También puede utilizar esta habilidad para apagar lentamente fuegos en las chimeneas en 7-10 asaltos, o bien para hacer imposible encender un fuego o una simple cerilla.

3. **Alterar el tiempo:** el druida puede hacer que de un cielo nuboso descargue una tromba de agua pequeña y localizada, que inunde la zona en un radio de varios kilómetros. Si las condiciones lo permiten, puede organizar una tormenta para ponerles nerviosos, aunque es difícil que pierdan COR a causa de esto.

4. Alterar comida: cualquier comida que entre en la casa está sujeta a las habilidades del druida quien puede hacer que se pudra si no está enlatada o embotellada. Esto se extiende a todo lo comestible que haya en un mismo paquete, que se vuelve completamente incomedible.

5. Crujidos o golpes: cualquier madera de la casa puede, a voluntad del druida, emitir sonidos suaves. A veces utiliza esta habilidad para crear ruido de pisadas en uno de los pisos superiores, o para contestar a un investigador que dé golpecitos en una pared para tantearla en busca de una puerta secreta.

6. Olor terrible: esta manifestación se suele emplear cuando el grupo abre una puerta sellada o situación similar. El olor no afecta adversamente a los investigadores y se dispersa en un minuto o dos.

Las siguientes manifestaciones le cuestan 2 puntos de magia cada una y son de naturaleza más física o visual.

1. Brisa fría: de corta duración (1-2 asaltos), es lo bastante fría como para mover el pelo o apagar velas. A menudo el druida hace que sople de debajo de una puerta cerrada con llave o sellada, para confundir a los investigadores.

2. Telecinesia menor: este efecto sólo dura 1 asalto y sólo puede emplearse en objetos que contengan un alto porcentaje de madera o materia vegetal. El movimiento tiene poca fuerza y sólo puede utilizarse para hacer deslizar objetos pequeños sobre una mesa, pasar las páginas de un libro, o hacer que éste caiga de una mesa o estante. Todo aquél que sea testigo de este movimiento puede interrumpirlo simplemente cogiendo el objeto.

3. Escritura fantasmal: tiene una duración de 2 asaltos y mediante ella el druida puede hacer aparecer un mensaje ante los ojos de los investigadores sobre cualquier superficie de madera, como una mesa, panel o sobre el suelo. El mensaje puede estar escrito en Inglés, Holandés o probablemente Gaélico (los únicos idiomas que el druida conoce) dependiendo del contenido del mensaje y el efecto que quiera provocar.

4. Puerta, ventana o postigo atascados: ésto le permite mantener abierto o cerrado cualquier cerramiento en la estructura principal. Para forzar una puerta atascada el investigador debe tirar resistencia de su FUE contra el POD del druida, a quien le cuesta 2 puntos cada asalto de duración del efecto por lo cual suele ceder justo en el momento en que alguien carga contra la puerta a toda velocidad. Todo aquel que percuta contra una puerta que se abre fácilmente entrará a trompicones en la siguiente habitación con el posible efecto de romper algún objeto del interior o hacerse daño.

5. Humo de los rincones: este efecto dura 3 asaltos y no va acompañado de calor, sino que simplemente aparecen volutas de humo gris de todos los rincones de la habitación. El druida suele usar este truco cuando algún investigador esté inmerso en la lectura de algún libro misterioso.

6. Causar fuego: tal y como se ha dicho antes, las chimeneas contienen madera lista para encenderse por lo que, si le apetece, el druida puede encender fuego en una de ellas. La madera se inflama espontáneamente ante los ojos del investigador, efecto que dura 3 asaltos.

7. Sonidos misteriosos: adoptan la forma de cánticos, conversaciones en murmullos o discusiones acaloradas y normalmente se utilizan cuando los investigadores están

escuchando tras una puerta o en situaciones similares. El druida puede hacer que estos sonidos sean bastantes altos permitiendo que los investigadores los oigan tras una puerta cerrada mientras exploran un pasillo adyacente.

Las más poderosas de las manifestaciones del arsenal del druida cuestan 3 puntos cada una y se describen a continuación.

1. Hacer brillar la madera: todos los suelos, paneles y cualquier otra cosa en la que se haya utilizado la madera del roble empiezan a iluminarse con una luz verde y suave, efecto que dura 2 minutos. El principal inconveniente es que el paramento brilla más que cualquier otra cosa, lo que permitiría a un investigador astuto adivinar la posible fuente. Consecuentemente, el druida utiliza este efecto cuando no es probable que los investigadores circulen por aquella parte de la casa. Una vez la madera empieza a brillar continua haciéndolo por sí sola sin que el druida pueda detener el proceso. Suele usar este efecto en el clímax de una investigación.

2. Telecinesia mayor: similar a la menor, también dura un solo asalto y sólo puede afectar a materiales derivados de la madera o de los vegetales, pero la diferencia principal es que esta versión posee una fuerza considerable y puede utilizarse para mover objetos grandes y pesados. Ejemplos serían mover sillas de ruedas que pueden causar daño a un investigador o hacerle caer por una ventana, un pisapapeles o un cuchillo con mango de madera voladores, o las cuerdas de una cortina que se enrollan al cuello del investigador para intentar estrangularlo. Una estantería de libros puede caerse encima de quien falle una tirada de Esquivar, pero mover cualquier objeto más pesado que una silla requiere gastar más puntos de magia. Un sillón o un sofá pequeño requieren 4 puntos y un sofá excepcionalmente grande, 6 puntos. El daño aumenta, por supuesto, con el tamaño del objeto. Este poder también puede utilizarse para distorsionar drásticamente objetos de madera y hacerlos explotar en astillas.

3. Crecimiento de plantas: ésto suele limitarse al invernadero, que está lleno de plantas muertas. El druida puede ordenar que crezcan y se muevan hacia los investigadores, lo que obliga a una tirada de COR, 0/1D3. Las plantas no tiene mucha fuerza pero extenderán sus tallos hacia los investigadores intentando enrollarse a sus brazos y piernas. Estos podrán liberarse con facilidad pero el hecho de ser atrapado por una planta requiere otra tirada de COR, 0/1D3.

4. Empujar: el druida utiliza este efecto para hacer caer a alguien cuando sube o baja una escalera, o en cualquier momento en que se halle en una posición precaria. También puede utilizarse cuando dos investigadores lleven un objeto pesado a medias, cuando alguien ayude a otro a subir o bajar por una cuerda y en general en cualquier caso en el que una pérdida temporal de equilibrio pueda resultar desastrosa.

5. Oscuridad: dura 5 asaltos y llena una habitación de una negrura impenetrable a más de 30 o 60 cm, ni siquiera con una linterna. Esto suele usarlo cuando los investigadores acaban de abrir la puerta de una habitación misteriosa.

6. Rostros atemorizantes: son ilusiones que pueden aparecer en cualquier superficie reflectante como espejos o ventanas. Por lo general son de apariencia horrorosa, des-

figurados y/o putrefactos. Algunos muestran parte del cráneo a través de la carne podrida y otros son poco más que calaveras con ojos. Cualquier investigador que presencie una de estas apariciones debe tirar COR, 0/1D6. Además de la pérdida, si el investigador falla la tirada quedará sorprendido por la repentina aparición y puede cometer algún error lamentable. Por ejemplo el druida podría hacer aparecer un rostro horrendo en el parabrisas del coche que utilicen los investigadores para huir de la casa. Si el conductor falla su tirada de COR, el vehículo podría chocar contra un árbol. También puede utilizar este efecto cuando un investigador esté contemplando su propia imagen, y la pérdida potencial de COR es 0/1D8 al ver la víctima su rostro disolverse ante sus propios ojos. Estas ilusiones desaparecen en cuanto se realiza la tirada de COR, independientemente de su resultado.

7. Agua y sangre: ésta es otra ilusión y va dirigida contra alguien que intente bombear agua en la cocina o se lleve un vaso a la boca. No importa si el líquido es de la casa puesto que incluso podría tratarse de una botella de cerveza traída por uno de los investigadores. De cualquier manera, el investigador se da cuenta de repente de que el líquido se ha convertido en sangre tibia, y debe tirar COR, 0/1D3. Igual que las caras, el líquido revierte a su estado inicial una vez realizada la tirada.

Cómo utilizar las manifestaciones

Las manifestaciones son diferentes a los hechizos mágicos normales en que el druida puede utilizar varios al mismo tiempo. Por ejemplo, puede emplear débiles golpes y gemidos apagados para convencer de que hay algo o alguien atrapado en una pared o tras una puerta. Una puerta interior que empiece a abombarse y a romperse acompañada de terribles sonidos y de un olor fétido puede convencer a los investigadores de que están siendo atacados por un monstruo. Utilizadas creativamente y de forma combinada las manifestaciones pueden simular prácticamente cualquier situación de casa encantada 'típica', a fin de confundir a los investigadores. También es posible que el guardián cree sus propias manifestaciones, teniendo en cuenta las directrices que se han dado.

Pérdidas de COR debidas a las manifestaciones

Lo espantoso de cada situación requiere un juicio por parte del guardián, puesto que una manifestación menor bien escogida y bien escenificada puede ser mucho más convincente que otra más potente en diferentes circunstancias. Aquí puede ser de gran importancia que el guardián sepa qué tipo de cosas asustan a sus jugadores, y todo tiempo invertido planeando sucesos aterradores para el grupo suele dar excelentes beneficios. Las pérdidas de COR por ver una manifestación no deberían nunca sobrepasar 1D8 puntos de COR, y se recomienda seguir las siguientes directrices.

1 punto: cosas alarmantes, casi intangibles y que los investigadores no están seguros de cómo juzgar. ¿Son obra de un fantasma o es tan solo una imaginación hiperactiva distorsionando algún suceso natural?

1D2 puntos: un suceso sorprendente pero más tangible; se puede señalar y decir, "¡Mira!"

1D3 puntos: ésto se reserva para sucesos auténticamente aterradores o físicamente amenazadores como mue-

bles que se mueven, ataques mediante cuchillos voladores, etc.

Al dirigir esta aventura es importante no abusar de las manifestaciones y empezar por poco, para ir escalando gradualmente hasta efectos más atemorizadores. La mayoría de las manifestaciones son inofensivas, y en cuanto los investigadores se den cuenta, cada vez se asustarán menos. Toda repetición continua del mismo efecto no ocasionará sino desprecio hacia el fantasma. Tampoco es justo (ni divertido) hacer perder COR al investigador cuando el jugador que lo dirige ni se inmuta. Lo mejor es mantener los efectos en un tono menor y no abundar en ellos, sino utilizarlos para despistar a los investigadores, y cuando empiecen a sentirse seguros de si mismos, hacer caer a uno por las escaleras o de una ventana.

HECHIZOS

El druida también conoce hechizos que puede utilizar contra los investigadores.

Convocar a un espíritu de entre los muertos: el druida posee un control especial sobre los que murieron a consecuencia de sus acciones, lo que incluye a Elizabeth que se suicidó a instancias suyas, y a Beatrice cuya caída fue el resultado final del miedo y la locura que le ocasionaba. Este hechizo cuesta 6 puntos de magia y le permite obligar al espíritu a aparecerse para realizar cualquier acción.

