

# La maldición de los CTHONIANS



© Sillma

**Barton  
Hamblin  
Hargrave**

Escritura para  
**LA LLAMADA de  
CTHULHU**  
con autorización de Arthur Meehan

# La maldición de los CHTHONIANS

## Cuatro odiseas en una intriga mortal

### Contenido

La feria siniestra (David A. Hargrave).....	2
La maldición de Chaugnar Faugn (Bill Barton).....	21
La daga de Thoth (William Hamblin).....	51
La ciudad sin nombre (William Hamblin).....	67
La ciencia cabalística de la Gematría (William Hamblin).....	86

Ilustraciones interiores: Lisa A. Free  
Edición y picado: Sandy Petersen  
Ilustración de portada: Tom Sullivan  
Diseño, producción y mapas: Sherman Kahn  
Correcciones: Lynn Willis  
Versión en castellano: Jordi Zamarreño



Howard Phillips Lovecraft  
1890-1937

LA MALDICION DE LOS CHTHONIANS: Cuatro odiseas en una intriga mortal, es copyright © de Chaosium Inc. Quedan reservados todos los derechos. El nombre de alguna personalidad pública puede aparecer en algún relato, pero cualquier parecido entre un personaje de éstos y cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia. Excepto en esta publicación y la publicidad asociada con ella, todas las ilustraciones de LA MALDICION DE LOS CHTHONIANS siguen siendo propiedad de sus respectivos autores, quienes se reservan todos los derechos. Este libro de aventuras está diseñado para utilizarse con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*, disponible por separado. Para más información sobre éste u otros productos, diríjete a JOC INTERNACIONAL, Sant Hipòlit, 20, 08030 Barcelona.

Noviembre 1989

Impreso en Hurope, s.a. - Recared, 2 - Barcelona

I.S.B.N.: 84-7831-013-4    D.L.: B. 34.984-1989    Impreso en España - Printed in Spain

Una publicación de JOC INTERNACIONAL, bajo licencia de Chaosium Inc.

Escaneado por zetilla - Mayo 02

# La feria siniestra

*Una serie de desapariciones y de asesinatos inexplicables en un parque de atracciones aparentemente inocente, al Norte de Providence (Rhode Island), atrae a los investigadores hasta un mortífero enfrentamiento con adoradores de los que socavan en las profundidades.*

por

David A. Hargrave

Estamos en los locos años 20, década que quedará marcada en los anales más sangrientos de la historia como época de catástrofes y masacres, con acontecimientos tales como la matanza entre bandas de gánsters que tuvo lugar el día de San Valentín. La década tuvo un amargo final para miles de norteamericanos en la catástrofe bursátil de Wall Street, que dejó en la más absoluta pobreza a aquéllos que tenían algún dinero en acciones, bonos o simplemente en una cuenta bancaria (N. del T.: Iniciándose lo que después se conocería como la Gran Depresión).

Pero aún y con eso, en los cálidos y perezoso días de Mayo hay algunos que no se preocupan del resto del mundo. Es verano ... tiempo de soñar.

A las afueras de Providence (Rhode Island), junto al cementerio de Swan Point y a pocos kilómetros del manicomio Butler, se extienden las marquesinas doradas, y las luces de neón del parque de atracciones North Star, frente al río Seekonk.

Aquí los pretendientes llevan a sus amadas en las cálidas noches de verano, mientras que niños de todas las edades llenan el parque durante el día.

Aunque un poco desvencijado, y falto de una mano de pintura, el lugar es uno de los favoritos de los habitantes de Providence.

De vez en cuando desaparece alguien, pero siempre se atribuye (a veces correctamente) a los traicioneros meandros del río. El manicomio Butler está lleno de personas balbuceantes y gemebundas a las que nadie escucha.

Durante éste caluroso mes de Mayo sucederán algunos hechos destacables que actuarán como acicate para que el grupo de personajes entre en acción. Uno de estos hechos será lo suficientemente extraño como para llegar hasta los periódicos de ciudades tan grandes como Nueva York y San Francisco.

## Preludios

Los incidentes que se relacionarán a continuación están dispuestos en orden cronológico, para que los investigadores los relacionen. El tercero aparecerá en los periódicos de ámbito nacional y será probablemente la clave que introduzca a los investigadores en la aventura. La información sobre los demás incidentes puede encontrarse consultando números atrasados de periódicos locales como *El periódico-bofetín de Providence*, o entrevistándose con los periodistas que escribieron las respectivas reseñas.

Puede ser conveniente que esta información se obtenga antes de iniciarse el juego propiamente dicho, para que incite a los investigadores a profundizar en el asunto, encontrándose con la macabra realidad. La forma de obtener la información es lo de menos, pero lo interesante es que los personajes la obtengan.

Una técnica interesante puede ser el que el guardián lea los incidentes a los investigadores en voz alta, con el doble propósito de crear ambiente y proporcionar información.

*El primer incidente* (12 de Mayo de 192-). Era una noche clara y tranquila, con la luna a modo de brillante adorno en el cielo cuajado de estrellas, y Kent Howard estaba enamorado. El objeto de su afecto, Lucy Pringle, estaba de excelente humor esa noche y, abandonando los terrenos brillantemente iluminados de la feria, la pareja decidió dar un paseo junto al río. Cogidos de la mano se apartaron aún más de las luces y el bullicio hasta que, impaciente, Kent intentó abrazar a Lucy y besarla.

Riendo, Lucy se zafó de entre los brazos de su acompañante y se puso a correr, levantando el vuelo de su falda para coger más carrera, mientras gritaba por encima del hombro: "¡Si me coges me podrás besar!" Tras unos segundos de duda, Kent arrancó en dirección a la figura rosa y blanca que desaparecía rápidamente de su vista. Abriéndose paso a través de una brecha en un muro de piedra, medio derruido y cubierto de enredaderas, Lucy nunca llegó a darse cuenta de que había entrado en el cementerio.

Poco después, los visitantes de la feria chillaron y algunos hasta se desmayaron al hacer su aparición una figura, enloquecida y cubierta de sangre, en medio de las luces multicolores. Con un brazo arrancado, el cabello (que antes era marrón oscuro) totalmente blanco, y el cuerpo cubierto de multitud de heridas sangrantes, Kent Howard regresaba a la civilización.

Kent pudo sobrevivir a su odisea, pero salió de ella totalmente loco, balbuceando incoherentemente acerca de unos horrores de ultratumba. Actualmente reside en una pequeña celda acolchada del manicomio Butler.

De Lucy no se encontró ni rastro, salvo un zapato ensangrentado que apareció cerca de una lápida caída.

Los viejos del lugar murmuraron historias acerca de lobos o de algún oso procedente de los bosques próximos, pero los agentes de la autoridad clasificaron el hecho como "probable asesinato cometido por persona o personas desconocidas".

*El segundo incidente* (14 de Mayo de 192-). Al pequeño Freddie Pendergast, de 12 años de edad, se le esperaba en casa a las 6 de la tarde para cenar. Cuando su madre vio que a las 7 aún no había llegado, fue a buscarlo, iracunda, al parque de atracciones.

Sin embargo, al llegar no pudo verlo por ninguna parte. Buscó por cada caseta, e incluso se hizo ayudar por el agente de seguridad del parque, sin resultado alguno. Alarmada, y acordándose (un poco tarde) del tremendo incidente de hacía un par de días cerca del cementerio, avisó a la policía.

La policía la puso en contacto con la oficina del sheriff, puesto que el parque caía fuera de su jurisdicción, y la agitada mujer exigió que se hiciera algo. Tras varias horas de investigación por parte tanto de la policía como de los ayudantes del sheriff, se supo que Freddie y sus dos mejores amigos, los gemelos Alvin y Edgar Coombs, de la misma edad que aquél, habían llegado a la feria sobre las 4 de la tarde. A la hora de marcharse, Freddie quería montar aún otra vez en su atracción favorita, el túnel del terror, y lo último que supieron de él sus amigos es que entró en dicho túnel a bordo de una de las pequeñas vagonetas mecánicas. Nunca le vieron salir. La policía archivó el caso como una fuga, o quizá como un ahogamiento accidental.

*El tercer incidente* (23 de Mayo de 192-). Ocho días después de la desaparición del pequeño Freddie, un agente de la policía de Providence, Andy Reynolds, investigaba unos informes sobre vandalismo en el quemadero público de basuras, junto a los terrenos del ferrocarril, y justo al Oeste del cementerio de Swan Point.

Los investigadores pueden obtener el relato de Reynolds a partir del periódico local.

### El informe del agente Reynolds

"Estaba a unos cien metros del cementerio y tuve la sensación de que me espían. Era como si me echaran agua helada por la espalda. Yo miraba a mi alrededor cuando de pronto vi a una persona de pie, en medio de una pila de basura humeante. Estaba todo tiznado y tenía una mirada extraña, y le dije que no se moviera, que era un agente de policía y él estaba en un lugar no autorizado. Pero todo lo que hizo fue gemir y murmurar, y no pude entender lo que decía. Entonces me di cuenta de que el individuo era muy bajito, como si se tratara de un enano o de un niño, y pensé que podía tratarse del niño aquél que se había perdido, Freddie, o algo así. Al acercarme, empezó a murmurar de nuevo, pero esa vez pude entender lo que decía. Repetía una y otra vez: '¡Por favor, lléveme a casa!' Estaba a unos tres o cuatro metros de él cuando los montones de basura humeante empezaron a moverse alrededor del niño, y yo me paré en seco, pensando que podía tratarse de ratas o algo peor. Creí que el niño estaría asustado, así que empecé a decirle que se tranquilizara, icuando de repente el montón de basura se levantó y se lo tragó! ¡Juro por Dios que ese montón de basura se levantó del suelo, cubriendo al niño, y cuando volvió a caer, el chico había desaparecido! Me hubiera gustado salir corriendo pero saqué mi revólver y me acerqué a ver qué había pasado. Entonces ví que los montones de basura se movían hacia mí. ¡No me miren de esa manera! ¡Es verdad! Entonces empecé a retroceder lentamente y de pronto una masa de basuras se levantó tres o cuatro metros a mi lado, como una maldita ola. ¡Le disparé dos veces (Dios sabe a qué me imaginaba que disparaba) y eché a correr! No miré hacia atrás hasta llegar a la caseta de peones camineros que hay a setecientos metros camino abajo, desde donde pude telefonar para informar. Como un idiota, le dije a mi jefe lo que había visto. ¡No, no había bebido ni esa noche ni ninguna noche! ¿Por quien me ha tomado?"

El periódico también informa, sin hacer ningún comentario al respecto, que el agente Reynolds ha sido dado de baja en el servicio por beber, y que el departamento de Policía no toma en serio su afirmación de haber visto al niño Pendergast.

*El cuarto incidente.* Este tendrá lugar la noche antes de la llegada de los investigadores. Toda la ciudad comentará una u otra versión de lo sucedido, que por sí solo no hubiera despertado tanto alboroto, pero al tener lugar poco después de los otros incidentes, ha levantado todo tipo de comentarios. Los investigadores podrán obtener diversas variantes de la historia interrogando a algunos habitantes, hasta reconstruir los hechos.

Parece ser que un tal Abner Weems, un borracho conocido y por lo general tolerado en la vecindad, estaba esa noche pasándose en grande junto al río, practicando su afición favorita apoyado en la tapia del cementerio mientras contemplaba las luces del parque de atracciones. Iba ya por la mitad de su jarra de aguardiente de manzana, cuando oyó voces procedentes del cementerio, que le parecieron en Alemán, o Ruso, o algo similar. Intrigado por el sonido, y con su obnubilado cerebro inflamado de ideas sobre espías extranjeros, se asomó a un agujero de la tapia desde el que podía atisbar el interior del cementerio.

Al principio pudo ver bien poca cosa, pero al cabo de un momento distinguió a lo que parecían ser dos personas, una de pie en el interior de una fosa y otra fuera. La primera pasaba fardos a la segunda, quien las apilaba junto a la fosa. Abner siguió mirando unos cinco o diez minutos antes de perder interés y volver a su postura original para acabar con la jarra de aguardiente. Poco después, oculto por las sombras al pie de la tapia, que estaba cubierta de enredaderas, Abner vio que los dos individuos salían por una brecha, cargados con los fardos, se dirigían a la orilla y los arrojaban al río. Intrigado una vez más, Abner intentó levantarse para ver qué sucedía, pero el aguardiente había hecho su efecto y las piernas no le obedecían. De hecho, parecía que tuviera la cabeza llena de arena caliente y con éste último pensamiento se durmió, permaneciendo en un profundo sopor hasta que le despertó el sol en la cara.

Gruñendo y trastabilleando, Abner se acercó a la orilla para lavarse y mientras lo hacía vio un objeto semienterrado en el fango. Cuando lo recogió pudo reconocerlo como un jersey de color rosa, desgarrado y manchado de algo que podía ser sangre. Abner podía ser un alcohólico, pero no era el tonto del pueblo y de inmediato supo qué hacer. Se dirigió con el jersey a la policía, explicándoles lo que había visto.

Los policías locales conocían bien a Abner y sólo le detenían por vago en invierno, a fin de proporcionarle un lugar caliente donde pasar la noche. Sin embargo, nunca daban crédito a lo que procedía de él ni de ningún otro borracho. Sin embargo, lo que no podían ignorar era la prueba que había encontrado. Una llamada telefónica seguida de una corta visita a la madre de Lucy Pringler permitieron identificar el jersey como el que llevaba su hija el día en que desapareció.

Con ello y con la historia de la misteriosa pareja, la tesis oficial sostenía que "existen dos asesinos y probablemente secuestradores, aún sin localizar, en las cercanías de Providence. Los ciudadanos deben permanecer alerta, tranquilos y no viajar solos de noche".

*El quinto incidente.* Este debe tener lugar la primera noche después de la llegada de los investigadores, y antes de que tengan tiempo de hacer nada excepto reunir las anteriores informaciones.

A la 1 de la madrugada, Jordan McIntyre, empleado del manicomio Butler, volvía a casa por el camino de Swan Point, que pasa al lado del cementerio. Jordan era un ex infante de Marina que había participado en la Gran Guerra, y no era ningún alfenique, sino que medía más de 1'80 m y pesaba unos 100 Kg. No se sabe con certeza qué le ocurrió aquella noche, pero se puede hacer un esbozo aproximado.

Alguien le atacó cerca de la puerta Sur del cementerio, y aparentemente él ofreció fuerte resistencia utilizando su bastón de roble, de un metro de largo y rematado por un pomo de bronce. El lechero descubrió los restos del bastón, cubiertos de una mucosidad seca, cuando recorría el mismo camino hacia las 5 de la madrugada. Junto al bastón se hallaban los gruesos zapatos (talla 48) de McIntyre, con los pies de éste en su interior.

Las rejas de la puerta del cementerio, de hierro forjado, estaban cubiertas de una mucosidad seca de un color gris verdoso, así como de copiosas cantidades de sangre seca y de masas desgarradas de ropa y carne de Jordan. Esta evidencia circunstancial apuntaba a que algo había arrastrado al infortunado a través de las barras de hierro, espaciadas unos 10 cm, pero que los pies se habían atascado. Quienquiera que realizara dicha acción siguió tirando, con lo que los pies quedaron al otro lado de la reja.

La policía sigue investigando.

El guardián puede permitir que sean los investigadores quienes encuentren los restos de Jordan si desea atorrizarles de entrada.

## PERSONALIDADES LOCALES

### El sheriff: John J. Josephson

Este individuo, algo fanfarrón pero cordial, cuenta 55 años de edad y siempre tiene una sonrisa y un apretón de manos para todos. Sus brillantes ojos azules, su pelo blanco y su barriga, contribuyen a ocultar el hecho de que es un agente del orden con más de 40 años de experiencia, incluyendo un par de años como alguacil en un revuelto campo minero (de oro) en Alaska sobre 1890. Siempre lleva un Colt del .45 colgado de la cintura y un Derringer del .32, de dos disparos, en una funda oculta en la pernera del pantalón. También suele ayudarse de una cachiporra de cuero rellena de plomo en el bolsillo de atrás del pantalón, oculto por su chaqueta. No cree en lo sobrenatural, pero sabe que los hombres pueden cometer y cometen los crímenes más increíbles y odiosos. Su impresión es que los problemas actuales los están creando "un par de forasteros, probablemente gitanos o de semejante ralea".

FUE 13    CON 16    TAM 15    INT 15    POD 10  
DES 14    APA 13    COR 66    EDU 12    PV 16

**Habilidades:** Conducir automóvil 40%, Primeros auxilios 80%, Medicina Forense (nueva habilidad) 50%, Ocultarse 40%, Derecho 65%, Escuchar 75%, Mecánica 60%, Psicología 54%, Descubrir 76%, Discreción 66%, Lanzar 81%, Seguir rastros 70%.

**Armas:** Revólver .45 80%, daño 1D10 + 2.

Derringer .32 80%, daño 1D8.

Cachiporra 78%, daño 1D6 + 1D6 (Además se tira resistencia del daño causado contra los PV de la víctima, y si ésta no consigue resistir queda inconsciente durante 1D6 minutos)

Puñetazo 90%, daño 1D3 + 1D6.

### El jefe de policía: Eimer 'Bulldog' Walker

El jefe Walker, que lleva 25 años en la policía de Providence, es un hombre de mediana edad, lento y metódico. Su tenacidad le ha hecho acreedor al sobrenombre de 'Bulldog' puesto que pocos criminales han conseguido escapar de las garras de la ley una vez que Walker se ha puesto personalmente tras su pista. Sus gafas de montura dorada, su arrugada vestimenta y su expresión abstraída ocultan el hecho de que es uno de los diez mejores forenses de la Costa Este. Ha solicitado cuatro permisos durante su carrera policial para seguir los más modernos cursos de criminología en diversas universidades. A veces se le han escapado criminales, pero nunca a causa de fallos suyos.

No está seguro de lo que sucede en la actualidad, pero tiene un interés personal en la investigación. Durante los últimos 22 años ha habido un ciclo veraniego de asesinatos y de personas desaparecidas, sucesos todos que han quedado sin resolver, al menos por lo que a él respecta. Muchos vagabundos y locos han sido acusados, e incluso condenados por esos crímenes, pero el jefe Walker sabe que las pruebas en el mejor de los casos eran circunstanciales y en el peor, una auténtica caza de brujas.

Posee un voluminoso archivo de casos no resueltos, y cada año se acerca más a la verdad. Si se le presiona, revelará que la única conexión entre los crímenes es el lugar. En aquéllos casos en los que se ha podido determinar dónde tuvieron lugar los crímenes, siempre ha sido en el interior o en las inmediaciones del cementerio, el quemadero de basuras, el manicomio o el parque de atracciones, todo lo cual, excepto el basurero, está fuera de su jurisdicción.

Si se le presiona más, admitirá que de vez en cuando sospecha del parque de atracciones, pero nunca ha podido obtener ninguna prueba concreta. Sin embargo, se construyó un año antes de que empezaran las desapariciones.

Siempre lleva consigo un revólver del .38 de cañón corto en una funda sobaquera y sabe usarlo. Cree que el sheriff del condado es tonto y que sus tácticas pasaron de moda al morir Wyatt Earp.

FUE 12    CON 13    TAM 13    INT 18    POD 17  
DES 11    APA 10    COR 80    EDU 19    PV 13

**Habilidades:** Contabilidad 78%, Discusión 77%, Charlatanería 45%, Medicina Forense (nueva habilidad) 90%, Derecho 95%, Psicología 71%, Descubrir 92%.

**Armas:** Revólver .38 (cañón corto) 72%, daño 1D8 + 2.

### El ex-policía Andy Reynolds

Es un hombre atlético de unos 32 años, veterano de la Artillería en la Gran Guerra, que se enroló en la policía de Providence en 1919, al licenciarse del ejército. Se le concedió la medalla al valor de la ciudad hace dos años por su heroica acción de salvamento de dos niños de una casa ardiendo. Aunque fue el ayuntamiento quien le despidió, y no el jefe Walker, está bastante resentido.

Se le puede localizar en la pensión de la señora Matheson (es soltero) y al principio es reacio a hablar de las razones de que le despidieran o del incidente que provocó el asunto. Sin embargo, debido a su amargura por haber sido tan mal tratado, y si los investigadores son lo bastante simpáticos les explicará lo sucedido tal y como él lo recuerda.

Por increíble que su historia parezca, aún omitió partes de ella en el informe, puesto que aún hoy no está seguro de que sucedieran realmente. En primer lugar, le pareció oír música, suave pero audible, que le recordaba la de un organillo como los de las ferias. En segundo lugar, cuando el niño desapareció bajo las pilas de basura, oyó una risa satánica que procedía de donde estaba el niño.

Si los investigadores se lo trabajan bien y prometen utilizar su influencia (supuesto que tengan alguna) para que le vuelvan a admitir en la policía, lograrán que se una al grupo, pero él no será quien sugiera dicho curso de acción. Si decide acompañarles, no se separará a sol ni a sombra de su .38, puesto que el basurero consiguió asustarle hasta límites insospechados.

FUE 12    CON 11    TAM 14    INT 12    POD 9  
DES 10    APA 10    COR 40    EDU 10    PV 13

**Habilidades:** Conducir automóvil 40%, Derecho 50%, Descubrir 80%.

**Armas:** Revólver .38 47%, daño ID10.

### La señora Matheson

Esta mujer amable y obesa lleva la mayor parte de sus 66 años dirigiendo una casa de huéspedes de dos pisos y de construcción rústica. Tiene nueve inquilinos de los que conoce perfectamente su vida y milagros, aunque pasa relativamente poco tiempo dedicada al chismorreo 'externo' con otras mujeres.

Tiene formada una opinión bastante exacta sobre lo que está pasando, y si se le pregunta la ofrecerá sin ningún problema. Para ella, todo lo ocurrido se debe a una banda de protestantes adoradores de la magia negra. A tal efecto relatará diversas historias (embellecidas más allá de lo creíble) sobre asesinatos macabros y desapariciones durante los últimos 20 años, la mayor parte sin resolver o, en sus propias palabras "resueltos cargándole el muerto al primer pobre desgraciado al que pudieron echar el guante".

Es de religión católica y devota. Si los investigadores se alojan en su casa y uno o más de ellos es también católico, les regalará un frasquito de "agua bendita por el Papa en persona". Y por raro que parezca, es verdad.

### Arthur Peabody

Vive en la pensión de la señora Matheson aunque sólo se le encuentra allí a partir de las 6 de la tarde. Es uno de los propietarios de la firma de pompas fúnebres Jackson, Jackson, Goldberg y Peabody, cuyas instalaciones se encuentran cerca del manicomio Butler.

Este hombre delgado, que roza los cincuenta, de expresión sarcástica, puede ser de gran ayuda si se le interroga. Dada su sangre fría, se le ha confiado la misión de poner presentables (de cara al entierro) a las víctimas de los asesinatos aún sin resolver. Como miembro más joven de la empresa, le corresponden los trabajos más ingratos.

Puede revelar el estado en el que se hallaban algunos de los cuerpos sobre los que ha trabajado en los últimos tiempos. Escuchar tan macabro relato cuesta 0/1D3 puntos de COR. Algunos ejemplos de sus 'clientes' incluyen un cadáver con todos y cada uno de los huesos no solo rotos sino literalmente pulverizados y aplastados, así como otro totalmente vacío de sangre. Todos los cadáveres 'peculiares' que ha recibido a lo largo de los años (y ha habido once en los últimos veinte años) tenían extrañas quemaduras y a todos ellos les faltaba el cerebro. Ninguno

de estos casos tuvo lugar en invierno, otoño o primavera, sino siempre en verano. Si bien es cierto que a veces aparecía un cadáver en esas condiciones en otoño o invierno, era evidente que el 'cliente' había fallecido en verano y el cuerpo no había sido hallado hasta entonces. Si alguno de los investigadores posee conocimientos sobre quemaduras con ácido y se las describe cuidadosamente a Peabody, éste convendrá en que los cadáveres tenían quemaduras similares. La falta de cerebros le tiene bastante intrigado, y se pregunta si quizá alguien de la policía se ha dedicado a realizar autopsias no oficiales sin permiso. Por supuesto que nadie del departamento de policía admitirá semejante desagraviado.

### Abner Weems (un borracho simpático)

Este anciano de 70 años, bastante arrugado y aún activo, es un maestro de escuela retirado que se apartó del camino recto, pero que es contemplado con tolerancia por parte de la comunidad. Normalmente se le puede encontrar o bien en la zona que frecuentan los vagabundos, cerca del depósito del ferrocarril en India Point o en la biblioteca municipal. Si se le interroga, relatará los hechos tal y como los recuerda, con el toque adicional de parecerle haber olido a azufre esa noche.

Puede recordar algún que otro momento en el pasado en que desaparecieron personas, incluidos algunos de sus compañeros vagabundos, pero no sabe nada que no pueda obtenerse con mayor facilidad y exactitud a partir de los archivos de los periódicos. Es muy amable y hablador, y dejará caer el nombre de Janice Parker, la bibliotecaria, que es amiga suya.

### Janice Parker, bibliotecaria

Janice tiene la apariencia exacta de lo que un niño imaginaría en sus peores pesadillas como una bibliotecaria, con todo y pelo gris recogido en un moño, gafas de solterona y uñas larguísimas. Puede lanzar una mirada gélida sobre aquel que haga demasiado ruido o devuelva libros con retraso, pero sin embargo es una romántica que lee poemas y se pasa horas componiendo sonetos amorosos Shakesperianos. Conoce a Abner Weems y le deja entrar en la biblioteca a leer a condición de que no lleve licor ni vaya borracho.

En los últimos veinte años ha recogido una apreciable cantidad de recortes de prensa con información sobre las desapariciones, así como notas manuscritas con extractos de entrevistas personales con las personas que intervinieron en las investigaciones. Si se la interroga, afirmará dogmáticamente que las víctimas han sido por lo general personas de diecisiete años o menos, con escasas excepciones. "Por ejemplo, la pobre Lucy Pringle sólo tenía dieciséis años y su novio dieciocho". Si se le pide una hipótesis afirmará que "Alguien, posiblemente importante en la comunidad está loco y lo mantiene en secreto. Tan loco que debe matar cada año. Está claro que se ha vuelto muy hábil en ocultar su locura y creo difícil que cometa algún error que permita identificarle. ¡Podría ser cualquiera!" Ella baraja algunas teorías sobre quién pueda ser, y si los investigadores lo preguntan les proporcionará algunas pistas falsas (en realidad, suposiciones carentes de fundamento), que el guardian deberá proveer. Puede sospechar del jefe de policía o de otros notables, pero no sospecha de Abner.

### Alvin y Edgar Coombs

Estos dos jóvenes hermanos, de doce años de edad, eran los mejores amigos de Freddy y estaban con él la

noche en que desapareció. Sin embargo, para entrevistarse con ellos hace falta en primer lugar evitar o convencer a su ferozmente protectora mamá, Lobelia, quien desconfía de todo extraño. Si se logra superar este obstáculo (quizá con la promesa de que su nombre saldrá en los papeles, u otra promesa similar) no pondrá reparos. De lo contrario habrá que acercarse a los gemelos en la escuela o mientras juegan. Ambos recuerdan perfectamente la noche, pero para sacarles la historia habrá que sobornarlos de la manera más eficaz (recuérdese que tienen doce años, por lo que es probable que le den más valor a un hueso humano que a un billete de a dólar).

"¡Freddy entró en el túnel del terror y no volverá nunca! Nosotros no entraremos más en el túnel, no. Nos asustamos mucho allí dos días antes de que Freddy entrara y no quisimos acompañarle. Se puso furioso, pero insistió en entrar. ¡No fue culpa nuestra, nosotros le advertimos! A veces huele muy mal en la boca del túnel, como a huevos podridos. Dos días antes de que Freddy entrara yo y éste entramos y nos asustamos un montón, ¡pero que un montón! Había un monstruo nuevo, una cosa horrible y llena de bultos, con ojos por todos lados y un centenar de bocas llenas de dientes negros. Había a su alrededor una especie de humo amarillo que ocultaba la maquinaria que lo movía, y el humo ese nos quemaba los ojos y casi nos ahogamos, pero no fue entonces cuando nos asustamos. Pensamos que estaba muy bien hecho, excepto por lo del humo amarillo, pero después de salir volvimos a entrar, ¡y la cosa grande negra ya no estaba! Señor, es imposible poner un cacharro tan grande donde estaba y quitarlo en tan pocos minutos, ¿verdad? ¿Verdad? Nunca le explicamos a nadie esta historia, excepto a Freddy, ¡que me muera ahora mismo si no es verdad! Freddy pensaba que éramos unos cobardicas y quería ver la cosa negra con sus propios ojos. El día que desapareció iba a buscarla, pero nosotros no quisimos ni acercarnos".

## Rufus T. Washington

*El monólogo que sigue representa la manera en que los blancos pensaban que los negros debían hablar en esa época. Si hay algún investigador negro en el grupo, Rufus será más directo y comprensible.*

Este amable mozo de cuerda, de avanzada edad y de raza negra trabaja en la estación de ferrocarril y vive en una destartada cabaña cerca del basurero municipal. Puede ser introducido en la acción simplemente haciendo que los investigadores vean su humilde morada a través de los árboles mientras investigan el basurero.

Rufus, que ya no cumple los 70, no es dado a la conversación pero un par de billetes de a dólar obrarán milagros en su locuacidad. Incluso entonces, quedará claro que es reacio a revelar cosas, o que quizá esté asustado. Si se le interroga con amabilidad y de forma persistente, se le podrán extraer las siguientes informaciones.

"Zi zeñó, yo he vit-to ezo que yaman Zombi. Zi zeñó, zé lo que zon poq-que yo vengo de la il-la de Haití, y eze é un mal zitio pa' Jujú, zí que lo zé. Eyo me yaman po la noche, peo yo no voy, no zeñó. ¡Yo zólo zoy un pobe negro peo no zoy tonto! No zeñó. No paran de tocá la flauta y de cantá como en la igleziá, ipeo yo zé lo que hazen en realidá!"

"A veze hay mu malo olore aquí en el bazurero, zeñó. Malo olore y luze del diablo, y fuego que no enziende la gente de Providence. No zeñó, yo zé qué fuego zon lo de la ciudad y qué otro lo de eyo. Lo otro fuego no dejan má que ceniza negra y pegajosa. Zi zeñó. Ut-té me lo a preguntao y yo ze lo digo, el bazurero é malo, mu malo".

## Kent Howard

El enloquecido superviviente del primer suceso se repone de sus tremendas heridas en el manicomio But-



*¡Pasen y vean!*

ler. A menos que se le hipnotice o se le suministren sedantes en gran cantidad, está totalmente desquiciado y murmura tan solo incoherencias como: "¡El olor!" Si se le calma o hipnotiza (la probabilidad de hipnotizar a alguien es la mitad de lo que el presunto hipnotizador tenga en Psicoanálisis, y sólo con el propósito de calmar al loco e intentar hablar con él) y se le interroga con dulzura y paciencia, dirá lo siguiente:

"Cosas ... cosas muertas ... En el cementerio. Yo quería mi beso ... ¡Pobre Lucy! La sepultura está trucada, ¡se abre como una trampa! ... ¡No, Lucy, no pases por ahí! ¿No lo ves? ¿No lo ves, te digo? ¡No, no corras! ... ¡Oh, Dios mío! ¿Qué es eso? ... sale del suelo. No puedo escapar ... ¡Lucy! ... ¿Por qué hace tanto calor? Hace tanto calor, y debería hacer frío. Además huele tan mal ... ¡Esas cosas han capturado a Lucy! ... ¡Hay demasiadas! No puedo abrirme paso. Demasiadas ... Cosas muertas ... El olor ... Gusanos que gotean y caen en mi traje nuevo ... ¡Señor, ayúdame! ... ¿alguien puede oírnos? ... Dios te salve María, llena eres de gracia, bendita tú eres entre todas las mujeres, esa cosa que sale del suelo se lleva a Lucy ... ¡No! ¡Hay una cuerda! ¡Me ha atrapado! ¡Socorro! ... ¡Cómo duele! ¡Mamá, cómo duele! ¡Aaay, aaay! ... ¡Me he soltado! ... Pero, ¿qué pasa? ¡Santo Dios, mi brazo! ... ¿Por qué puedo oír desde aquí la música de la feria? Estamos muy lejos para que se oiga. ¡Mi brazo! ..."