El espíritu aparece sólo durante un corto espacio de tiempo (1-2 asaltos) y debe realizar los mismos movimientos que antes de morir. En el caso de Beatrice, a menudo se la ve corriendo por la escalera del segundo piso, vestida con una bata, con los ojos saltones y la boca abierta en un grito silencioso, para a continuación doblar el pasillo y después atravesar la baranda, cayendo al piso de abajo. Cuando los investigadores llegan a mirar, ven que la baranda está intacta y no hay cuerpo abajo. La anciana Beatrice, cuyo rostro aterrado enmarcan los flotantes mechones de su cabello totalmente blanco, es una aparición aterradora que obliga a tirar COR, 0/1D6.

Elizabeth impone aún más, puesto que su cara está hinchada y negra, y la lengua le sobresale de la boca debido a la presión que ejerce la cuerda. Elizabeth se colgó en el desván y por tanto aquí es donde más posibilidades hay de verla. Un investigador que explore ese lugar podría ver el cuerpo, girando lentamente al extremo de la cuerda, que cuelga en silencio de una viga por encima del hueco de la escalera. El horrible rostro de la muchacha puede distorsionarse en una sonrisa macabra justo antes de que la aparición se desvanezca. Otras veces el druida la ha hecho aparecer subiendo lentamente por la escalera con una cuerda en la mano y dando la espalda a los investigadores para que no puedan verle la cara. Ver la cara de Elizabeth obliga a una tirada de COR, 1/1D8.

Los espíritus son inmateriales y tanto objetos arrojados como balas o puños pasarán a su través. El druida puede hacer que atraviesen paredes, suelos, etc. Los espíritus no pueden dañar físicamente a los investigadores y sirven tan solo para asustarles.

El druida utilizará este hechizo con poca frecuencia puesto que sale caro en puntos de magia y puede proporcionar pistas a los investigadores. Los dos espíritus conocen más cosas acerca de la casa que cualquiera, vivo o muerto,

y aunque ninguno de los dos es consciente de que hay un antiguo druida residiendo en el paramento, cualquiera de ellos, si se le convoca utilizando el hechizo que se encuentra en un libro del estudio del segundo piso, puede proporcionar alguna información, cuya naturaleza exacta queda a discreción del guardián, basada en lo que ya conozcan los investigadores, aunque debería ser valiosa.

Convocar a un fantasma: requiere 5 puntos de magia y 1D3 de COR. Debe realizarse de noche y verterse la sangre de un mamífero sobre la sepultura o las cenizas del muerto con quien se desee contactar. El espíritu será reactivo a entrar en este mundo y el realizador del hechizo tendrá que vencerle en una tirada de POD contra POD para hacerle aparecer. Las pérdidas de COR por ver a cada fantasma se han descrito anteriormente y cada pregunta cuesta 1 punto de magia adicional.

Provocar el pánico: mediante este hechizo el druida puede infundir pánico a cualquier investigador, que se ve obligado a tirar COR, 0/1D6 debido a la repentina sensación.

Este hechizo cuesta 6 puntos de magia y el druida lo utilizará preferentemente sobre alguien que este a punto de realizar una acción particular, como coger un objeto para examinarlo, abrir la puerta de una habitación inexplorada, sentarse en una silla en especial, abrir un libro, etc.

Pesadilla: el druida utilizará este hechizo contra cualquiera que sea lo suficientemente bobo como para dormir en la casa. Le cuesta 4 puntos de magia y el durmiente se despierta de sopetón perdiendo 1D3 puntos de COR automáticamente, y sin recordar el contenido del sueño a menos que alguien pueda hacerle un Psicoanálisis. Una vez hecho recordará que soñaba con estar confinado en una caja de

madera mientras unos hombres vestidos de blanco prendían fuego a la enorme pila de leños sobre la que reposaba la caja. El investigador recuerda las llamas subiendo hacia él antes de que el terror le despertara.

Sugestión mental: este poderoso hechizo cuesta 8 puntos de magia y requiere que el druida entable tire resistencia de su POD contra el POD de la víctima quien, si pierde, cae bajo su control durante un asalto en el que hace lo que se le mande, incluyendo ataques directos contra otros investigadores o intentos de suicidio. Este hechizo sólo se utilizará en situaciones muy comprometidas.

Hechizo mortal: éste es el hechizo más potente y sólo lo empleará cuando haya sido descubierto su escondite y los investigadores le amenacen con destruirle, siendo la víctima escogida en primero que levante un hacha contra el paramento.

Cuesta 10 puntos de magia y requiere vencer en una lucha de POD contra POD con la víctima a quien, si pierde, empiezan a salirle grandes ampollas, que llevan aparejados 1D3 puntos de daño en el primer asalto. En el segundo, la ropa del investigador empieza a humear y sufre 1D4 puntos de daño más. En el tercero su cuerpo empieza a arder, sufriendo 1D10 puntos de daño durante ese asalto y en cada asalto posterior. Es imposible extinguir el fuego puesto que la víctima se quema espontáneamente de dentro hacia afuera.

Las llamas son muy intensas y es posible que la víctima, moviéndose por la habitación, se enrede en las cortinas u otros objetos secos e inflamables, lo que podría incendiar la casa. En consecuencia, el druida sólo utilizará este hechizo en la más extrema de las situaciones.

CÓMO GANAR EN ESTE ESCENARIO

El escenario está diseñado sobre todo para crear ambiente y humor fantasmal. Aunque el druida es ciertamente maligno, no es en realidad una amenaza para la humanidad y tan solo desea que le dejen en paz. Bien pudiera ser que los investigadores no consigan descubrir el motivo de las misteriosas manifestaciones de la mansión Van Laaden.

Existen numerosas pistas que señalan a la Ciudad sin nombre, así como a Innsmouth y a los Profundos. Un guardián inteligente puede utilizar este escenario como punto de partida para otras aventuras.

A pesar de los grandes poderes de desinformación que posee el druida, hay bastantes pistas que le señalan. Al principio, los investigadores quedarán enterrados bajo un alud de informaciones pero deben descubrir que, al contrario que en otros escenarios, no todo lo que encuentran tiene sentido, y que deben separar el grano de la paja.

El hecho de que el árbol utilizado para construir el paramento causara muertes e invalideces antes de su instalación debería implicar que algo sucedió con el árbol ya en un principio. Si los investigadores sueñan con cajas de madera quemadas (técnica sacrificial druídica) o encuentran las referencias al Gaélico, también pueden sospechar del paramento debido a su origen escocés. Los investigadores deberían notar que gran número de las manifestaciones de la casa tienen que ver con la madera. Con tiempo e ingenio podrán comprender que hay algo raro en ese paramento, aunque el druida hará todo lo posible para despistarles con sus extrañas manifestaciones.

Si los jugadores son persistentes e inteligentes es posible

que lleguen a descubrir el misterio, aunque es probable que ello les lleve varias sesiones de juego puesto que se trata de una investigación extremadamente difícil, aunque no particularmente peligrosa por lo que el guardián no debería facilitarles demasiado las cosas.

Si los investigadores descubren al druida y le derrotan, merecen felicitaciones y una recompensa en forma de reconocimiento en círculos relacionados con las ciencias ocultas, lo que puede llevarles a futuras investigaciones cuando clientes potenciales se pongan en contacto con ellos pidiéndoles ayuda, o grupos de ocultistas maléficos planeen acciones en su contra.



Los papeles de Groenlandia 1 (El rastro de Tsathogghua)

El diario de Pieter de Holst

Ese día por la tarde se levantó una gran tempestad que zarandó nuestro navío, haciendo que las maderas crujieran de tan siniestro modo que parecía fueran a desencajarse.

El capitán hizo girar el buque y, seguro de que pereceríamos si no actuaba así, se dirigió hacia el Norte, hacia la costa de Vinland (N. del T.: nombre que dieron los primeros navegantes nórdicos al noreste de Norteamérica, probablemente lo que conocemos hoy como Nueva Escocia). Empujados por olas enormes, pronto avistamos la costa, fría y amenazadora, como un conjunto de grandes paredes de nieve y hielo emergiendo del oscuro mar. Nos dirigimos hacia un estrecho canal entre dos de los grandes acantilados de hielo, y allí tuvimos que evitar un enorme trozo de hielo flotante (estoy seguro de que si hubiéramos chocado con él, nos habría enviado al fondo) tras lo cual pudimos anclar en una bahía protegida y pasar la noche en relativa calma.

A la mañana siguiente, uno de los marineros, desde lo alto de uno de los mástiles, avistó un objeto oscuro en la nieve, al otro lado de la bahía en la que nos habíamos refugiado. El capitán ordenó botar una de las chalupas y, acompañado por un grupo de diez marineros, atravesó las ahora tranquilas aguas. Al llegar al otro lado, los hombres saltaron a tierra y, tras asegurar la embarcación, se dirigieron hacia el lugar donde yacía el objeto oscuro.

Desde mi distante posición en el barco, poco podía ver de lo

que hacían mis compañeros, pero les ví arrodillarse junto al objeto que, al darle la vuelta, no parecía sino un pequeño tronco, embarrancado de alguna manera misteriosa en este lugar carente por completo de árboles.

Los marineros empezaron después a examinar la nieve alrededor del objeto y algunos hicieron señas en dirección a un estrecho paso que se perdía de vista entre dos de las paredes de hielo más pequeñas. Se pusieron en marcha en aquella dirección y pronto se perdieron de vista. Momentos más tarde todos los del barco oímos unos sonidos distantes que nos llegaban a través del agua y del hielo, y que pudimos identificar como los gritos roncros de nuestros compañeros, y a continuación un grito más alto, seguido de un terrible chillido, que espero no tener ocasión de oír nunca más, y que pasaré el resto de mi vida tratando de olvidar. Era el aullido de muerte de un animal, como el de un cerdo cuando la mano del carnicero no acierta al primer golpe.

Ese grito fue el último que oímos, y al apagarse lentamente sus ecos esperamos en silencio, sin saber qué hacer a continuación. En aquel momento nos pareció que pasaba mucho rato, pero en realidad sólo momentos después nuestros compañeros regresaron del angosto paso, pudiendo ver que todos estaban presentes aunque uno de ellos, obviamente herido, era ayudado por otros dos. Dos de los hombres portaban pequeños objetos envueltos en mantas, y al abordar la chalupa otros dos arrastraron hasta allí el objeto tieso, parecido a un tronco, subiéndolo también. Al caer la nieve que lo cubría, pudimos ver que se trataba del cuerpo

Continúa detrás

LEER SOLO ESTE LADO

Los papeles de Groenlandia 2 (El rastro de Tsathogghua)

La saga perdida de Erik el rojo

SECCION 1

En su primer viaje a Vinland Erik pasó tres años recorriendo las costas para explorar los profundos fiordos.

En el segundo año, y al explorar la costa Este, divisaron un pequeño grupo de *skraelings* junto a la orilla. Parecían seguir el avance de los barcos, pero al acampar en tierra los hombres de Erik no descubrieron rastro alguno de ellos.

Meses más tarde, se les volvió a divisar en la orilla. Los vikingos desembarcaron y acamparon, pero sin hallar nada tampoco. A la mañana siguiente fue hallado el cuerpo sin vida de Magnus, uno de los lugartenientes de Erik, a una treintena de metros del campamento con el cráneo brutalmente hundido. Los vikingos intentaron seguir el rastro de los atacantes hasta las montañas, pero los perdieron al cabo de poco tiempo y abandonaron la persecución.

Cuando Erik el rojo volvió a dirigirse a Vinland, esta vez con sus colonos, se hizo a la mar desde Islandia con 25 navíos. El primer día de navegación, el cielo se ennegreció y los pequeños buques fueron dispersados por una gran tormenta que les hizo perderse de vista unos de otros mientras la furia del viento acababa de separarlos. Al día siguiente se reagruparon pero sólo quedaban 14 buques, y se dio por perdidos a los otros 11.

Uno de los hombres del barco de Erik, que había permanecido en la popa del navío durante toda la noche, escrutando la oscuridad en busca de los otros navíos afirmaba haber visto otra cosa.

Hablaba de grandes cuerdas negras que surgieron de las espumecantes olas y que, atrapando un barco, lo arrastraron bajo las aguas como si se tratara de una pajita. El hombre aullaba y babeaba al explicar esto a Erik y a la tripulación.

Al avanzar el día, los delirios del hombre fueron en aumento hasta que, viendo que sus palabras atemorizaban al resto de la tripulación, Erik le arrojó por la borda con sus propias manos.

LEER SOLO ESTE LADO

Los papeles de Groenlandia 2 (El rastro de Tsathogghua)

La saga perdida de Erik el rojo

SECCION 2

Se establecieron colonias, pero ese mismo año se iniciaron los ataques de los *skraelings*. Cuando dos mujeres que habían ido a buscar agua a una fuente cercana fueron muertas, los vikingos se dirigieron de nuevo a las montañas en busca de tan misteriosa gente.

Esta vez acorralaron a los *skraelings* en su rudimentario poblado de las montañas, pasando a cuchillo a casi toda la población excepto a uno, una joven que fue capturada por uno de los vikingos.

Esta joven fue primero la esclava y luego la mujer del vikingo que la había capturado, y le enseñó algo de su idioma, para después contarle muchas historias acerca de su raza.

Afirmaba que su tribu era uno de los últimos restos de una raza que antaño fuera grande, y que vivía en una tierra cálida al Norte, llamada Mutuland.

También explicaba que su pueblo adoraba a un dios llamado Kulu, pero al irse enfriando el mundo su dios les respondía cada vez menos. Después de muchos años, raras eran las plegarias o los sacrificios que se le ofrecían, el último de los cuales tuvo lugar un año antes, coincidiendo más o menos con la llegada de los vikingos.

Dice que su tribu conserva una leyenda en la que se afirma que hace mucho tiempo algunos de entre los suyos habían construido barcos, como los vikingos, y habían emigrado hacia el Sur donde se decía que el tiempo era más cálido y donde podrían adorar a su dios Kulu.

congelado de un hombre. Esperamos ansiosos la llegada de la chalupa.

Al llegar ésta, el capitán, los dos objetos envueltos en mantas y yo nos retiramos a un camarote, resultando éstos ser dos hermosos bebés, un niño y una niña, sanos y alegres. Intrigado, le pregunté al capitán qué había sucedido y me contó que los encontraron en una cueva donde estaban siendo amenazados por una bestia salvaje de origen desconocido, a la que describió como cubierta de un espeso pelaje naranja, y parecida a un oso, o quizá a algún tipo de mono. Los hombres mataron al animal (que luego se descubrió que era una hembra) quien lanzó el terrible grito antes de morir pero no antes de que tuviera tiempo de herir a uno de los hombres de un zarpazo en la cabeza. Los niños fueron rescatados y la tripulación decidió dejar el cadáver de la bestia en aquella cueva.

El cuerpo descubierto en la playa resultó ser de un nórdico, probablemente miembro de los rumoreados asentamientos vikingos que se iniciaron en este lugar hace cientos de años (aunque no se me ocurre cómo es posible que vivan seres humanos en esta tierra) y creemos que podría tratarse del padre de los dos niños, puesto que el pelo rojo que compartían los tres nos pareció suficiente identificación. Yo personalmente examiné el cuerpo y parecía haber muerto de alguna enfermedad fruto del duro clima de esta tierra. La ausencia de la madre de los niños se nos hacía extraña y, tras lanzar al mar el cuerpo del hombre, el capitán ordenó que el navío permaneciera anclado un par de días, con un vigía de guardia permanente, para buscar cualquier signo de la

madre de los niños. Finalmente, y decidiendo que la mujer había sido probablemente víctima también de la misma enfermedad o de las duras condiciones que causaron la muerte de su marido, zarpamos por fin, dejando atrás la costa congelada.

Los dos huérfanos son ahora responsabilidad mía, y debo admitir que han llenado de alegría mi corazón, así como el de muchos de los marineros. Están empezando a gatear y ya he enseñado a la niña algunas palabras sencillas, demostrando una gran rapidez de aprendizaje. Ambos se han convertido en tan queridos para mí que me será difícil separarme de ellos cuando llegue el momento. El capitán ha decidido concluir el viaje, y en unos quince días estaremos en casa, por lo que he decidido confiar los niños a una pareja que conozco, y que los criarán como si fueran propios, habiendo perdido los suyos en una plaga. Yo les echaré de menos, pero sé que debo volver al mar.

En cuanto a la bestia que mataron en la cueva, no tengo idea de qué podía ser y estoy convencido de que aún consultando textos a la vuelta, no encontraré nada que me pueda ser de utilidad. Pedí al capitán que enviara a algunos hombres a buscar el cuerpo y traerlo al buque, pero se negó. También se negó a permitirme bajar a tierra para tal propósito, a mí o a nadie, sin querer explicar el porqué. Supongo que ello debe permanecer en el misterio, pero siempre recordaré lo penetrante de ese grito de muerte y la manera en que el viento lo retorció al pasar por el desfiladero, haciéndole sonar de forma extraña, como si alguien gritara "¡Harald!"

LEER SOLO ESTE LADO

Los papeles del Canadá 3 (La maldición de Tsathogghua)

Artículo del *Vancouver Daily Province*, que se encuentra en la Biblioteca Pública de Vancouver.

VANCOUVER (Columbia Británica), 12 de Marzo de 1898. Un cuerpo congelado, hallado a unos 30 Km al Norte de Vancouver, ha sido provisionalmente identificado hoy. El cuerpo, que fue hallado la semana pasada por dos indios locales, parece ser el del padre Jacques DeCasque, un sacerdote jesuita que pasó la mayor parte de su vida convirtiendo a los indios de la Columbia Británica a la cristiandad durante finales del siglo XVII y principios del XVIII. El padre DeCasque desapareció durante el invierno de 1814 mientras vivía con una tribu de indios primitivos en las montañas Caribú, sin que se volviera a saber de él.

El descubrimiento del cuerpo, que se encontró completamente congelado y enterrado cabeza abajo hasta la cintura en un banco de arena, arroja poca luz sobre la suerte del sacerdote. Los indios, que transitan a menudo por el lugar, afirman que el cuerpo no estaba allí el mes anterior, sino que cayó del cielo arrojado por un "espíritu." No se encontraron síntomas de violencia, pero partes de la anatomía habían sufrido fuertes congelaciones antes de la muerte.

Es difícil comprender cómo estaba el cuerpo tan completamente congelado y bien conservado. El forense que lo examinó señala que si no fuera por la identificación realizada, no había indicios que permitieran asegurar que el hombre no había muerto pocos días antes de que se hallara el cuerpo. El porqué el cadáver no se descompuso durante casi 85 años es un misterio.

Los restos mortales del padre DeCasque serán inhumados en el cementerio de la iglesia de Nuestra Señora de la Gracia, aquí en Vancouver.

LEER SOLO ESTE LADO

Los papeles de Groenlandia 2 (El rastro de Tsathogghua)

La saga perdida de Erik el rojo

SECCION 3

Esta gente encontró un lugar donde instalarse a la orilla del mar, cerca de una gran ciudad de oro llamada Yonith Lei, construida por otros seguidores de Kulu, que venían del mar y habían vivido allí desde siempre. Aunque durante algún tiempo visitaron Hiperbórea con frecuencia, dejaron de hacerlo hace mucho.

Cuando oyó hablar de una ciudad de oro, Erik trazó planes para navegar rumbo al Sur, a fin de descubrir la tierra de los *skraelings* y hacerse con el oro.

Navegando primero hacia el Este, pronto se descubrió la citada tierra y los navíos de Erik navegaron muchos kilómetros costa abajo en busca de fabulosa ciudad.

Finalmente, y tras muchos días en el mar, y una vez negociado un peligroso arrecife, los barcos fondearon en lugar seguro, se montaron campamentos y se inició la recogida de provisiones.

Al cabo de unas horas apareció gran número de *skraelings*, procedentes del cercano bosque, quienes atacaron de inmediato a los vikingos.

Los hombres de Erik lucharon con gran valor, pero la ferocidad avasalladora y casi desesperada de aquella gente amenazaba con superarles.

En aquel momento apareció un gran contingente de hombres de pelo negro, mayor en número al conjunto de *skraelings* y vikingos, que emergió del mismo bosque y, con espantosos alidos, se unió al combate.

Pronto se dieron cuenta los vikingos de que los recién llegados sólo atacaban a los *skraelings*, ignorando por completo a los vikingos.

Los *skraelings* fueron destruidos en poco tiempo y Erik intentó hablar con el que parecía ser el líder de los hombres de pelo negro, preguntándole acerca de Yonith Lei.

Aquél sólo respondió con una palabra, señalando al mar en dirección al arrecife.

Poco después se inició una disputa entre los vikingos y los hombres de pelo negro sobre el botín, por lo que Erik tuvo que ordenar a los suyos que se retiraran y volvieran a embarcar.

Erik decidió que la ciudad de oro debía ser mentira y volvió a su hogar en Vinland. Este, su último viaje, duró más de un año.

Los papeles del Canadá 5 (La maldición de Tsathogghua)

Cuaderno de notas de Handelman: Este es un relato de los intentos de los dos hombres (Handelman y Cotswold) para capturar a uno de los sasquatch que se cree viven en la zona. La letra es casi ilegible, pero tiradas sucesivas de Leer Inglés proporcionarán las pistas numeradas que siguen. Incluso si algún investigador es incapaz de leer ni una sola pista, captará lo suficiente para saber cuales eran los planes de Handelman y

1. ¡Ayer fue nuestro día de suerte! La noche pasada, Morris y yo nos despertamos al oír unos terribles aullidos que procedían del bosque. Reconocimos la voz de inmediato y supimos que al fin una de las bestias había caído en una trampa. Echando mano de las linternas y los fusiles nos apresuramos a salir, pero encontramos que nuestra presa había huido, aunque para ello tuvo que cortarse su propia pata a mordiscos. Seguimos el rastro de sangre durante un rato, pero poco después nos pareció que a nuestro alrededor se oían ruidos de más bestias, aparte de la que escapó de la trampa, por lo que nos retiramos a la cabaña con nuestro trofeo.