En este punto, se desmayará. Un par de minutos después se despertará de repente, incorporándose y mirando a su alrededor. Dirá entonces: "En el cementerio debe haber enterrado el mayor cadáver del mundo". Si se le pregunta inmediatamente el porqué de tal afirmación, y se realiza a la vez una tirada de Psicología, responderá: "Por los gusanos. Unos gusanos tan enormes deben venir de un cadáver enorme, ¿no?" En ese momento, los ojos empezarán a darle vueltas y caerá desmayado para no despertarse ya en lo que reste de jornada.

### Malcolm Harris

Se trata de un zapatero retirado que se pasa las tardes pescando en el Seekonk. Tanto Abner Weems como la señora Matheson le conocen y saben de su afición a pasarse las noches en el río, junto al parque de atracciones. Si los investigadores preguntan por alguien que les pueda ayudar, Abner o la señora Matheson pueden mencionar a Malcolm.

Este sabe dónde se encuentra la salida de las cloacas del parque, y comenta: "A veces he oído la música de la feria saliendo de la cloaca. Por supuesto que las alcantarillas distorsionan la música y le dan un aire fantasmal". Dice que ha visto "muchas cosas raras" y si se le piden más detalles no dará ninguno sino que se limitará a reiterar que eran "raras".

Mencionará de pasada que recuerda algunas conversaciones con Alex, el antiguo sepulturero, que murió hace más de diez años. Malcolm admite que dichas conversaciones estaban animadas por un poco de whisky de vez en cuando ("Eso era antes de la Prohibición, claro está") pero piensa que gran parte de lo que aquél le contaba podía ser verdad. El viejo Alex siempre se quejaba de encontrar mucosidades en las hojas, como si se tratara del rastro de un caracol gigante, o de notar sonidos rítmicos o vibratorios, casi musicales, por debajo de sus pies, a gran profundidad.

Si se le pregunta específicamente cómo murió Alex, Malcolm comentará irónicamente: "Le encontraron una mañana carbonizado en medio del cementerio. Hay algunos que dicen que fue una combustión espontánea, y otros que dicen que las combustiones espontáneas no existen. Yo sólo soy un zapatero retirado, ¿cómo demonios quiere que sepa qué ocurrió?".

## EL PARQUE DE ATRACCIONES

### Túnel del terror

Se trata de un edificio de madera, de planta y un piso por delante y planta y dos pisos por detrás. La fachada está decorada para aparentar un viejo castillo y las vagonetas, con capacidad para dos personas, que recorren su interior, parecen ataúdes. El recorrido dura siete minutos y recorre el interior del edificio de arriba abajo zigzagueando con rapidez, y dando incluso varias vueltas sobre sí mismo. Funciona mecánicamente y las vagonetas son arrastradas por un cable en constante movimiento.

Hay un punto en el cual se puede abrir una trampa delante de la vagoneta, haciéndola entrar en las cavernas ocultas que hay abajo y colocando a la vez otra vagoneta idéntica pero vacía en su lugar. A lo largo de los años han desaparecido muchas personas de esta manera, que es difícil de detectar puesto que la trampa apenas puede verse con buena iluminación y sólo se abre accionando unos motores especiales que se activan desde un cuarto de control oculto al lado.

Si lo desea, el guardián puede aderezar el recorrido con rastros de fango, olores nauseabundos como a cloaca, y otros indicios de la presencia de los Chthonians. A veces alguno de éstos sale a la superficie a través de la trampa, como el que vieron los gemelos Coombs, que no tuvo tiempo de volver abajo antes de que empezaran a funcionar las vagonetas.

El túnel del terror está a cargo de Angus McWhirter, quien suele también estar a los mandos. Con cierta frecuencia es Joshua Peterson quien se hace cargo de la taquilla y del funcionamiento de esta atracción, sobre todo por la noche y los domingos.

### Casa de la risa

Es un edificio de madera de planta y dos pisos, pintado de colores llamativos. Abundan los payasos y otros motivos similares. Tiene la colección usual de suelos inclinados, espejos deformantes, discos giratorios, chorros de aire escondidos, y toboganes de madera para bajar sentados en sacos de arpillera que se proporcionan convenientemente. También posee una entrada secreta a las cavernas, pero está protegida por una puerta de acero con triple cerradura, ingeniosamente oculta tras una pared pivotante.

### Casa de los espejos

Es una estructura de madera de una sola planta, que parece de ladrillo gracias a una acertada decoración exterior. Dentro de su laberinto de espejos hay una pared que pivota para llevar a las víctimas a un segundo laberinto de espejos, pero éste dentro de las cavernas. El truco ha proporcionado gran cantidad de víctimas en los últimos años.

### Casa de fieras

Un edificio de ladrillo compuesto de planta y piso, que aloja arriba un aviario de grandes dimensiones y un serpentario, y abajo una docena de jaulas con fieras, el nombre y descripción de cada una de las cuales está en un cartel fijado a los barrotes. El encargado de éste lugar es Filmore Wagabaugh aunque el trabajo pesado lo realiza el viejo Billy Jumpner. Los ejemplares más gran-



des incluyen un oso, una pantera, un lobo, un casuario (N. del T.: Para los de Letras, pájaro no volador, de considerables dimensiones, del género *Casuarus*, natural de Nueva Guinea y zonas adyacentes), un cocodrilo bastante grande y una cobra real. También hay habitantes menos nocivos, incluyendo algunos tucanes, comadrejas y el orgullo de la casa, una jirafa disecada.

El sótano de la casa de fieras aloja la central eléctrica del parque. Hay nueve calderas, alimentadas con carbón, que proporcionan vapor y electricidad a todo el complejo. El encargado del mantenimiento de las calderas es 'Piloto' Pehr.

### Museo de cera

Un edificio de madera con una zona central de una sola planta y un par de alas, a lado y lado, compuestas de planta y piso. Hay un sótano que se utiliza únicamente para almacenar trajes y accesorios. El museo dispone de secciones dedicadas a las figuras históricas, a las estrellas de cine de actualidad, y además hay una cámara de los horrores con asesinos famosos y demás. A pesar de las connotaciones usuales asociadas con los museos de cera, éste no es particularmente siniestro.

### Restaurante 'Estrella del Norte'

Un bonito lugar, abierto todo el año. Los platos típicos son peces del río recién pescados y 'nuestro famoso pollo frito al estilo de Nueva Orleans'. El encargado (y cocinero) es Anthony Bowen, ayudado por Frank 'Punky' Garber a los fogones y por Eraline 'Gran Erma' Grodt como jefa de camareras.

### Pabellón de baile al aire libre

A pesar del nombre, se trata de un edificio con techo de madera, que se eleva sobre columnas también de madera a unos 3 m por encima de la zona que lo circunda (N. del T.: Es una pérgola). Una fachada de madera pintada tapa el espacio que hay debajo de la pista de baile, que se usa principalmente como trastero, pero que también contiene camerinos a los que se accede por medio de una trampilla y una escalera que baja desde la tribuna de la orquesta.

Todas las noches, Norris Long dirige el pabellón, presenta los números musicales y actúa como maestro de ceremonias. Durante el día, se puede transitar por la pista de baile puesto que la orquesta sólo toca por la noche.

### Teatro Parisián

Es un pequeño teatro (aforo 60 personas) en el que se proyectan películas de cine mudo y está abierto todo el año (aunque durante la primavera, el otoño y el invierno sólo durante los fines de semana). Se trata de un edificio que consta de planta y piso, decorado con escenas de las calles de París, y que se utiliza también los fines de semana de verano para el espectáculo 'Constelación de estrellas'. Carl Denim es el presentador de éste espectáculo, y realiza algunos de los números. Sonny 'Pernas locas' Poacher es la estrella local y otros empleados de la feria, como Rubén Ramírez y Wong Fu Ji también actúan con frecuencia. De vez en cuando recalán aquí espectáculos arrevistados itinerantes, lo cual proporciona un agradable cambio de ritmo.

### Tienda de regalos

Un pequeño edificio de ladrillo donde se vende todo tipo de chucherías. No hay nada de interés excepto unas figuras de madera extrañadamente esculpidas, que están en un estante poco visible. ¡Se trata de figuras de Chthonians! Sin embargo, hará falta mirarse los estantes con suma atención y sacar una tirada de Descubrir para verlos. Si se le pregunta al hombre de la tienda (que no siempre es el mismo) acerca de las figuras, contestará invariablemente: "Esculturas de los indios, 24 ¢ cada una". En ningún caso demostrará conocer lo que las figuras representan.

### Noria

Mide unos 18 m de altura y es el lugar perfecto desde donde se puede inspeccionar el cementerio. El guardián podría arreglar un encuentro de los personajes con alguien que hubiera visto algo raro desde lo alto.

### Lavabos públicos

Tienen un sótano al que se accede mediante una trampilla y una escalera perfectamente visibles. Dentro hay una pequeña bomba que aspira todas las aguas residuales de la feria y la impele hacia las cavernas de más abajo donde forman un riachuelo fétido que acaba desembocando en la cloaca que va a parar al río. Se puede acceder a las cavernas destornillando el empalme de la tubería principal, retirándolo (es de bronce y pesa unos 200 Kg) y descendiendo por el tubo de drenaje que mide 1'20 m de diámetro los aproximadamente 9 m que separan el sótano del suelo de las cavernas. No hay escalera por lo que no será fácil, por no mencionar lo resbaladizo del lugar y el olor.

### Café 'La cuchara de plata'

Este es un café clásico, largo y estrecho, con una docena de taburetes delante de una barra. La comida no es mala, y la especialidad de la casa es el 'chile de Texas', que produce en la boca quemaduras de consideración. La camarera (que sólo está aquí durante el verano) está deseosa de hablar largo y tendido sobre las cosas raras que pasan en la feria. La chica no es capaz de señalar nada específico aparte de su intuición de que pasa algo raro en el túnel del terror, y que la culpa la tiene Angus McWhirter. Está decidida a no volver el año próximo a trabajar aquí. Muy convencida.

### Madam Zara

Esta es una cabaña de una sola habitación, dividida en diversas zonas por medio de cortinas. El interior huele fuertemente a incienso y a cebolla frita, y todo lo de dentro, desde el papel pintado de la pared hasta las cortinas es de los colores y diseños más llamativos que imaginarse pueda. Madam Zara, la supuesta gitana, es en realidad del Bronx, y sus habilidades adivinatorias son tan inexistentes como su raza calé. No sabe nada de la auténtica naturaleza de la feria y si se investiga sobre ella no se obtendrá nada útil.

### Puesto de seguridad

Este es el palacio de Jonathan Boom. Se trata de una cabaña de tablones, que tiene en su interior una estufa,

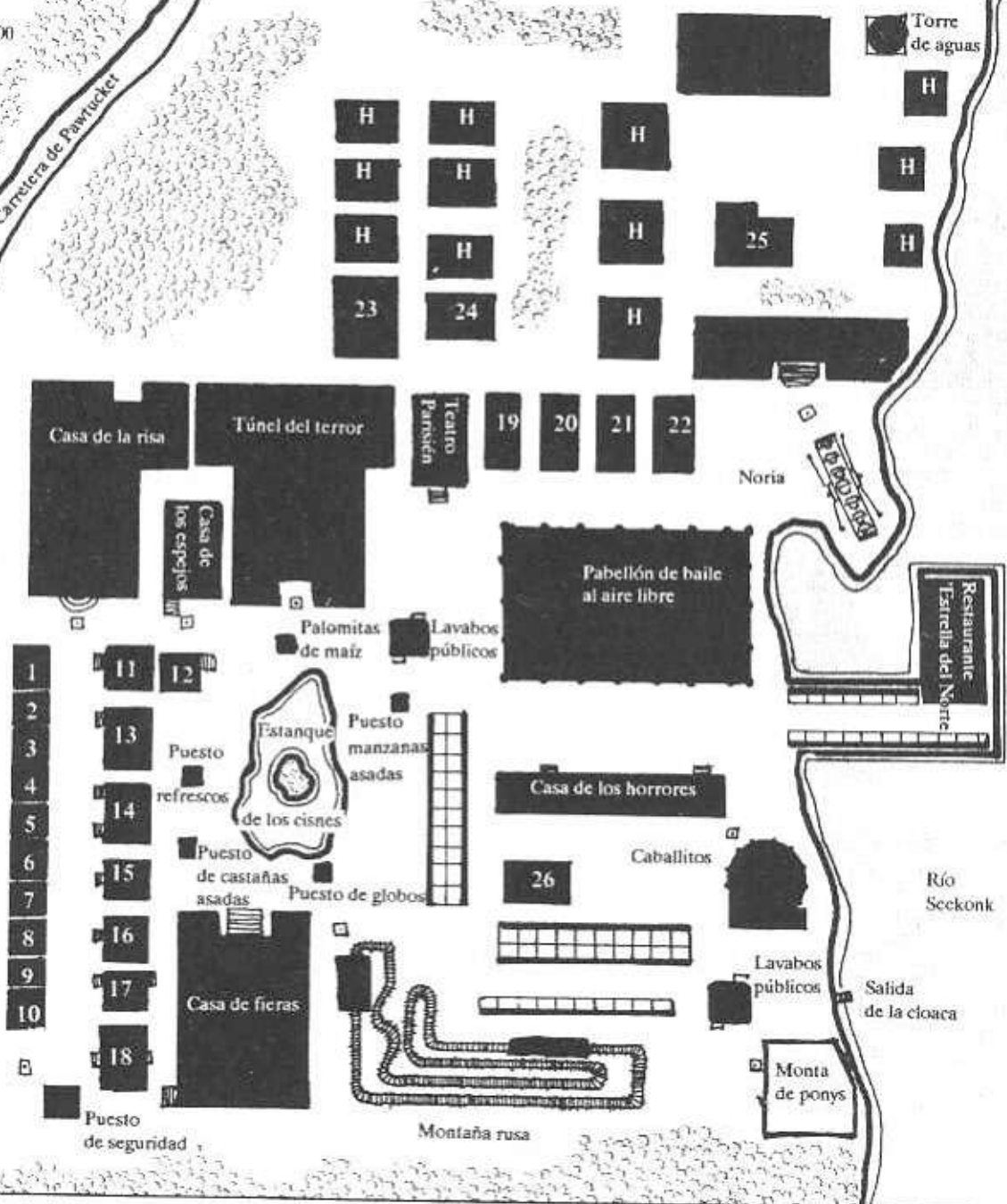
Norte



Escala 1:1.000

# La feria


Carretera de Pawtucket



1. Rueda de la fortuna
2. Tiro al payaso
3. Lanzamiento de platos
4. Pesca de peces de colores
5. Lanzamiento de bola de béisbol
6. Lanzamiento de pelota
7. Discos giratorios
8. Reventar globos
9. Lanzamiento de anillas
10. Lanzamiento de monedas
11. Predicción del futuro
12. Fábrica de hielo
13. Helados

14. Café 'La cuchara de plata'
15. Oficina del director
16. Artículos importados de Asia
17. Dulces 'La mar salada'
18. Tienda de regalos 'Las luces del Norte'
19. Té y limonada fríos
20. Tiro al blanco
21. Cervecería bávara
22. Artesanía de la India
23. Barracón de los peones
24. Cocina
25. Casa de Wyatt

26. Fotografía profesor Pfeiffer  
 Los edificios marcados con una 'H' son los alojamientos de los empleados.

Los lugares marcados  son puestos de alquiler que utiliza la gente del lugar cuando quiere vender algo. Cuestan 1'00 \$ diario los que están al Norte de la montaña rusa y junto al estanque, y 1'50 \$ los del muelle.

: Taquilla

un escritorio bastante desvencijado y dos sillas de roble bastante nuevas. El mobiliario lo completa un armero de hierro forjado que contiene una 'recortada' del 12, de cañón doble, un Winchester .30-30 de palanca y un Springfield .30-06 como los del ejército. En los cajones del escritorio hay un par de cajas de munición para las armas largas, así como otra caja de munición para la pistola de Boom. De un clavo cuelga un manojo de llaves que abre todas las verjas, puertas y demás del complejo, que es un duplicado de las que lleva Boom en su cinturón.

### Casa de los horrores

Es un edificio de madera de una sola planta con un salón central y doce cubículos (seis a cada lado) que alojan a las aberraciones que allí se guardan, y que se contemplan a través de divisiones de vidrio. El olor es por lo general fétido, y tiene un componente extraño que es difícil de definir, pero que nadie que lo haya oído puede olvidar.

Las aberraciones incluyen a Rondo Moresby; Wong Fu Ji; 'Fatima' Flores; Co-Co el niño perro; Kilmer 'Albino' Letterman; un par de microcéfalos; un perro de dos cabezas (falso); un 'horror de las profundidades', conservado en alcohol, que en realidad no es sino un pulpo muy grande al que se han cosido manos humanas al extremo de sus tentáculos, lo que le da una apariencia bastante extraña; una ternera de cinco patas (auténtica) disecada; un '¿qué es?' que consiste en un tentáculo grueso y enorme, que flota en un líquido oscuro (mide unos 2'40 m de largo y 30 cm de ancho, y por supuesto está bien muerto), que evidentemente procede de un chthonian; y finalmente, una última aberración que cambia cada año, y que este año es un (falso) 'cruce entre un hombre y un cerdo, prueba de la realización de actos bestiales', conservado en una botella con vinagre.

### Tienda de importaciones de Winston Craig

Se trata de un pequeño edificio de ladrillo, tipo chalet, artísticamente decorado en su interior, bien iluminado y atiborrado de mercancías procedentes de Asia y las islas del Pacífico. Hay de todo, desde chucherías como las que se venden en la tienda de regalos, hasta joyas de excelente calidad. En el quicio de la puerta está incrustado en marfil el lema de la casa: "¡Si no lo tenemos, podemos buscárselo!"

Dependiendo de la forma en que el guardián desee dirigir el juego, éste podría ser un buen lugar para encontrar extraños artefactos relacionados con las Ciencias Ocultas, o libros arcanos. No se ofrece descripción alguna del propietario, porque casi nunca está aquí sino que su misión es viajar por Asia comprando los objetos que luego se venden en la tienda. Esta es sólo una de las cuatro tiendas que Craig posee. No forma parte de la Sociedad de la Oscuridad Total, sino que tan sólo tiene el local alquilado, aunque a decir verdad sospecha alguna cosa. El empleado que está atendiendo al público es tan sólo eso, un empleado (de Providence), que no sabe nada, pero que podría poner a los investigadores en contacto con el dueño de la tienda, si el guardián lo cree oportuno.

### Oficina del director/botiquín

Otro chalet de ladrillo con visillos en las ventanas y un interior agradablemente decorado. En él hay a todas horas una enfermera (que no sabe nada acerca de la Sociedad), y a menudo también está aquí el director de la

feria, Wilberforce Wyatt. Si Wyatt no está cuando vayan los investigadores, volverá al cabo de una hora y si desean esperarle pueden hacerlo. Dispone de un botiquín bastante bien equipado, con vendas, yodo, fenol (N. del T.: Para desinfectar heridas), esparadrapo, etc., y como concesión a la presencia en la casa de fieras de una cobra real, suero contra las mordeduras de serpiente.

### Fábrica de hielo

Es un pequeño edificio de cemento con el equipo necesario para fabricar y almacenar barras de hielo. Por lo general permanece cerrado y sólo pueden acceder a su interior los empleados. Debajo de algunos cientos de kilos de bloques de hielo hay una trampilla que permite bajar (mediante unas escaleras) a las cavernas.

### El establo

Esta estructura de madera, pintada de color rojo brillante, mide 12 m de altura pero sólo consta de un rudimentario pajar, que ocupa todo el altillo, y los alojamientos de los animales, abajo. Normalmente aloja ocho caballos, seis ponys (de alquiler) y un par de viejas mulas, infestadas de pulgas. Ninguno de los animales, a excepción de los dos caballos que aparecen en el espectáculo de Manuela Vasconcelos, están medianamente lustrosos y bien alimentados. Abunda el estiércol y, por ende, el mal olor.

### Estudio fotográfico del profesor Pfeiffer

Un pequeño chalet pintado de azul, con un cuarto oscuro de reducidas dimensiones y varias cámaras fotográficas de calidad, preparadas para placas (N. del T.: En lugar de utilizar película de reducidas dimensiones, p. ej. de 24x36 mm, utilizan placas de 6x6 ó 9x9 cm, con lo cual al ampliar se pierde menos detalle). El 'profesor' es otro de los residentes veraniegos de los que no se suministra perfil de personalidad. Es un hombre de avanzada edad, muy despistado, y que ignora los terribles sucesos que tienen lugar en la feria, en parte quizá porque ha hecho un esfuerzo consciente para bloquear tales conocimientos, y como consecuencia ha ignorado racionalmente toda prueba que pueda haber visto. En el cuarto oscuro hay algunas botellas de productos químicos, que son por lo general tóxicos y potencialmente explosivos. Puede haber también pruebas fotográficas de algún suceso macabro, ocultas en algún rincón, pero eso queda a discreción del guardián.

### Tienda de magia del señor Lucky

Un edificio de madera pintado de amarillo, en el que se vende todo tipo de artículos de broma, desde tazas que manchan hasta puros explosivos. Por supuesto que no hay nada realmente mágico y sólo artículos de broma baratos. El propietario puede ser cualquiera que el guardián desee, a condición de que no esté conectado con los de la feria.

### Casa de Wyatt

Un bonito edificio de ladrillo, que consta de planta y piso, pintado de blanco con detalles en amarillo. Tiene muebles de calidad, una chimenea con manto de mármol (N. del T.: El manto de una chimenea sobresale del paramento de la pared y rodea el hueco) y una biblioteca

con centenares de libros (la mayoría son de historia, textos religiosos convencionales, y clásicos como Shakespeare). En la casa no hay indicio alguno que permita sospechar la auténtica naturaleza de su propietario.

En el sótano hay un lavadero y una bodega bien provista de vinos. Sin embargo, algunas de las polvorientas botellas son falsas, y están hechas de madera pintada. Si se mueven en una determinada secuencia, la estantería principal se apartará a un lado, revelando una trampilla en el suelo, provista de una argolla para tirar. Al abrirla se verá una larga escalinata que lleva a las cavernas secretas que hay más abajo. Al pie de la escalera hay un Chthonian del segundo instar, de guardia, que empezará de inmediato a remontar la escalinata si quien abre la trampilla es algún intruso. En cualquier caso, el olor que sube del hueco recuerda a fango de los pantanos y a heces.

### El chthonian de guardia

FUE 22 CON 25 TAM 20 INT 17 POD 9  
DES 4 PV 23 Movimiento 6

**Arma:** Tentáculos (1D8) 40%, daño 1D6.

**Armadura:** 2 puntos.

**Notas:** Cada asalto atacará con 1D8 tentáculos y, si uno de ellos acierta, en el asalto siguiente permanecerá cogido y drenará sangre a razón de 1 punto de FUE por asalto posterior.

Puede regenerar 2 puntos de daño por asalto, pero si se le reduce a 0 o menos, no puede regenerar y muere.

**COR:** 1/1D10.

### Barracón de los peones

Un edificio de madera, que consta de planta y piso, pintado de gris, en el que no hay nada más que filas y filas de literas, en las que se pueden acomodar 50 personas. Aquí residen permanentemente Nuncio Pirelli (el jefe de la cuadrilla), el viejo Billy Jumpner, Eugene 'Erizo' Ptompink, Terrance Valdosky, Fred Smith, Paul 'el Rojo' Fritz, Farouk Shabbaz, Thomas 'Tom el Negro' MacGinty y Christopher 'Tembloroso' Lodge. En verano hay un par de docenas de temporeros.

### Cocina

Es a la vez cocina y comedor para los empleados de la feria. Se trata de un edificio de madera, pintado de amarillo, y en el que hay siempre alguien trabajando, todos los días de la semana y a todas horas. Los empleados se reparten los turnos de cocina.

### Tiro al blanco

Un barracón de cemento con paredes insonorizadas y techo fuertemente apantallado. La puerta metálica que cierra el mostrador desde el que se dispara también es a prueba de ruido y cuando se cierra, el edificio queda totalmente aislado, y todo ruido originado en el interior se queda dentro, característica sumamente útil para los miembros del culto. En la parte interior hay un 'estanco' donde se encuentran los blancos (generalmente patos), tanto estáticos como móviles. Aquí se guardan también los fusiles del tiro, así como varios miles de cartuchos del .22, a cargo de Esteban-García, que es el encargado de la barraca y que suele estar aquí a todas horas.

### Cervecería bávara

Un edificio de planta y piso, abiertos ambos al aire, lo que permite una excelente refrigeración. Está lleno de mesas y bancos, y dispone de un pequeño estrado en la parte posterior. A la bodega, donde se almacenan la cerveza de raíces (N. del T.: A pesar del nombre, se trata de un refresco sin alcohol, a partir de extractos de plantas y ácido carbónico. Recordemos la Prohibición), gaseosa de jengibre y algunas bebidas más potentes, sólo disponibles para los amigos, se accede mediante una escalera de madera, a la izquierda del estrado, y durante las horas de funcionamiento del local, las camareras suben y bajan continuamente.

Uno de los enormes barriles del sótano está siempre vacío, y de hecho está provisto de goznes que le permiten abrirse como una puerta cuando se acciona un mecanismo secreto. Dentro hay una puerta con dos cerraduras, que deben abrirse o descerrajarse consecutivamente para que se pueda acceder a las escaleras que llevan a las cavernas. Al pie de las escaleras hay siempre dos Gules de guardia, emboscados. Para ver las características de ambos, consultar la sección correspondiente a la zona A de las cavernas.

### Notas

Está claro que no se pueden describir exhaustivamente todos los edificios del parque de atracciones, y además muchos de ellos no afectan para nada el desarrollo de la aventura, pudiendo inventarse el guardián lo que desee si necesita hacerlos entrar en juego. Además, se ha dejado suficiente margen para que el guardián pueda crear otros personajes o edificios siniestros, así como otros secretos terribles.

El trazado interior de cada edificio se ha dejado deliberadamente a discreción del guardián, para que éste pueda plasmar allí sus (retorcidas) ideas.

## EL PARQUE DE ATRACCIONES

En el parque de atracciones Estrella del Norte trabajan unos 40 empleados con carácter fijo, todos los cuales pertenecen a una maléfica sociedad dedicada a los oscuros ritos y a las horribles enseñanzas de los que socavan en las profundidades, seres vermiformes que abren túneles a través de los intersticios de la Tierra como gusanos en la carne gangrenada. La mayoría de los trabajadores temporeros no está al corriente de la existencia y los planes de esta maléfica organización.

### Wilberforce Wyatt

Este hombre de piel cetrina y buena presencia, de unos 40 años, es el propietario y director del parque. También es Maestro de 9º nivel y sumo sacerdote de la Oscuridad Total, que es el título que corresponde al líder de la secta. Grabado a fuego en su pecho, sobre su corazón, hay un antiguo signo que simboliza el poder de Shudde M'ell. Sus conocimientos arcanos proceden de su obediencia a los Chthonians y posee tres artefactos sagrados del culto: El orbe de Hraaki, el *Kagwamon K'thaat* y el anillo de Carneithos.

Wilberforce Wyatt nunca se dignará hablar con los investigadores bajo ninguna circunstancia, y su anillo hace difícil que se le pueda obligar a ello. Si un grupo de personajes intenta atosigarle, llamará a algunos de sus empleados para que les acompañen cortés pero firmemente hasta la salida. No se les causará ningún daño (en

ese momento). Si le interroga alguna instancia oficial (como por ejemplo la policía), tras comprobar minuciosamente las credenciales del interrogador o interrogados (lo cual incluirá una llamada telefónica a los superiores que supuestamente han dado autorización) ofrecerá las respuestas legalmente posibles más breves y poco imaginativas que pueda.

Wilberforce no dudará en destruir o matar a todo aquel que pueda estar descubriendo cosas sobre su feria o sobre el culto. Para eliminar a los intrusos prefiere por lo general los medios arcanos a los mundanos, porque un cadáver que aparezca con orificios de bala, o con el cuello cortado lleva directamente a una investigación policial, mientras que otro hecho pedazos o corroído como por un ácido deja a la policía perpleja e intentando explicarse el hecho.

FUE 10 CON 11 TAM 12 INT 17 POD 28  
DES 14 APA 16 COR 0 EDU 20 PV 12

**Habilidades:** Leer Whywi 80%, Contabilidad 98%, Mitos de Cthulhu 79%, Ocultarse 30%, Escuchar 57%, Descubrir 64%, Discusión 87%, Elocuencia 65%, Nadar 27%.

**Armas:** Puñetazo 70%, daño 1D3.

**Hechizos:** Convocar/Atar a un Chthonian, Contactar con un Gul, Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses, Contactar con Shudde M'ell, Crear Portal, Resurrección, Consunción, Signo de conjuración, Signo rojo de Shudde M'ell, Atadura negra.

El orbe de Hraaki es una pieza de feldespato (N. del T.: Mineral de brillo nacarado, algo menos duro que el

cuarzo), del tamaño de una pelota de rugby, de un color azul pálido. Los que lo contemplan durante algunos minutos podrán ver secuencias de acontecimientos pasados si tiran PODx5 en porcentaje. Los acontecimientos estarán siempre relacionados con los pensamientos en los que la persona se haya concentrado mientras contemplaba el orbe. El coste es 1 punto de magia por minuto y los resultados tienden siempre a ser visiones malélicas u horribles, como sacrificios, ciudades monolíticas antiguas, etc.

El *Kagwamon K'thaat* es un enorme tomo encuadrado en bronce, que fuera recopilado hace 700 años por Adolphus Clesteros, un monje loco, que lo escribió en su propio idioma secreto. Este idioma se denomina 'Whywi' y muchos de los hechizos que Wyatt conoce proceden del libro.

El anillo de Carnethos es increíblemente antiguo, y está forjado en una aleación blanca parecida al titanio. Procede de la brumosa época de los Hombres serpiente y hace a su portador invulnerable a toda forma de ataque mediante energía cinética (balas, cuchillos, coches a toda velocidad, etc.). También convierte al portador en un ser sin alma ni consciencia, al ser su mente infiltrada por las de los reyes de los Hombres serpiente que llevaron el anillo en la antigüedad. Quien se ponga el anillo perderá 1D10 puntos de COR (automáticamente), e idéntica cantidad cada día mientras lo lleve puesto.

## Jonathan Boom

Es el oficial de seguridad del parque (va siempre de uniforme), y su tamaño y expresión son suficientemente disuasorios para la mayoría de propósitos. Lleva también un revólver Webley del .38 en una pistola, un par de esposas y una porra de 60 cm, de color negro. Empezó como luchador callejero en la 'cocina del infierno' de Nueva York (N. del T.: Creo recordar una película de parecido título, que hacía referencia a un barrio o zona de Nueva York particularmente rica en peleas de bandas y otras menudencias), y ahora es un esclavo fanático de la Oscuridad Total. Su afición por la secta tiene en parte su origen en sus propias perversiones sexuales (en el pasado había atraído a varios jóvenes a sus garras ofreciéndoles montar gratis en las atracciones), y el culto ha sabido explotarlas hasta el punto de que le anima a capturar más chicos, que son entregados a los Chthonians después de que Jonathan haya saciado sus insana lujuria con ellos.