2. Morris es un imbécil. Quería llevarse la pata y vendérsela a los científicos en Vancouver porque según él necesitamos el dinero. Le dije que si el resto del mundo llegaba a conocer lo que tenemos aquí, éste lugar iba a llenarse de gente en busca de dinero fácil, que conseguirían privarnos de aquello por lo que tanto hemos trabajado. Le insistí en que nos quedáramos la pata

Cotswold que básicamente carecían de interés científico en las bestias, y se circunscribían a capturar una de las bestias peludas y transportarla de vuelta a la civilización para exhibirla por Europa y América. La primera parte del diario se reduce a la descripción de rastros seguidos, o de avistamientos realizados por los dos hombres. Las cosas no se vuelven interesantes hasta el verano pasado. Cada pista requiere, como ya se ha dicho, un Leer Inglés.

aquí y no dijéramos nada a nadie hasta capturar a un ejemplar vivo, con el que podríamos hacernos de oro, pero esta mañana al despertarme se había ido, dejándome una nota en la que me informa de que ha llevado la pata a Vancouver y que volverá en dos semanas. ¡Será burro! ¡Cuando vuelva se va a enterar!

3. Morris ha vuelto hoy a casa. Bueno, casi. Debía ser más o menos mediodía cuando miré por la ventana y le vi atravesando la nieve en dirección a la cabaña. Cuando llegó a la puerta ya le estaba esperando y, al abrirla, se llevó la descarga de los dos cañones de la escopeta en el pecho. No creo que llegara a saber qué le pasaba porque cuando salí fuera estaba tumbado en la nieve, bien muerto. Le enterré en la orilla Oeste del lago, donde nadie le encontrará. Si alguien pregunta, le diré que Morris volvió, pero después partió hacia la montaña. Cuando le echen a faltar le echarán la culpa a los indios. Encontré 200 \$ en su bolsillo, que es probablemente lo que le dieron por nuestra pata.

Sigue detrás

Los papeles del Canadá 6 (La maldición de Tsathogghua)

El cuaderno de notas de Terrence Bhule: este diario se remonta a la fecha en que se anunció el hallazgo de la pata en Vancouver. No hay fechas, y no hacen falta tiradas para leerlo.

Yo, Terrence Bhule, a la luz de los descubrimientos recientes realizados por mí y por otros en una expedición a Groenlandia, y de otros acontecimientos recientes, he llegado a una especie de comprensión de mí mismo. He discutido el tema con Donna y ella está de acuerdo conmigo en todos los detalles. Mientras que en un principio la información contenida en el diario hallado en Groenlandia parecía alarmante, de hecho confirma mis sospechas, que datan de mucho tiempo atrás, de que mi ascendencia no es estrictamente humana. Creo firmemente que si pudiéramos establecer el árbol genealógico de la familia de Donna o de la mía, encontraríamos que nuestro linaje se remonta a los dos huérfanos rescatados de Groenlandia por los balleneros holandeses. Aquellos niños eran el resultado del cruce entre un varón Vikingo y una hembra prehumana. Supongo que los genes de ella eran recesivos y los niños no manifestaban ninguna de las características de la madre, pero esto es una simple conjetura (N. del T.: supongo al lector familiarizado al menos con los puntos básicos de la genética a través por ejemplo del conocimiento de las leyes de Mendel. En cualquier caso, no dispongo aquí de espacio para explicar qué es un gen dominante o uno recesivo por lo que recomiendo un repaso a algún libro de divulgación). El destino ha querido que estos genes se hayan visto reforzados en Donna y en

mí y, aunque en un principio el descubrimiento nos dejó horroizados, ha acabado por generar en los dos un sentimiento de tranquilidad, al darnos cuenta de lo que somos en realidad. Con el reciente descubrimiento hecho en la Columbia Británica, Donna y yo hemos decidido buscar a los que son como nosotros y quizá escojamos vivir con ellos.

El resto del diario fue escrito después de que Bhule fuera llevado a la guarida de los sasquatch.

Ya me siento con fuerzas para escribir, y actualizar éste diario. Donna ha muerto de las heridas que le causaron los indios. Se me ha explicado que éstos sólo pretenden defender el territorio que pertenece a los sasquatch, a quienes los indios llaman *Oh-man*, y por los que sienten algún tipo de reverencia. Ya he dispuesto que Donna sea enterrada en una cueva a algunos kilómetros de aquí. Mientras tanto, mis anfitriones me han tratado bien, casi como a un huésped de honor. Aunque la pérdida de Donna me entristece, noto aquí una calidez y un trato agradable que trascienden las difíciles condiciones de la vida de estos seres.

Donna ha sido enterrada bajo un quern de piedras en la cueva

Sigue detrás

4. Hoy apareció por aquí un extraño, justo del tipo de los que yo temía. Dijo que se llamaba Berringer y que él y su mujer estaban de excursión. Llevaban de guías a Paragent y a Makel-henny y se notaba a una legua que mentía; estoy seguro de que buscaba a los *sasquatch* tal y como le dije a Morris que pasaría. Me mostré muy cauteloso y pretendí no saber gran cosa acerca de ellos, aunque les dije que había visto huellas un par de veces, pero sin darles demasiada importancia. Me preguntó dónde había visto las huellas, y yo le indiqué que hacia el Oeste, que es donde están los indios. Mientras le decía eso se me ocurrió que Paragent o Mak podrían estar al corriente de que allí es donde acampan ahora los indios y ponerle sobre aviso, pero no dijeron nada. Creo que ahora salen poco de Dogfork. En todo caso, y con un poco de suerte, los indios se los cargarán o al menos les harán abandonar la zona.

5. Estoy rodeado. Esta mañana temprano miré por la ventana y pude ver al menos a media docena de ellos, escondidos tras los bloques de hielo junto al lago. No sé qué pueden querer.

6. (Más tarde) Berringer, el extraño, está con ellos. Al mirar por la ventana pude verle allí de pie, casi desnudo en medio del viento helado. Me dijo que saliera de la cabaña desarmado y no me harían daño, que sólo quería hablar conmigo. De ninguna manera, pensé. Como quiera que era un blanco fácil, le disparé, pero estaba nervioso y me parece que apreté el gatillo demasiado deprisa; de cualquier manera, se agachó muy rápidamente y no puedo estar seguro de haberle acertado. No puede estar muy

que escogí, y tengo intención de visitar el lugar de vez en cuando. Mientras tanto, mi nueva familia y yo hemos empezado a aprender muchas cosas unos de otros. Su idioma es muy primitivo, pero aprenden el Inglés con relativa facilidad, y casi parecen estar deseando aprender las palabras abstractas que necesitan para describir lo que sienten y perciben. También parecen estar bien dotados para la mecánica (hacen buenas herramientas) y aunque es bien poco lo que lo necesitan, han aprendido rápidamente cómo dominar el fuego. Creo que sería un grave error el infravalorar la inteligencia de estos seres.

Un descubrimiento: Uno de los *Oh-man* me llevó a una pequeña cueva en la parte posterior de su guarida y, tras pasar por una estrecha abertura, descubrí una capilla construida por ellos hace miles de años. En la pequeña cámara descubrí también el cuerpo momificado de un *Oh-man* vestido de manera similar a la momia que hallamos en Groenlandia. En las paredes había escrita una plegaria a Adukwu, pero lo más interesante eran dos tablillas de piedra a uno y otro lado del cuerpo, en las que se explicaba la historia de cómo llegaron a este lugar los antepasados de estos

malherido porque le pude oír después dar órdenes a las bestias, aunque no entendí qué les decía.

7. (22h 30m) Desde aquí puedo ver una gran fogata en una de las orillas del lago. Estoy demasiado lejos para ver lo que hacen, pero de vez en cuando veo a las bestias echando leña al fuego. Deben estar muy cerca de donde enterré a Morris. ¿Querrán desenterrarle y comérselo?

8. (Medianoche) ¡Que Dios me ayude! El fuego se apagó por fin, y con la luz de la luna no pude ver qué más sucedía, pero poco después vi a una de las bestias encaramándose al altísimo pino que hay al Oeste del lago. Si no hubiera sido porque la luna brillaba tras el árbol, no lo hubiera visto, pero entonces pude darme cuenta que llevaba consigo un objeto grande bajo el brazo. Cuando llegó a lo alto del árbol me di cuenta de que lo que llevaba era el cuerpo congelado de Morris, desenterrado por los monstruos después de descongelar la tierra con aquel fuego. La bestia dejó el cuerpo de Morris en las ramas superiores del árbol y después bajó. Ahora están todos reunidos junto al lago, y puedo oírles cantar, con la voz de Berringer dirigiéndoles. El cántico es cada vez más difícil de oír, porque el viento silba muy fuerte, y se prepara una tormenta tremenda. He cerrado y atrancado los postigos y la puerta, pero el viento sigue soplando a través de ellos igualmente. La temperatura está bajando tanto que se me entumescen los dedos y me es difícil escribir. ¡Qué terrible es el aullido del viento! La cabaña se mueve violentamente ...

seres, tras ser expulsados de su tierra natal. Ahora utilizo a menudo la cueva como lugar de meditación, y los *Oh-man* afirman que recibo visiones. Yo no querría pensar en eso, pero sé que mi gente y yo no podemos permanecer aquí mucho tiempo. El Hombre se acerca, y cuando ésto sucede, los demás seres deben marcharse o morir. Así suele ser, y por tanto estoy planeando un éxodo hacia el Norte, donde descubramos un lugar aún desconocido para los humanos, y donde poder vivir en paz.

Mantengo una estrecha vigilancia sobre nuestros posibles enemigos, los que nos temen aunque no nos conocen. No estoy seguro de Paragent. Parece que no recuerda nada de los *Oh-man* pero me inclino a pensar que sabe más de lo que cuenta. Si descubrimos que es así, habrá que eliminarle puesto que es un peligro potencial.

En cuanto a Handelman, no espero gran cosa de él. Conociéndole como le conozco, dudo que ni siquiera se digne considerar la oferta de venirse a vivir con nosotros, pero si no lo hace morirá. Estoy dispuesto a hacer lo que sea necesario para asegurar la supervivencia de mi gente.

Los papeles del Canadá 1 (La maldición de Tsathogghua)

Artículo del Vancouver Daily Province.

POINT GREY, Columbia Británica.- Un portavoz de la Universidad de Vancouver anunció hoy que un espécimen procedente de las montañas Caribú podría apuntar a la existencia de una especie desconocida de primate, que al parecer habitaría las regiones inexploradas del Norte de la Columbia Británica.

El doctor Harvey Lantilla, jefe del departamento de Zoología, manifestó que el espécimen, una pata de antropoide cortada unos centímetros por encima del tobillo, fue adquirida por él a un trampero que afirmaba haber encontrado el congelado miembro cerca de las estribaciones de las montañas Caribú. Aunque el espécimen aún no puede ser exhibido en público, el doctor Lantilla lo describe como de tamaño parecido al de un pie humano, pero con diferencias estructurales claras que eliminan la posibilidad de que sea de origen humano. La pata está parcialmente cubierta de un pelo basto de color naranja.

Según Lantilla, en breve se iniciará un examen extenso del espécimen, que incluirá una disección, y que a su parecer demostrará que se trata de un miembro perteneciente a un orangután o chimpancé, posiblemente escapado de algún circo o parque zoológico, y que ahora vive en las montañas.

Hasta el momento no se han hecho planes sobre el destino final del espécimen.

Los papeles del Canadá 2 (La maldición de Tsathogghua)

Artículo del Vancouver Daily Province hallado en la Biblioteca Pública de Vancouver.

YALE, Columbia Británica, 3 de Julio de 1884.- En las inmediaciones del túnel nº 4, situado a unos 30 Km por encima del pueblo, existen unos macizos rocosos que hasta ahora no habían podido ser escalados, pero que finalmente lo fueron el pasado Lunes por empleados de Mr. Onderdonk, que viajaban en el tren desde Lytton. Ayudados por Mr. Costeron, mensajero de la Compañía de Expresos de la Columbia Británica, cierta cantidad de caballeros de Lytton y otros lugares al Este de allí, tras considerables esfuerzos y una peligrosa ascensión, consiguieron capturar a una criatura que puede ser descrita como medio hombre y medio bestia. 'Jacko', nombre que le han dado sus captores, se parece a un gorila, con una altura de 1'38 m y un peso de 64 Kg. Tiene un basto pelaje color naranja, de aproximadamente 2'5 cm de largo, que le cubre casi todo el cuerpo, excepto manos y pies (o patas delanteras y traseras), y sin el cual parecería un ser humano. Sus antebrazos son más largos que los de un ser humano y posee una fuerza extraordinaria, que le permite romper palos de una forma en la que no podría hacerlo ninguna persona. Desde su captura se ha mostrado muy abatido, y sólo de vez en cuando emite algún ruido que es una mezcla entre ladrido y gruñido. Sin embargo, cada día se muestra más compenetrado con su cuidador, Mr. George Telbury, natural de esta población, quien se propone en breve dirigirse a Londres, Inglaterra, para exhibirlo. Su comida favorita hasta el momento son las bayas y también le gusta mucho la leche fresca.

Los papeles del Canadá 4 (La maldición de Tsathogghua)

Artículo del Vancouver Daily Province encontrado en la Biblioteca Pública de Vancouver.

KAMLOOPS, Columbia Británica, 16 de Septiembre de 19—. Un comunicado oficial del puesto de la RPMC (Real Policía Montada del Canadá) ha confirmado la desaparición y posible muerte de tres personas que acampaban al Sur de las montañas Caribú. Thomas Bettinger, su mujer Dora, y un guía local llamado Douglas Makelhenmy han sido dados por desaparecidos tras ser atacado su campamento por indios renegados. El único superviviente del ataque, el también guía William Paragent, fue gravemente herido pero pudo esconderse en un bosque cercano, eludiendo así a sus perseguidores. Paragent consiguió llegar al pueblo de Dogfork tres días después de que los excursionistas lo abandonaran, sufriendo pérdida de sangre y exposición a los elementos y fue trasladado en tren, en estado grave, al hospital de Kamloops donde, tras recuperar el conocimiento, pudo dar parte a la RPMC del saqueo y ataque.

El capitán Swainson, jefe del puesto de la Montada, ha anunciado una operación de búsqueda en la zona, pero alberga escasas esperanzas sobre los excursionistas desaparecidos. El grupo de indios Ateaskan supuestamente responsable del ataque es de dimensiones reducidas, y evitan en lo posible el contacto con el hombre blanco y con otras tribus de indios, a la vez que llevan una existencia primitiva en esta parte de la zona montañosa. Se les considera extremadamente peligrosos, pero éstos son los primeros asesinatos que se les atribuyen directamente.

Los papeles del Canadá 7 (La maldición de Tsathogghua)

Las tablillas de la cueva: fueron escritas por el sacerdote cuyo cuerpo será hallado junto con ellas. Están escritas en una versión del idioma encontrado en la pared de Groenlandia y, si se traducen, se obtendrá el siguiente texto.

Soy Knaarrl, el último sacerdote de Adukwa, y muero en el templo de mi dios. Esto es lo que quiero dejar escrito:

Hace mucho tiempo mi pueblo, expulsado de su hogar ancestral en el Norte, vino hasta aquí siguiendo a nuestro amo Adukwa, quien dijo que debíamos seguir sus vientos fríos hacia el Sur puesto que él, a su vez, nos seguiría con sus vientos. Lo hicimos y ahora estamos aquí, pero mi corazón pregunta: ¿Por qué venir aquí, donde no hay nada? ¿Por qué el propio ser de nuestro dios, el frío, daña y mata a su gente? Esto es lo que me ha preguntado mi corazón y yo le he respondido como sólo yo podía. Yo seré el último sacerdote de Adukwa, puesto que no he entrenado a ningún joven para que realice sus ceremonias o entone sus plegarias. Por ello Adukwa ha prometido devorar mi alma pero sé que ya no devorará a mi gente. Los míos ya no le harán sacrificios con miembros de nuestra misma raza colocados en lo alto para Adukwa. Les he enseñado cómo sacrificar animales para apaciguarle, y con eso deberá contentarse. Nada le preocupa salvo la carne y la sangre de los sacrificios y he escogido no enseñar sus plegarias a mi gente. Aunque están escritas en las paredes de este templo, pronto serán olvidadas.

En el día de mi muerte,
Knaarrl.

Los papeles Van Laaden 1 (La casa encantada).*Artículo del Grand Rapids Herald fechado en 1878.*

Un accidente acaecido ayer en las excavaciones arqueológicas que se realizan al Norte de Grand Rapids ha causado serias heridas a un hombre y arañazos y contusiones a otros dos.

Bertrand Hancock, a quien se atribuye el descubrimiento del túmulo indio que está siendo excavado, se recupera en el hospital de Grand Rapids, aquejado de múltiples heridas y huesos rotos a causa del accidente. Aparentemente, un gran trípode de hierro, que se utilizaba para sujetar un aparejo de poleas, resbaló por un lado del túmulo de tierra y cayó encima del desafortunado Mr. Hancock, quien quedó atrapado debajo. Los trabajadores de las excavaciones no se explican cómo pudo tener lugar el accidente, pero un portavoz de la Universidad de Michigan, a cargo de las obras, afirmó que a pesar del accidente éstas continuarán tal y como estaba previsto.

Mr. Hancock, graduado en Ciencias Económicas por la Universidad de Michigan, está casado con Débora Van Laaden, hija del héroe local de la Guerra Civil Aarón Van Laaden, y actualmente reside en la finca del mismo nombre, donde se descubrió el túmulo. Los médicos no han dado detalles sobre las heridas, pero sí han dicho que su estado general es satisfactorio y que su recuperación se espera que sea rápida.

Los papeles Van Laaden 2 (La casa encantada).*Artículo del Grand Rapids Herald fechado en 1898.*

Hoy ha sido anunciado que Beatrice Van Laaden, viuda del difunto Aarón Van Laaden, murió ayer a consecuencia de una caída en su casa. Su hija, Virginia Van Laaden, explicó que la anciana hacía años que no gozaba de buena salud, y que permanecía recluida en la casa. Aparentemente tropezó, cayendo por la escalera.

El nombre Van Laaden es bien conocido en Grand Rapids. Los primeros miembros de la familia fueron decisivos en la fundación de la ciudad, y el nombre de Van Laaden se encuentra en muchos edificios públicos, incluyendo la biblioteca y el museo de arte.

La señora Van Laaden tenía no sólo una hija sino también un nieto, Maurice, y otra hija, Débora, que ahora reside en Grosse Pointe (Michigan). Los funerales se realizarán mañana con carácter privado y el cadáver será inhumado en el panteón familiar situado en la propia finca Van Laaden.

Los papeles Van Laaden 3 (La casa encantada).*Artículo del Kent Clarion fechado en 1863.*

Allen Van Laaden, de los Van Laaden de Grand Rapids, murió ayer en su casa como resultado de una herida de arma de fuego en el estómago que se infligió a sí mismo de forma accidental. Informó del accidente el capitán del ejército de la Unión Aarón Van Laaden, primo de Allen, y que se encuentra actualmente en la finca gozando de un permiso.

Según el informe, el señor Van Laaden estaba limpiando el arma en una de las habitaciones del piso superior de la mansión cuando el arma se disparó accidentalmente, alcanzándole de lleno en el estómago, y expirando antes de que se pudiera llamar a un médico. Los funerales tendrán lugar en la propia mansión.

Los papeles Van Laaden 4 (La casa encantada).*Artículo del Kent Clarion fechado en 1863.*

Hoy se ha sabido que el capitán Aarón Van Laaden ha muerto. Su cuerpo fue hallado ayer noche en los bosques cercanos a su casa, aparentemente víctima de un absurdo accidente de caza. Habiendo salido de caza temprano, la familia empezó a preocuparse cuando no regresó a la casa para comer. Sobre mediodía se había oído un disparo, pero se pensaba que el señor Van Laaden había disparado contra alguna presa. El macabro descubrimiento realizado más tarde mostró que aquél, al atravesar un zarzal, aparentemente habría caído, haciendo que su fusil se disparara, lo que le causó la muerte instantáneamente.

Aarón Van Laaden, aparte ser muy conocido por sus hazañas militares en defensa de la Unión, es también recordado por sus intensos esfuerzos por apoyar el crecimiento de la ciudad de Grand Rapids y por su infatigable devoción por las causas públicas, lo cual incluye el establecimiento de la primera biblioteca de la ciudad, así como su primer museo de arte.

La viuda del capitán Van Laaden ha declinado hacer comentarios. Aún no se han hecho los preparativos para el funeral.

Los papeles Van Laaden 5 (La casa encantada)

Una versión condensada de los Viajes y diarios de Brandon Van Laaden.

Introducción: está escrita por Henry Van Laaden como tributo a su hermano menor, 'un hombre sano y cordial, que nunca pudo resistirse a un desafío' y, entre otras cosas, relata la súbita muerte de Brandon en 1847. Menciona que el libro estaba incompleto a la muerte de Brandon, y que se realizó una impresión limitada de cincuenta ejemplares, que fueron distribuidos a amigos, familia e instituciones públicas.

Prefacio: desde aquí en adelante, el libro está escrito por Brandon, y en esta sección explica cómo fue 'encargado' por su hermano para que viajara a Europa y más allá en busca de muebles antiguos, obras de arte, maderas nobles, alfombras, tapices y cualquier otra cosa que pudiera sumarse al valor y

prestigio de la mansión familiar. Al mismo tiempo, Brandon esperaba encontrar tiempo para explorar y cazar un poco.

Capítulo 1: describe el viaje trasatlántico en clíper, incluyendo una gigantesca tromba marina divisada el tercer día de viaje.

Capítulo 2: llegada a Londres. El principio del capítulo abarca el tiempo transcurrido en subastas de arte y muebles en la ciudad. Más tarde, describe algunos de los excelentes restaurantes de la urbe.