Si el guardián lo desea, el jefe de policía Walker puede disponer en sus archivos de acusaciones (sin probar) contra las costumbres licenciosas de Boom.

FUE 14 CON 12 TAM 17 INT 12 POD 12  
DES 8 APA 7 COR 0 EDU 9 PV 15

**Habilidades:** Mitos de Cthulhu 29%, Derecho 19%, Escuchar 67%, Descubrir 65%, Trepar 65%, Saltar 55%, Lanzar 55%.

**Armas:** Revólver .38 48%, daño 1D8 + 2.  
Puñetazo 90%, daño 1D3 + 1D6.  
Porra 74%, daño 1D6 + 1D6.

## Abigail Forman

Esta rubia de 41 años de edad (que parece mucho más joven, al menos cuando va muy maquillada, o sea siempre, a la luz de los focos del escenario) es, no sólo la primera bailarina en el número de la danza del vientre del espectáculo de baile 'El harén al rojo vivo', sino que además es Maestre de 3er. nivel de la Oscuridad Total.

## SIGNO ROJO DE SHUDDE M'ELL

Tarda 1 asalto en hacer efecto y cuesta 3 puntos de magia y 1D8 de COR. Una vez formado, aparece en el aire un símbolo rojo que brilla apagadamente, como dibujado por el dedo del brujo. Los efectos malélicos del signo empiezan a manifestarse en el asalto siguiente a su aparición, y una vez creado hay que concentrarse en mantenerlo, gastando 3 puntos de magia más cada asalto. Todos los que estén en presencia del signo y a menos de 10 m de él, reciben 1D3 puntos de daño por asalto mientras sus cuerpos sufren espasmos y estremecimientos, y sus órganos internos y venas se revuelven. Aquellos que estén a más de 10 y menos de 30 metros sólo pierden 1 punto cada asalto, y los que estén más lejos no sufren daño alguno.

El brujo debe estar concentrándose junto al signo y sufre 1 punto de daño por asalto. Es posible escapar a los efectos del signo arrastrándose tras una pared u otra barrera opaca.

## LA ATADURA NEGRA

Hay que verter un líquido ritual sobre un cadáver, o sobre la tumba en la que yace, cuyos ingredientes quedan a discreción del guardián, pero al menos en parte deben ser difíciles de obtener legalmente. Se deja madurar la tumba durante una semana completa, y al final de ésta el brujo se dirige a la sepultura, entonando allí el ritual de la Atadura Negra, que cuesta 16 puntos de magia y 1D6 de COR. Al final del rito, que dura media hora, el cadáver se abre paso hasta la superficie, en un estado de vacío mental y sin voluntad propia. Cuando se le da una orden la intenta llevar a cabo de inmediato, y al acabar de cumplirla se queda estático hasta recibir otra. Estos zombis continúan pudriéndose tras su creación, y con el tiempo se vuelven inservibles, y hay que fabricar más. Son de características similares a los que se describen en La llamada de Cthulhu.

Mantiene relaciones con Wyatt y es una excelente acróbata. Su belleza es a la vez etérea y terrenal, y aunque está entrada en años, sigue siendo extrañamente atractiva. Nunca se separa de un par de puñales de hoja hueca y de cristal afilado. Las hojas están llenas de una mezcla de agua fuerte (N. del T.: Acido nítrico) y un veneno de procedencia subterránea de drásticos efectos. Cuando le clava el puñal a una víctima, siempre retuerce la hoja para romperla, con lo que el apuñalado muere entre horribles convulsiones, aullando agónicamente.

FUE 14 CON 15 TAM 9 INT 16 POD 20  
DES 19 APA 17 COR 0 EDU 12 PV 12

**Habilidades:** Química 44%, Mitos de Cthulhu 42%, Escuchar 85%, Psicología 68%, Descubrir 69%, Ocultarse 49%, Discreción 94%, Elocuencia 63%, Cantar 73%, Trepar 83%, Esquivar 99%, Saltar 95%, Nadar 99%, Lanzar 78%.

**Armas:** Daga 67%, daño 1D6 mas muerte automática al cabo de 1D6 asaltos.

Patada 50%, daño 1D6.

Puñetazo 75%, daño 1D3.

**Hechizo:** Consunción.

### Michael Ransom

Es el supervisor de todas las casetas, además de dirigir personalmente la suya, la de reventar globos. Siempre lleva un puñado de dardos (5D2) en el bolsillo y tiene una excelente puntería hasta unos 10 m.

Aunque no es un iniciado de alto nivel de la Orden, está estrechamente asociado con Wyatt y Abigail. Es fanático y muy ágil, y luchará hasta la muerte o hasta quedar inconsciente. Cree que si muere defendiendo su fe y a sus compañeros renacerá y vivirá para siempre.

FUE 17 CON 14 TAM 12 INT 14 POD 10  
DES 16 APA 15 COR 0 EDU 14 PV 13

**Habilidades:** Contabilidad 38%, Psicología 88%, Descubrir 49%, Regatear 96%, Discusión 83%, Charlatanería 99%, Elocuencia 99%, Saltar 75%.

**Armas:** Puñetazo 90%, daño 1D3 + 1D6.

Dardo 98%, daño 1D3 + 1D3 (puede emparar).

### Nuncio Pirelli

Este enorme bruto (1'90 m y 135 Kg) es el forzudo de la feria, jefe de la cuadrilla de peones. Puede doblar herraduras y barras de hierro de 2'5 cm de grosor, pero su cerebro deja mucho que desear. A pesar de ello, es un ferviente seguidor de su religión y ha tomado parte en los rituales internos, en los que se consumen carne y sangre de seres humanos. Ha alcanzado el grado de Maestro de 1er. nivel de la Oscuridad Total y está orgulloso de ello, su nombre artístico: "Hércules, el poderoso".

FUE 23 CON 17 TAM 18 INT 8 POD 6  
DES 10 APA 9 COR 0 EDU 7 PV 18

**Habilidades:** Mitos de Cthulhu 39%, Escuchar 56%, Mecánica 84%.

**Armas:** Puñetazo 71%, daño 1D3 + 2D6.

Barra de hierro 36%, daño 1D8 + 2D6.

### Filmore Wagabaugh

Este anciano de ojos legañosos es el payaso de la feria, a la vez que cuida de la casa de fieras. Ejerce sobre

los animales un poder hipnótico que para algunos observadores equivale a una transferencia de pensamiento.

Es peligroso debido a ese control, tan grande que a veces parece que mire a través de los ojos de las bestias. Hay alguna relación entre las oscuras creencias de Filmore y su poder, que ha crecido enormemente desde su conversión, pero hasta para Wyatt es un misterio cuál pueda ser dicha relación. Para cada uno de los animales se dan las características necesarias para el combate. Ninguno de ellos tiene miedo de los seres humanos (llevan años residiendo en la feria) y todos han matado ya.

FUE 7 CON 9 TAM 12 INT 13 POD 16  
DES 14 APA 5 COR 0 EDU 11 PV 10

**Habilidades:** Mitos de Cthulhu 19%, Psicología 55%, Vaciar bolsillos 82%, Esquivar 65%, Saltar 87%, Lanzar 67%.

**Armas:** Puñetazo 67%, daño 1D3.

### Sultana, la pantera negra

FUE 18 CON 12 TAM 14 POD 9 DES 19  
PV 13 Movimiento 10

**Habilidades:** Ocultarse 85%, Discreción 97%, Seguir rastros 46%.

**Armas:** Mordisco 30%, daño 1D8 + 1D6.

Zarpa (2) 45%, daño 1D6 + 1D6.

Desgarro 80%, daño 2D6 + 1D6.

**Armadura:** Piel por valor de 1 punto.

**Nota:** Sultana puede atacar tres veces por asalto, una vez con el mordisco y dos con las zarpas. Si ambas zarpas aciertan en el mismo asalto, mantendrá cogida a la víctima y en el siguiente asalto intentará desgarrarla con las patas traseras, pudiendo intentar también el mordisco.

### Silvertip, el lobo

FUE 12 CON 12 TAM 10 POD 14 DES 14  
PV 11 Movimiento 12

**Habilidades:** Discreción 45%, Seguir rastros 99%.

**Armas:** Mordisco 55%, daño 1D8.

**Armadura:** Piel por valor de 1 punto.

### Slither, la cobra real

FUE 3 CON 8 TAM 2 POD 12 DES 17  
PV 5 Movimiento 8

**Habilidades:** Ocultarse 99%, Discreción 99, Seguir rastros 70%.

**Armas:** Picadura 80%, daño 1D2 mas veneno potencia 20 que actúa contra la CON, al cabo de 1D6 minutos después de la picadura.

**Armadura:** Ninguna.

**Nota:** Cualquier intento de atacar a Slither se realizará a la mitad de la probabilidad normal debido a su forma y tamaño.

### Bungo, el chimpancé

FUE 19 CON 10 TAM 12 INT 6 POD 10  
DES 16 PV 11 Movimiento 8

**Habilidades:** Trepar 99%.

**Armas:** Mordisco 40%, daño 1D6.

Pata (2) 60%, daño 1D3 + 1D6.

**Armadura:** Ninguna.

**Nota:** Cada asalto, Bungo puede atacar tres veces, una con el mordisco y dos con las patas.

### Concho, el oso negro (actúa en el número de Nuncio Pirelli)

FUE 20 CON 16 TAM 24 POD 7 DES 9  
PV 20 Movimiento 8

**Habilidades:** Trepar 60%, Seguir rastros 40%.

**Armas:** Mordisco 30%, daño 1D8 + 2D6.

**Zarpa (2)** 40%, daño 1D6 + 2D6.

**Armadura:** Piel por valor de 3 puntos.

**Nota:** Puede atacar dos veces por asalto, bien con un mordisco y una zarpa, bien con las dos zarpas.

### Zapatos, el cocodrilo de 4'80 m de largo

FUE 25 CON 20 TAM 28 POD 10 DES 10  
PV 24 Movimiento 7

**Habilidades:** Nadar 90%.

**Armas:** Mordisco 45%, daño 1D10 + 2D6.

**Armadura:** Piel por valor de 5 puntos.

### Ojo rojo, el casuario (anunciado como 'el pájaro asesino')

FUE 14 CON 10 TAM 14 POD 5 DES 16  
PV 12 Movimiento 10

**Habilidades:** Descubrir 80%.

**Armas:** Patada 70%, daño 1D10 + 1D6.

**Armadura:** Plumaz por valor de 2 puntos.

### Rondo Moresby

Este individuo, extremadamente grotesco, es el director de la casa de los horrores, y se anuncia a sí mismo como 'el hombre más horrible de América'. Practica (a escondidas) el canibalismo puesto que en realidad está a punto de realizar la transición a Gul, devorando los fragmentos que quedan después de un ritual a sus terribles dioses. Su edad exacta y su origen son desconocidos, y siempre tiene cerca su hacha de doble filo. Sólo Wyatt sabe que con ella dio muerte a toda su familia hace años, comiéndosela a continuación.

FUE 20 CON 18 TAM 16 INT 9 POD 9  
DES 8 APA 1 COR 0 EDU 5 PV 17

**Habilidades:** Mitos de Cthulhu 25%, Escuchar 57%.

**Armas:** Hacha 50%, daño 1D8 + 2 + 1D6.

**Puñetazo** 73%, daño 1D3 + 1D6.

### Esteban García

Este individuo, de unos 50 años, dirige el tiro al blanco, va siempre vestido de vaquero y es un tirador excelente, capaz de arrancar a tiros los botones del chaleco de alguien sin hacerle daño. La caseta de tiro al blanco dispone de una treintena de fusiles del .22 y, oculto bajo el mostrador, un Winchester de palanca, calibre .32-30.

Hace muchos años, García formaba parte de un grupo muy conocido de bandidos mexicanos, y se hizo notar en especial por la violación y el asesinato de cinco monjas en Ocho Ríos, México. El gobierno mexicano aún ofrece una recompensa de 1.200 \$ por él, con el nombre que utilizaba entonces (Badwater Mike), y ésta es la razón de que ahora esté en Providence con otro nombre, habiendo abandonado México en 1916. Siempre lleva consigo un cuchillo Bowie grande y afilado en una funda de la parte posterior de su cinturón, oculto por la chaqueta tejana.

### Esteban García

FUE 13 CON 15 TAM 13 INT 13 POD 10  
DES 15 APA 10 COR 0 EDU 6 PV 14

**Habilidades:** Mitos de Cthulhu 14%, Escuchar 62%, Descubrir 77%, Seguir rastros 66%, Camuflaje 80%, Trepar 87%, Equitación 90%.

**Armas:** Fusil .22 95%, daño 1D6 + 2.

Fusil .32 95%, daño 2D6.

Cuchillo Bowie 60%, daño 1D4 + 2 + 1D6.

### Otros personajes menores

La totalidad de la gente que describiremos a continuación cree en la Oscuridad Total y está totalmente dedicada a su horrenda religión. Por lo general, los investigadores no tienen por qué encontrarse con ellos a menos que el grupo sea lo suficientemente temerario como para asaltar la feria. El guardián puede utilizarlos para dar color local o como carne de cañón, si la ocasión lo requiere. No se dan para ellos características ni habilidades completas, aunque sí los puntos de vida y las habilidades armamentísticas (por razones obvias). Si el guardián lo precisa puede definir habilidades en función del trabajo de cada cuál (por ejemplo, es muy probable que Manuela Vasconcelos tenga un elevado porcentaje en Equitación, y probablemente también se le dé bien el Saltar y el Esquivar).

### Manuela Vasconcelos

Oscuramente bella y promiscua, tiene 30 años y se dedica a la doma y monta de caballos, además de actuar donde haga falta una cara bonita. Es también la amante de Anthony Bowen.

PV 10 DES 16  
Arañazo 60%, daño 1D3.  
Mordisco 20%, daño 1D4.

### Anthony Bowen

Dirige el restaurante Estrella del Norte, y es el jefe de cocina. Maneja el cuchillo de carnicero y la tajadera como un artista. Es el amante de Manuela Vasconcelos y es tremendamente celoso (además, Manuela le da cantidad de motivos para estarlo). Su insana religión ha agudizado sus ansias de venganza hasta la locura.

PV 13 DES 12  
Tajadera 75%, daño 1D4 + 4.  
Cuchillo de carnicero 80%, daño 1D6.

### Frank 'Punky' Garber

Es el que friega los platos y el chico de los recados del restaurante de Bowen. Le encantan las peleas a puñetazos y siempre lleva un par de nudillos americanos (N. del T.: No creo recordar que éste pequeño artilugio se haya descrito en alguna otra ocasión, y para los que ignoren su utilidad se trata de una pieza de metal, normalmente de bronce, diseñada para colocarse en el puño cerrado, con los oportunos huecos para pasar los dedos, y pegar así con el filo de metal, lo cual beneficia notablemente la mano propia, que no recibe daño alguno, y perjudica también notablemente al receptor del puñetazo) en el bolsillo de sus más bien pringosos pantalones.

PV 9 DES 11  
Puñetazo 57%, daño 1D3 + 2 (con nudillos americanos).

### Royce 'Desabrido' Brunner

Un elemento aniñado y simpático que no aparenta ni la mitad de sus 30 años. Dirige los caballitos y puede sacarle las tripas a quien se le ordene, con la navaja de 15 cm de hoja que siempre lleva, sin dejar de sonreír.

PV 10    DES 10  
Navaja 50%, daño 1D6.

### Norris Long

Dirige el bingo durante el día y el salón de baile por la noche. Se las da de conquistador y va impecable. Nunca se separa de una pistola del .22 de cinco tiros, tan pequeña que puede disimularla perfectamente, aún con las ropas sumamente entalladas que acostumbra a utilizar.

PV 13    DES 15  
Pistola .22 40%, daño 1D6.

### El viejo Billy Jumpner

Se encarga de limpiar las jaulas de los animales, alimentarles, etc. Cuando no se dedica a eso, recorre la feria con un saco de arpillera y un bastón rematado en pincho, con el que recoge papeles y desperdicios diversos. La punta del bastón mide 20 cm y está sumamente afilada, lo cual hace venir ganas a Billy (¡a sus 50 años!) de clavarla en diversos puntos dolorosos de la anatomía de la gente. Su religión, a la que está entregado en cuerpo y alma, le ha dado oportunidad de hacerlo sin miedo a ser castigado por ello.

PV 11    DES 6  
'Lanza' 47%, daño 1D6 + 1.

### Ermaline 'Gran Erma' Grodt

Jefa de camareras en el restaurante Estrella del Norte. Más cerca de los 60 que de los 50, gorda y tristemente conocida porque no deja de cantar con voz rasposa y desafinada. Comparte su habitación con una treintena de gatos.

PV 15    DES 4  
Arañazo 70%, daño 1D3 + 1D6.  
Patada 34%, daño 1D6 + 1D6.

### George Suggs

Dirige el puesto de bebidas Oso Polar (en el que se venden limonada y refrescos, pero si se trata de un amigo y da propina, puede proporcionar también cerveza). Es de mediana edad, su cuerpo está lleno de tatuajes (era marino) y practica el yoga. Siempre lleva una cuchilla con mango de madreperla oculta en el antebrazo izquierdo (con cinta adhesiva, por debajo de la manga de la camisa), y la utiliza con suma eficacia.

PV 16    DES 14  
Cuchilla 71%, daño 1D6 + 1D6.

### Benjamin 'Viejo Ben' Parmenter

Es el que vende las entradas en la puerta principal, y el único alcohólico del personal. Es muy hablador y puede irse de la lengua con los investigadores lo cual, si sus correligionarios se enteraran, podría ser nefasto para su salud, vía uno cualquiera de los muchos métodos, todos ellos dolorosos, que en la feria se practican. Sin embargo, él se cree leal y moriría gozoso por la Oscuridad Total (aunque le aterra pensar en que le puedan aplicar los

métodos que utiliza la sociedad para desembarazarse de los traidores).

PV 9    DES 7  
Puñetazo 70%, daño 1D3.

### Patricia 'Moños' Montebello

Otra de las tres bailarinas del espectáculo nocturno 'El harén al rojo vivo', que simultanea con la caseta de lanzamiento de monedas durante el día. Está ya cerca de los cuarenta, metida en carnes y nada desdeñable. Su largo cabello rojo y sus grandes ojos violeta son sus mejores atractivos. Es la antigua amante de Royce Brunner (el de los caballitos) y su arma es una aguja de acero de 22 cm de largo, con una perla (falsa) de gran tamaño en un extremo, que luce en su apretado y elevado moño.

PV 9    DES 13  
Aguja 38%, daño 1D4 (puede empalar).

### Angus McWhirter

A sus 60 años, es el contable de la feria y dirige el túnel del terror. Es un hombre alto (1'92 m) y cadavérico, con abundante cabello blanco, anteojos, y un aire constantemente severo y algo disciplinario. Fue anteriormente diácono en una iglesia calvinista escocesa y siempre lleva la Biblia bajo el brazo o a mano. Está firmemente convencido de que la oscura y terrible fe que ahora profesa está descrita en la Biblia y que es la única forma verdadera de salvarse en Cristo. Desaprueba los escarceos libidinosos de Manuela Vasconcelos y Jonathan Bloom y cree que en la segunda venida de los Primigenios serán arrastrados junto con los incrédulos, como la escoria que son. Los otros miembros de la feria no están de acuerdo con él, pero a Wyatt le hace gracia y le anima a seguir por esa línea. Por supuesto, está de atar (N. del T.: Si todos los demás están a 0 puntos de COR, éste estaría en negativos).

PV 12    DES 12  
Puñetazo 70%, daño 1D3

**Nota:** Si McWhirter se pelea contra alguien que piensa puede dañar a la sociedad de la Oscuridad Total, se vuelve frenético y en ese estado sus PV aumentan a 36 y el daño que hace con el puño pasa a 2D6. Cuando se le pasa el frenesí, todo el daño que haya recibido se mantiene, y si eso reduce su total de 12 PV a cero, morirá.

### Rubén Ramírez

Actúa con el nombre artístico de 'El gran Navarro' y es un lanzador de cuchillos, acróbata y trapecista. Profesa ser un conde español y utiliza monóculo, bastón rematado en un pomo de plata en forma de cabeza de lobo, y ropas adecuadas a su 'alcurnia'. Siempre lleva 1D6 + 2 cuchillos arrojados ocultos en su persona. Su puntería con ellos es prácticamente perfecta, y también sabe utilizar certeramente el estoque oculto en su bastón. Este es uno de los tres elementos más peligrosos de la feria.

PV 14    DES 18  
Cuchillo arrojado 95%, daño 1D4 + 1D3 (puede empalar).  
Ataque/Parada con estoque 86/90%, daño 1D6 + 1 + 1D6.

### Carl Denim

Antes trabajaba en un espectáculo de variedades y ahora es el presentador del espectáculo 'Constelación de estrellas' en el teatro Parisián, corriendo también a su



cargo cuatro de los números cómicos y de baile. Es de mediana edad y siempre lleva un Derringer de un solo tiro del .36, de los de bola y fulminante.

PV 15 DES 10  
Derringer 30%, daño 1D8 + 2.  
Puñetazo 61%, daño 1D3.

### Sonny 'Piernas locas' Poacher

Un negro de Nueva Orleans, de 35 años, principal actor del espectáculo 'Constelación de estrellas'. Baila claqué, toca el banjo y la flauta, canta y hace todo lo que haga falta. Es muy inteligente y domina a la perfección las diversas disciplinas artísticas que practica. Además es uno de los miembros más ardientes de la Oscuridad Total. También está entrenado en las artes marciales, y utiliza la técnica francesa de la Savate (N. del T.: Arte marcial basada sobre todo en ataques con el pie). Debido a ello, sus patadas hacen 2D6 puntos de daño, más bonificación por fuerza, en lugar del 1D6 habitual.

PV 16 DES 17  
Patada 80%, daño 2D6 + 1D6.

### Eugene 'Erizo' Ptompkin

Inmigrante ruso de unos veinte años, y uno de los conversos más recientes, puesto que ingresó en la sociedad hace sólo dos años, cuando trabajaba como peón y chico para todo. Desde entonces se ha convertido en un auténtico creyente y se refiere a su dios como la Madre Tierra de Todos Nosotros. Sigue trabajando en lo suyo, y casi siempre lleva consigo un martillo pilón de 6 Kg, que está ansioso de utilizar "para algo más que para partir piedras", como acostumbra a decir él.

PV 17 DES 11  
Martillo pilón 40%, daño 3D6 + 1D6.

### Velma 'Amazona' Pryziewski

Junto con Patricia Montebello y Abigail Forman completa el trío de bailarinas del espectáculo 'El harén al rojo vivo' por la noche, y de día dirige la caseta de tiro de anillas. Es muy bonita, cuenta unos 35 años, es rubia auténtica y también un fichaje reciente de la sociedad, donde ingresó hace seis meses mediante los macabros rituales de rigor. Es amante a veces de Abigail Forman y a veces de Norris Long, y también tiene frecuentes relaciones con visitantes masculinos y femeninos de la feria (dos de los cuales se convirtieron en sacrificios a su dios). Es delgada, muy fuerte (especialmente sus piernas) y fanáticamente sanguinaria, todo lo cual queda oculto bajo una fachada de sensualidad y abandono promiscuo.

PV 8 DES 16  
Patada 35%, daño 1D6 + 1D6.

### Terrance Valdosky

Otro peón, que lleva por la noche la caseta de tiro de monedas. Este individuo de mediana edad parece perpetuamente distraído y absorto en sus pensamientos, por lo que al menos hay que dirigirse a él un par de veces antes de que se dé cuenta de que se le habla. En la cintura lleva, bien visible, un bolo filipino (N. del T.: Un machete de tamaño más que regular) de siniestro aspecto.

PV 15 DES 12  
Bolo 60%, daño 1D8 + 1D6.

### Wong Fu Ji

También conocido como 'el asombroso hombre de goma de la India', es bajito y muy delgado, con un cuerpo que puede contorsionarse en todo tipo de posiciones asombrosas. Cuando se viste con ropajes adecuados, se maquilla y se pone unos zapatos de tacón oculto de 12 cm, se presenta como 'el inescrutable mago Fu Man Jow'. Es excelente en los juegos de prestidigitación (98% en Vaciar bolsillos) y si tiene problemas puede utilizar un par de espadas cortas chinas como si fuera un experto en artes marciales (lo es). También practica algunas modalidades de boxeo chino (lo cual le permite hacer doble daño con sus patadas y puñetazos) y es cruel y sanguinario. Es otro de los tres elementos más peligrosos de la feria.

PV 13 DES 19  
Ataque/Parada con espada corta 85%/85%, daño 1D6 + 1 (puede empalar)  
Puñetazo 99%, daño 2D3.  
Patada 75%, daño 2D6.  
Nota: Con cualquier arma que utilice puede actuar dos veces por asalto, la primera a DES 19 y la segunda a DES 9.

### Farouk Shabbaz

Un voluminoso peón, siempre tocado con su fez, que procede del Imperio Otomano (recientemente Turquía). Lleva bien visible una faca en una funda enojada, y es quien presenta el espectáculo 'El harén al rojo vivo', vestido con ropajes turcos de gala. Cuando presenta el espectáculo, su acento se hace misteriosamente más pronunciado.

PV 16 DES 11  
Faca 51%, daño 1D4 + 2 + 1D6.

### Fred Smith

Otro peón que hace turnos en los caballitos y en el bingo para relevar a sus respectivos encargados cuando conviene. Es de apariencia normal, con cabello y ojos color marrón. Siempre lleva una cachiporra de plomo, recubierta de cuero, en el bolsillo trasero del pantalón. La única característica destacable en él es que Wyatt le ha escogido como chivo expiatorio en caso de que alguno de los numerosos asesinatos realizados por los de la feria pueda llevar a la policía a sospechar de ésta. En tal caso, Wyatt dejaría una serie de pistas que incriminaran a Smith, quien empezaría a actuar sospechosamente. Después éste escribiría una nota de suicidio y se dirigiría a Providence a matar la mayor cantidad de gente posible antes de dejarse abatir por la policía. Fred espera con ganas que ello suceda.

PV 13 DES 9  
Cachiporra 60%, 1D4 + 1D6 (Se tira resistencia del doble del daño realizado por la cachiporra contra la CON de la víctima, y si ésta pierde, queda inconsciente).

### Paul 'el rojo' Fritz

Otro peón, que dirige cualquiera de las casetas que haga falta. Está bien constituido, tiene 35 años, es bastante bien parecido, y ligeramente retrasado mental. Siempre viste una camisa roja, con pañuelo a juego y acostumbra a llevar una palanqueta de 1 m de largo.

PV 11 DES 8  
Palanqueta 37%, daño 1D8 + 1D6.

### 'Piloto' Pehr

Un ex piloto de la Gran Guerra que está a cargo de las calderas de vapor que producen energía eléctrica para la feria. Viste siempre monos llenos de grasa y va provisto de una llave inglesa de dimensiones considerables, que pesa la friolera de 4 Kg. Será el primero en notar algo raro o en darse cuenta de que hay extraños deambulando y fijándose demasiado en las cosas (como los investigadores).

PV 14 DES 13  
Llave inglesa 25%, daño 2D6 + 1D6.

### Peter Sanderson

Un octogenario de talla más bien corta que dirige la imprenta de la feria, donde se confeccionan los carteles y anuncios, y que también ayuda a Pehr con las calderas. Dispone de una escopeta de cañón doble, que siempre tiene apoyada en la pared del despacho.

PV 10 DES 10  
Escopeta del .12 45%, daño 4D6.

### 'Fátima' Flores

La gorda de la casa de los horrores. Tiene 48 años, pesa más de 250 Kgs y es fea como un pecado. También es una caníbal, que atribuye su grotesco peso a las sopas y estofados de dudosa naturaleza que siempre bullen en su alojamiento.

PV 21 DES 4  
Puñetazo 50%, daño 1D3 + 2D6.  
Patada 30%, daño 1D6 + 2D6.  
Aplastamiento (sólo contra adversarios que estén en el suelo) 75%, daño 4D6.

### Co-Co, el niño perro

Es un idiota congénito, hirsuto y deforme, de unos 30 años de edad. Sus manos y pies están deformados y su mandíbula alargada. Además, una curvatura espinal excesiva le hace estar más cómodo a cuatro patas. Por si fuera poco, tiene una afeción pulmonar que le hace husmear y jadear continuamente. Es la mascota y amante de Fátima Flores, y mataría por ella. Algunos de los miembros de la feria creen que Co-Co es un ejemplo viviente del poder de los Otros Dioses.

PV 9 DES 8  
Mordisco 47%, daño 1D6.

### Thomas 'Tom el negro' MacGinty

Un peón de mediana edad, fugitivo de los disturbios de Irlanda. Formó parte de la Insurrección de Pascua hace unos años y ahora le busca la ley británica. Posee un fusil Winchester semiautomático del calibre .401 (que se encalla tirando 96-00), un revólver Smith & Wesson del .45 y una caja de dinamita. También es un matón experto en peleas callejeras, que ha encontrado un cauce idóneo para sus aptitudes en las filas de la fuerza de seguridad de la feria, además de abrazar su siniestra religión.

PV 12 DES 12  
Fusil 50%, daño 2D6 + 3.  
Revólver .45 40%, daño 1D10 + 2.  
Lanzar dinamita 60%, el daño varía según los cartuchos que lance.

### Christopher 'Tembloroso' Lodge

Es el segundo hijo de una familia adinerada de Boston, que se escapó de casa a los 16 años para vivir su vida, evadiendo responsabilidades, y que no encontró nada mejor que ésta feria. Fue iniciado en los ritos de la Oscuridad Total dos años más tarde, mientras trabajaba de peón. Cojea ligeramente y le tiemblan bastante las manos como resultado de una enfermedad nerviosa que acabará con su vida en pocos años (él no lo sabe). Por las tardes se le puede encontrar vendiendo entradas para el espectáculo de magia. Lleva una pica para el hielo en el bolsillo de la chaqueta.

PV 9 DES 12  
Pica para el hielo 40%, daño 1D4 (puede empalar).

### Rudolph Ryor

Es el jefe de alumbrado de la feria, y se dedica a cambiar bombillas, arreglar rótulos, etc. Siempre viste un mono de algodón, va provisto de una caja de electricista y se le puede reconocer por la colilla de puro que lleva en la boca de forma perenne.

PV 11 DES 14  
Llave de tubo 50%, daño 1D6.

### Joshua Peterson

Un hombre de veintialgunos años y cabello muy rubio, que siempre lleva puestas gafas con montura de alambre, lápiz tras la oreja y una tablilla con papeles en la mano. Su cargo oficial es el de ayudante del director, pero se encarga de todo lo que haga falta (le encanta el túnel del terror). Está como una regadera desde hace tiempo, y en concreto desde que tenía 17 años, en que asesinó a sus padres con un martillo, cortando después a trocitos a su hermana pequeña con una destal, herramienta que aún conserva bajo su almohada.

PV 10 DES 13  
Destal 30%, daño 1D6 + 1.  
Martillo 48%, daño 1D8.