Capítulo 3: Brandon describe un corto viaje al Norte de Escocia, con salida desde Londres, en el que se dedicó a investigar un antiguo recinto oval construido en roca granítica. Se supone que lo construyó una tribu celta, y el misterio es su interior vitrificado. Dentro, el granito se ha fundido mediante algún tipo de calor intenso hasta adoptar un brillo como el del cristal, lo que requiere temperaturas superiores a 1300 °C, que ningún fuego

Sigue detrás

Los papeles Van Laaden 6 (La casa encantada)

Carta fechada en Junio de 1844, dirigida a Henry Van Laaden por el contraamaestre de uno de los aserraderos de la familia

James Leski, contraamaestre
Aserradero n.º 1 del río Blake

Apreciado Sr. Van Laaden:

Le escribo a propósito del retraso en el corte y acondicionamiento de los troncos recibidos recientemente, procedentes del otro lado del Atlántico. Lamento informarle que el retraso va a aumentar. Cuando le escribí en Mayo pensé que el trabajo se acabaría a fines de este mes y le explicaba que el retraso era debido al hecho de que se hacía preciso reajustar frecuentemente las sierras para proceder a los diversos cortes que Vd. deseaba. Además, ha aparecido un problema nuevo, que temo contribuya a aumentar el retraso. La sierra principal, la que se utiliza para realizar los cortes iniciales en los troncos más gruesos, ha resultado dañada accidentalmente. Debo decir que yo estaba supervisando personalmente la operación, y que el operario de la sierra es uno de nuestros empleados más competentes, pero el resultado fue que la hoja de la sierra resultó dañada y debe reponerse. El fabricante, que tiene su sede en Nueva York, me asegura que no puede entregar la nueva hoja antes de cuatro semanas, tiempo durante el cual no podremos reemprender las labores de corte de esos troncos. También querría indicarle que le desaconsejo vivamente hacerlos cortar por otro de nuestros aserraderos puesto que éste es el único en el que disponemos de sierras tan precisas. Por otra parte, tengo la impresión de que el problema procede de que el empleado no estaba familiarizado con las maderas extrañas y exóticas que componen la partida. Por ello sugiero que el retraso suplementario ocasionado por la espera de la entrega de la nueva hoja de sierra, así como los trabajos de corte del resto de la partida sean recompensados y pagados.

Respetuosamente suyo,
James Leski

normal conseguiría alcanzar. Al volver hacia el Sur, Brandon se detiene cerca de Dumfries donde selecciona un enorme roble de un bosquecillo a unos 3 Km al Oeste del pueblo. La madera será utilizada para remodelar partes de la mansión familiar.

Capítulo 4: tras atravesar el Canal de la Mancha, Brandon llega a París. Aquí conoce a un vendedor de libros antiguos al que describe como 'un individuo muy misterioso.' Brandon adquiere al hombre un volumen sin título y queda con él para el día siguiente, a fin de examinar otros libros antiguos. A la mañana siguiente, se descubre que la tienda del librero ha sido abierta y saqueada, y el cadáver de éste aparece flotando en el Sena.

Capítulo 5: este capítulo contiene una prolija descripción de los viajes de Brandon por el centro y el Este de Europa, en camino hacia Cercano Oriente. A su paso por Transilvania, es invitado a visitar un misterioso castillo en las montañas, pero declina en último momento por consideraciones de tiempo.

Capítulo 6: en Beirut, Brandon conoce a un viejo musulmán que le relata la leyenda de una ciudad sin nombre, construida mucho antes de que el hombre recorriera la tierra, y ahora olvidada. El viejo afirma conocer su situación y Brandon considera brevemente el organizar una expedición, pero acaba por abandonar la idea. Brandon invierte algunas semanas en Siria,

Palestina y sus alrededores, comprando alfombras, tapices, maderas exóticas y muchas otras cosas para la mansión Van Laaden.

Capítulo 7: mientras se halla en El Cairo, Brandon visita la Esfinge y experimenta una visión que no describe, pero sí menciona que la noche anterior tuvo ocasión de probar una pequeña cantidad de hachís, comprado a su guía. También adquiere un cargamento de maderas exóticas procedentes del interior del continente, entre las cuales hay grandes bloques de una madera negra y densa llamada ébano. Brandon relata asimismo la compra a ese mismo tratante de un fetiche robado a una de las tribus del interior, descrito como de unos 30 cm de altura, esculpido en madera, y cubierto de clavos de metal. Representa algún demonio feo y rechoncho.

Capítulo 8: en este capítulo Brandon describe la primera parte de un safari al África Ecuatorial en busca de caza mayor. Está particularmente interesado en los informes sobre un extraño animal, parecido a un ciervo, y de color marrón-púrpura, que se dice conocen las tribus del interior.

En este punto del diario, Brandon contrae la enfermedad que le causaría la muerte, y sus relatos acaban abruptamente a mitad del safari.

LEER SOLO ESTE LADO

Los papeles Van Laaden 10 (La casa encantada).

La bitácora de a bordo del Tanager. Este antiguo texto puede hallarse en el arcón de Erich, y es un relato de sus viajes como capitán de barco, así como un recuerdo de su vida en el mar. Es bastante detallado y prolijo, en su mayoría aburrido y, junto con la arcaica letra, difícil de leer por lo que requiere 14 horas de estudio. Además, harán falta sendas tiradas de Leer Inglés para reparar en los cuatro siguientes pasajes, que se hallan en la parte final del diario.

1. 21 de Junio de 1817. Zarpamos hoy de Samoa. Intento navegar hacia el Norte. Avistado un barco cerca del horizonte, al que el vigía cree identificar como el **Columbia**, con matrícula de Insmouth. Si lo es, su capitán será Obed Marsh. Los vientos son buenos y pondremos rumbo hacia las islas Salomón.

2. 8 de Enero de 1818. Avistado de nuevo el buque de Marsh, dirigiéndose hacia el Este. Debe venir de las Carolinas, porque en los últimos años ha estado comerciando mucho por esa zona y es posible que esa sea la causa de la ahora boyante situación financiera de su familia. El **Hetty** y el **Reina de Sumatra** también han hecho viajes allí, y no me importaría conocer el origen de su recién encontrada riqueza.

3. 12 de Febrero de 1818. Hoy hemos tenido una racha de suerte. Uno de los tripulantes, que había bajado a tierra, descubrió en una taberna a uno de los tripulantes de Obed Marsh. Al parecer, éste individuo abandonó el **Columbia** cuando recaló aquí, y es de lo más poco recomendable, flojo de sesera y adicto al ron, pero sin embargo conoce el puerto en el que el viejo Obed ha estado comerciando, un poblado nativo primitivo no lejos de la isla de Ponape. Me costó muy poco dinero convencerle para que me señalara en el mapa la situación de la pequeña isla, pero no conseguimos que accediera a acompañarnos. Por ello desconfío del hombre ese, y creo que me ha vendido mala información a propósito. Pero si es así, ¿por qué pedir tan solo unas pocas

botellas de ron? Tuve que prometerle también no revelar su existencia a nadie, puesto que teme represalias del capitán Marsh, por lo que dudo de sus razones para quererme engañar. He decidido zarpar mañana a investigar.

4. 14 de Marzo de 1818. Hemos abandonado hoy las Carolinas. ¡Que Dios nos ayude! Hemos descubierto el origen de la riqueza de Obed, y lo hemos pagado con las vidas y las almas de algunos de nosotros. Rezo por aquéllos que no han podido volver y pido a Dios que castigue al maldito Marsh y a esos seres con los que tiene trato. He perdido seis hombres a manos del blasfemo monstruo que salió del mar, y otros víctima de la locura que embargó a los miembros de la tripulación poco después de ese incidente. Debo decir que el piloto Hannigan se merece todos los parabienes, puesto que en gran parte nos hemos salvado gracias a él. Sin su ayuda creo que no habría conseguido hacer zarpar al **Tanager** yo solo. Ahora temo por él puesto que se ha ido quedando cada vez más callado y rehusa hablar por completo. Quizá le ha asaltado a él la locura que atacó antes al resto de la tripulación, y de la que afortunadamente la mayoría parecen repuestos. Que el cielo nos proporcione un viaje de vuelta seguro para todos. Si puedo, regresaré a casa y una vez allí haré preparativos para trasladarme junto con mi familia a un lugar alejado del mar y de las cosas que en él he descubierto. Que Dios nos proteja.

Los papeles Van laaden 7 (La casa encantada).

Copia de una carta enviada por Henry Van Laaden a un empleado que quedó inválido a causa de un accidente ocurrido mientras ayudaba a transportar el enorme bloque de roble utilizado como paramento de la chimenea Este.

A Peter Cartwright:

Mi familia y yo hemos quedado sumamente apenados por la persistencia de las heridas sufridas por Vd. mientras estaba trabajando para nosotros, y el hecho de que ello sucediera en nuestra casa es aún más doloroso si cabe.

Aunque ni yo ni la Empresa podemos aceptar responsabilidad alguna por el accidente (yo personalmente indiqué al capataz que hacían falta más hombres para realizar el trabajo, puesto que los grandes bloques de madera eran muy pesados, y atravesar con ellos la puerta era tarea harto delicada y peligrosa) no queremos que su familia (mi capataz me indica que tiene Vd. mujer y cuatro hijos) sufra indebidamente debido a su actual incapacidad para ganarse la vida con propiedad. Por tanto, ruego acepte el cheque adjunto de 250 \$, que es lo menos que nuestra familia puede hacer por la suya como gratitud por los años de servicio prestados.

Sinceramente suyo,
Henry Van Laaden

LEER SOLO ESTE LADO

Los papeles Van Laaden 8 (La casa encantada).

Extracto del primer diario de Aarón Van Laaden.

12 de Junio de 1853

La pasada noche tuvo lugar un extraño suceso. Sobre las ocho de la noche, mientras leía a Gibbon (N. del T.: cita pedante donde las haya. Edward Gibbon fue un historiador inglés, 1737-1794, autor del tremendo ladrillo titulado *Decadencia y caída del imperio romano*) en el salón, me distrajo un débil pero al parecer urgente repique en la puerta principal. Tras marcar el punto de la lectura, me apresuré a abrir la puerta encontrándome a un hombre de piel oscura y obviamente extranjero, cubierto por un manto oscuro y guareciéndose de la lluvia en el portal. Le invité a entrar, y tan pronto como traspasó el umbral sufrió un acceso de tos tan intenso que me ví obligado a cogerle del brazo puesto que, de lo contrario, hubiera caído al suelo.

En ese momento apareció Beatrice quien, viendo el estado del pobre hombre, insistió en que se le llevara arriba y se le metiera en la cama en una de las habitaciones de invitados. A pesar de su débil condición, tuvo que subir hasta el segundo piso puesto que el resto de dormitorios en las plantas inferiores estaban ocupados, y aunque intenté interrogarle, el hombre no hablaba ni una palabra de Inglés. Ni siquiera puedo imaginarme la extraña lengua asiática que podía utilizar, pero estoy seguro de que la expresión de su rostro era de sincero agradecimiento. Rehusando todas nuestras ofertas de comida, le dejamos en la cama y al cabo de poco rato dejamos de oír la tos, por lo que supusimos que dormía pacíficamente. Esta mañana hemos descubierto que había muerto durante la noche, posiblemente mientras dormía. Que Dios se apiade de su alma.