### Anthony 'Gorrión' Gubatosi

Es el gancho de la mayoría de los espectáculos y atracciones de la feria. Circula por todas las zonas del parque durante el día (y gran parte de la noche) anunciando las diversas atracciones durante varios minutos. Va de caseta en caseta y de atracción en atracción con un chorro incesante de saludos, frases de ánimo y palmaditas en la espalda que son de lo más efectivo. Sin embargo, tiene un cierto aire siniestro que hace que las mujeres no le quieran tener a su lado, quizá debido a que le rodea el aura de sus crímenes. Es un ex boxeador con un récord de 16-2-1, que se retiró después de matar a un adversario en el ring y dejar a otro tan maltrecho que tuvo que abandonar dicho deporte.

PV 15 DES 14  
Puñetazo 80%, daño 2D3 + 1D6.  
Nota: El entrenamiento boxístico de Gubatosi le permite hacer el doble del daño básico, así como pegar dos veces por asalto, una a DES 14 y otra a DES 7.

### Kilmer 'Albino' Letterman

Un antiguo estudiante de Botánica en la Universidad de Nueva York, cuyos antiguos intereses han degenerado en una fascinación maniaca por todo tipo de hongos. Nunca se le ve durante el día, puesto que permanece en

las cavernas, de donde sale por la noche para exhibirse en la casa de los horrores como 'el asombroso hombre-hongo'. Es de piel sumamente blanca (nunca le da el sol), cabello ralo y rubio (que decolora con agua oxigenada hasta que queda blanco) y ojos pequeños y azules, inyectados en sangre. En el espectáculo aparece cubierto por cientos de hongos y setas que aparentemente le crecen del cuerpo, pero en realidad se trata de un traje de fibra color carne, sobre el cual crecen los hongos, y que se pone ajustado al cuerpo. Su ambición secreta es llegar a convertirse en un hongo, y le gratifica el hecho de que su adoración a la Oscuridad Total promete convertir su deseo en realidad.

PV 12 DES 10  
Puñetazo 56%, daño 1D3.

### Notas sobre los feriantes

Los 39 individuos descritos hasta ahora son el núcleo de la sociedad de la Oscuridad Total en Nueva Inglaterra, e incluyen todo el personal fijo del parque de atracciones Estrella del Norte. En verano y en las fiestas, se contrata gente de Providence o gente de paso según necesidad, con lo cual a veces hay otras 100 personas más. Los temporeros se encargan de casetas y atracciones, y en general de las tareas más pesadas. La mayoría de ellos no se llega a dar cuenta de que los empleados fijos son más bien raros, y los que se dan cuenta, o bien desaparecen o bien son reclutados por la Oscuridad Total.

El guardián dispone ahora de un elenco de PNJs suficientemente numeroso, pero puede añadir todos los que desee. Está claro que no todos y cada uno de los empleados de la feria con los que entren en contacto los personajes tienen por qué ser sectarios ..., ¡pero podrían serlo! Recuérdese que los sectarios intentan por todos los medios mantener una fachada de normalidad, y sólo en contadas ocasiones puede verse la descarnada realidad que se oculta tras ella.

En las noches de verano, y especialmente durante el fin de semana, hay montones de personas en el parque pasándose bien. La feria no podría haber durado tanto tiempo si no ofreciera diversión y espectáculos divertidos, cosa que conviene recordar al describir los sucesos a los jugadores.

## LAS CAVERNAS DE LOS CHTHONIANS

Las cavidades que existen por debajo del parque de atracciones Estrella del Norte, húmedas e infestadas de hongos, son tan solo el extremo de una vasta red de pasadizos. Este grupo de túneles, cámaras abovedadas y pasadizos rocosos en particular se extiende unos 18 Km hacia el Norte hasta Buck Hill, unos 37 Km hacia el Sur hasta Tower Hill, en la costa del Atlántico, y más de 75 Km al Suroeste hasta el río Natchaug en Connecticut, pudiendo haber conexiones hasta otras zonas más remotas.

En algunos lugares, los túneles alcanzan una profundidad superior a los dos kilómetros bajo la superficie, y suelen ser suficientemente anchos y altos como para permitir el paso de una persona erguida. Sin embargo, en muchos lugares son tan estrechos que no permiten ni el paso de un niño, mientras que otros podrían albergar una ciudad entera.

La mayor parte de estas zonas están completamente a oscuras, pero algunos lugares, infestados de hongos fosforescentes, brillan espectralmente. Los hongos no son necesarios para los Chthonians, que no tienen ojos,

pero los cultivan sus adoradores humanos y semihumanos. Los Chthonians suelen hallarse casi siempre cerca de los pequeños lagos y arroyos que aparecen a menudo en este laberinto estigio.

### Zona A

Unas escaleras de piedra llevan hasta una puerta de hierro de 5 cm de grosor con dos cerraduras y un interruptor oculto, todo lo cual debe accionarse a la vez para que se abra y se acceda al barril hueco de la cervecera bávara.

Al pie de las escaleras hay una pared tras la cual acechan dos Gules, con el fin de dar buena cuenta de cualquier visita de personal no autorizado.

Características	1	2
FUE	18	15
CON	15	12
TAM	13	12
INT	10	4
POD	13	13
DES	12	12
PV	14	12
Mordisco (%)	30	30
daño	1D6 + 1D6	1D6 + 1D6
Zarpas (%)	40	40
daño	1D6 + 1D6	1D6 + 1D6

Notas: Un Gul puede atacar con dos zarpazos y un mordisco cada asalto. Tras acertar con un mordisco, el Gul se aferrará con los dientes y el mordisco será automático cada asalto posterior. Las armas de fuego sólo les causan la mitad del daño normal. Ver a un Gul cuesta 0/1D6 puntos de COR.

### Zona B

Una escalera de caracol, de hierro, que lleva hasta la entrada secreta de la casa de Wyatt.

### Zona C

Escaleras de piedra que suben hacia la trampilla de la fábrica de hielo.

### Zona D

Un pozo largo y de paredes lisas sube hasta la tubería principal de la cloaca, bajo los lavabos (edificio 50). El constante aporte de material de desecho ha cubierto con una gruesa y legamosa capa de hongos, mohos y gusanos las paredes del pozo y las áreas de la caverna que lo circundan. La zona apesta a amoníaco y a aguas fecales, brillando con un color rojo vivo.

### Zona E

Tras una puerta de hierro de 2'5 cm de grosor que no puede abrirse desde el lado de las cavernas, hay una serie de rampas (de baja pendiente) con las paredes cubiertas de espejos, que ascienden hasta la casa de los espejos a través de una pared pivotante, activada por un interruptor eléctrico secreto.

### Zona F

Aquí es donde van a parar las vagonetas del túnel del terror, con sus indefensos ocupantes. Hay una serie de rampas con railes para que las vagonetas vuelvan al túnel, y por donde se podría escapar si se hallara una manera de salvar las puertas de hierro de 2'5 cm de grosor que cierran la trampilla de entrada inmediatamente después de que la vagoneta haya descendido al túnel.

### Zona G

Una escalera de caracol, de piedra, asciende hasta el panel giratorio oculto de la casa de la risa.

## Zona H

Una escala de madera podrida y agusanada lleva hasta una sepultura falsa del cementerio. Arriba hay una palanca metálica que se utiliza para mover manualmente la losa, lo cual precisa al menos de un minuto o dos.

## Zona I

Unas escaleras de piedra suben hasta un panteón de basalto negro en el cementerio, una parte de cuyo suelo está abisagrado para permitir el acceso. Las puertas de hierro del panteón están cerradas con llave, pudiéndose abrir la cerradura desde fuera y desde dentro.

## Zona J

Este estanque ancho y profundo (150 m!), lleno de agua negra y cubierta de porquería se denomina Pozo de la Luna puesto que aquí se celebran los ritos de la sociedad de la Oscuridad Total. Del estanque surge, en algunas ocasiones, el gran avatar del culto, el temible Shude M'ell. Hay un pequeño altar de malaquita (que se mantiene limpio de sangre) en el extremo Sur, en el lugar marcado con una 'X'. En ese lugar hay también unos bancos bajos de basalto y un brasero de bronce con una peana de cinco patas, en el que siempre arde un fuego. Montan guardia tres zombis.

Características	1	2	3
PV	14	16	12
DES	3	5	9
Presa (%)	15	25	--
daño	--	--	--
Mordisco (%)	99	99	--
daño	1D4	1D4	--
Cuchilla (%)	--	--	45/25
(ataque/parada)	--	--	--
daño	--	--	1D4 + 4 + 1D6

**Notas:** Los zombis 1 y 2 sólo pueden morder a una víctima si la han apresado. El 3 va armado con una cuchilla de carnicero, con la que puede atacar o parar en un asalto, pero no las dos cosas.

## Zona K

Este es el cubil de los sirvientes del culto, que no son otros que Gules. Siempre pueden hallarse aquí 5D2 de ellos, que devoran a cualquier zombi que se asome.

Características	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PV	13	12	15	10	22	13	14	19	16	8
DES	15	13	16	14	8	13	17	15	18	9
Zarpa (%)	30	--	30	80	30	20	50	30	--	30
daño	1D6 + +1D6	--	1D6 + +1D6	1D6 + +1D6	1D6 + +2D6	1D6 + +1D6	1D6	1D6 + +2D6	--	1D6 -1D
Mordisco (%)	50	40	30	90	25	20	50	40	50	30
daño	1D6 + +1D6	1D6	1D6 + +1D6	1D6 + +1D6	1D6 + +2D6	1D6 + +1D6	1D6	1D6 + +2D6	1D6 + +1D6	1D6 -1D
Hacha (%)	--	60/50	--	--	--	--	--	--	--	--
(ataque/parada)	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
daño	--	1D8 + 2	--	--	--	--	--	--	--	--
Pistola .38 (%)	--	--	--	--	--	56	--	--	--	--
daño	--	--	--	--	--	1D8 + 2	--	--	--	--
Sable (%)	--	--	--	--	--	--	--	--	60	--
daño	--	--	--	--	--	--	--	--	1D8 + +1 + 1D6	--

**Notas:** Un Gul puede atacar con dos zarpazos y un mordisco cada asalto. Tras acertar con un mordisco, el Gul se aferrará con los dientes y el mordisco será automático cada asalto posterior. Las armas de fuego sólo les causan la mitad del daño normal. Ver un Gul cuesta 0/1D6 puntos de COR, excepto si se trata del 5 y el 8, que son de proporciones descomunales, 0/1D8. Los que tienen habilidad en algún arma, van armados con ella.

Además, el 2 ataca una vez con el hacha y otra con el mordisco cada asalto, igual que hace el 9 con el sable, que es de caballería.

## Zona L

Esta guarida de los Chthonians es la entrada a un nivel inferior de pasadizos habitado solamente por ellos. El guardián de esta entrada es un Chthonian adulto que se coloca bajo el hueco que lleva hacia abajo.

## Chthonian

PV 50 DES 5 POD 18

Tentáculo 80%, daño 2D6.

Aplastamiento 80%, daño 5D6.

Armadura: 5 puntos.

**Nota:** Cada asalto, el Chthonian puede atacar con 1D8 tentáculos, y si uno de ellos acierta, se queda enganchado y drena 1 punto de FUE cada asalto posterior. Si lo desea, en lugar de atacar con los tentáculos puede intentar el aplastamiento. Regenera 5 puntos de daño por asalto. Si los que luchan contra él deciden huir, puede emplear sus poderes psíquicos para impedirlo, y si vence en una tirada de resistencia de POD contra el POD de los personajes éstos no pueden alejarse y se ven obligados a luchar, quieranlo o no (El Chthonian sólo realiza una tirada de porcentaje, y si el resultado es suficiente para vencer el POD de un personaje, éste no puede huir. Si no lo es, ese personaje puede alejarse).

## Zona M

Aquí es donde se guardan los prisioneros del culto, para los sacrificios de la zona J. Hay una jaula cúbica de 3x3 m en la que actualmente se encuentran Freddy Pendergast y Lucy Pringle, ambos dementes, y que empezarán a gritar si les sacan de la jaula (hasta el momento, cada vez que les han sacado ha sido para satisfacer algún apetito sádico u obscuro de sus captores). Físicamente no están demasiado maltrechos, aunque Lucy tiene en el torso algunas cicatrices que le durarán toda la vida, y a Freddy le faltan todos los dedos de la mano izquierda.

## Notas sobre las cavernas y sus habitantes

Todos los horrores que pueblan las cavernas están

descritos en las reglas de *La llamada de Cthulhu*. Un guardián particularmente maligno podría querer introducir algún Pólipo volante en las zonas más profundas.

El sistema de cavernas es vasto y se deja deliberadamente sin dibujar excepto la pequeñísima sección de debajo de la feria y el cementerio, para que el guardián pueda completarlo como desee, más allá de los límites del mapa que se proporciona. ¿Qué puede acechar en

esos túneles? Nadie puede estar seguro de ello, pero lo cierto es que hay otros seres monstruosos, aparte de los Chthonians y de los pólipos volantes, que acostumbra a excavar túneles secretos en las entrañas de la Tierra.

### Los zombis

Estos macabros y putrefactos esclavos del culto carecen de libre albedrío y sólo pueden actuar bajo las órdenes de los miembros humanos de aquél. Sin embargo, si se les ataca se defenderán, y procederán a seguir a cualquier ser humano al que vean, murmurando y gruñendo de forma grotesca (¡tan sólo piden instrucciones!). Verlos cuesta 1/1D8 puntos de COR.

Es posible, e incluso probable, que uno de los zombis pueda ser alguien a quien los investigadores hayan conocido recientemente, y que haya caído en las garras de la sociedad de la Oscuridad Total. Ello provocará una pérdida de COR adicional.

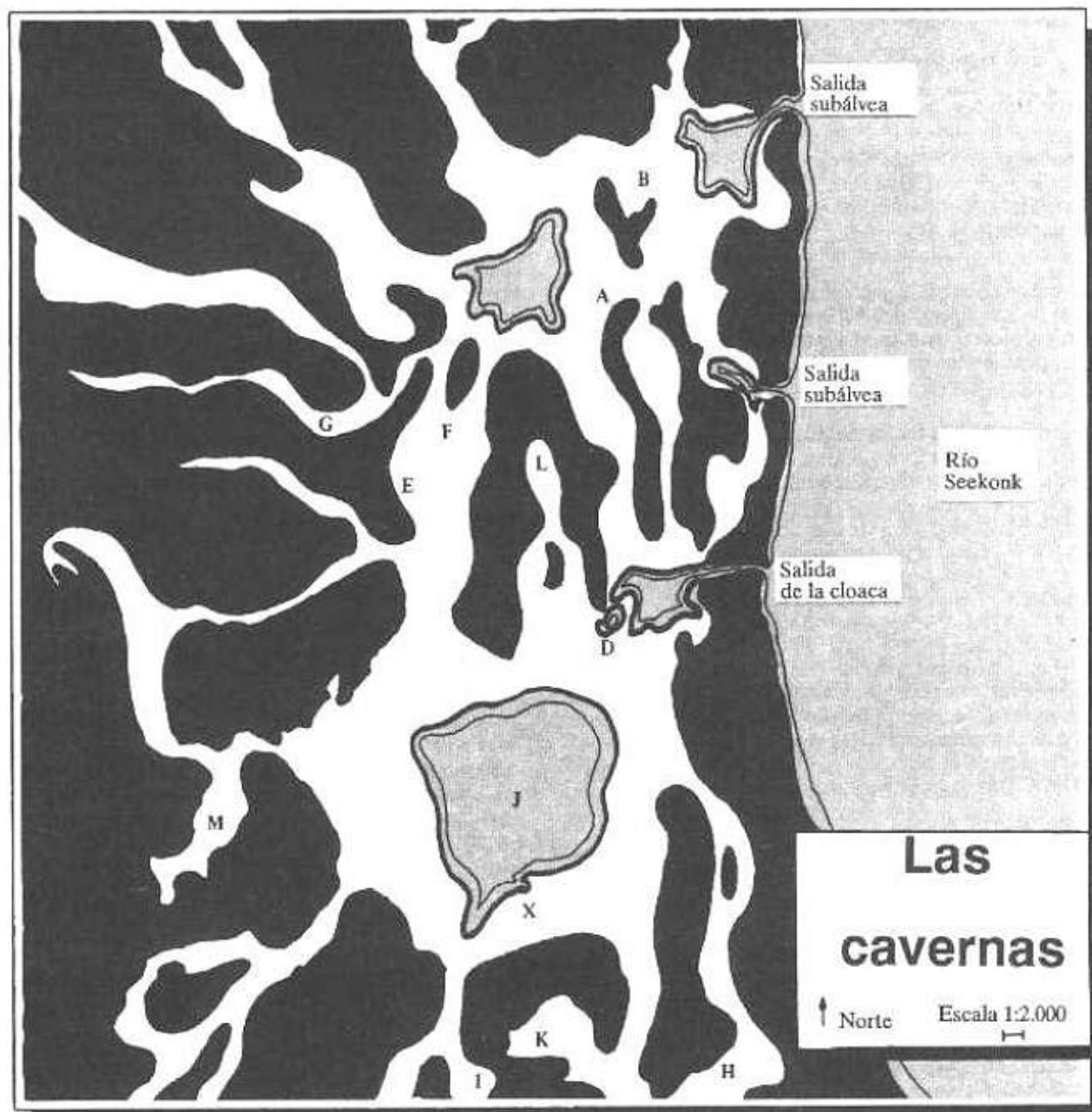
### Los Gules

Estos terribles habitantes del mundo subterráneo estaban aquí antes de que llegara la sociedad de la Oscuri-

dad Total, y probablemente seguirán estando cuando la sociedad haya desaparecido. Habitan los niveles superiores de las cavernas y a veces participan en los rituales de la sociedad, que ha logrado amaestrarlos hasta el punto de que (por lo general) ya no atacan a los miembros de ésta ni a los zombis. Así, podría ser que se abstuvieran de atacar a algún extraño hasta que pudieran comprobar que no se tratara de un miembro de la sociedad. Si un extraño atacara a algún habitante de las cavernas, o se volviera loco, o deambulara por las cavernas sin rumbo durante mucho tiempo, ello podría ser evidencia suficiente para los Gules, que entonces le atacarían.

### Los Chthonians

Estas criaturas, servidoras de Shudde M'ell, penetran ocasionalmente en los niveles superiores de las cavernas y frecuentemente en los inferiores, donde ignorarán a la mayoría de los humanos con los que se encuentren. Sin embargo, es posible que un Chthonian envíe un mensaje telepático a un humano con el que se cruce, y si ello sucede el Chthonian sabrá de inmediato si dicho humano es o no miembro de la sociedad; en este caso lo más probable es que le ataque o pida ayuda para atacarle.



# La maldición de Chaugnar Faugn

*Los investigadores son atraídos a las garras de Chaugnar Faugn (uno de los Primigenios) a causa de las insanas maquinaciones de un otrora respetable profesor, todo lo cual conduce a una confrontación final entre la antigua brujería y la ciencia moderna.*

por

Bill Barton

## INTRODUCCION

Este es un escenario diseñado para unos seis investigadores expertos, que deberían tener algún conocimiento de los Mitos de Cthulhu y acceso a uno o dos libros arcanos; tampoco vendría mal que el grupo conociera algunos hechizos. Si hay menos de cuatro investigadores, o si son inexpertos, el guardián puede ajustar el escenario para equilibrar la aventura, o quizás no, para permitirles atisbar horrores que están más allá de sus escasos poderes.

El guardián deberá tomar nota de que este escenario está pensado para que él dirija a los investigadores a su antojo, manteniéndolos a los jugadores 'in albis' durante gran parte de la aventura. Por tanto, tendrá que ser más retorcido de lo habitual en cuanto a despistarlos. Si los jugadores consiguen descifrar los sutiles indicios que afectan a la auténtica naturaleza de los hechos, deben ser oportunamente felicitados y sus personajes recompensados, aunque éste no debería ser el desenlace esperado.

## Información para los jugadores

Es un amanecer típico en la gran ciudad. Los periódicos anuncian los acontecimientos normales de cada día: Algunos atracos, un asesinato atribuido a los gángsters, una revolución en alguna que otra república bananera, un crimen como los de Jack el Destripador en el Museo, atrocidades de los Bolcheviques en Siberia, otro intento fallido de cruzar el Atlántico en avión, un nuevo invento de Edison y el surtido normal de desastres que obsesionan a los lectores de prensa (N. del T.: Amarilla). Sin embargo, uno de los investigadores recibe una llamada de una antigua amiga, Violet Staunton, que le solicita ayuda. La señorita Staunton solicita poderse entrevistar con el investigador acerca de un problema en el que espera pueda ayudarlo 'como en los viejos tiempos'. Parece agitada, pero no quiere explicar el tema por teléfono, prefiriendo hacerlo en persona. Si el investigador no se caracteriza por su altruismo, le indicará que puede pagar por sus servicios. Como quiera que es una antigua novia, conoce todas sus manías y debilidades, y puede dar las respuestas adecuadas.

En este momento hay que advertir al investigador que él y Violet habían sido novios. Se conocieron en la Universidad (si el investigador estudió una carrera; si no, la conoció cuando ella iba a la Universidad). La relación fue bien durante un tiempo y luego acabó, no por que él quisiera, y siempre ha sentido un cierto afecto por ella, aunque no se han visto desde entonces. Es la hija del profesor Henry Staunton, un famoso arqueólogo y

orientalista, con el que tuvo ocasión de encontrarse en diversas ocasiones mientras salía con Violet. Staunton tiene fama de hombre honorable, y es muy respetado por sus colegas. Si el jugador consigue una tirada de Conocimientos, su personaje recordará que Staunton volvió hace poco de una expedición al Lejano Oriente, y que a su regreso hubo ciertas controversias. Otros personajes pueden recordar lo mismo con una tirada de Antropología/5.

La cita se concertará con suficiente tiempo como para convocar a los otros investigadores, y Violet llegará a ella puntualmente. A los ojos del investigador, está más bonita que nunca, aunque parece algo cansada, como si no se cuidara o no durmiera lo suficiente. Todo el que pueda tirar Psicología podrá notar que sufre de estrés y ansiedad.

Una vez intercambiados los saludos de rigor, Violet explicará la historia, dirigida principalmente a su amigo.

"Se trata de mi padre: Tengo miedo por él. Creo que tiene problemas y necesito tu ayuda. ¡Su vida y su cordura pueden estar en peligro! Por favor, necesito ayuda y he oído que te has convertido en un investigador de sucesos inusuales. Eres el único en quien puedo confiar. ¿Me ayudarás?"

"El peligro pareció iniciarse al volver mi padre del Tibet, hace poco. Estuvo fuera casi seis meses, lo cual no es raro en él (como tú ya sabes), pero al parecer tuvo que sufrir muchas penalidades durante la expedición, consiguiendo sin embargo volver con lo que él considera uno de los hallazgos arqueológicos más importantes del siglo: Un ídolo del Dios Elefante de Tsang. De alguna manera consiguió que los nativos que le adoran se lo vendieran, cambiándolo por armas y otros objetos modernos. Es ciertamente extraño que los nativos consintieran en separarse del ídolo, pero no dudo de la habilidad de mi padre para hacerles una oferta interesante. Por otra parte no puedo culpar a esa pobre gente por quererse desprender de una cosa tan horrible y grotesca. Sólo lo vi una vez, cuando lo llevaron del almacén al museo, y ya tuve bastante. No se parecía demasiado a un elefante, pero es lo bastante aproximado para unos salvajes del Tibet. Supongo que en su vida han visto uno y de ahí las diferencias".

"Me gustaría poder contar más cosas de la expedición y de lo que sucedió en ella, porque sé que allí está la solución del problema, pero papá no quiso hablar casi nada de ello, y nunca dijo nada importante".

"Poco después de que la estatua fuera instalada en el museo, empezaron los problemas. Fue hace unas dos semanas, al cumplirse un mes exacto de la llegada de papá con el Dios Elefante. El ya estaba enfermo, aunque trataba de ocultármelo; entonces tuvo una terrible discusión con el tío Paul (el profesor Ricolletti), luego empezó a empeorar, y la noche pasada..." [En ese momento, Vio-

let estallar en sollozos y buscará consuelo en su viejo amigo. El guardián debería entonces indicar sutilmente (o quizá no tan sutilmente) al jugador que su personaje aún siente afecto por la chica y debería intentar tranquilizarla. Una vez haya recuperado la compostura, continuará su relato.]

Paul Ricoletti es amigo de papá desde que ambos fueron a la Universidad. Le conozco de toda la vida, y siempre le he llamado tío Paul. Siempre ha sido un solitario, quizá hasta algo misántropo, y aún se volvió más huraño al morir su mujer, pero él y papá siempre se habían llevado bien, como rivales pero amigos en el campo de los Estudios Orientales. El tío Paul nunca había mostrado envidia alguna por los éxitos de papá, pero entonces tuvieron aquella pelea tan horrible cuando papá llevó al Dios Elefante al museo. Yo no sé exactamente cuál fue el motivo, pero desde el piso de arriba se oían los gritos. Después, todo lo que me dijo papá fue que Ricoletti estaba celoso de su gran descubrimiento y que quería destruir la estatua. Dijo también que daba por finalizada su amistad con él, que no volvería a dirigirle la palabra, y que no volvería a hablar del incidente. Dijo también que había descubierto que el hombre a quien había tenido por amigo todo este tiempo, en realidad era todo lo contrario. No pude descubrir nada más, porque a continuación papá se puso muy enfermo y tuvo que guardar cama. [Todo aquel que tire Antropología recordará haber leído algún artículo publicado por Paul Ricoletti, en revistas científicas de segunda fila, aunque lo único que recordará es que sus teorías eran bastante excéntricas.]

"La enfermedad de papá ha ido a peor, y tal parece que de repente se hubiera debilitado, como si algún horrible tumor le extrajera la vitalidad. Además ha empezado a tener accesos de incoherencia, en los que casi delira. Parece también tener pesadillas y murmura cosas sin sentido. Me acuerdo de lo que dice porque siempre murmura lo mismo: Siempre se oyen las palabras 'Leng' y 'chognarfon', que son las que más pronuncia. En un intervalo de lucidez le he preguntado qué significaban, y me ha parecido que se sobresaltaba, pero a continuación ha negado haberlas oído nunca, aunque sé que miente. Los médicos no han podido encontrarle nada, excepto un agotamiento y un desgaste generalizados. Incluso ... he hecho que le examine un psiquiatra, pero dice que no tiene nada. Sin embargo, empeora por momentos, con períodos de incoherencia cada vez más frecuentes y de lucidez cada vez más raros. Por si fuera poco, hace algunas noches que pidió que se le atara a la cama con correas para no poderse hacer daño si se levantaba y se movía durante alguno de los períodos en los que no está en posesión de sus sentidos. He intentado cuidar de él (ya sabes que estudié enfermería) ¡pero estoy empezando a dudar de mi propia salud mental también!" [Aquí, Violet parece que esté a punto de ponerse a llorar de nuevo, pero con un esfuerzo de voluntad se rehace. Si los investigadores hacen preguntas, explicará lo que entiende por dudar de su propia cordura.]

"En los últimos diez días he tenido algunas pesadillas realmente espantosas, del tipo en el que te sientes paralizada y no puedes moverte. En ellas me veo a mí misma en la cama, y a la vez de pie junto a ella. Entonces, mi yo despierto sonrío y mueve la cabeza, a continuación de lo cual paso a otros sueños, más extraños, en los que floto a través de perspectivas lejanas, mesetas malditas, ruinas antiguas que estuvieron muertas, pero que de alguna forma puedo distinguir que aún están horriblemente vivas, y por encima de ello está siempre el Dios Elefante, vasto y terrorífico, flotando sobre mí. Se me figura que está a punto de absorberme la vida, y oigo lejanos cánticos en un idioma que no puedo identificar, y que incluye las palabras 'Leng', 'chognarfon' y 'cho-cho'. Ya sé que parece una locura, y yo pensaba que sólo era un reflejo de mi preocupación por mi padre (y quizá lo sea). ¡Casi

fui al psiquiatra yo también! ¡Y ayer por la noche ...! [Se estremece y hace una pausa, apoyándose otra vez en su antiguo amigo, y disculpándose por ser tan débil.]

"La pasada noche, mientras intentaba dormir, me despertó un ruido en la habitación de mi padre. Pensé que podría estar delirando y haber hecho caer algunos de sus frascos de medicinas, por lo que fui a su habitación. Al abrir la puerta vi allí dentro a un hombre. Parecía oriental, o malayo, con una túnica larga de color negro, diversos abalorios y pintura roja y blanca en la cara. Estaba de pie junto a mi padre con una daga, a punto de clavársela!"

"¡Pegué un chillido! El hombre se dio la vuelta al oírme, y aún puedo oír cómo sonaban sus abalorios. Sus ojos eran negros y maléficos, y él era feo y arrugado, como si tuviera cientos de años. Entonces debí desmayarme, y después sólo recuerdo que me desperté al amanecer, tendida en el suelo del cuarto de mi padre, que estaba sufriendo uno de sus delirios. El hombre no estaba, pero la puerta del balcón estaba abierta y supongo que saltaría por el balcón (sólo es un primer piso) porque las demás puertas de la casa estaban cerradas por dentro. Sin embargo no pude ver rastro alguno de pisadas debajo del balcón. Yo tenía un vendaje en el brazo, que me quité, y vi un corte. Papá estaba bien, aparte su incoherencia, por lo que supongo que debí asustar al oriental. Cuando papá recuperó el sentido le expliqué lo sucedido y pareció asustarse mucho. Le sugerí que fuéramos a la policía, pero se negó. Entonces le dije que vendría a verte y estuvo de acuerdo. Me asusta dejarle solo, pero durante el día no suele tener alucinaciones, y me aseguró que guardaría el revólver en el cajón de la mesita de noche por si acaso. Entonces te llamé y vine directamente. ¿Puedes ayudarnos? ¿Protegerás a mi padre de quienquiera que pretenda hacerle daño?"

Violet mirará expectante e ilusionada a los investigadores, con una lágrima en los ojos, como si pensara que pueden rehusar su petición. Cualquier investigador digno de tal nombre debería estar a la vez intrigado por el caso y encantado de poder ayudar a una damisela en apuros, y especialmente a una antigua novia. El guardián deberá asegurarse de describirle al jugador las tiernas miradas que Violet no ha dejado de dirigir a su personaje durante toda la narración, para ayudarlo a decidirse.

Es posible que los investigadores tengan preguntas que hacer, pero Violet no sabe mucho más. Si le preguntan acerca de su padre o del profesor Ricoletti, sólo tiene informaciones superficiales y recuerdos personales, como por ejemplo el tío Paul meciéndola en sus rodillas cuando era pequeña. No caerá en mencionarles que tiene un pie deforme puesto que para ella es normal. No conoce la dirección exacta de Ricoletti, puesto que él siempre visitaba a su padre y no al revés, pero dispone de su número de teléfono, aunque no lo ofrecerá de entrada, sino que son los investigadores quienes deben pedirselo. Si los investigadores le mencionan los titulares de prensa, y en particular el asesinato tipo 'destripador' del museo, ella no ha oído nada, pero cuando vea el periódico mencionará que es el mismo lugar en el que se guarda el Dios Elefante de Tsang. Hoy era el primer día en que debía exponerse. El guardián tendrá que sortear como pueda las demás preguntas que tengan los investigadores, recordando que Violet es inocente y no sabe qué hay detrás de la oscura enfermedad de su padre.

Violet informará a los investigadores, una vez hayan aceptado hacerse cargo del caso, de que tiene que hacer algunos encargos antes de volver a casa. Su padre ha agotado los sedantes y además tendría que pasarse por el despacho de él a recoger algunos papeles, etc. Volverá hacia las cuatro de la tarde, hora en la que se encontrará con ellos en este mismo lugar. En su opinión, ello les dará tiempo suficiente para estar preparados al caer la noche. Si alguno de los investigadores sugiere ir allí

directamente, ella insistirá en que no lo hagan puesto que su padre sólo conoce a su antiguo novio, y dirá que es mejor que esperen a que ella vuelva. No desea que nadie la acompañe en sus recados, excepto su antiguo novio (y esto si él se ofrece). La entrevista finaliza a última hora de la mañana, lo cual permite a los investigadores investigar alguna parte de su narración, o buscar otras informaciones pertinentes.

## Información para el guardián

La causa del estado del profesor Staunton y de su hija es que la presunta estatua del Dios Elefante de Tsang es en realidad el mismísimo dios Chaugnar Faugn, uno de los Primigenios. Chaugnar pasa la mayor parte del tiempo en forma de estatua sobre un pedestal, y fue así como lo encontró Staunton, que había oído rumores de

## Información disponible

Una vez haya marchado Violet, los investigadores pueden elegir entre diversas opciones. Pueden quedarse sentados esperando que llegue la hora de la cita o hacer algunas investigaciones por su cuenta.

**El 'New York Times' de hoy:** El periódico lleva hoy bastantes informaciones, pero si los investigadores se concentran en el crimen del museo se enterarán de que uno de los guardias del Museo Americano de Historia Natural fue hallado muerto esta mañana. Su cara había recibido diversos cortes con algún arma muy afilada, y había sangre por todas partes. El inspector William Henderson declinó hacer comentario alguno sobre el caso, señalando tan solo que la policía estaba investigando algunas pistas bastante prometedoras. El asesinato ocurrió en el ala oriental, donde hoy mismo estaba previsto abrir al público una nueva exposición, que con toda seguridad retrasará su inauguración por razones policiales.

Un comentario corto en una de las últimas páginas del periódico menciona que ya ha llegado la 'estación tonta': Un hombre bajo la influencia del alcohol entró la pasada noche en una comisaría de policía, para que le protegieran de un 'dragón' al que vio aterrizar en Central Park, montado por un 'indio pintado'. El artículo se cierra con la observación de que, a pesar de la Prohibición, aún hay quien consigue alcohol. Se dice también que el borracho describió al dragón con todo detalle. Todo aquél que esté ligeramente familiarizado con los Mitos de Cthulhu y pueda realizar una tirada de Mitos reconocerá a la criatura como un Shantak.

La información hasta ahora expuesta está a disposición de todo aquél que tenga un periódico del día en que llega Violet. Después de esa fecha, habrá que dirigirse a la biblioteca pública o a los archivos del periódico.

**Una edición anterior del 'New York Times':** Una columna del periódico fechada dos semanas antes explica que el profesor Paul Ricoletti fue expulsado físicamente del Museo de Historia Natural después de un altercado con un eminente orientalista, el profesor Henry Staunton. Un empleado del museo manifestó que el profesor Ricoletti se había puesto muy violento, y que el profesor Staunton tuvo que pedir ayuda para protegerse. Esta información está disponible si se examinan los números atrasados del periódico en busca de información sobre Staunton o Ricoletti, mediante una tirada de Buscar libros.

**La biblioteca pública:** En la colección general de la biblioteca pública de Nueva York hay dos libros que pueden ser de utilidad, y harán falta sendas tiradas de Buscar libros para localizarlos.

Hay un antiguo libro de Ocultismo titulado Tierras perdidas y legendarias, que afirma que Tsang y la legendaria llanura de Leng son la misma cosa, y describe a Leng como una tierra desolada y maldita, de horrores y abominaciones ocultas.

Otro libro, que versa sobre religiones comparadas, y que se titula Dioses oscuros de Asia, menciona al Dios Elefante de Tsang y le llama 'Chager Fawn', afirmando que el culto a este dios está asociado con vampirismo, torturas y prácticas sexuales antinaturales. También menciona la creencia de los nativos de que la estatua de su dios es en realidad el propio dios, que puede descender por la noche del pedestal para alimentarse.

**La Universidad de Nueva York:** Los Tcho-Tcho han sido objeto de un estudio antropológico especializado, escrito por un profesor de antropología (ahora fallecido), que sólo está accesible en la biblioteca de la Universidad, sin poderse sacar de allí. Hay que tirar un Buscar libros para encontrar la ficha en el catálogo, y para que se permita su lectura hay que ser al menos profesor de universidad (de cualquier especialidad) o impresionar al bibliotecario con una tirada de Crédito. El informe es sumamente técnico y para entenderlo hay que tener al menos un 50% en Antropología.

El informe explica la naturaleza degenerada de los Tcho-Tcho, incluyendo el hecho de que practican el canibalismo ceremonial, y describe brevemente los extraños dioses procedentes de las estrellas a los que adoran. Aunque actualmente se les puede encontrar en el Sudeste asiático, se supone que parte de su tribu aún vive en el Tíbet, que es su hogar ancestral. El autor se muestra algo confuso acerca de los orígenes raciales de la tribu, puesto que existe evidentemente una dominante oriental, pero además hay evidencias de rasgos caucásicos, y quizá incluso negroides. Hay algunos indicios que apuntan a su procedencia de regiones más lejanas, quizá incluso de Europa. Esta última hipótesis está basada en las leyendas de los propios Tcho-Tcho sobre una emigración hacia el sol naciente, y en leyendas del País Vasco sobre una tribu de enanos negros que abandonaron su hogar en los Pirineos por orden de sus sacerdotes, llevándose a su dios en un gran pedestal, y abandonando España para siempre (N. del T.: El párrafo lo he traducido textualmente). El profesor admite que la hipótesis es tenue en el mejor de los casos, y menciona también que los dioses que adoran actualmente nunca se colocan en pedestales. El autor concluye el informe con la observación de que los Tcho-Tcho, a pesar de sus repulsivas costumbres (a los ojos de los occidentales) son dignos de estudios más profundos. Menciona también que las tribus de los alrededores temen y odian a los Tcho-Tcho, y evidentemente los encuentran tan moralmente reprensibles como los misioneros católicos, que aún no han conseguido convertir a ninguno.

Si los investigadores se interesan por el autor del informe, el profesor Jabez Wilson, se les informará de que desapareció hace dos años en una expedición al Lejano Oriente.

**Tomos arcanos:** Si se dispone de algún libro de los Mitos, puede obtenerse alguna información sobre Leng y los Tcho-Tcho, tirando en porcentaje una cifra igual o menor a obtenida multiplicando por 5 el plus al conocimiento que tiene cada uno (N. del T.: Por ejemplo, el De Vermis Mysteriis, que tiene un 12, dará un 60%, y así sucesivamente). Todos los libros describen Leng como un yermo frío donde se adora a los Primigenios con temor, y mediante sacrificios sangrientos, y como la antesala de Kadath. A los Tcho-Tcho se les menciona tan solo en algunos libros como adoradores de los Primigenios de forma muy dedicada. Sobre Chaugnar Faugn sólo ofrecen informaciones completas los Manuscritos Pnakóticos, el Libro de Dyzan, el Texto de R'lyeh, las Tabletillas de Zanthu, los Siete Libros crípticos de Hsan, y por supuesto el Necronomicon. Otros libros le mencionan, en el mejor de los casos, como uno de los Primigenios, del que está dicho que vendrá al Oeste para dominar el mundo, y que le gusta beber sangre.



su existencia, y viajado cientos de kilómetros a través de mesetas montañosas y llanuras malditas hasta localizarlo. Una vez encontrado, Staunton se obsesionó con llevarlo a los EEUU, convencido de que semejante hallazgo le convertiría en el número uno entre los orientalistas. Los nativos, una rama de los temibles Tcho-Tcho, de los que se dice practican ritos abominables, parecían encontrar la adoración de este ídolo una carga muy pesada incluso para ellos, pero afirmaban que aún no era tiempo de que Chaugnar Faugn fuera al Oeste para gobernar el mundo. Sin embargo su sacerdote, Mo Shang, afirmó que las profecías no se verían afectadas por este pequeño viaje al Oeste, que reforzaría y vivificaría al gran dios.

Staunton por supuesto no estaba al corriente de todo ello, y los Tcho-Tcho le dejaron 'robar' el ídolo, pretendiendo estar dormidos o lejos. Staunton se llevó pues la estatua, creyendo que había asestado un tremendo golpe a los Tcho-Tcho. Después volvió a los EEUU, esperando ascender aún más en los círculos arqueológicos debido a su hallazgo, pero no supo darse cuenta de la peligrosidad de los extraños sueños que le sobrevenían, y de que su salud mental empezaba a menguar por el mero hecho de estar cerca de Chaugnar Faugn. También pretendió ignorar los informes de desapariciones de marineros a bordo del barco en el que transportó el Dios Elefante a los EEUU.

A su llegada, Staunton colocó la estatua en un almacén, hizo los arreglos pertinentes para exponerla en el museo, e invitó a su amigo y rival Paul Ricoletti para que fuera el primero en verla. En ese momento, los extraños sueños de Staunton empezaban a empeorar, y por una razón terrible: Durante su estancia entre los nativos, participó voluntariamente en uno de los ritos de los Tcho-Tcho, durante el cual uno de los salvajes arañó con sus uñas negras y anormalmente largas el pecho del profesor (las heridas fueron dolorosas pero no graves). El rito era una tapadera, puesto que los nativos sólo necesitaban los restos de carne y piel que quedaron adheridos a las uñas del nativo para invocar la Maldición de Chaugnar Faugn sobre el profesor. Este hechizo está destinado a apoderarse de la mente de la víctima a través de la distancia que la separa de la estatua, induciéndola a ataques de delirio, y por último obligándola a ofrecerse como sacrificio a Chaugnar Faugn. Los Tcho-Tcho saben que, una vez fortificado mediante un sacrificio voluntario, el dios será capaz de moverse con más efectividad, y quizá sea capaz también de realizar personalmente los sacrificios, con lo cual estará más próximo el día en que Chaugnar Faugn quede suelto por el mundo, cumpliéndose así la profecía de Mo Shang. Así, cada noche, mientras el hechizo ejercía su maléfico poder, Staunton iba empeorando.

Cuando Staunton le explicó a Ricoletti lo que había encontrado, éste quedó algo sorprendido. Podía ver que a su amigo le pasaba algo, y consultó alguno de los libros de antropología menos serios, e incluso algunos tomos francamente esotéricos. Cuanto más leía, más se convencía de que el Dios Elefante de Tsang era algo mucho más antiguo y maléfico de lo que Staunton podía imaginar. Cuando consiguió desentrañar en su copia de los *Manuscritos Pnakóticos* la auténtica naturaleza de Chaugnar Faugn, se dirigió inmediatamente a casa de Staunton para urgirle a que destruyera el ídolo o se librara de él. Staunton, demasiado afectado por la maldición como para razonar compleja y racionalmente, se negó de plano. En su paranoia pensó que las advertencias de Ricoletti eran un elaborado plan para destruir su triunfo, e hizo que le echarán del museo. Ofendido por semejante trato a manos de su único amigo, Ricoletti se lavó las manos del asunto.

Mientras tanto, la salud de Staunton (tanto física como mental) se iba deteriorando. En sus cada vez más raros intervalos de lucidez, se preguntaba si Ricoletti po-

dría estar en lo cierto, pero su paranoia empezó a retorcer la advertencia de Ricoletti hasta convertirla en una amenaza. El sabía la causa de su enfermedad, luego podía curarla y no lo había hecho, lo cual demostraba que en realidad era un enemigo y siempre lo había sido. Intentó entonces, apelando a su amistad, que Ricoletti le dejara su ejemplar de los *Manuscritos Pnakóticos*, pero el otro sabía que semejante libro era demasiado peligroso para dejar en manos de Staunton en su actual estado.

Una noche, cuando los efectos de la maldición eran ya intensos, Staunton se despertó y vio que estaba en el museo, delante de la estatua de Chaugnar Faugn: Bajo los efectos del hechizo, había caminado en sueños desde su casa hasta allí. El choque consiguió penetrar sus telarañas mentales lo suficiente como para que se diera cuenta de que corría un peligro mortal, que Chaugnar Faugn era un ser vivo y que casi se había ofrecido a él en sacrificio. Al día siguiente fue cuando pidió a Violet que le atara a la cama, sabiendo que si quedaba suelto, su vida podría acabar en las fauces de Chaugnar Faugn. En su locura, decidió que no podía explicar a nadie la auténtica naturaleza del dios, y que la única manera de salvarse era llegar a controlarlo mediante alguna pista que indudablemente tenía que estar en los *Manuscritos Pnakóticos*. Si pudiera apoderarse del ejemplar de Ricoletti, no sólo estaría a salvo sino que además podría controlar al Dios Elefante, y además vengarse de Ricoletti. Sin embargo, no se atrevía a hacer que le soltaran por temor a que Chaugnar Faugn le atrapara antes. Entonces, su locura le ofreció una respuesta.

Ricoletti le había dicho que la maldición de Chaugnar Faugn requería una posesión (o mejor aún un trozo) de la víctima como punto focal del hechizo, que a continuación se iba cerniendo sobre la víctima, afectando a su mente. En el último viaje de Staunton al oriente, un santón le enseñó un hechizo que le aseguraron permitía intercambiar la mente con alguien con quien se tuviera alguna relación emocional positiva (N. del T.: No de odio, por ejemplo). Al santón no le servía para nada porque había dejado de sentir emociones. Staunton aprendió el hechizo con la intención de escribir un informe científico sobre él, pero sin creerse ni por un momento que pudiera funcionar. Ahora, en su locura, ha decidido que vale la pena probarlo. La idea es intercambiar su mente con la de Violet mientras ella ocupa el cuerpo de él, atado a la cama, y poder así obtener el libro de Ricoletti mediante el cuerpo de la chica. De esta manera podría dominar al dios, a cuya maldición estaría expuesta Violet, pero sin poderla dañar, al estar atada a la cama. Para que Violet no pudiera enterarse de lo que estaba ocurriendo, Staunton tomaba sedantes antes de realizar el intercambio, con lo cual su hija no se enteraba del asunto al estar profundamente dormida. Esta ha sido la causa de los desmayos y de los extraños sueños de la chica, que obedecen a períodos en los que los sedantes aún no habían hecho efecto y en los que caía bajo la influencia de la maldición, mientras estaba en el cuerpo de su padre. Staunton dominaba ya la técnica del intercambio cuando le sorprendió la aparición del sacerdote de Tsang.

A través de sus hechizos, los Tcho-Tcho se enteraron de que algo interfería con la maldición que habían arrojado sobre Staunton, y aunque no dejaban de reforzar el hechizo con cánticos, la víctima seguía con vida y Chaugnar Faugn seguía esperando. Entonces el sacerdote decidió pasar a la acción, y montando un temible Shantak siguió el rastro mágico de la maldición, aterrizando en Central Park a medianoche para orientarse. Desde allí voló hasta la residencia de Staunton y mientras su montura se aferraba a la fachada de la casa, entró por el balcón del dormitorio de éste, observando las ataduras y sacando la daga para cortarlas y permitir así que Chaugnar Faugn reclamara su sacrificio. Sin embargo hizo ruido y despertó a Violet. Al chillar ésta, el profesor se despertó

de inmediato y, con la rapidez de un loco, transfirió su mente al cuerpo de su hija, que se desmayó de inmediato pero ya en el cuerpo de él, mientras que éste, ocupando a su vez el cuerpo joven y atlético de Violet, atacó al sacerdote y, cogiéndole por sorpresa, le empujó hacia el balcón. El sacerdote tiró una cuchillada al brazo de Violet y escapó saltando sobre su Shantak.

Staunton le dejó escapar para atender a la herida de su hija, y cuando vio que Violet despertaba en su cuerpo, realizó la transferencia inversa. Por la mañana habló con ella, y cuando ésta mencionó a su antiguo novio se dio cuenta de que podría ser la solución. Si el amigo de Violet podía detener al sacerdote, el camino hasta Ricoletti y el control de Chaugnar Faugn estaba despejado. Nada podría entonces impedirle ser el orientalista de más renombre del mundo entero, aunque tuviera que utilizar a Chaugnar Faugn para asegurarse de ser el único con vida! ¡Y Ricoletti sería el primero en caer!

## En el museo

Si los investigadores se desplazan hasta allí, verán diversos coches de policía estacionados en el exterior. El ala del museo que contiene la 'estatua' de Chaugnar Faugn no está abierta al público (hay un cordón y un policía que impiden el acceso). El agente tiene órdenes estrictas y no dejará pasar a los investigadores bajo ninguna circunstancia. Desde el portal se puede vislumbrar el Dios Elefante (lo suficiente para que le den a uno escalofríos) y también el perfil de un cuerpo humano, dibujado con tiza en el suelo, justo delante de la estatua. Si los investigadores se ponen pesados, el inspector William Henderson hará que los echen por la fuerza. Su relación con ellos dependerá del POD y la profesión del investigador que actúe de portavoz. Si es un investigador privado, se multiplica el POD por 4, por 3 si se trata de un profesor de universidad, anticuario u otro estudioso convencional, y por 2 si es un periodista, parapsicólogo, aficionado o alguien que haya emitido o respaldado públicamente teorías o creencias ocultistas. El guardián deberá arbitrar los casos de profesiones no mencionadas aquí.

Se tira porcentaje y si la tirada es mayor que la cifra obtenida antes, el inspector es abiertamente hostil y escéptico: El caso ya es lo bastante complicado como para unos entrometidos incompetentes lo acaben de enredar interfiriendo con la labor policial. Quizá incluso estén implicados. Si se meten de por medio es capaz de hacerles encerrar para quitárselos del paso y ver qué pueden saber. Si la tirada es más baja que la cifra obtenida antes, el inspector será tolerante pero distante: Ese es su trabajo y los otros son sólo gente curiosa. Si la tirada es igual o menor al POD del personaje que actúa como portavoz, el inspector estará francamente interesado y se mostrará amigable: Los personajes parecen saber de lo que están hablando, y si es verdad que la ayuda puede venir a veces de los rincones más insospechados, no vendría nada mal un poco.

Incluso si la reacción de Henderson es favorable, su actitud puede cambiar de golpe si los personajes empiezan a hablar de monstruos, fenómenos extraños, etc, y si persisten puede amenazar con encerrarles la próxima vez que interfieran con el caso. En la rara circunstancia de que los personajes puedan presentar a Henderson pruebas tangibles de que en el caso concurren fenómenos ocultos que no pueden explicarse por medios naturales, seguirá sin creer en tales hechos, pero al menos les escuchará y quizás cambie a mejor la opinión que tiene del grupo.

Si Henderson reacciona favorablemente de entrada, puede permitirles acceder al ala del museo donde ocu-

rrió el crimen (con la recomendación de que no toquen nada). Si la reacción sólo fue neutral, hará falta una tirada de Discusión por parte del portavoz, pero si su primera reacción fue hostil no habrá ni siquiera opción a la tirada, sino que les hará expulsar de inmediato. En la escena del crimen verán lo mismo que desde la puerta, aunque Henderson les puede indicar hasta dónde llegó la sangre (que ya se ha limpiado). En el momento en que la estatua de Chaugnar Faugn les sea totalmente visible, los personajes tirarán COR, 0/1D6. Henderson también les informará de que el informe del forense menciona que la víctima había perdido casi toda la sangre y su rostro había sido cortado repetidamente con un objeto afilado. La muerte tuvo lugar a causa de una combinación del choque y de la pérdida masiva de sangre. La teoría oficial de la policía, que Henderson explicará a los investigadores, es que algún loco se escondió en el museo antes de cerrar, y atacó al guardia cuando éste se tropezó con él al hacer su ronda.

Los investigadores pueden querer conversar con el guardia del museo que encontró a la víctima, que se llama John Ferrier, y está ya próximo al retiro. Cualquiera de los otros guardias puede indicarles cómo llegar hasta él, que se encuentra sumamente afectado por lo sucedido, por lo que hará falta una tirada de Elocuencia para que cuente su historia.

"Acababa de entrar de servicio, y estaba haciendo mi ronda cuando encontré el cuerpo. Me preguntaba dónde podría estar Charley (el muerto, Charles McNary) porque no estaba en el cuarto de guardia y hacía rato que tenía que haber acabado su ronda. Y entonces encontré al pobre Charley. Casi tropezó con su cuerpo en el ala oriental. Había sangre por todos lados, y especialmente en esa estatua (Por cierto, ¡vaya si es fea! ¡Me da hasta escalofríos!) Y allí estaba Charley tumbado a sus pies, con la cara destrozada, frío y pálido. También estaba algo encogido, le ocurre a algunas personas al morir, como si su uniforme le viniera grande. No pude resistirlo y tuve que vomitar allí mismo."

"Sólo pude reconocer a Charley por el uniforme. Llamé a la policía que vino en seguida. No es que yo crea demasiado en su teoría del loco. Justo después de cerrar el museo hay dos guardias que comprueban todas y cada una de las salas dos veces, para asegurarse de que nadie se queda dentro, y además Charley era demasiado buen guardia como para dejarse coger así. A mí aún me hubieran sorprendido, ¿pero a él? Su pistola aún estaba en la funda..."

Ferrier no dispone de ninguna teoría mejor para explicar el crimen. Por si los investigadores tienen alguna duda, es fácil confirmar que el muerto es en realidad Charles McNary, guardia del museo.

Si los investigadores preguntan a Ferrier acerca de Staunton, él dirá que estaba de guardia "la noche aquella en que tuvo una discusión fenomenal, pero no me pude enterar de gran cosa porque la mayor parte tuvo lugar en el despacho de Staunton y yo no me dedico a escuchar tras las puertas. Todo lo que sé es que el profesor Staunton me llamó y me dijo que echara al señor Ricoletti. Ese Ricoletti es un tipo bastante raro ..., hay algo extraño en cómo evita a la gente. Sin embargo, el señor Staunton es una gran persona, que incluso da propina a los guardias por Navidad. Ahora que me acuerdo, hace un par de noches me lo encontré cerca de la estatua a medianoche. Tiene su propia llave y puede hacer lo que quiera, ¿pero qué demonios haría en el museo en pijama y gabardina?"

En el museo no hay más informaciones. El ala permanecerá cerrada varios días y si los investigadores pretenden acceder a ella, tendrán que utilizar Mecánica y Electricidad para abrir las puertas y desactivar los sistemas de alarma, así como Discreción y Ocultarse para evitar a los guardias. Si cumplen todos estos requisitos,

pueden acceder al ala oriental y examinar a su antojo la estatua, que les puede ignorar a menos que el guardián decida que está hambrienta. Toda acción ofensiva contra Chaugnar Faugn será en vano, aun utilizando martillos pilones o explosivos, a menos que se empleen armas mágicas. Esto último provocará la ira de Chaugnar Faugn, lo cual puede resultar sumamente nocivo para cualquiera que esté lo suficientemente cansado de la vida como para intentarlo.

## La universidad

Los investigadores no conseguirán aquí demasiada información sobre Staunton o Ricoletti. El Departamento de Antropología y los despachos de ambos se pueden encontrar con facilidad, pero ambos están cerrados (a menos que vayan con Violet, que dijo que tenía que ir a buscar unos papeles, en cuyo caso podrán acceder al despacho de su padre). Si deciden forzar la puerta de uno u otro, harán falta una tirada de Mecánica y otra de Suerte para asegurarse de que no pasa nadie durante el intento. Ninguno de los despachos contiene nada de interés para el escenario, aunque el de Ricoletti está bastante desordenado, y los libros de misticismo y pseudociencia que abundan allí pueden manchar más su reputación a los ojos de los investigadores.

En la Secretaría del Departamento, si se pregunta por Ricoletti, se les dirá que está disfrutando de un año sabático y que hasta el próximo semestre no volverá a dar clase. No se les facilitará su dirección ni su teléfono bajo ninguna circunstancia. Si quieren hablar con alguien acerca de Ricoletti o de Staunton, se les dirigirá a otros miembros del Departamento, todos los cuales tienen una excelente opinión del primero y una más bien regular del segundo. Si los investigadores quieren hablar con el Jefe del Departamento, el profesor Huxtable, se les puede concertar una cita. Si exhiben algún conocimiento antropológico (basta una tirada de Antropología, pero sólo puede hacerse un intento para todo el grupo) les verá de inmediato, y de lo contrario habrán de esperar tres días.

Cuando los investigadores se entrevisten con Huxtable, también se requerirá que demuestren algún conocimiento antropológico (Mientras conversan, dejará caer alguna referencia a la que los personajes habrán de responder adecuadamente, mediante una tirada de Antropología. Si no lo consiguen, dará por terminada la entrevista, puesto que su tiempo es muy valioso como para perderlo. Huxtable es un hombre pomposo y muy pagado de sí mismo, que se considera un experto en su campo y no soporta a los tontos ni a los ignorantes. Respeta a Staunton como científico y siempre le ha respetado. En cuanto a Ricoletti, no se preocupa de él, y si no fuera porque ya era profesor antes de que él llegara a Jefe de Departamento, ya se lo habría quitado de encima. Nunca ha podido entender cómo Henry Staunton podía perder el tiempo con Ricoletti, que siempre estaba escribiendo artículos sobre estupideces ocultistas, como si hubiera alguna base en todo ello. ¡Menudo ridículo! Sin embargo, algunas de las revistas científicas menos prestigiosas están tan desesperadas que descienden a publicar la basura que escribe Ricoletti. Además, es un elemento poco sociable, que nunca asiste a los actos públicos del Departamento, ni solía hacerlo cuando aún vivía su mujer.

No facilitará la dirección ni el teléfono de Ricoletti a los investigadores (ni siquiera los sabe), ni autorizará a Secretaría a que se los facilite a menos que uno de ellos sea un profesor de universidad. Si empiezan a divagar sobre Ciencias Ocultas o fenómenos paranormales, dará por terminada la entrevista de inmediato.

## Cómo ponerse en contacto con Ricoletti

Para los investigadores tiene que ser imposible contactar con Ricoletti antes de que vayan a casa de Staunton con Violet. En todo el día de la entrevista con Violet, Ricoletti no responderá al teléfono ni a la puerta.

## La vuelta de Violet

A la hora convenida, Violet volverá al cuartel general de los investigadores para llevarles hasta su padre. Saludará a su antiguo novio, y de repente parecerá confundida, mirando a los otros investigadores como si no les reconociera, y preguntándole quienes son. Cuando se le explica quién es cada uno, y que esa misma mañana han estado hablando, parecerá preocupada, y meneará la cabeza, murmurando para sí. Después se disculpará, diciendo que ha tenido un lapsus de memoria y que es como si no les hubiera visto en su vida. De hecho, dice no recordar exactamente qué había dicho en su anterior entrevista, y si no les importaría repetírselo. Explicará que hace días que tiene estos lapsus, aunque los investigadores le informarán de que ya se lo había comentado.

En realidad, está claro que Staunton ha intercambiado su mente con Violet, puesto que piensa que será mejor que dirija las operaciones desde allí y empiece a convencer a los investigadores de que todo es culpa de Ricoletti, y que es imperativo obtener el ejemplar que éste posee de los *Manuscritos psíquicos*. Durante la vuelta a casa o poco después fingirá otra pérdida de memoria para reforzar la idea de que su hija tiene problemas de memoria y no de doble personalidad.

Si el antiguo novio de Violet la acompañó a hacer los encargos, será testigo del intercambio de mentes, que a sus ojos parecerá tan solo un vértigo momentáneo.



Staunton y Violet

Staunton conoce a su hija lo suficiente como para imitar sus manierismos de una forma tan exacta que gente que la conozca tan poco como los investigadores no podrán notar diferencia alguna. Su ex novio podría notar algo tirando Idea y Psicología, pero en caso de éxito el guardián debería hacerle notar esas diferencias subrayando que pueden deberse al estrés a que está sometida. Si alguien llega a sospechar de ella, se le debe indicar que no parece actuar sometida a coacción alguna, ni estar bajo hipnosis o control mental, lo cual es cierto puesto que en ese momento no se trata de ella sino de Henry Staunton.

Una vez establecida la idea de las pérdidas de memoria, Staunton pasará a la siguiente fase de su plan y dirá (siempre como Violet) a los investigadores que por la mañana no se lo ha explicado todo, puesto que no estaba segura de que la creyesen, pero que ahora está convencida de no correr peligro si les cuenta todos los detalles. No obstante les previene de que si se echan atrás ahora, *El* podría enterarse de que había venido a verles, y ello les pondría en peligro de ser destruidos, igual que su padre y ella. La historia que explica Staunton (desde el cuerpo de Violet) es como sigue:

Cuando los investigadores pregunten quién es *El*, ella contestará, como de mala gana, que se trata de Ricoletti. "Aunque yo no quería creer que el tío Paul estuviera implicado, ahora debo creerlo. Mi padre debe haberlo sabido desde el principio, pero quería ahorrarme sufrimientos, confiando en que Ricoletti, en su locura, no me hiciera daño, aunque su amistad con mi padre se había desintegrado debido a su insana envidia. Ricoletti siempre había alardeado de sus contactos con cultos orientales secretos y con grupos de asesinatos rituales, y del conocimiento místico que ellos le impartían. De niña yo pensaba que eran cuentos de hadas, pero ahora sé que son reales. Papá me dijo que Ricoletti posee un libro de las artes místicas perdidas y cuando trajo la estatua del Dios Elefante al museo, Ricoletti fue a verle y le dijo que con el conocimiento contenido en él (llamaba al libro *Manuscritos Pnakóticos*) podía animar lo inanimado. Quería que papá se uniera a él y le dejara utilizar al Dios Elefante como prueba de sus poderes, afirmando que podía utilizar el ídolo para hacerles a los dos más grandes de lo que nunca habían podido imaginar. Papá intentó disuadir amablemente al tío Paul de tan desquiciada idea, pero se puso hecho una fiera, llamándole de todo y diciendo que destruiría el ídolo y acabaría con la gloria de papá. Aquí mi padre ya no pudo aguantarse y le dijo que estaba loco, a lo que el otro le respondió: 'Si yo estoy loco, tú te unirás a mí en la locura'. Entonces un guardia se llevó al tío Paul. Papá se disgustó mucho, pero no tomó ninguna otra medida."

"Entonces empezaron los ataques de delirio, y un día en que yo estaba fuera, el tío Paul llamó por teléfono y le dijo a papá que era él quien le estaba volviendo loco con sus poderes. Papá no quiso creerle, hasta que el tío Paul le describió algunas de las pesadillas que estaba experimentando! Por último Ricoletti le dijo que no pararía hasta verle muerto. El asesinato que me enseñásteis en el periódico podría ser una prueba de que Ricoletti ha conseguido animar el ídolo y lo utiliza para matar. Ahora que papá está fuera de combate no se detendrá ante nada."

Staunton mirará lánguidamente a los investigadores, aparentando estar al borde de las lágrimas, y utilizará todos sus poderes mentales de persuasión, además del atractivo del cuerpo de Violet para convencer a los personajes de que le ayuden a detener al sacerdote de Tsang y también a obtener el libro de Ricoletti. Puede que entre esta historia y la original haya algunas inconsistencias, pero pueden atribuirse al estado de alteración de la chica y a sus pérdidas de memoria.

Staunton intentará responder a cualquier pregunta que los investigadores puedan plantearle en relación a lo expuesto, lamentando siempre no habérselo dicho todo antes. Si algún investigador ha hablado con el guardia del museo y pregunta por la aparición de Staunton en el mismo hace unas noches y en pijama, dirá que su padre probablemente fue atraído allí por Ricoletti, quien no debió conseguir la animación de la estatua. Sin embargo, intentará dejar a un lado este tipo de preguntas, afirmando que es Ricoletti quien debe preocuparles, y en especial el libro que posee. Si pueden arrancarle el libro, podrán detenerle, pero primero deben impedir que los sectarios hindúes maten a su padre, por lo que han de ir a su casa enseñuida.