Allen ha sido enviado a la ciudad a buscar al médico, pero antes tuve que oírle chillar otra vez en contra de 'traer extranjeros a nuestra casa' aunque esta vez debo admitir que quizá tuviera razón cuando la noche pasada, al enterarse de la presencia del extraño, protestó vehementemente mi decisión de acogerle. Debo admitir que no puedo explicarme la misteriosa enfermedad del hombre, y al registrar sus pertenencias, además de casi no llevar dinero no pudimos encontrar nada que permitiera identificarle. En cuanto a qué hacer con el cuerpo, he hablado con Beatrice y hemos decidido que si resulta imposible identificarle le enterraremos decentemente en el cementerio familiar. Sé que Allen protestará la decisión, pero hemos decidido que esa es la única manera correcta de proceder.

Los papeles Van Laaden 20 (La casa encantada).

Carta dirigida a Aarón, y que figura junto al informe del forense sobre la muerte del extraño en casa de los Van Laaden en 1853.

Apreciado señor Van Laaden:

Con relación a la infortunada muerte del asiático no identificado en su hogar, le recomendaría las siguientes precauciones, dada la naturaleza desconocida de su fatal enfermedad: Antes de nada habría que airear a fondo la habitación. Después, haga retirar y lavar la ropa de cama antes de limpiar y encalar las paredes de la habitación. Como precaución adicional yo recomendaría que no se utilizara durante los próximos seis meses si fuera posible, y ello se aplicaría en particular a niños, personas mayores o con enfermedades crónicas. Lamento no poder arrojar más luz sobre ese problema en particular.

Cordialmente,

Doctor Lucas Bradshaw
Forense, Condado de Kent.

LEER SOLO ESTE LADO

**Los papeles Van Laaden 13
(La casa encantada).**

El diario de Bertrand Hancock. Este pequeño volumen lo inició poco después de casarse con Débora en 1872, hasta trasladarse con su familia a Detroit en 1880. Los textos son telegráficos y parece más un diario científico que unas memorias personales. No requiere tiradas de Leer Inglés y sólo harán falta tres horas para asimilar por completo su contenido. Leyendo el diario, los investigadores descubrirán que Bertrand, aunque economista de formación, era

un científico aficionado y su diario está lleno de observaciones sobre todas las facetas de la naturaleza, incluyendo estudios sobre la fauna y flora locales. Está claro que prefería ésto a trabajar regularmente, y que se conformaba con vivir de las rentas de su mujer. El diario está claramente concebido como base de un futuro libro, pero además pueden hallarse los siguientes puntos de interés.

1. 28 de Agosto de 1875: la pasada noche, mientras me hallaba junto a la puerta posterior, atrajo mi atención un sonido chisporroteante que parecía venir de muy arriba y detrás de mí. Miré por encima de mi hombro y tuve el tiempo justo de ver como una gran bola de fuego, que desprendía chispas en su trayectoria, atravesaba el cielo por encima del tejado de casa. No pasó mucho tiempo cuando pareció explotar con el sonido de un cañón distante, con trozos saliendo disparados en todas direcciones. La mayoría de ellos parecieron quemarse y desaparecer pero uno, aparentemente más grande que los demás, sobrevivió a la explosión y cayó en el bosque al Norte de la casa, pudiendo oír desde donde me encontraba el ruido de ramas rotas. Mis intentos de localizarlo ayer noche con linternas fueron infructuosos pero esta mañana, a la luz del día, he tenido la suerte de encontrarlo, en un pequeño cráter que había hecho al caer, y aún caliente debido a su paso a través de los cielos. No es tan grande como yo había pensado, puesto que mide tan solo 20 ó 25 cm de ancho pero su superficie vitrificada demuestra las altas temperaturas que ha soportado. No he tenido tiempo de estudiarlo detenidamente, pero de momento he depositado el objeto celeste sobre la chimenea del salón, al que añade un toque de categoría.

2. 25 de Marzo de 1878: ¡qué descubrimiento! Hoy, mientras paseaba por el bosque al Norte de la finca, descubrí lo que parece ser un túmulo, quizás una tumba, de origen indio. Es raro que nunca me hubiera fijado en la extraña loma circular, pero está cubierta por una arboleda bastante densa y probablemente no hubiera reparado en él si sobre el túmulo no se hubiera fundido la nieve. Y sin embargo, ahora queda totalmente visible el montículo circular y desnudo, rodeado de terreno cubierto de nieve. Escribiré al profesor Pendergast de inmediato, y espero poder interesarle para que verifique y excave el túmulo.

3. 5 de Julio de 1878: la parte principal de la excavación del túmulo empieza mañana. Ya hemos completado las tareas preliminares, y los estudiantes han izado un gran trípode, provisto de un aparejo de poleas, para elevar las enormes losas planas que parecen servir de techo a las cámaras que suponemos que hay debajo. Aunque todavía no hemos descubierto nada de importancia (tan solo algunas puntas de flecha y restos de cerámica inidentificables) la excitación de los estudiantes no decae y aporta un ambiente increíble al proyecto. Apenas puedo esperar a mañana.

Los papeles Van Laaden 14 (La casa encantada).

El diario de Allen Van Laaden. Este libro puede hallarse tras un panel secreto del escritorio en la biblioteca del segundo piso. Lo llevó Allen en secreto desde 1853

1. 1853: Allen escribe excitado sobre las ganas que tiene de recibir un libro de ficción que ha encargado a Nueva York. Aparentemente es una colección de relatos cortos de un autor llamado Edgar Allan Poe.

2. 1854: más referencias a Poe, especialmente a un par de relatos: *El gato negro* y *El barril de amontillado*.

3. 1854: Allen está molesto. Parece ser que ha oído a Aarón y a Henry en el estudio del segundo piso, mientras discutan planes para remodelar la casa, pero aparentemente la comodidad de la familia no es lo único que tienen en mente. Allen cree que intentan utilizar la casa para ayudar a cruzar la frontera con Canadá a los esclavos que se escapan, cosa que él desaprueba intensamente.

4. 1857: Allen ha tenido una discusión muy seria con su primo. Al parecer, le ha dicho a Aarón que conoce sus actividades relacionadas con la evasión de esclavos y éste le ha respondido que si intenta exponer públicamente las actividades de la familia le matará.

5. 1859: Allen ha descubierto un libro que antaño perteneciera a su padre, que contiene oscuros secretos y extrañas historias, y que fuera comprado por Brandon Van Laaden mientras viajaba por Europa. Parece ser que David, de alguna manera, llegó a poseer este libro puesto que su firma figura en el interior de la portada, debajo de otras firmas desconocidas. Allen consigna en su diario que él también, tras leerlo, ha decidido firmar en el libro.

6. 1861: Aarón se ha alistado en el ejército de la Unión, ha partido hacia el frente y Allen cree que ahora le corresponde a él la jefatura de la casa merced a la debilitada salud de Henry. Es evidente que Allen se encuentra en un estado mental vengativo y planea ganarse la confianza del

hasta su muerte en 1863 y es bastante largo. Leerlo cuesta 6 horas y la mayoría consiste en diatribas contra otros miembros de la familia. Para obtener cada una de las siguientes pistas, hará falta un Leer Inglés.

senil Henry para ofrecerle después su ayuda en la evasión de esclavos.

7. 1862: tras aterrorizar a la familia con maldiciones y amenazas durante el año anterior, Allen perpetra su horrible plan y encierra a cuatro esclavos fugados en la habitación secreta del sótano, dejándoles allí para que mueran. Mientras tanto, asegura a Henry que los esclavos partieron durante la noche y que ha tenido que tapiar la habitación secreta para destruir toda posible prueba de su presencia, debido a las sospechas despertadas por círculos esclavistas de la ciudad.

8. 1863: ¡el triunfo! En un arrebato causado por el alcohol, Allen confiesa a Henry su negro crimen, lo que provoca en el anciano un fulminante ataque cardíaco. Allen se felicita por la muerte de Henry.

9. 1863: una de las últimas anotaciones. Allen comenta que Beatrice consiguió escuchar su última conversación con Henry y ha escrito a Aarón, quien llegará pronto. Allen teme lo que Aarón pueda hacer al llegar.

Cualquier investigador que consiga una tirada de Psicoanálisis tras leer el diario, aunque no lea todas las pistas, llegará a comprender en parte el carácter del loco Allen Van Laaden. Su progresivo alcoholismo y su obsesión por ser enterrado vivo serán evidentes. El guardián puede querer añadir, si lo considera oportuno, alguna pista adicional sobre la personalidad o las pautas de comportamiento de este hombre, ya sea para ayudar a los jugadores o para despistarles.

Los papeles Van Laaden 16 (La casa encantada).

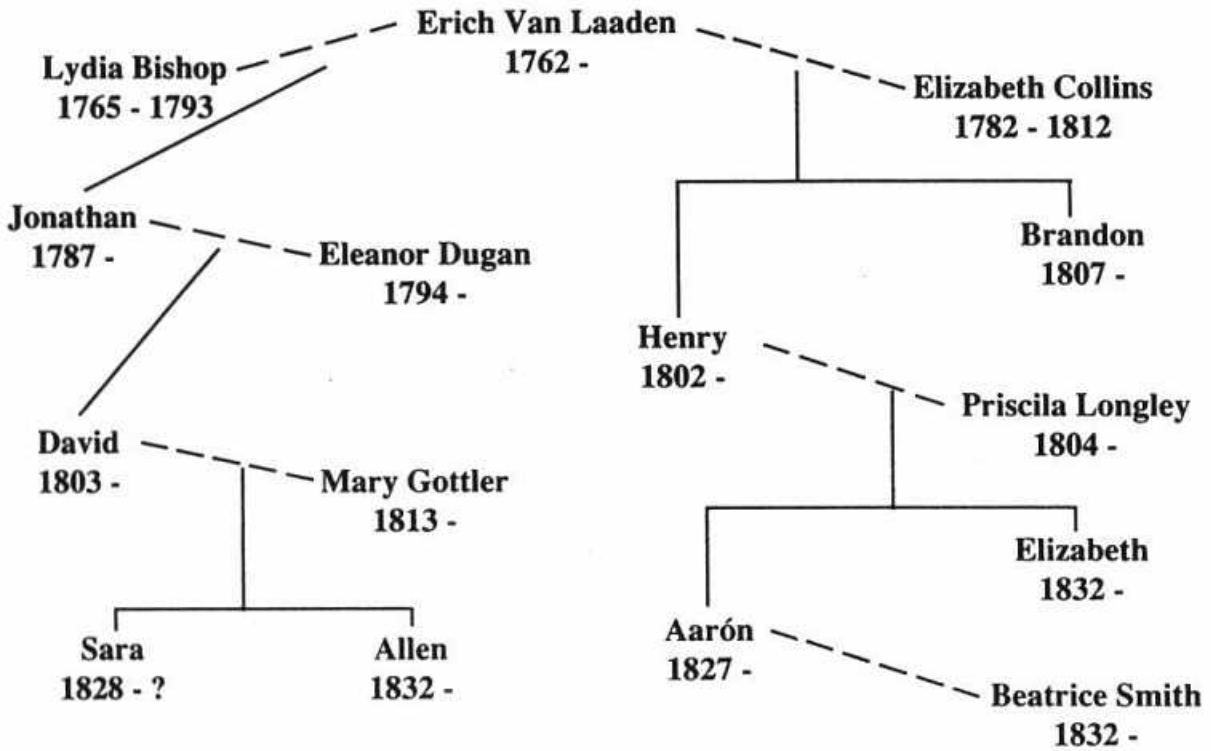
Las cartas de Aarón Van Laaden. Se trata de un fajo de viejos y amarillentos sobres, atados con una cinta azul, y que contiene las cartas que Aarón escribía a Beatrice desde el frente. Están en la mesilla de noche del dormitorio Este del segundo piso.