En este punto, los investigadores deberán estar completamente convencidos de que tienen que ir a casa de Staunton a protegerle del malvado Ricoletti. Violet se sentará en el coche junto a su antiguo novio puesto que Staunton espera seguir influenciando al investigador para que coopere en sus planes, a través de su antigua relación con ella.

## LA CASA DE STAUNTON

La casa está situada en un barrio residencial, y dispone de un gran jardín, rodeado de setos altos que impiden que desde la planta baja se vean las casas de los vecinos. Desde el piso superior o desde las copas de los dos árboles del jardín pueden verse los tejados de las casas vecinas.

La casa de los Staunton es una estructura de finales del siglo XIX, construida en piedra marrón con techo de pizarra rematado por dos chimeneas. Los ladrillos cerca del balcón de Staunton muestran marcas como de garras, y hay algunas ramas rotas en el árbol cercano (aquí es donde se situó el Shantak después que desembarcara el sacerdote Teho-Tcho). Tras la casa hay una cabaña cerrada con llave (en poder de Violet), que es donde se guardan las herramientas del jardín. Dentro hay una escalera, una carretilla, una cortadora de césped, y otros aperos, ninguno de los cuales muestra signos de haber sido movido de su sitio.

El exterior parece bien cuidado, como la mayoría de las casas del barrio, pero el césped necesita un buen corte, ya que ni Staunton ni Violet se han preocupado de él desde hace más de un mes.

### La planta baja

Se entra por la puerta principal, a través de un porche de cemento, bajo y descubierto, o por cualquiera de dos puertas de servicio, una de las cuales da a la cocina y otra a un pasillo. La puerta principal tiene FUE 30 y las otras 25, mientras que las ventanas, todas las cuales disponen de postigos, tienen FUE 17.

1. **Trastero:** Aquí guarda el profesor algunos objetos de pequeño tamaño recogidos en sus expediciones, u obtenidos de otros arqueólogos o antropólogos. Todos los objetos son de naturaleza mundana, y ninguno de ellos tiene significado especial alguno, a efectos de la aventura. Una tirada de Arqueología permitirá identificarlos como de origen oriental.

2. **Lavabo:** Se trata de un lavabo normal y corriente, con la salvedad de que los grifos tienen forma de estatuas de Buda.

**3. Sala de estar:** Es una pieza confortable, pero no lujosa, que contiene un sofá, varias sillas, lámparas, mesitas y una chimenea. Hay estanterías en donde se exhiben algunos artefactos orientales, la mayoría objetos artísticos, y de las paredes cuelgan máscaras y pinturas también orientales. No hay nada siniestro en ninguno de los objetos. La chimenea no tiene conexión con la del estudio de Staunton. La sala tiene dos puertas.

**4. Recibidor:** La puerta delantera se abre a un amplio recibidor que lleva hasta la escalera. Contiene un pequeño armario para los abrigos, y puertas hacia las otras partes de la casa, pero no es interesante de por sí.

**5. Comedor:** Está, como la sala, cómodamente amueblado, y también contiene algunos objetos de origen oriental. En el centro hay una gran mesa, a la derecha hay una chimenea, y la iluminación la proporciona una araña (N. del T.: Una lámpara de techo), todas cuyas lamparillas están cubiertas por pequeñas pagodas de cristal. Un par de ventanas dan al jardín.

**6. Cocina:** Como el cuarto de baño, es de lo más normal, con todas las comodidades de la vida moderna, como horno, nevera (N. del T.: Puntualicemos que de las que funcionaban a base de hielo), etc. En un rincón hay una mesita y un par de sillas para comidas informales, que Violet ha estado utilizando desde que su padre cayó enfermo. En un colgador de la parte de atrás hay un juego de cuchillos.

**7. Despensa:** Está bien provista y falta lo suficiente para dos personas durante un par de semanas, que es el tiempo que Staunton lleva en cama.

**8. Pasillo posterior:** Aquí es donde el pasillo delantero tuerce para dirigirse a la parte posterior de la casa. Cerca de la intersección de los dos pasillos hay un hueco con un teléfono, y una puerta que da al exterior, justo debajo del balcón del dormitorio de Staunton, igual que la puerta de la cocina, que da debajo del balcón del dormitorio de Violet.

**9. Estudio del profesor Staunton:** Es la única habitación de la casa que no tiene ninguna pared exterior, ni ventana alguna. La puerta es de roble (FUE 35) y dispone de cerradura. El interior está dominado por el escritorio del profesor Staunton y las estanterías de libros que dan la vuelta a la habitación, donde abundan los artefactos orientales. En la pared Sur hay una chimenea que no conecta con la de la sala.

Todos los libros son tratados de arqueología y antropología, la mayor parte referidos al Lejano Oriente. Cualquiera que tenga más de un 25% en cualquiera de estas dos habilidades puede reconocer la mayoría de los libros como obras de referencia en sus respectivos campos. Si los investigadores buscan libros inusuales, con dos tiradas de *Buscar libros encontrarán sendos ejemplares de Tierras perdidas y legendarias* y de *Dioses oscuros de Asia* (que han sido descritos antes y pueden encontrarse también en la biblioteca pública de Nueva York). Una tirada de Ciencias Ocultas los identificará como ligeramente fuera de lugar entre tanto sesudo tratado. Si se le pregunta a Violet, dirá que son de Ricoletti y que su padre se los pidió prestados antes de la última expedición, olvidándose de devolvérselos.

El escritorio es sólido y todos los cajones están cerrados con llave, lo cual requiere una tirada de Mecánica para acceder a su contenido, a menos que se opte por medios drásticos, tipo hachas y martillos. Dentro hay, sobre todo, papeles y notas de escasa relevancia, libros de cuentas, recibos y facturas. Si algún investigador tiene interés en leerlos, precisará de una tirada de Contabilidad para hacerse una idea general, y el guardián tiene

entera libertad para hacerle al jugador una aburrida descripción de las facturas y los recibos. El único indicio que se puede encontrar es un recibo del alquiler de un almacén en la zona portuaria, en el que por supuesto se menciona la dirección. Si los investigadores desean examinar el escritorio por las buenas, pueden pedirle la llave a Violet, quien no la tiene, ni sabe dónde la guarda su padre. Si la pregunta se le hace cuando su padre ocupa su cuerpo, dirá que ahí sólo se guardan facturas y registros financieros, y que no hay nada de interés ni que sirva para proteger a su padre de Ricoletti que, por si no lo recuerdan, es su misión principal. Por mucho que se busque, la llave no aparecerá.

Los objetos que hay sobre el escritorio sí pueden ser de interés, e incluyen un libro de notas, una agenda de direcciones, un calendario y una pequeña caricatura tallada de Chaugnar Faugn, ésta última realizada de forma algo rústica, y que no requiere tirada de COR, puesto que no puede transmitir la turbadora presencia del dios. Violet explicará que su padre la encontró el año anterior en una expedición, que le puso tras la pista de la estatua. A pesar de cualquier sospecha que puedan tener los investigadores, la figurilla es inofensiva. El calendario hace dos semanas que no se pone al día, y en la página visible hay apuntado lo siguiente: "Ricoletti, museo, 14 h." El libro de notas contiene diversas anotaciones, la mayoría de las cuales no tiene nada que ver con la aventura. La más reciente menciona a Ricoletti: "Ricoletti tiene el libro que puede controlar a Chaugnar Faugn. Tengo que obtenerlo para salvarme. El Sacerdote va tras de mí para matarme. ¡Maldito sea Ricoletti!, ¡tengo que conseguir el libro!" Una tirada de Descubrir mientras se lee este texto mostrará que entre la letra en que esto se ha escrito y la del resto del libro de notas hay ligeras diferencias, no tantas como para que pueda tratarse de una falsificación, pero diferencias a fin de cuentas (Esto se debe a que quien escribió esta anotación fue Staunton en el cuerpo de Violet, aunque los investigadores no deberían darse cuenta de ello hasta más avanzado el escenario). Si se le pregunta, Violet (es decir, Staunton) afirmará no saber a qué se refería su padre al escribir esto, y si se le menciona la diferencia de letra dirá que su padre ha estado sometido a un estrés tal que su pulso ya no es el mismo. Un investigador inteligente se preguntará cómo pudo haber escrito Staunton esta anotación si está atado a su cama en el piso de arriba y el libro de notas no se ha movido de aquí. Violet se inventará una excusa plausible si se le hace esta observación, como por ejemplo que ella bajó el libro aquí antes de ir a verles, o algo similar.

## El piso superior

El piso superior contiene dormitorios, trasteros y un lavabo. Las escaleras que vienen de la planta baja desembocan en el centro del pasillo. A la derecha de las escaleras hay una trampilla que da al desván. Este piso dispone de dos balcones, uno en el dormitorio del profesor y otro en el de su hija. Todas las habitaciones tienen ventanas al exterior.

**1. Lavabo:** Parecido al de abajo pero más grande.

**2. Trastero:** El profesor utiliza esta habitación para guardar más cacharros de los que encuentra en sus expediciones, igual que abajo. Aquí también hay un par de muebles viejos, pero de ningún interés.

**3. Trastero:** Igual que el anterior. Como quiera que no dispone de bodega, Staunton guarda aquí una gran variedad de vinos de añada, puesto que a pesar de la Prohibición suele tomar vino en las comidas.

# La casa de Staunton



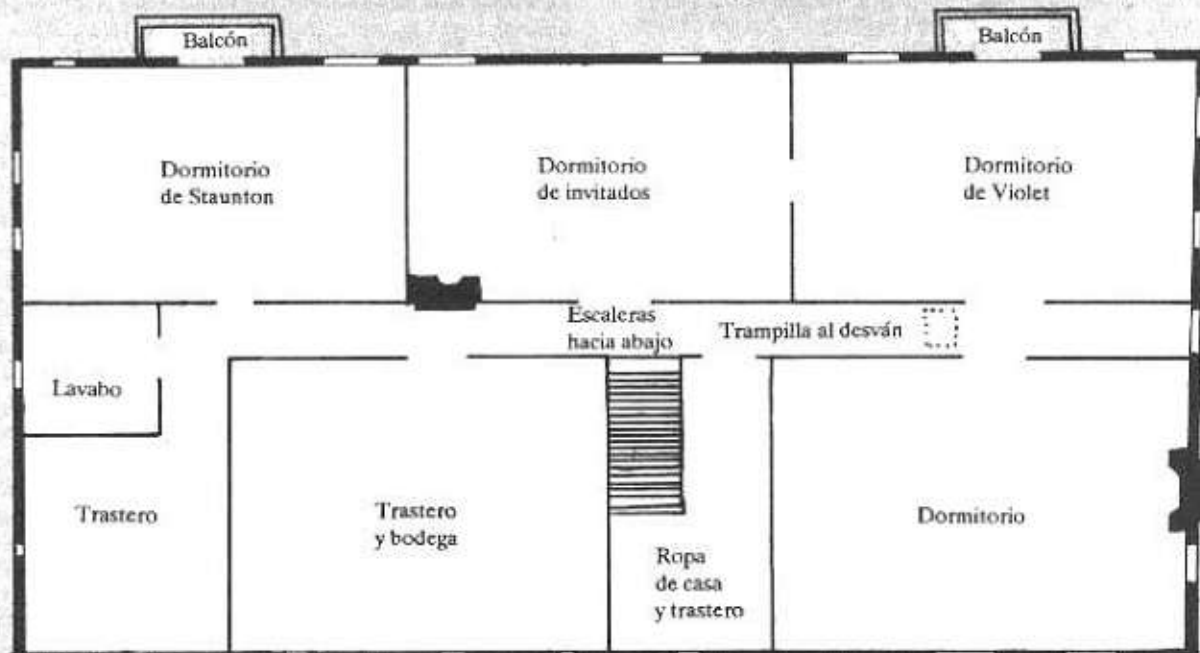
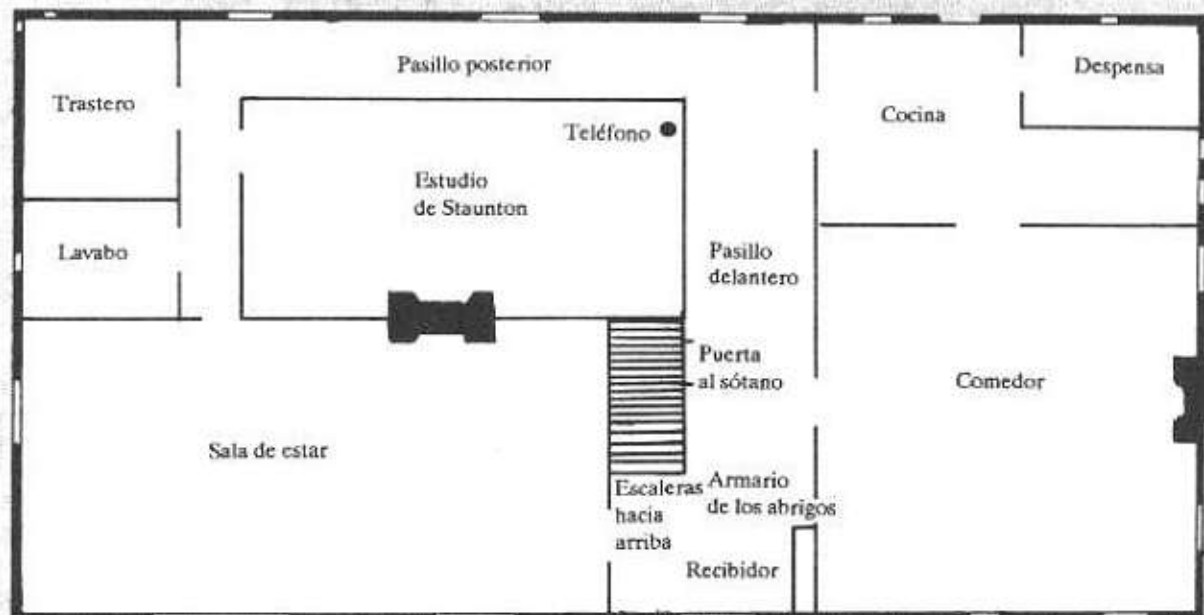
Ventana  
Puerta exterior  
Pared exterior

Pared interior  
Puerta interior

Norte

Escala 1:200

Chimenea



**4. Ropa de casa y trastero:** Violet utiliza esta habitación para guardar sábanas, mantas, toallas, etc., pero su padre también guarda aquí lo que no le cabe en los otros sitios. La forma de la habitación se debe a que por ella pasa el hueco de la escalera.

**5. Dormitorio:** Hay una cama, una mesita de noche, una lamparilla y un armario vacío (Violet ha conseguido mantenerlo a salvo de los artefactos de su padre). Por las ventanas se ven el jardín delantero y uno de los laterales.

**6. Dormitorio de Violet:** Amueblado de forma muy parecida al dormitorio anterior, está limpio y ordenado. En la pared hay en un armario, un fusil de precisión del calibre .22, de un solo disparo. Por la pared y sobre la cómoda hay una cierta cantidad de trofeos de tiro de precisión y tiro con arco (varios segundos premios, unos cuantos terceros y un par de primeros premios). En el cajón de arriba de la cómoda hay una caja con munición del .22, y el fusil está colgado justo encima. El arma está perfectamente equilibrada y construida, con lo que tiene un +10 a la puntería. En el armario hay un arco, un carcaj con flechas (la probabilidad básica para quien no haya practicado jamás el tiro con arco es del 5%, y cada flecha hace tan solo 1D6 puntos de daño, porque son de tiro y no de caza) y una diana con pie. Los cajones de la cómoda contienen ropa de vestir y ropa interior (N. del T.: En el texto original, 'unmentionables', o sea 'inmencionables'). Si alguien se dedica a registrar los cajones (N. del T.: ¡Imperdonable!), aparecerá una foto del antiguo novio de Violet, con un corazón dibujado (El guardián puede utilizar esto si lo desea para demostrarle al personaje que Violet aún siente algo por él, como demuestra el hecho de que conservara la foto. Y si él era quien registraba, ¿no está avergonzado de sospechar de ella?). También hay algunas medallas antiguas de torneos de tiro, algunos de la Universidad. Si alguien examina las cajas de medallas, una tirada de Descubrir le permitirá encontrar en una de ellas una llave que, casualmente, abre los cajones del escritorio del profesor (Fue Staunton y no Violet quien escondió aquí la llave puesto que ella nunca mira aquí, y él pensó que éste sería un lugar seguro). En el cajón de la mesita de noche hay un texto de antropología de primer curso. Una puerta-ventana, cerrada con llave, da al balcón.

**7. Dormitorio de invitados:** Otro dormitorio idéntico al antes descrito, excepto que éste tiene una puerta que da al de Violet, cerrada desde el de ella.

**8. Dormitorio:** El del profesor es similar al de su hija, excepto en que está decorado con artefactos orientales (N. del T.: ¡Qué pesado!) en lugar de con trofeos de tiro, y no tiene puerta al dormitorio anexo. También está más desordenado que el de Violet, y no porque ella no haya intentado tenerlo limpio, pero con la enfermedad de su padre y toda una casa de la que ocuparse, no ha podido estar en todo. Aún hay signos de lucha que no han sido retirados. Staunton está en la cama, dormido bajo sedantes, y atado con correas de forma que, aunque tiene las manos libres, no pueda soltarse. Junto a la cama, en una mesita, hay toda una colección de frascos con píldoras. En el cajón de la mesita se guarda una jeringuilla y un revólver del .32. Cuando llegan los investigadores, la jeringuilla está encima de la mesita, y junto a ella hay una ampolla vacía de sedante. Violet explica que cuando su padre nota que está a punto de darle un ataque y ella no está allí para ayudarlo, se pone él mismo una inyección con sedante. La puerta-ventana que da al balcón, y que es idéntica a la de la habitación de Violet, está ahora cerrada con llave. La muchacha explica que la cerró ella al llegar esta mañana, y que no la ha abierto desde entonces.

Si se investiga el balcón, se verá que se proyecta de la fachada, dejando amplios espacios abiertos a su alrededor. En el árbol que hay justo enfrente se ven las ramas rotas que antes se mencionaron. Con la ayuda de alguen y una tirada de Trepar, se puede subir al tejado, pero una vez allí harán falta tiradas adicionales de Trepar cada minuto para no resbalar en las tejas. En caso de fallar una de ellas, una tirada de Suerte permite caer en el balcón, recibiendo 1D6 puntos de daño a menos que se pueda realizar también una tirada de Saltar. Si se falla la tirada de Suerte, no hay opción a caer en el balcón, pero aún existe la posibilidad de tirar DESx4 para agarrarse al canalón de desagüe, lo cual permite mantenerse cogido el tiempo suficiente para que los compañeros (suponiendo que estén presentes) vayan a buscar la escalera de la caseta de aperos. Si también esto falla, se sufren 3D6 puntos de daño, 2D6 con una tirada de Saltar. Si se cae después de haberse agarrado al canalón, se considera que la tirada de Saltar se realiza automáticamente.

### El desván

No contiene otra cosa que artefactos del profesor, además de polvo y telarañas. No hay ventana alguna, y tan solo una antigua rejilla de ventilación en una pared lateral. Si algún investigador decide estacionarse aquí por la noche, con una tirada de Escuchar podrá oír el aterrizaje del Shantak y el sacerdote en el tejado.

### El sótano

Aquí tampoco hay otra cosa que artefactos almacenados, la caldera de la calefacción y la carbonera, cuya puerta está firmemente cerrada y sin signos de violencia. Es tan difícil de forzar como la puerta principal.

### La espera

Cuando lleguen los investigadores, Staunton (como Violet) les hará pasar a la sala de estar y les dirá que esperen un momento mientras coloca los papeles de su padre. Volverá al cabo de unos minutos, lo cual dará a los investigadores oportunidad de examinar a su antojo la sala, y después les acompañará al piso de arriba, a la habitación del profesor.

El cuerpo de Staunton, como se ha dicho antes, está bajo el efecto de un sedante, y sin embargo está murmurando en sueños. Violet explicará que debe estar sufriendo un ataque. Todo personaje que pueda tirar Farmacología reconocerá los fármacos presentes como lo que se afirma que son. Staunton está muy pálido y deteriorado, y si alguien pide examinarle, Violet dará su consentimiento, pero indicando que está muy débil y que por favor se le trate con delicadeza. Vetará cualquier intento de despertarlo, tanto de forma natural como con estimulantes, debido a su debilidad. Lo que en realidad quiere evitar es que Violet se despierte en su cuerpo, e invocará todo tipo de peligros reales o imaginarios para asegurarse de que los investigadores ni siquiera lo intentan. Una vez examinado (N. del T.: Si entre los investigadores hay un médico, lo siguiente lo obtiene sin tirada alguna), se confirmará que está bajo sedantes, que su estado es delicado y de extrema debilidad. Además también se verá una fea cicatriz que se inicia en el cuello, baja por el pecho y acaba en la espalda. Violet indicará que su padre recibió esta herida en una de sus expediciones al Oriente hace algunos años (En realidad es la que utilizaron los Tcho-Tcho para obtener la cantidad de piel suficiente para invocar la Maldición).

Una vez que los investigadores hayan decidido la estrategia y la táctica a utilizar, y se hayan desplegado por la casa (quizá después de haberla registrado a fondo, igual que el jardín), deberán esperar un rato. Durante ese tiempo, todo aquél que mire hacia afuera verá encapotarse el cielo, con lo que hacia el anochecer habrá una densa capa de nubes cubriendo las estrellas y la luna. La noche será oscura. Las únicas luces visibles proceden de la vecindad, junto con las que los investigadores hayan encendido en la casa. Conforme avanza la noche, Violet advendrá estar muy cansada y no sentirse bien, quizá debido a los nervios, pidiendo a uno de los investigadores (preferentemente su antiguo novio) que le ponga un sedante para ayudarla a dormir. Si éstos se niegan, pidiéndole que se quede despierta, ella explicará que está tan nerviosa que si vuelve a ver al asesino oriental es capaz de ponerse histérica. Aunque no estén de acuerdo, obtendrá el sedante y se lo administrará, pidiendo a su antiguo novio que se coloque cerca de su puerta para protegerla si hay peligro.

Staunton se ha dado cuenta de que el sedante que se puso cuando intercambió su mente con la de Violet está a punto de dejar de hacer efecto, y quiere estar en su propio cuerpo si aparece el sacerdote esta noche, que es lo más probable, así como tener a Violet apartada de todo posible peligro. A pesar de su paranoia y su obsesión con Chaugnar Faugn, el profesor Staunton sigue queriendo a su hija y sólo la utiliza puesto que, en su locura, cree que le es imprescindible para desquitarse de Ricchetti y para protegerse él mismo. Con los investigadores en su casa para correr los riesgos, prefiere que Violet esté fuera de circulación, sedando su cuerpo para poder hacer el intercambio sin que ella despierte, con lo cual podría resultar perjudicado el sutil entramado de mentiras que ha ido tejiendo a lo largo del día, e incluso resultar herida cuando vuelva el sacerdote. Le ha pedido al antiguo novio que vigile su puerta como protección adicional.

Una vez note el relajamiento del cuerpo de Violet gracias al sedante, volverá a cambiar de cuerpos. El de él aún está bajo sedantes, pero la Maldición ha pasado de momento. Cuando despierte, pretenderá seguir dormido para evitar las preguntas de los investigadores, y si uno de ellos se da cuenta (mediante una tirada de Primeros auxilios), fingirá que le sobreviene un nuevo ataque. El fingimiento no durará mucho, puesto que pronto sufrirá uno de verdad, al volver el sacerdote de Tsang para un nuevo intento.

## El ataque a Staunton

El sacerdote de Tsang, habiendo fallado en su primer intento de liberar a Staunton para que se enfrente a Chaugnar Faugn, esta vez actúa con más cautela. Mediante sus conocimientos arcanos ha adivinado que Staunton intercambió su mente con la de Violet la noche anterior para detenerle. Esta vez ha hecho diversos preparativos para responder a cualquier interferencia. En primer lugar, se ha asegurado de que el cuerpo de Staunton sea atacado por la Maldición en el momento del ataque, y mediante medios mágicos de detección sabe cuándo la mente de Staunton ocupa su cuerpo. También viene preparado para el caso de que haya otro tipo de interferencias, como por ejemplo que Staunton se haya reforzado.

Volando en su Shantak con la cobertura de la capa de nubes, el sacerdote se dirigirá a la casa de Staunton, siguiendo la energía mágica de la maldición. Entonces hará descender a su montura con la máxima discreción hasta posarse en el tejado, para a continuación flotar hasta el balcón de Staunton mediante su hechizo de Levitar. Si hay algún investigador apostado en el balcón, in-

temtará librarse de él desde el tejado mediante su cerbatana. Sólo alguien oculto fuera de la casa (por ejemplo, subido a un árbol) tendrá alguna posibilidad de ver el descenso del sacerdote.

Una vez libre de su jinete, el Shantak volará hasta el patio delantero, aterrizando de forma ruidosa y graznando fuertemente para llamar la atención, suponiendo que no se le haya visto aterrizar desde los puestos de vigilancia. Después avanzará amenazadoramente hacia la casa, graznando y emitiendo horribles bramidos sordos. El sacerdote espera que la mayoría de los defensores sean atraídos a la parte delantera de la casa para enfrentarse al Shantak, lo que le permitiría a él deslizarse hasta el dormitorio del profesor. El Shantak continuará avanzando hacia la casa en tanto siga con vida, y si consigue llegar hasta ella, intentará abrirse paso a través de los muros que defiendan los investigadores, graznando con odio. Ignorará a aquellos que le disparen desde el jardín, a menos que no se le dispare desde la casa.

Mientras tiene lugar el ataque de distracción a cargo del Shantak, el sacerdote intentará abrirse paso hasta el dormitorio del profesor. Si alguien le ve y le dispara, continuará adelante confiando en su hechizo de Protección corporal para que le permita llegar a cumplir su misión. Si algún atacante está a tiro, se detendrá para responder al fuego con su cerbatana. Si queda alguien en el dormitorio del profesor, tirará una piedra contra la ventana para atraer el fuego, quedándose a un lado, y lanzando a continuación una bomba de humo. El humo, negro y espeso, hará imposible ver en el interior de la habitación. Este humo no es particularmente nocivo, pero respirarlo más de unos pocos minutos puede provocar una inflamación de las vías respiratorias. Si los investigadores de la habitación tratan de escapar de ella, el sacerdote entrará del balcón e intentará abatirlos con su cerbatana, puesto que a pesar de que con el humo no ve nada, es capaz de actuar y de luchar. Los investigadores estarán cegados y tendrán un -80 en todas las actividades relacionadas con la vista (con un mínimo del 05%).

Los dardos de la cerbatana del sacerdote están recubiertos del néctar, cuidadosamente refinado, de una cierta flor. Todo aquél que sea tocado por uno de ellos quedará dormido en el acto, despertándose al cabo de una hora con un dolor de cabeza tremendo, que le durará varias horas más. El sacerdote tiene un desprecio tan total por los investigadores, que ni siquiera se molestará en matar a los que queden inconscientes, aunque hayan conseguido herirle. Su única misión aquí es hacer que su dios obtenga su sacrificio, y luego volver a Tsang, por lo que todo personaje fuera de circulación ya no le preocupa.

El guardián debería orquestar la batalla de manera que los personajes que luchen contra el Shantak tengan pocas posibilidades de dejar el combate y precipitarse escaleras arriba a ayudar al profesor, aunque oigan tiros. Empero, si alguien lo consigue, el sacerdote habrá atravesado una mesita tras la puerta, con lo que la FUE de ésta aumenta a 45. Aunque consigan abrir una rendija, no verán nada debido al humo y serán un blanco perfecto para la cerbatana.

Una vez en la habitación de Staunton, el sacerdote le liberará de sus ataduras. Dependiendo de la situación táctica general (la posición de los investigadores, el tiempo transcurrido, si ha habido tiros arriba, etc.) el sacerdote atará una cuerda al balcón y ordenará a Staunton que descienda por ella hasta el jardín, o bien le hará salir por la puerta con órdenes de esconderse por la casa y escapar en la confusión. En la mayoría de casos, la cuerda será la salida más fácil. A continuación cerrará la puerta, la atrancará con la mesita, y esperará detrás para impedir que nadie entre en la habitación y vea que Staunton ha desaparecido. Una vez seguro de que aquél ha escapado, ordenará a su Shantak que se vaya, y si éste



ha muerto, convocará a un Vagabundo dimensional para que se lleve el cadáver a otra dimensión. El Vagabundo se llevará el cadáver en un momento en que nadie mire. Después, el sacerdote saltará al jardín desde el balcón, con un pequeño recipiente en la mano. A plena vista de los personajes, se rociará con el contenido del recipiente (gasolina) y se prenderá fuego con una cerilla. Tirada de COR, 0/1D4. El sacerdote no dispone ya de puntos de magia para huir vía su hechizo de Levitar y su Protección corporal está a punto de agotarse. Los restos calcinados del sacerdote y el daño causado a la casa por el Shantak serán un misterio que ni siquiera el inspector Henderson puede tomarse a la ligera, pero no aceptará historias de monstruos horribles ni de sacerdotes voladores.

Si los investigadores se encuentran con el profesor Staunton cuando éste abandona la casa bajo los efectos de la maldición, éste les ignorará y seguirá avanzando. Si intentan impedirle avanzar, el profesor colocará en la cara del investigador un trazo que le ha dado el sacerdote, empapado en una solución soporífera, con el mismo efecto que los dardos de la cerbatana, y que se puede Esquivar. Si un investigador no está lo bastante cerca como para atrapar al profesor, todo lo que puede hacer para impedir que escape es incapacitarle, puesto que es imposible noquearle al estar bajo la influencia de la maldición, y quien se le acerque es un candidato para el trazo en la cara. Todo investigador que dispare contra Staunton deberá perder COR puesto que está atacando a la persona que fue contratado para proteger. Si se le derriba, pero no se le mata, Staunton esperará tendido en el suelo a que se le acerquen para utilizar el trazo. En el peregrino caso de que los investigadores maten a Staunton éste, en sus últimos momentos, recuperará la lucidez lo suficiente como para intercambiar su mente con la de Violet, lo cual hará que esté deseoso de utilizar los servicios de los investigadores para poder sellar su muerte más adelante.

## El desenlace

Cuando los investigadores consigan acabar con el Shantak y el sacerdote se inmoles en el jardín, se oirán sirenas. Los vecinos, asustados por los disparos y los bramidos del Shantak, han avisado a la policía, que llegará justo cuando el Vagabundo dimensional haya desaparecido con los restos del Shantak, sin dejar nada que corrobore la versión de los investigadores excepto el sacerdote carbonizado y los daños a la casa. Al llegar la policía, lo primero que hará es desarmar y detener a todo investigador que aún esté consciente.

Henderson estará con los primeros agentes que lleguen, lo cual puede ocasionar algunos problemas a los investigadores cuando éste les reconozca. La policía no creará que estén allí a petición de los Staunton puesto que Violet está bajo los efectos de los sedantes y su padre ha desaparecido, por lo que permanecerán detenidos hasta la llegada del médico de la policía. Ni Henderson ni los demás se creerán historias de monstruosos pájaros-murciélago, y atribuirán los daños de la casa a los explosivos (como quiera que se encontrarán rastros de nitro dejados por el Shantak, la teoría parecerá plausible). Si los investigadores no han visto marcharse a Staunton quedarán confundidos por su desaparición, puesto que en el peor de los casos esperaban encontrarle muerto. Para cuando la policía haya acabado de interrogar a los investigadores, Staunton habrá llegado al museo.

Cuando se presente por fin el médico de la policía, los investigadores que cayeran bajo el efecto de los dardos de la cerbatana (o del trazo) ya se habrán recuperado. Henderson autorizará al médico a despertar a Violet

inyectándole un estimulante. De entrada, los ojos de Violet parpadearán un poquito para luego abrirse de par en par, mientras se sienta en la cama, chillando. Si su antiguo novio se precipita a ayudarla, ella se abrazará a él fuertemente, como si fuera presa del pánico. El médico de la policía le proporcionará un suave tranquilizante para que se le pase, y al poco rato mirará a su alrededor, al parecer desorientada, fijándose sobremanera en las caras de los que la rodean, en sus manos y a sí misma en el espejo. De pronto parecerá comprender y romperá en sollozos, abrazándose a su antiguo novio, quien probablemente intentará calmarla.

Como trágicamente habrá comprendido el lector, se trata de Staunton y no de Violet. En el momento en que el médico inyectó a Violet el estimulante, Staunton se encontró cara a cara con el horror de Chaugnar Faugn. Durante centésimas de segundo, su cerebro se despejó de la maldición lo suficiente como para darse cuenta del peligro que corría y, presa del pánico, realizó el cambio de mente con su hija, encontrándose de repente en el cuerpo de ella, rodeado por la policía y los investigadores. Habiendo acabado de ver a Chaugnar Faugn, y dándose cuenta de repente de que había entregado a Violet a las hambrientas fauces del Dios Elefante, su mente sufrió un choque y los últimos vestigios de cordura se desvanecieron. Está ahora bajo el control de su paranoia y, ayudado por el tranquilizante que le ha hecho disminuir un tanto el dolor por la pérdida de Violet y por su terrible experiencia, es capaz de hablar (con voz trémula) para contestar a las preguntas de la policía. En su papel de Violet, confirmará el relato de los investigadores de que están allí a petición suya. Sin embargo, no querrá contestar a más preguntas de las estrictamente necesarias, y el interrogatorio será interrumpido por una llamada desde el cuartel general de la policía. Henderson hará una mueca al ser informado, e indicará a los patrulleros que se muevan, porque ha tenido lugar un nuevo crimen sangriento en el museo. El cuerpo está aún caliente, y sólo va vestido con un pijama. Henderson prevendrá a los investigadores de que no abandonen la ciudad, puesto que al día siguiente quiere interrogarles. Toda petición de acompañarle al museo se dilucidará dependiendo de cómo sea la opción que tenga de los investigadores y del resultado de una tirada de Charlatanería o de Elocuencia.

(N. del T.: Durante el resto del aventura, en el texto se hará referencia indistintamente a Staunton o a Violet, pero estaremos siempre hablando de la mente del primero en el cuerpo de la segunda)

Una vez se haya ido la policía, Staunton (ahora permanentemente como Violet) preguntará por su padre para cubrir su confusión. Si los investigadores le dicen que se fue y que temen por su vida, reaccionará depresivamente al acordarse de la suerte que ha corrido su hija. Querrá descansar y dormir, se quejará de debilidad y pedirá que su antiguo novio se quede con ella, pues tiene miedo a estar sola. Es verdad que Staunton (en el cuerpo de Violet) está debilitado por la experiencia pero su locura, que pronto le llevará a estar bajo el control de Chaugnar Faugn, aún le permite planear su venganza. Enmascarando su propia culpabilidad, su locura se centra ahora más que nunca en Ricoletti, a quien considera la causa de todos sus males. Si le hubiera dado el libro, habría controlado a Chaugnar Faugn (N. del T.: De ilusión también se vive) y Violet estaría aún viva. ¡Ahora tiene que obtener ese libro! Y cuando lo consiga, no sólo se asegurará de que Ricoletti perezca en las fauces del Dios Elefante, sino también todos aquellos que le hayan llevado la contraria y que hayan contribuido a la muerte de Violet, incluyendo a los investigadores, que con su irrisoria defensa han permitido que su antiguo cuerpo perezca. En su locura, el antiguo novio de Violet le es aún más esencial que antes, no tan solo porque le necesi-



*El sacerdote y su shantak*

ta para conseguir el libro, sino además porque puede utilizarlo de otra manera. El cuerpo de Violet no está mal, pero Staunton no tiene ningún deseo de seguir siendo mujer el resto de su vida, por lo que necesitará otro cuerpo de recambio, de un varón, y como quiera que el hechizo requiere un lazo emocional por parte de la víctima, nadie mejor que el antiguo novio. A partir de ahora intentará reavivar la llama del cariño en él, y después empezará a intercambiar su mente con la del investigador hasta que se sienta lo suficientemente ambientado como para quedarse de forma permanente.

Staunton formulará estos planes durante la noche, gracias al tranquilizante que le permite soslayar momentáneamente su propio horror mental. A la mañana siguiente estará listo para poner en práctica sus planes para controlar a Chagnar Faugn y llevar a cabo su venganza, sin darse cuenta de que el Dios Elefante, reforzado por el sacrificio está empezando a controlarle. Aún no es El Momento, pero a Chagnar Faugn eso no le preocupa; quiere saciarse, hacerse más fuerte y acabar por dirigir el mundo, y Staunton le ayudará consciente o inconscientemente. Para cuando la policía acaba de tomar medidas, hacer fotos, etc. ya es de día.

## EL DIA SIGUIENTE

Por la mañana Violet (es decir Staunton) parecerá mucho más calmada, e incluso fría, aunque esto puede interpretarse como un efecto secundario del choque que ha sufrido. El periódico matutino hablará del segundo crimen del museo, y si los investigadores no le han hablado de la muerte de su padre, para evitarle sufrimientos, pretenderá enterarse a través del periódico. En caso de que esto falle, se 'enterará' cuando la policía la llame para identificar el cadáver.

En cualquier caso, reunirá a los investigadores para intentar convencerles de la necesidad de obtener los *Manuscritos pnakóticos* de Ricoletti, describiéndole como un malvado que intentará matarla a ella a continuación, o quizá también a todos ellos al haber intervenido en el asunto. No querrá que se enfrenten a Ricoletti de día aduciendo que es peligroso, puesto que si dispone de suficiente poder como para enviar un ser monstruoso como el que acompañaba al asesino oriental, y si además pudo animar la estatua a distancia para que matará a su padre, es demasiado poderoso como para enfrentarsele cara a cara. Deberán esperar al anochecer, para encontrarle dormido, confiado en que ha eliminado a Staunton y probablemente sin imaginarse que nadie intente actuar contra él con tanta rapidez. Si alguien tiene dudas sobre su plan les recordará que conoce a Ricoletti perfectamente, incluidos sus hábitos. Insistirá en que el libro es la fuente de su poder y hay que arrebatárselo puesto que ese caso quedará debilitado y la estatua del Dios Elefante seguirá siendo una estatua, grotesca pero inofensiva. ¡Hay que actuar esa misma noche! Cualquier retraso puede resultar fatal, pero actuar antes puede ser también peligroso. Además la policía les espera a todos para interrogarles esa misma mañana, y si no se presentan despertarán sospechas. Durante su perorata contra Ricoletti se referirá a él como 'ese cojo asqueroso' y continuará con los insultos sin explicar más. Si alguien repara en esta frase, mencionará que Ricoletti tiene un pie deforme.

Violet continuará diciendo que su padre le confió cierta vez que con la mera destrucción del libro no habría bastante, sino que sería necesario realizar ciertos hechizos para que la maldad de Ricoletti se volviera contra él y desactivara por completo el horror del Dios Elefante. Su padre le obligó a aprender los hechizos, pero ella no querrá enseñárselos a los investigadores pues-

to que son dañinos para la salud mental, y ella no quiere dañarlos. Con que ella los conozca basta.

Después de esta sesión de concienciación de los personajes contra Ricoletti a cargo de Staunton (desde el cuerpo de Violet), y de los planes para asaltar la casa de aquél por las noche, se recibirá una llamada telefónica de la policía para identificar el cadáver del profesor. Violet pedirá a su antiguo novio que la acompañe para darle apoyo moral, y sugerirá que los demás o bien se preparen para la excursión nocturna, o bien se dirijan a la policía a prestar declaración y no tener ya nada pendiente con la ley. En el depósito de cadáveres podrá identificar el cuerpo de su padre (aunque el rostro está irreconocible puesto que ha quedado destrozado) por la cicatriz recibida en el Tibet, lo cual puede ser corroborado por el investigador presente si la vio en su momento. La vista del cuerpo parece afectarla profundamente (a la vez que reaviva el afán de venganza del profesor). El investigador deberá tirar COR, 0/1D4. El forense hará entrega a la chica de los efectos personales de su padre, incluyendo su llave del museo que fue lo que primero permitió sospechar de su identidad.

El interrogatorio policial durará gran parte del día y Violet indicará a los investigadores que no mencionen nada de lo que realmente ocurre, puesto que no les creerán, y si les encierran serán una presa fácil para Ricoletti. Especialmente les indica que no mencionen a éste para nada, puesto que si la policía le interroga estará sobre aviso y no podrán sorprenderle. Ayudará a los investigadores a ponerse de acuerdo sobre una explicación plausible para los sucesos de la noche anterior, pero no tendrá suficiente imaginación como para inventársela ella sola. A menos que los investigadores sean poco cautos con sus palabras, la policía no dispone de evidencias como para encerrarles, y después de todo el caso se reduce al suicidio de un chino perturbado y a una alteración del orden público con disparos más o menos justificables. Violet por supuesto no presentará cargo alguno, pero Henderson insistirá en que nadie abandone la ciudad hasta que la investigación esté completa. Les avisará de que se anden con ojo puesto que no piensa perderles de vista, ya que tienen la rara habilidad de aparecer cada vez que hay crímenes sangrientos.

Si alguno de los investigadores intenta ponerse en contacto con Ricoletti se encontrará con lo mismo que el día anterior. Ricoletti hace una semana que no lee el periódico ni escucha la radio, por lo cual no está al tanto de los últimos sucesos y probablemente tampoco querría escuchar a los investigadores. Si estos se están preparando para el asalto nocturno, no deberían tener tiempo para contactar con Ricoletti durante el día.

## El asalto a Ricoletti

Una vez la policía haya acabado con sus interrogatorios y el grupo se haya equipado, todos se reunirán por la noche en casa de Staunton. Violet les indicará la dirección de Ricoletti, si es que aún no disponen de ella. La casa está a una hora de coche de la de Staunton, y Violet les invitará a tener cuidado puesto que la expedición puede resultar peligrosa. Si Ricoletti les descubre, les previene de que disparen de inmediato, antes de que tenga tiempo de atacarles con un hechizo. Ya ha matado a su padre y no dudará en matarles a ellos con sus artes mágicas. Es probable que los investigadores (al menos su antiguo novio) insistan en que ella no vaya, y tras alguna resistencia, se dejará convencer. Si los investigadores quieren que vaya, estará de acuerdo pero en el último momento fingirá un mareo y se hará la desmayada. Pretenderá recuperarse rápidamente pero pedirá se la excuse de ir para no poner en peligro al grupo en caso

de que le vuelva a dar el mareo. Insistirá en que nadie se quede con ella, y despedirá a su antiguo novio con un beso, pidiéndole que tenga cuidado.

Una vez los investigadores lleguen a casa de Ricoletti, precisarán una tirada de Mecánica para abrir la puerta, y además quien haga el intento deberá tirar también Discreción para no despertar a Ricoletti.

Ricoletti vive en un suburbio de clase media de Nueva York, que no podría describirse como abandonado, pero que tampoco es muy elegante. La casa es más pequeña que la de Staunton, y es una estructura de madera de una sola planta, con un tejado barato. La rodea una cerca baja con una puerta delante que da a la acera y otra detrás que da a un callejón. El jardín es pequeño y está bastante descuidado, con un césped que está pidiendo a gritos que lo corten: Ricoletti lleva semanas enfrascado en su trabajo y ha olvidado pagarle al hijo del vecino unos dólares para que se lo corte. Una calzada de cemento lleva desde la puerta al pequeño porche delantero, que dispone de techo, pero está abierto por los lados. Los periódicos de ayer y los de esta mañana aún están por recoger.

**1. La sala de estar:** Ocupa toda la parte delantera de la casa. La puerta delantera está cerrada con llave y con una cadena de retén puesta. La sala dispone de diversas ventanas, todas con persiana y cortinas echadas, un sofá, tres sillas, mesas, lámparas, etc., todo lo cual necesita limpieza. Hay cantidad de trastos por todos los rincones, puesto que Ricoletti se preocupa bien poco de las labores de la casa. Todo el que se mueva por entre este erudo debe tirar DESx5 o menos en porcentaje para no tropezar. En una mesita de café, asaz manchada, hay una fotografía de una mujer muy hermosa, con una dedicatoria: "A Paul, siempre, tu amante esposa". En otra mesita está el teléfono, descolgado, que se halla en el punto de la casa más alejado del área de trabajo de Ricoletti. Esta es la habitación en que menos vida hace. Una gran arca-da permite acceder al comedor.

**2. Cocina:** La cocina está aún peor que las otras habitaciones, puesto que junto con el dormitorio y el estudio es una de las piezas más utilizadas. Encima de la mesa hay latas de conservas abiertas, el fregadero está atestado de platos y el horno de cacerolas sucias. Flota en el aire un ligero olor a podredumbre que emana del cubo de la basura (junto al fregadero). Una puerta lateral da al exterior.

**3. Comedor:** Esta habitación no está tan atestada como la sala puesto que Ricoletti pasa por aquí cuando va o viene de la cocina o del dormitorio a la biblioteca y viceversa. Los muebles son antiguos, y la mesa está cubierta de libros, que una tirada de Ciencias Ocultas permitirá identificar como tratados de teosofía, metafísica hindú y filosofías y pseudociencias igualmente esotéricas. A mano derecha hay una vitrina que contiene una vajilla de porcelana, cubierta por una espesa capa de polvo, como si no se hubiera utilizado en años (La pura verdad. No se ha utilizado desde la muerte de la esposa de Ricoletti). La puerta de la izquierda, cerrada, aunque no con llave, lleva a la biblioteca y estudio de Ricoletti.

**4. Lavabo:** Accesible tan solo desde el dormitorio de Ricoletti, está en el mismo estado que el resto de la casa.

**5. Biblioteca /Estudio:** Esta es la zona de trabajo principal de Ricoletti. Las paredes están cubiertas de estantes con libros sobre casi todos los temas posibles e imaginables, pero sobre todo de antropología, estudios orientales, ocultismo y filosofía. También se pueden encontrar ejemplares, con sendas tiradas de Buscar libros, de los *Siete libros cripticos de Hsan*, el *Libro de Dyzan* y

los *Manuscritos Pnakóticos*. Este último libro debería ser también el último en aparecer. Hay libros por todas partes, apilados en el suelo, en precario equilibrio sobre el atiborrado escritorio que ocupa el centro de la habitación, y abiertos por encima de los estantes. El escritorio, además de los libros, contiene montones de notas para el próximo trabajo de Ricoletti. Si se examinan, se refieren al perdido continente de Mu y sus contribuciones a la cultura oriental, especialmente a las Islas Ponape en el Océano Pacífico.

**6. Dormitorio de Ricoletti:** Esta habitación está igual de desordenada que las demás, con ropas tiradas por el suelo y colgando de la cómoda. La cama está deshecha y en ella se encuentra, roncando, Ricoletti. A menos que los investigadores hayan hecho cantidades sustanciales de ruido al entrar, seguirá dormido cuando lleguen hasta él. Todo el que se pare a Escuchar a la puerta del dormitorio y consiga su tirada podrá oír los ronquidos. Ricoletti tiene una escopeta del 12 de doble cañón, cargada, y apoyada contra la pared entre la cama y la mesita de noche como protección contra visitas no deseadas.

### El sótano

El sótano de la casa es pequeño y se entra por medio de una trampilla en el camino que lleva a la puerta posterior. La trampilla ha sido clavada por Ricoletti, quien hace años que no utiliza el sótano, el cual contiene además de polvo y telarañas, recuerdos de sus años mozos y de su matrimonio.

### El asalto

Una vez dentro de la casa, los investigadores deben intentar una tirada de Discreción por cada pieza en la

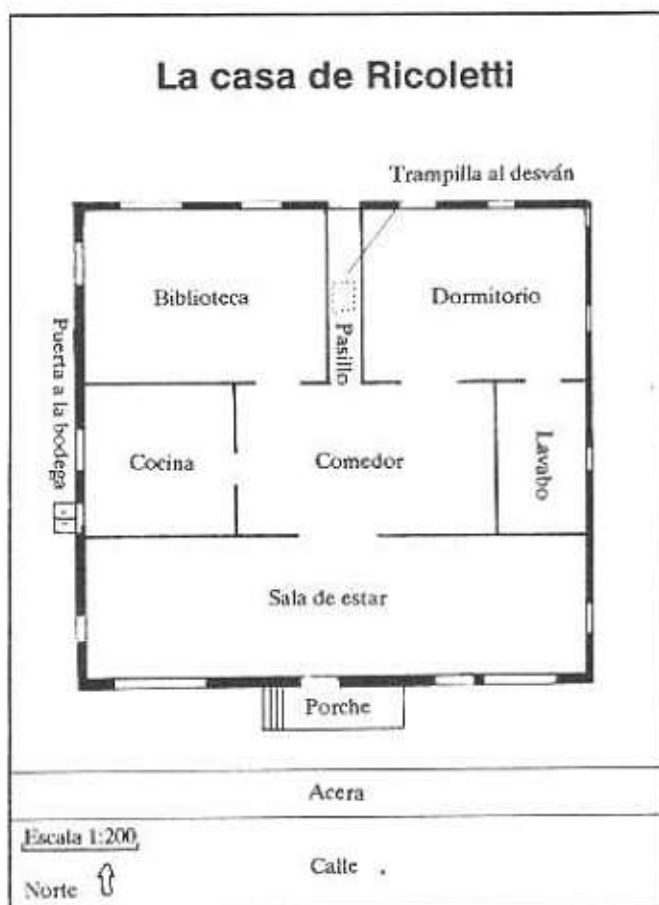
que entren, además de la tirada de DES de la sala. Si falla esta tirada, hay que hacer otra de Discreción para recuperarse de la colisión con los trastos sin hacer demasiado ruido. Ricoletti tiene el sueño pesado, por lo que harán falta tres tiradas de Discreción falladas para que se despierte (lo cual no es nada difícil si hay un grupo numeroso de investigadores moviéndose por la casa).

Una vez despierto, Ricoletti echará mano de la escopeta y se dirigirá a la puerta del dormitorio, convencido de que tiene ladrones en casa. Si hay alguien escuchando tras la puerta, oír cómo se levanta y coge la escopeta, y a continuación oír un ruido extraño, como de rasquidos y golpes sordos. Si los investigadores no saben nada del pie deformado de Ricoletti, el guardián puede muy bien decirles (para aumentar su nerviosismo) que no suena como si un ser humano normal se dirigiera a la puerta. Si los investigadores están convencidos de que Ricoletti es el pérfido brujo que les ha descrito Violet, pueden optar por dispararle en cuanto asome. Si no lo hacen, e intentan arrebatarle el arma o alguna otra forma de ataque físico, disparará. Todo personaje que esté cerca de él, ya sea luchando, ocultándose tras la puerta o en línea recta con ella, deberá hacer una tirada de Suerte para evitar recibir de lleno el impacto. Si más de un investigador falla la tirada, sólo el que esté más cerca de Ricoletti o el que haya fallado la tirada por más si están a igual distancia, recibe el impacto. En este momento, con uno de los miembros del grupo abatido y posiblemente muerto, y con Ricoletti aún activo, será difícil que los demás se abstengan de dispararle (y si lo consiguen se les debe felicitar al acabar el encuentro). Lo más probable es que consigan herir o matar al pobre hombre en el fragor del combate. Ricoletti, mientras esté consciente luchará, por creer que ha sido asaltado por unos ladrones.

Si los investigadores no quieren luchar contra Ricoletti, y prefieren huir, precisarán una tirada de Suerte global para largarse antes de que salga de su habitación. Si intentan esconderse en la casa hará falta una tirada de Ocultarse. Si Ricoletti no es atacado encenderá la luz, y si ve a alguien le ordenará, a punta de escopeta, que salga a la sala de estar, desde donde llamará a la policía, diciendo que ha capturado a algunos ladrones. Se negará a escuchar a los investigadores considerándoles meros ladrones, sin importar las habilidades de comunicación que puedan utilizar (Elocuencia, Discusión o Charlatanería), a menos que empiecen a hablar sobre Chaugnar Faugn o Staunton. En ese caso, dejará el teléfono por un momento y les escuchará, aunque hará falta entonces una tirada de Discusión o Elocuencia para que no llame a la policía. Si les coge con su ejemplar de los *Manuscritos Pnakóticos*, decidirá que trabajan para Staunton, quien ha caído tan bajo como para enviar ladrones a robarle el libro. En ese momento, Ricoletti se enfadará tanto que es probable que intente pegar a uno de los investigadores un culatazo, con lo cual habrá posibilidad de desarmarlo. Si se le convence de que sucede algo extraño, puede acceder a hablar con ellos. Si les coge y no hablan con él ni le reducen, la policía llegará al cabo de un rato y se los llevará al calabozo, teniendo que pasar varios días entre rejas. En tal caso, Violet les sacará bajo fianza y les convencerá de que intenten de nuevo la acción.

Si Ricoletti sobrevive al asalto a su casa, en los siguientes días sufrirá un ataque al corazón (debido a los nervios) y tendrá que ser internado, con lo cual desaparecerá de la acción por una temporada. El guardián es libre de determinar la gravedad de dicho ataque y si tiene efectos funestos o no.

Si hay tiros en casa de Ricoletti, los investigadores sólo dispondrán de unos minutos para conseguir el libro antes de que llegue la policía. Si tardan demasiado, tendrán que escapar, con lo cual se puede producir una divertida persecución de coches.



## La destrucción del libro

Cuando los investigadores vuelvan con los *Manuscriptos Pnakóticos*, Violet les recibirá entusiásticamente, y en especial a su antiguo novio, sobre todo si es él quien trae el libro. Se apresurará entonces a realizar los 'hechizos especiales' sobre el libro, que acabarán con la magia negra de Ricoletti. Si los investigadores no parecen convencidos de entregárselo, señalará que el Dios Elefante sigue animado y seguirá matando hasta que los hechizos sean pronunciados. Si por alguna razón se niegan a entregarle el libro, no insistirá más y aprovechará la primera ocasión para intercambiar su mente con la de su antiguo novio y robar el libro en el cuerpo de éste.

Si los investigadores, por el contrario, le entregan el libro, se lo llevará a la oficina de su padre para comprobar sus notas, y no dejará que nadie le acompañe. Dira que teme que si el cántico falla, el Dios Elefante podría manifestarse en persona (N. del T.: Es un decir) en la casa, y si sus amigos esperan en el exterior estarán seguros. Ni siquiera su antiguo novio podrá acompañarla. Al cabo de unos minutos, saldrá al balcón desde donde la podrá ver cualquiera que esté en el jardín, y empezará a recitar diversos cánticos (que no tienen sentido alguno pero han sido manufacturados gracias al inmenso conocimiento de Staunton del ocultismo y del Lejano Oriente). Todo aquél que pueda realizar una tirada de Ciencias Ocultas o de Mitos de Cthulhu reconocerá diversas frases arcanas, aunque no se podrá reconocer hechizo específico ninguno. Al cabo de un rato acabará su invocación y arrojará de repente el libro a un pequeño brasero que ha permanecido a su lado durante la invocación, sin hacer caso de las probables protestas de los de abajo. Posteriormente dirá que el libro era demasiado maléfico para seguir existiendo.

Sin embargo, Violet (es decir, Staunton) le ha dado el cambiao a los investigadores, y cuando estaba en el estudio de su padre ha cortado las páginas del libro, así como las de otro de parecido tamaño, intercambiando las tapas. El libro que ardió en el brasero no era más que un inofensivo libro de texto con las tapas de los *Manuscriptos Pnakóticos*.

Después de la actuación saldrá para comunicar a los investigadores que Ricoletti está acabado, puesto que sin el libro ha dejado de ser una amenaza, y que la estatua ya sólo es un pedazo de piedra inanimado, que no puede hacer daño a nadie. Si alguno de los investigadores resultó muerto en casa de Ricoletti y sus compañeros trajeron el cadáver, ella sugerirá que lo quemén en la caldera de la casa, para evitar toda conexión con el asalto a Ricoletti. En caso de que los investigadores se extrañen de la idea, dirá que es más fácil explicar la desaparición de uno de sus compañeros que la presencia de su cadáver. Después, dirá que está cansada y que tiene ganas de irse a dormir, invitando tímidamente a quedarse a su antiguo novio (N. del T.: No penséis mal, sólo para que le haga compañía), y sugiriendo a los demás que se vayan a sus respectivas casas a descansar.

Al día siguiente los investigadores serán llamados a declarar en el caso Ricoletti, debido a su relación con el caso Staunton. A menos que hayan sido muy descuidados (dejando huellas digitales, cartuchos vacíos o a Ricoletti con vida y habiéndoles visto bien la cara) la policía no dispondrá de pruebas, máxime cuando Violet testifique que estuvieron en su casa hasta tarde.

En este punto, los personajes pueden llegar a creerse que el escenario se ha acabado con la destrucción del libro y la 'derrota' o muerte de Ricoletti. Para seguir con el engaño, el guardián puede querer distribuir recompensas en puntos de COR por una u otra cosa, en la medida en que lo estime oportuno. Si alguno de los investigadores se llevó algún otro libro de casa de Ricoletti, puede quedárselo, aunque es posible que a Violet le in-

terese más adelante. El guardián debería anotar los puntos de COR otorgados por este motivo, puesto que deberá restarlos más adelante cuando los investigadores se den cuenta de que han ayudado a la persona equivocada y probablemente han matado a una persona inocente. No se penalizará por ello a los investigadores con más puntos de COR de pérdida, pero cuando se resten estos puntos, habrá que tener en cuenta si la cantidad es suficiente para provocar algún tipo de locura.

## INTERLUDIO

Ahora viene un período que variará dependiendo de la naturaleza exacta de la campaña. Si se trata de una campaña de larga duración, siempre con los mismos jugadores, puede que el guardián quiera insertar una aventura o dos. Si no, es posible que quiera cortar el escenario aquí y continuarlo en otra sesión. En cualquier caso, entre una y otra parte del escenario no debería colocarse una campaña entera. Si no quiere intercalar escenarios de su propia cosecha entre las dos partes, siempre puede recurrir a los publicados en *El Manicomio y otros relatos*, *Fragmentos de Terror*, etc. Las campañas largas como *Los hongos de Yuggoth*, *Las sombras de Yog-Sothoth* o *Las máscaras de Nyarlathotep* no son adecuadas por longitud y porque su trama es ya de por sí compleja, pudiendo algún personaje importante para la trama de este escenario volverse loco o resultar muerto.

En cualquier caso, el interludio debería consistir en un mes o dos de tiempo de juego, durante el cual Staunton perfilará sus planes para utilizar a Chaugnar Faugn, sin darse cuenta de que es el Dios Elefante quien le utiliza a él. Continuará cultivando su relación con el investigador, y aparecerá como un PNJ permanente en la campaña, proporcionando a los investigadores un lugar donde residir, asistencia monetaria o coartadas (si tienen necesidad de ello), y otras consideraciones. Además, reforzará sus lazos con su antiguo novio que pasará a serlo de nuevo. Ella no se mezclará directamente en los casos pero siempre estará allí para deseárselo suerte a su pareja cuando salga y para confortarle cuando vuelva.

Este período permitirá también a los jugadores cuyo personaje resultara muerto en la primera parte del escenario crear uno nuevo e introducirlo en el grupo.

El novio de Violet empezará a experimentar pérdidas de memoria y alguna que otra crisis de ausencia (N. del T.: Se define así un lapso de tiempo en el que uno no sabe qué ha estado haciendo, pero a la vez es consciente de que dicho lapso de tiempo ha transcurrido). El guardián debería organizarlo todo de manera que puedan achacarse a algún suceso acaecido en el escenario (o escenarios) intermedios. Se trata de pruebas de Violet, quien intercambia su mente con la del investigador durante breves períodos de tiempo para rebajar su resistencia al hechizo, preparándose para el ataque final.

Los investigadores podrán también enterarse periódicamente de algunas misteriosas desapariciones de entre el claustro de profesores de la Universidad. Si el guardián es lo suficientemente malévolo, puede incluso hacer que alguien contacte con el grupo para que investiguen las desapariciones. Todo lo que se podrá saber es que dos testigos vieron a dos de los desaparecidos en compañía de una mujer, aunque no estuvieron a una distancia suficiente como para identificarla. Si a alguien se le ocurre buscar en la caldera de casa de los Staunton, encontrará restos de ropa empapada en sangre, pero esto no tiene por qué ocurrírsele a nadie hasta después del último intercambio de mente entre Violet y el investigador, y la liberación de Chaugnar Faugn. El guardián debería hacer todo lo que estuviera en su mano para aparentar que las desapariciones no están en absoluto relacionadas con el caso Staunton-Ricoletti.

Lo que sucede en realidad es que Staunton está llevando ante Chaugnar Faugn a todos aquellos a los que, en su locura, considera que se interpusieron en su camino, y utiliza su llave del museo para llegar hasta la estatua con sus víctimas. Una vez Chaugnar Faugn se ha saciado, lleva el cuerpo de la víctima a su casa e incinera los restos. Como quiera que conoce bien los horarios de las rondas de los guardias, puede evitarlos a la perfección. El cree que hace esto como preparación a su venganza contra Ricoletti (si aún vive), o contra los que causaron indirectamente la muerte de Violet en el cuerpo de Staunton (o sea, los investigadores). En realidad lo hace a petición de Chaugnar Faugn, que precisa sangre para recuperar fuerzas y poder quedar libre.

La policía afirmará poseer diversas pistas sobre los crímenes del museo, con Henderson aún a cargo de la investigación, ahora que los asesinatos se han reducido a dos. Por cierto, que a Henderson no le hará ninguna gracia tropezarse de nuevo con los investigadores en el mismo caso.

Este período también puede ser utilizado por los investigadores para buscar información bibliográfica u otra que no hayan podido buscar antes, si creen que puede serles de utilidad.

El interludio acaba con el descubrimiento de otro cadáver en el museo. Se trata de otro de los profesores de la Universidad, y fue encontrado por casualidad, al volver antes de tiempo uno de los empleados del museo, ya que Violet no tuvo tiempo de llevarse el cadáver y no estaba aún preparada para lanzar a Chaugnar Faugn contra el mundo (más bien fue que Chaugnar Faugn no tenía hambre después de haber acabado con su víctima). Violet huyó y el cadáver fue descubierto.

Tras este asesinato, ya es hora de que Chaugnar Faugn quede libre, y del intercambio final de mente con el novio de Violet.