Hará falta una hora para leerlas todas y quien lo haga no descubrirá prácticamente nada de interés, puesto que la mayoría no contienen sino expresiones de añoranza por su mujer y su hogar. La única excepción es la última carta de Aarón, anunciando su regreso inmediato a casa debido a la muerte de su padre. En la carta expresa su odio por su primo Allen y jura vengarse de él.

Los papeles Van Laaden 17 (La casa encantada).

El diario de Beatrice Van Laaden. Este pequeño volumen está escondido entre los colchones de la cama en el dormitorio que ocupara Beatrice, en el segundo piso. Hará falta una hora de lectura y un Leer Inglés para darse cuenta de que la autora estaba completamente desquiciada. No hay información alguna de valor, y la única pista son los extraños símbolos o garabatos con los que Beatrice decoraba los bordes de las páginas. Si algún investigador consigue una tirada de Lingüística o de Antropología mientras los examina, se dará cuenta de que son de origen Celta.

EL ARBOL GENEALÓGICO DE LOS VAN LAADEN



Los papeles Van Laaden 15 (La casa encantada).

El libro secreto. Este volumen de los Mitos, sin título, es un texto incoherente, escrito en Inglés, que afirma ser un tratado de nigromancia extraído del **Libro de los muertos**, cuyo origen se remonta a la antigua Persia o al Afganistán. Requiere una tirada de Leer Inglés para comprenderlo, implica una pérdida de COR de 1D4 puntos y una ganancia de Mitos de 4. Contiene un hechizo, Conocar a un fantasma, que puede ser aprendido con una tirada de INTx5 (ver 'Hechizos' hacia el final del texto).

El rastro de Tsathogghua

INDICIOS

Se permite fotocopiarlos sólo para uso personal

Los papeles Van Laaden 9 (La casa encantada).

La nota de suicidio de Elizabeth Van Laaden

Queridísimos papá y mamá:

Por favor, tratad de comprender lo que hago y recordadme en vuestras oraciones. Sé que Dios ha escrito que está mal hecho, pero una voz del más allá me ha dicho que la muerte en este mundo viene seguida por el renacer en otro, más glorioso y bello de lo que nos podemos imaginar, y he tomado la decisión de seguir a esa voz hasta el otro mundo.

Nunca he dicho a nadie que oía esa voz por miedo a que me creyérais loca, pero llevo hablando con ella desde que era niña. La primera vez que la oí estaba en el salón y, como quiera que me habló de repente, me asusté, pero más tarde la volví a oír llamándome y entonces respondí, no con mi voz sino pensando lo que quería decir. La voz me ha explicado muchas cosas a lo largo de los años, y ahora me ha invitado a unirme a ella. Ha llegado para mí el momento de abandonar esta existencia mundana.

Decidle a Aarón que siento no poderme despedir de él y al resto de la familia que les quiero.

Vuestra hija amantísima,
Elizabeth Van Laaden.

Los papeles Van Laaden 19 (La casa encantada).

Carta a Mary Gottler

Queridísima Mary:

Por favor, intenta perdonar mis acciones del día de tu boda con David. Debes comprender que era tan solo el amor de una madre por su única hija lo que me hizo decir lo que dije. El día de tu boda debería haber sido feliz por lo que siento haber molestado a los Van Laaden y espero que algún día puedan perdonarme.

Espero que vengas pronto a vernos a tu padre y a mí, porque te echamos mucho de menos. Quizá puedas venir a pasar un par de días con nosotros. Por favor, dí que lo harás. Hace casi tres meses desde tu boda y desde entonces no hemos sabido nada de tí. Por favor, escríbeme y dime que me perdonas.

Mi padre me hizo prometer que no volvería a hablar del tema, pero si vienes a verme, aunque sólo sea una hora, te enseñaré pruebas de mis acusaciones. Es un hecho demostrado que los Van Laaden tuvieron que venir a América tras ser acusados de herejía por la Iglesia. Son gente sin dios, Mary, y tu alma corre peligro asociándote con ellos. Dí que renunciarás a tu matrimonio y volverás a tu familia, que te quiere y que te ayudará a volver a la salvación. ¡Si vives con esa gente tu alma irá al infierno!

Tu madre que te quiere,
Katherine Gottler.

Los papeles Van Laaden 12 (La casa encantada).

Carta a Bertrand Hancock, remitida por la Universidad de Michigan.

Querido Bertrand:

Agradezco tu amabilidad al escribirme, y por supuesto que me acuerdo de tí: eras uno de mis alumnos preferidos y mi opinión es que tenías que haber seguido tus inclinaciones y estudiar Arqueología. A mi parecer, te hubiera convenido mucho más que la carrera de Económicas que escogiste.

Pero dejemos el tema. En respuesta a tu consulta, tu descubrimiento parece auténtico. Tal y como lo describes, parecería un túmulo como los que a veces construían los indios Ottawa, pero existen algunos detalles bastante extraños en lo que mencionas, y que justifican un desplazamiento por mi parte antes de emitir un juicio. En cuanto a las posibilidades de emprender una excavación este verano, si el túmulo resulta auténtico yo diría que son muy buenas. Requerirá poco dinero de la Universidad porque utilizaría a mis propios estudiantes que, aunque en algunos aspectos están poco entrenados, son trabajadores buenos y capaces. Por supuesto que estaré encantado de aceptar tu oferta de ayuda y, dada la inexperiencia general de los alumnos incluso tus conocimientos, por limitados que puedan parecerse, serán de suma utilidad.

Sinceramente tuyo,
Profesor R. Pendergast.

Los papeles Van Laaden 11 (La casa encantada).

El diario de Virginia. Este libro fue llevado de forma intermitente entre 1889 y 1911. No requiere tiradas de Leer Inglés, pero sí 4 horas de lectura. Contiene dos pistas.

La primera información que se puede encontrar es una crónica general del progresivo desquiciamiento de Beatrice. Aparte revelar las tendencias de la anciana por el sonambulismo, también hay un intento de reproducir fonéticamente los extraños sonidos y vocalizaciones de la sonámbula. Una tirada de Lingüística revelará que las palabras son en Gaélico.

La segunda pista es la identidad del padre de Maurice, que no es otro que Harvey Rawson, un joven a quien Virginia contrató durante algunos meses como criado. Una pequeña investigación revelará que Harvey, que vive en el pueblo, es ahora un borracho y vagabundo, cuyas facultades mentales están seriamente disminuidas. Nunca llegó a saber que Virginia tuvo un hijo suyo y si se le comunica, buscará a Maurice para 'reunirse con su familia.' La reacción de Maurice será similar y los investigadores pueden esperar algún tipo de recompensa por parte de Maurice.

Los papeles Van Laaden 18 (La casa encantada).

El segundo diario de Aarón Van Laaden. Está en el trastero del segundo piso entre otras pertenencias suyas colocadas aquí por su viuda, Beatrice. Cubre la época entre su vuelta a la casa en 1863 y su muerte en 1866. La tinta está algo desvaída, y hacen falta tiradas de Leer Inglés para extraer cada uno de las siguientes indicios. Hacen falta dos horas para leerlo del todo.

1. En una de las primeras anotaciones, Aarón describe la muerte de su primo. Obviamente tiene remordimientos, deseando haber esperado a trazar un plan para entregarle a las autoridades. También describe cómo hizo para simular que Allen se había herido accidentalmente en el estómago.

2. Aarón explica aquí cómo organizó con un clérigo de Grand Rapids la celebración en secreto de ritos religiosos sobre la habitación sellada donde yacen los restos de los esclavos.

3. En algún momento de 1864, Aarón menciona la creciente inestabilidad emocional de su esposa. Escribe que por la noche está inquieta, dando vueltas y murmurando extrañas palabras. Aarón dice que a veces parece Gaélico antiguo, pero no siempre.

4. En la última anotación, Aarón menciona que ha decidido acabar con todo. Hace preparativos para ir de caza pero no planea volver. Lo último que escribe es: "Que Dios nos ayude."

El rastro de Tsathogghua

Edición en castellano: junio 1990

El autor dedica esta obra, respetuosamente, a Edgar Allan Poe

Copyright © 1984 Chaosium Inc. y publicado por Joc Internacional S.A. bajo licencia del propietario del copyright. Todos los derechos reservados.

Este suplemento está concebido para utilizarse con las reglas del juego de rol *La llamada de Cthulhu*, disponible por separado. Si deseas un catálogo de Joc Internacional, escríbenos a C/ Sant Hipòlit, 20, 08030 Barcelona.

En esta obra se han utilizado como referencia nombres de personas vivas en la actualidad, pero cualquier parecido de algún personaje del texto con cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia.

JOC INTERNACIONAL
c/. Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona - España

Ed. Electrónica: Interlínia – c/. St. Bernat de Menton, 2 - Cornellà

Impreso en Hurope, S.A. – c/. Recared, 2 - Barcelona

El rastro de
TSATHOGGHUA

C O N T I E N E

Historias de horror



Sólo para guardianes

La maldición de Tsathogghua aguarda a los intrépidos investigadores de lo oculto y lo desconocido. ¿Qué macabros secretos acechan en el estéril casquete polar de Groenlandia? ¿Qué horror viviente crece tras la leyenda del Sasquatch? EL RASTRO DE TSATHOGGHUA es una mini campaña en dos escenarios, y éste volumen contiene además un tercer escenario independiente de los otros dos, «La casa encantada».

Este conjunto de material es adecuado para guardianes e investigadores novatos, puesto que resulta excelente como introducción al juego y presenta a los jugadores tanto los mitos de Cthulhu como las Ciencias Ocultas.

Títulos publicados

LA LLAMADA DE CTHULHU
FRAGMENTOS DE TERROR
EL MANICOMIO
SOLO CONTRA EL WENDIGO
EL TERROR QUE VIÑO DE LAS ESTRELLAS
EL GUARDIAN DE LOS ARCANOS
LOS HONGOS DE YUGGOTH
LA MALDICION DE LOS CHTHONIANS
LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH
EL RASTRO DE TSATHOGGHUA
SOLO CONTRA LA OSCURIDAD

en preparación

CRISTAL DE BOHEMIA
LAS TIERRAS DEL SUEÑO
LA SEMILLA DE AZATHOTH
LAS MASCARAS DE NYARLATHOTEP



ISBN 84-7831-025-8