## EL LOBO CON PIEL DE CORDERO (Opción para jugadores avezados)

Un método de añadir más intriga al escenario, y asegurarse de que el asalto a Ricoletti y las acciones subsiguientes tienen lugar de la forma en que Staunton desea es utilizar esta opción. Se trata de que el guardián tenga un cómplice entre los jugadores, que pueda dirigir a Staunton cuando éste intercambie su mente con el novio de Violet. Está claro que para que esto suceda, dicho jugador tendrá que ser quien dirija como personaje al novio, y para ello hay varias maneras. La más sencilla (y la menos satisfactoria) es que el novio de Violet sea un PNJ, bien durante todo el juego, bien tan solo cuando Staunton ocupe su cuerpo. Naturalmente, y a menos que en ese grupo sea normal que el guardián lleve un personaje como PNJ, hasta el jugador más obtuso (cuyos personajes probablemente no duran mucho en una campaña de *La llamada de Cthulhu*) se dará cuenta de que aquí pasa algo raro.

Un método mejor es hacer que uno de los jugadores (sin que lo sepan los demás) esté compinchado con el guardián tal y como se ha dicho antes. La posible viabilidad de esta opción depende de la confianza que el guardián tenga con sus jugadores.

Abundando en lo anterior, si el quintacolumnista es uno de los jugadores, el guardián debería elegir a uno a quien le guste especialmente la faceta interpretativa del juego, y sepa llevar a buen puerto esta empresa, aún a riesgo de incurrir en la ira de los demás jugadores. Ni que decir tiene que si esta opción puede causar disensiones o enemistades en el grupo, no debería de utilizarse, pero la opinión de los diseñadores del módulo es que a la mayoría de los jugadores maduros de *La llamada de*

*Cthulhu* les parecerá interesante, y no les irritará en lo más mínimo, al menos después de saberse el porqué.

Una vez el guardián disponga de un jugador al que crea poder confiar el papel de agente doble, tiene dos opciones: La primera es explicarle al jugador qué es exactamente lo que está pasando, y darle instrucciones sobre lo que tiene que hacer cuando sea Staunton. Esto arruinará para el jugador alguna de las sorpresas del escenario, hasta que tenga lugar el intercambio final, en cuyo caso el jugador estará dirigiendo a su antiguo investigador en el cuerpo de Violet, y el cuerpo del investigador tendrá la mente de Staunton. También existe la posibilidad de que el jugador revele inconscientemente parte del escenario a los otros jugadores, o no quiera traicionar a sus amigos, especialmente si ello puede repercutir en la muerte de sus personajes.

Otro curso de acción sería, una vez el guardián sepa con qué jugador puede contar, no decirle lo que va a suceder sino darle instrucciones específicas por escrito sobre cómo tiene que actuar en algunos momentos, lo cual le será indicado mediante una palabra, frase o acción clave. Las instrucciones deberán seguirse al pie de la letra, y después el investigador dirá que no se acuerda de lo que ha pasado en ese período, y que habrá sufrido un ataque de amnesia o una crisis de ausencia. En las pruebas del juego, esto funcionó de maravilla, y ninguno de los otros jugadores sospechó nada hasta el intercambio final. Hay que repetir que el único que puede evaluar si este tipo de montaje puede funcionar es el guardián, basándose en su conocimiento del temperamento, capacidades y entusiasmo lúdico de sus jugadores.

## EL INTERCAMBIO FINAL

Como quiera que el reciente asesinato en el museo ha tenido que atraer por fuerza la atención de los investigadores, y les habrá dado a entender que la amenaza de Chaugnar Faugn aún no ha sido neutralizada, Staunton decidirá que ya está lo bastante familiarizado con el cuerpo del investigador como para hacerse con el control permanente, y desaparecer hasta que el Dios Elefante esté preparado para desatar su venganza contra los que causaron la muerte de su hija. Staunton recogerá los elementos necesarios para la tarea, juntamente con aquello que pueda proporcionar a los investigadores alguna pista de dónde piensa ocultarse con su horrible acompañante, se administrará un sedante, y cuando empiece a hacer efecto intercambiará su mente con la del indefenso investigador.

Staunton realizará el intercambio cuando su víctima esté sola, y una vez en el nuevo cuerpo se apropiará de todo el material de los Mitos que hubiera en casa de aquella, volviendo enseguida a la mansión Staunton. Allí encerrará el cuerpo de Violet (con la mente del investigador) en el estudio, puesto que esta habitación carece de ventanas y la puerta es demasiado fuerte como para que Violet la eche abajo. Staunton calcula así que esta argucia prolongará el tiempo de que dispone antes de los investigadores se den cuenta de lo que está pasando en realidad. Se ha llevado todo lo que puede dar pistas sobre su paradero, o al menos eso cree, pero con las prisas, se ha dejado el libro de notas en el que había bosquejado algunos de sus planes, y cuando se acuerde de él será ya tarde para volver a buscarlo sin riesgo de encontrarse con los otros investigadores. Además, en el libro de notas no viene la dirección de su escondrijo, por lo que la posible información a obtener de él no puede ayudar a sus enemigos, y especialmente cuando haya enviado a Chaugnar Faugn tras ellos.

El investigador, ahora en el cuerpo de Violet, sólo debe ser informado de haber perdido el conocimiento, y

lo siguiente que se le debe decir es que ha empieza a despertarse, pero que se nota como si hubiera sido drogado. Además, el lugar en el que ha despertado está a oscuras. Si el investigador empieza a palpar lo que le rodea, el guardián puede describirle los muebles, los libros, etc. También puede comunicarle que se siente muy extraño, como si algo no estuviera bien en su cuerpo, pero que no tiene nada que ver con la sensación de estar drogado. Si el investigador se palpa el cuerpo, o realiza cualquier otra acción que pudiera ser reveladora, el guardián debe anunciarle que ahora parece ser una mujer. Tirada de COR, 1/1D8. No puede hacer nada para escapar de la habitación en la que está encerrado y si consigue encender una lámpara (Staunton las ha desenchufado, por lo cual la labor será ardua) o una cerilla, se dará cuenta de que no se ha quedado ciego, y de que ahora es Violet (o está ocupando su cuerpo). Cuando el investigador despierte, el guardián también puede informarle de que oye ruidos fuera, como si alguien estuviera en la habitación de al lado. Se trata de Staunton ocupando el cuerpo del investigador, que está haciendo desaparecer evidencias y preparándose para marchar. No importa lo mucho que grite (lo cual, si el investigador aún no ha hecho el descubrimiento, le dará otra pista de que algo anda mal, puesto que la voz es femenina, y de hecho es la de Violet), Staunton no responderá, y una vez marche no habrá nadie que le oiga hasta que sus compañeros lleguen y le rescaten.

La investigación precedente le será impartida al jugador en privado, para evitar que los otros jugadores se enteren hasta que se encuentren con su compañero en el cuerpo de Violet. Si esta conferencia privada no es posible, el guardián deberá retener la información precedente hasta que los otros descubran al investigador en el cuerpo de Violet y le liberen.

El resto de los investigadores se dará cuenta de que pasa algo raro cuando no puedan localizar a su compañero (o éste no vuelva de algún recado). Nadie contestará al teléfono, en su casa la puerta estará cerrada y todo en orden a excepción de que faltan los posibles libros de los Mitos que el investigador pudiera tener. Staunton está tan obsesionado que no ha pensado ni en coger una muda de ropa.

Si a los investigadores se les ocurre ir a casa de Violet para preguntarle por su compañero, se encontrarán la mansión cerrada, y si llegan de noche, sin luz alguna. Por supuesto que si han llamado por teléfono nadie les habrá contestado. Hará falta algún tiempo para abrirse paso hasta el interior de la casa (como se mencionó previamente, al describirla), y una vez dentro no podrán por menos que oír los gritos de auxilio de Violet, a menos que no hayan hecho ningún ruido al entrar (todos los que entren pueden tirar Discreción). Los gritos pueden seguirse hasta el estudio, y una vez abierta la puerta, los investigadores recibirán el susto de su vida.

Para mantener a los investigadores intrigados, el guardián puede continuar dirigiendo a Violet como PNJ hasta que el grupo se convenza de que en realidad es su compañero dentro del cuerpo de la chica, y que no se trata de ningún truco. Si el guardián ha conseguido describir en privado al jugador las condiciones en que su personaje se encuentra, puede pedirle sugerencias sobre cómo interpretar los intentos del personaje para convencer a sus amigos de que es él con la forma de la chica. También puede interpretar al personaje tal y como él cree que lo haría el jugador en ese trance. Por supuesto, una vez el jugador dirija personalmente al personaje, los otros pueden estar seguros de que lo que dice es verdad.

Cuando todos se hayan convencido de que 'Violet' es en realidad su amigo atrapado dentro del cuerpo de ésta, o hayan decidido creérselo de momento, el jugador puede hacerse cargo del personaje con el cuerpo de Violet. Lo más probable es que empiece a buscar pistas

de cómo ha podido suceder el intercambio, y cómo volver a su propio cuerpo. Las únicas pistas que hay en la casa se encuentran en el estudio. Todos los cajones del escritorio están abiertos y vacíos, y si recuerdan lo que había en ellos (el recibo del almacén) ya saben dónde buscar a Staunton. Si recuerdan el comentario de Violet en su primera entrevista, de cómo se llevó la estatua del Dios Elefante al museo desde el almacén en que se guardaba, ésta podría ser una nueva pista, especialmente cuando se inicie una nueva serie de crímenes sanguinarios en el distrito portuario. Por último, el libro de notas del profesor, que éste olvidó encima del escritorio, menciona el intercambio de mentes, y los planes que ha trazado Staunton para el cuerpo del investigador. En el libro también menciona que Staunton planeaba matar al investigador una vez intercambiadas las mentes, y el porqué de no hacerlo puede parecer un misterio, si no se adivina la verdad: Staunton, aunque está loco de atar, sigue queriendo a su hija y lamenta profundamente su muerte (esto aparece varias veces en el libro de notas). Cuando se dispuso a matar al investigador en el cuerpo de Violet no pudo hacerlo, y lo dejó allí para que lo encontraran los investigadores, si podían. Si no lo hubieran hecho y se hubiera muerto de hambre, al menos no la habría matado directamente. Si los investigadores llegan a este razonamiento, pueden utilizarlo contra Staunton, si es que lo encuentran con rapidez. Si no logran localizarlo antes de que lance a Chagnar Faugn contra Ricolletti (si aún sigue con vida) o contra ellos, la personalidad de Staunton (corrompida por la proximidad al Dios Elefante) se habrá desintegrado de tal manera que ya no sentirá nada por Violet.

Cuando los investigadores rescaten a su compañero, el guardián deberá informarle de sus nuevas habilidades y poderes. Sus características son las de Violet excepto INT, COR, EDU y POD, que son las del investigador. Las habilidades académicas son también las del investigador, que no posee ninguna de las de la chica, mientras que todas las habilidades físicas son el promedio entre las de uno y otra (el guardián tiene la última palabra), representando los reflejos de Violet y la experiencia, o falta de experiencia del investigador en esa habilidad.

Como Violet, el personaje no tendrá acceso a los fondos que pudieran poseer uno y otra (cuenta bancaria, etc.) puesto que manifiestamente no es quien dice ser, y además le será imposible duplicar la firma de Violet, con lo cual no puede obtener nada que precise la firma de ella.

## La desaparición del Dios Elefante

La noche del intercambio final, el Dios Elefante desaparecerá del museo. Una vez en el cuerpo del investigador, Staunton pasará el día haciendo preparativos en el almacén, instalándose en uno de los despachos. El coche del investigador (o el de Violet, si el investigador no tenía coche) lo habrá abandonado en alguna parte del distrito portuario. Esa noche, Staunton convocará a Chagnar Faugn (está continuamente en contacto mental con él, y lo ha estado desde que el Dios Elefante empezó a apoderarse de su mente).

Una vez realizado el hechizo, Chagnar Faugn se alzará de su pedestal y saldrá del museo atravesando una de las paredes, en la que hará un boquete de consideración. La primera noticia que los investigadores tendrán de este suceso es posible que sea a través de la radio (sobre todo si disponen de una que esté sintonizada con la emisora de la policía), pero también es posible que Henderson les haga llamar (¡qué sorpresa!) y les pida que vayan al museo. En el segundo de los casos el motivo es que Henderson quiere ver su reacción ante los destrozos del museo, similares a lo sucedido en casa de Staunton.



Changnar Faugon

También es posible que los investigadores decidan ir al museo por su cuenta esa noche, bien para curiosarse, bien para intentar destruir la estatua. En ese caso se encontrarán con que Chagnar Faugn se ha ido y que el lugar está atestado de policías. Si los personajes llevan encima explosivos con la intención de destruir la estatua, es posible que tengan que responder a unas cuantas preguntas.

Cuando los investigadores se enteren de la marcha del Dios Elefante del museo, se darán cuenta de que ya es tarde para impedir que Staunton y el Dios lleven a cabo sus tremendos planes. También comprenderán que Ricoletti era inocente. Si está aún con vida y recuperado de su ataque al corazón, pueden intentar contactar con él, con las dificultades usuales. Es poco probable que Ricoletti tenga simpatía alguna por los investigadores.

Si los investigadores le preguntan a Henderson por la desaparición del Dios Elefante, la versión oficial es que alguien se abrió paso hasta el interior del museo utilizando explosivos, y robó la estatua dejándose el pedestal. Si se le pregunta quién pudo hacer tal cosa y por qué, murmurará algo sobre "anarquistas ... lunáticos ... cualquier cosa". Si los investigadores señalan que la pared fue rota desde dentro y no desde fuera, preguntan si alguien oyó la explosión, o cómo se pudo separar la estatua del pedestal sin dejar marcas de cincel, y para qué demonios iba a querer alguien llevarse la estatua sin el pedestal, Henderson murmurará "estamos en ello". Si los investigadores se muestran escépticos, Henderson se irritará bastante, y les preguntará cual es su opinión sobre lo ocurrido. Dependiendo de la actitud que tenga sobre ellos, podría tratarse de una pregunta retórica, puesto que no está dispuesto a escuchar tonterías sobre ocultismo o estatuas que andan, y si se le menciona una hipótesis de ese calibre, la descartará violentamente. Puede que haga alguna pregunta sobre la ausencia del investigador que falta y sobre la presencia de Violet en el grupo, especialmente cuando su novio no está en él. Si el grupo desea denunciar la desaparición de su amigo, hará que un agente les lleve al centro y tome nota de los hechos. Acabará ordenándoles (por enésima vez) que no abandonen la ciudad.

Tras algunas investigaciones adicionales, Henderson estará de nuevo atascado, y podría mostrarse más receptivo a las teorías de los investigadores, especialmente si han sabido elaborar una historia lo suficientemente mundana como para que se la crea.

### Los asesinatos continúan: Empieza la caza del dios

Al día siguiente de la huida del museo por parte de la estatua, no sucederá nada en particular, y no aparecerá ninguna pista sobre el paradero de Staunton o de Chagnar Faugn. Si Ricoletti está aún con vida, pueden intentar ponerse en contacto con él, y si disponen de las pistas que llevan al almacén de Staunton pueden dirigirse hacia allí, lo cual les proporcionará una cierta delantera para la localización de su némesis (N. del T.: Para los que no sepan griego, diosa griega de la venganza, y por extensión, cualquiera que se quiera vengar de uno).

Sea cual sea la forma en que los investigadores inviertan el tiempo, hasta la mañana siguiente no aparecerá la primera pista que indique la nueva situación de Chagnar Faugn: Los periódicos de la mañana proclaman "Sangriento asesinato en el distrito portuario" La historia explica que un agente de patrulla por la zona de los muelles fue salvajemente asesinado, encontrándose el cadáver esta madrugada, con la cara destrozada y sangre por todas partes, justo como en la reciente serie de asesinatos del Museo de Historia Natural. La policía no ha hecho comentario alguno sobre si este crimen puede



estar relacionado con los otros, pero es de destacar que el inspector William Henderson que hasta ahora estaba a cargo de los crímenes del museo (aún sin resolver), se haya hecho cargo también de este caso. Un supuesto testigo del asesinato resultó ser un perturbado mental que no paraba de decir que vio a un elefante con dos patas (rosa, por supuesto) atacar al policía. El 'testigo' ha sido retenido en las dependencias policiales, a la espera de un examen médico.

Este indicio debería servir para que los investigadores se convenzan de cuál es la nueva base de operaciones del Dios Elefante, aunque el distrito portuario es bastante grande. Con la muerte del policía, Henderson tratará el caso de como un asunto personal, y no tolerará la intromisión de nadie, y especialmente la de los investigadores. La policía efectuará un despliegue sin precedentes, buscando al asesino, y el descubrimiento del coche del novio de Violet abandonado no ayudará en lo más mínimo a mejorar las relaciones entre el inspector y los investigadores.

Si los investigadores no consiguen de manera alguna seguir las pistas disponibles, aún hay una manera de estimar la situación de Staunton. Los asesinatos continuarán noche tras noche, alternándose entre diversas partes del distrito. Si el guardián dispone de un mapa de Nueva York, puede situar las localizaciones de los cadáveres en él y mostrárselas a los jugadores. Las localizaciones están dispuestas más o menos en círculo, y si los investigadores son medianamente agudos podrán deducir que el centro del círculo indicará el lugar de donde sale el asesino. Si después de cinco noches, aún no han encontrado a Staunton, perderán la iniciativa y a la siguiente noche Staunton iniciará su venganza enviando a Chaugnar Faugn contra Ricoletti (si aún vive) y después contra los investigadores, a razón de uno por noche. Si por entonces aún no han conseguido localizar de dónde procede, que no se quejen de su triste destino. Si se monta una defensa organizada, con el posible uso de la máquina espacio-temporal (que se menciona más adelante) y quizá recurriendo a hechizos poderosos, el grupo será capaz de derrar al Primigenio y salvarse de futuros ataques. En tal caso, Staunton huirá de la zona y seguirá siendo una amenaza para futuros escenarios, gracias a su ejemplar de los *Manuscritos Pnakóticos*. Por supuesto, el personaje que ocupa el cuerpo de Violet seguirá allí.

### Si Ricoletti vive aún

Si Ricoletti no resultó muerto en el asalto a su casa y su ataque cardíaco no llegó a serle fatal, los investigadores pueden intentar ponerse en contacto con él, esperando que pueda ayudarles contra Staunton. Si van a su casa, tendrán los mismos problemas que antes: Su teléfono sigue descolgado, él continúa trabajando en su artículo (que ha crecido ya hasta tomar proporciones de tratado), y no quiere que le molesten. En el porche de su casa hay ahora un montón de periódicos, lo que quiere decir que sigue sin estar al corriente de los últimos acontecimientos. Si los investigadores consiguen atraer su atención aporreando la puerta o gritando, saldrá a la sala a decirles que se vayan de su propiedad. Para conseguir que les escuche, hará falta una tirada (a elegir) de Charlatanería, Elocuencia o Discusión, y debe mencionarse a Staunton y a Chaugnar Faugn. Sólo un investigador puede realizar el intento, puesto que si todos hablan a la vez les cerrará la puerta en las narices. Si el investigador consigue realizar la tirada, Ricoletti decidirá que vale la pena escuchar su historia, y si la falla les prevendrá de que si no se van avisará a la policía. Si en el grupo figura el investigador en el cuerpo de Violet la probabilidad de la tirada se doblará, puesto que Ricoletti siente cariño por ella. Una vez decidido a escuchar lo que tengan que

decirle, Ricoletti se mostrará impaciente al principio, para comprender paulatinamente la importancia de lo que se expone. Los investigadores tendrán que proporcionarle pruebas de lo mal que están las cosas. Haciéndole notar la desaparición de sus *Manuscritos Pnakóticos* (está tan enfascado en sus asuntos que no se había dado cuenta) o demostrándole de alguna manera que Violet no es Violet (letra, etc.) se convencerá, así como si se le enseñan los periódicos que hablan de los asesinatos, especialmente el que menciona al 'elefante'.

Una vez avisado del peligro, Ricoletti se mostrará dispuesto a ayudar a los investigadores. Le entristece la muerte de Violet y que Staunton haya caído en las garras del Dios Elefante (reconocerá al instante que es Chaugnar Faugn quien controla a Staunton y no al revés, aunque el Primigenio puede colaborar con los planes del profesor siempre y cuando estén en armonía con los suyos). Se ofrecerá a enseñar a los investigadores todos los hechizos que conoce para que si le matan, ellos aún tengan una oportunidad. Para enseñar un hechizo, Ricoletti debe pasar un día entero de estudio intensivo con un alumno (sólo un alumno a la vez), al final del cual ambos deben tirar Idea. Si ambos aciertan, el alumno ha aprendido el hechizo.

Si los investigadores no intentan ponerse en contacto con Ricoletti o abandonan después de que se haya negado a recibirles, él seguirá trabajando en su artículo hasta que el dios Elefante se presente para destruirle. Es importante que los investigadores se pongan en contacto con Ricoletti, por lo que el guardián debería insistir en que lo intenten hasta que lo consigan.

### La conexión Tesla

En este punto las cosas pueden parecer bastante feas (N. del T.: No lo parecen, lo están). Es el momento de que algún investigador recuerde haber leído en el periódico que se encuentra en el país el famoso profesor Nikola Tesla. Es del dominio público que el profesor Tesla dedica sus esfuerzos a desarrollar un 'rayo de la muerte' y a alguien se le puede ocurrir ponerse en contacto con él, para intentar obtener más informaciones sobre el tema. (N. del T.: el profesor Tesla es una personalidad que existió realmente (1.857-1.943). Fue un ingeniero norteamericano de descendencia croata, y se le atribuye entre otras cosas, el hacer posible la corriente alterna.)

Los investigadores no caerán en este hecho hasta el último día de la visita de Tesla a los EEUU, y si intentan ponerse en contacto con él llegarán a la conclusión de que es una alternativa no viable. La única manera de conseguir una entrevista es que uno de los investigadores afirme ser un financiero interesado en subvencionar los proyectos de Tesla, y a menos que tenga más de un 85% en Crédito no conseguirá pasar más allá del guardespaldas del profesor. En cualquier caso, aunque llegue a entrevistarse con él, a la que se le empiece a hablar de dioses, intercambios mentales y armas supercientíficas, dará por finalizada la charla abruptamente. Incluso si se le sigue la corriente, habrá que ser capaz de dar pruebas del apoyo financiero que el profesor precisa, para encontrarse después con que el profesor tiene ideas muy definidas sobre cómo gastarlo y en qué trabajar, ninguna de las cuales puede ser de ayuda inmediata para los investigadores, aunque sin duda serían de inmensa ayuda para la humanidad en su conjunto.

Básicamente, y a pesar de las ilusiones que se hayan podido hacer los investigadores, la presencia de Tesla en el escenario se ha orquestado para puedan encontrarse con Vladimir Trepoff, genio excéntrico, inventor y alumno poco apreciado de Tesla.

Cuando los investigadores sientan en sus propias carnes lo difícil que resulta entrevistarse con Tesla, verán a otra persona que también es expelida sin demasiados miramientos del hotel por parte del guardaespaldas. El hombre se quejará en voz alta de que debe ver a Tesla para enseñarle lo que ha conseguido crear a partir de las teorías y las bobinas de Tesla, y que juntos dejarán en mantillas a Edison y a todos los inventores desde el alba de los tiempos. Chillará toda una sarta de imprecaciones al guardaespaldas, insistiendo en que si Tesla supiera lo que está pasando, le despediría de inmediato. El guardaespaldas le dirá despreciativamente: "Seguro, muchacho. Como si el señor Tesla fuera a preocuparse de un chalado entre varios miles", y a continuación le impulsará hacia fuera con muy poca delicadeza. El conserje del hotel mencará la cabeza y comentará que el chalado de Trepoff no se da por vencido, comentando que el personal del hotel y el propio guardaespaldas de Tesla las han pasado moradas para evitar que el profesor fuera molestado por dicho elemento, pero que hasta ahora sus diligentes esfuerzos han conseguido hacer que por el momento el profesor ni siquiera sea consciente de la existencia de Trepoff. El hombre está claro que es un perturbado.

Si los investigadores siguen a Trepoff hasta la calle, le encontrarán sacudiéndose el polvo con exagerada dignidad, y empezando a ir calle abajo, murmurando para sí. Trepoff es una persona bastante descuidada y cuando los investigadores se le acercan podrán oler a alcohol en su aliento. Parece aún más desastrado que Ricoletti. Si se le invita a hablar, estará encantado de hacerlo sobre sí mismo, y de lo grandes que son sus inventos. Afirma que, una vez que su genio sea reconocido, pasará a la historia junto con Tesla, Edison, Bell, Einstein y los demás. Si los investigadores semuestran interesados o cordiales, les dará su teléfono y se despedirá de ellos porque necesita un trago.

Si los investigadores no se preocupan más de Trepoff, es posible que se lo vuelvan a encontrar, en los alrededores del almacén que ha alquilado para albergar sus inventos.

Si anotaron el número de teléfono y le llaman, el número resultará ser el del Hotel de Transeúntes de Elmer, un cuchitril infecto. El hombre que responde al teléfono les dirá que Trepoff no está, que no sabe cuándo va a volver, pero que pasa allí la mayor parte del tiempo cuando no está inventando. Añade que esa no es una centralita, y que si quieren hablar con Trepoff o con alguien del hotel tendrán que pasarse en persona.

Si el grupo se dedica a seguir la pista Trepoff, podrán ponerse en contacto con él, que parecerá encantado de verles. Empezará a alardear de su último invento y de que casi está completo (lleva unos cuantos días casi sin salir del almacén, consumido por la fiebre inventora). Si le preguntan de qué se trata (y si no se lo preguntan también) les dirá que se trata de una máquina espacio-temporal, pero si se muestran interesados le entrarán de golpe las sospechas. Si el grupo quiere ver o utilizar su invento, primero tendrá que ver el color de su dinero. (Unos cientos de dólares en metálico). Tiene que tener cuidado porque podrían robar su invento y el mundo nunca conocería el genio de Vladimir Trepoff, por lo cual una cierta cantidad en metálico podría serle de gran ayuda. Si se le tranquiliza con buenas palabras, o se le adula descaradamente, se mostrará menos virulento pero seguirá exigiendo una suma en metálico para enseñar la máquina. En cuanto tenga los billetes en la mano será todo sonrisas y les llevará al almacén donde guarda su invento supremo, la máquina espacio-temporal.

El almacén de Trepoff está lleno de trastos, con componentes electrónicos, botellas vacías y libros (entre ellos algunos volúmenes de electrónica y de física avanzada) por el suelo. Un libro lleva el nombre de Einstein en el lomo y otro lleva el título de *Dinámica de un asteroide*. En el centro del almacén, casi llegando al techo, hay un enorme y complejo aparato que parece consistir en una docena de electrodos, polos generadores y bobinas de Tesla. La estructura debe pesar al menos una tonelada y estaría más en su sitio en una película que en un almacén. Trepoff señalará hacia el aparato y dirá, orgulloso: "He aquí la máquina espacio-temporal". Si se le pregunta: "¿Todo eso?" se apresurará a aclarar que no, que el montaje es tan solo el cargador, lo que le proporciona energía. Señalará a un pequeño artilugio al pie del aparato y precisará que éso es la máquina.

La llamada máquina espacio-temporal parece ser una extraña aglomeración de esferas metálicas y partes de esferas, de grandes globos azulados rodeados por pequeños racimos de hemisferios y cuartos de esfera, cuyas superficies convergen de maneras fantásticas. De los globos grandes emergen cuartos crecientes metálicos con puntas convergentes, en ángulos grotescos. Mide aproximadamente 1 m de altura y parece como si dos hombres pudieran cargar con ella con alguna dificultad (tiene TAM 20). Si los investigadores quieren saber qué hace exactamente se ofrecerá a demostrarlo pero, a menos que los investigadores le hayan caído bien adulándolo o trayéndole alcohol, pedirá más dinero para realizar la demostración. Una vez se haya llegado a un acuerdo, Trepoff pondrá en marcha la máquina mediante un interruptor. El aparato empezará a moverse, con las esferas y crecientes pequeños girando rápidamente y las esferas grandes lentamente. Después estas últimas empezarán a ir más de prisa mientras que las otras parecerán detenerse para acabar unas y otras moviéndose al unísono. A continuación, las esferas se detendrán durante un breve instante mientras que su movimiento parecerá fluir a los crecientes. Entonces los crecientes se detendrán mientras que las esferas se moverán con ritmo variable cada vez más rápido hasta que su movimiento parezca fluir de vuelta a los crecientes. Por último, unos y otras empezarán a moverse al unísono, cada vez más rápido, hasta que toda la masa se funda en una blasfemia geométrica, un oblongo triangular con una cara no euclídea. Es a la vez equilátera e isósceles, convexa y cóncava. Todos los que miran deben tirar COR, 0/1D4. Si los investigadores preguntan qué pasa, Trepoff explicará que ha entrado parcialmente en la cuarta dimensión, y les indica que sigan mirando. Durante un instante no pasa nada, y después una cegadora luz verdosa, que vuela momentáneamente todo lo que hay en el almacén de color verde brillante, emerge del centro de la figura extrañamente distorsionada y dibuja un círculo perfecto en la pared del despacho interior del almacén. De repente la pared se vuelve transparente y desaparece. Trepoff suelta una maldición y cierra el interruptor principal, con lo que el rayo desaparece y el esfenoide se vuelve borroso, y se reconstruye en su forma original de esferas y crecientes.

Si los investigadores preguntan qué ha pasado, Trepoff murmurará que aún no ha conseguido ajustar todos los parámetros, y que el campo espacio-temporal es aún errático, y más potente de lo que él había esperado. Parece más preocupado por lo que le va a costar hacer arreglar la pared que por otra cosa. Si los investigadores insisten en preguntar acerca de la pared y cómo pudo la máquina desintegrarla, se le iluminará el rostro y explicará que el rayo invirtió la entropía de la pared y, aprovechando la energía obtenida, la envió hacia el pasado, a un momento en el que aún no existía. No está muy seguro de si se trata de eso, o de que lo que el rayo toca deja

simplemente de existir, y espera averiguarlo más adelante. Si se le pregunta si puede hacer volver la pared con testará: "Aún no, pero estoy en ello".

Si a los investigadores se les ocurre que la máquina podría utilizarse contra Chaugnar Faugn, están en lo cierto. Si Ricoletti está aún con vida y presente, confirmará que si la máquina de Trepoff actúa tal y como éste afirma podría invertir la entropía de Chaugnar Faugn y enviarle hacia el pasado a un tiempo en el que aún no existiera, con lo cual dejaría de ser una amenaza. Sin embargo, si mencionan el hecho de que les gustaría mover la máquina a otro sitio para hacer más pruebas, Trepoff se negará argumentando que aún no está perfeccionada para funcionar como él quiere. También indicará que el aparato no dispone de manómetros u otros indicadores que permitan regular la potencia por lo que, de momento, él es el único que puede hacerlo funcionar. Por alguna razón desconocida, el invento parece funcionar de manera diferente cada vez que lo pone en marcha, y Trepoff afirma saber intuitivamente cómo ajustarlo, lo cual emana de una unión mística entre invento e inventor, pero aún le falta hacer algunas modificaciones.

Los investigadores no tienen manera alguna de atraer al Dios Elefante hasta que Staunton lo envíe a por ellos, por lo que su única opción es dejar que Trepoff haga las mejoras necesarias. Si deciden prescindir de Trepoff de alguna manera y hacerse cargo ellos mismos, se habrán de llevar también el enorme amplificador/generador, o la máquina no funcionará. Por otra parte, lo que dijo Trepoff es cierto: La máquina funciona de manera errática, y cada vez que alguien que no sea él intenta ponerla en marcha, deberá tirar Suerte. Si lo consigue, el aparato disparará un rayo en un ángulo al azar (sólo

Trepoff puede apuntarlo). Si falla, la máquina se disolverá en un fogonazo de luz, llevándose consigo todo lo que esté en un radio de 3 m, incluyendo al investigador.

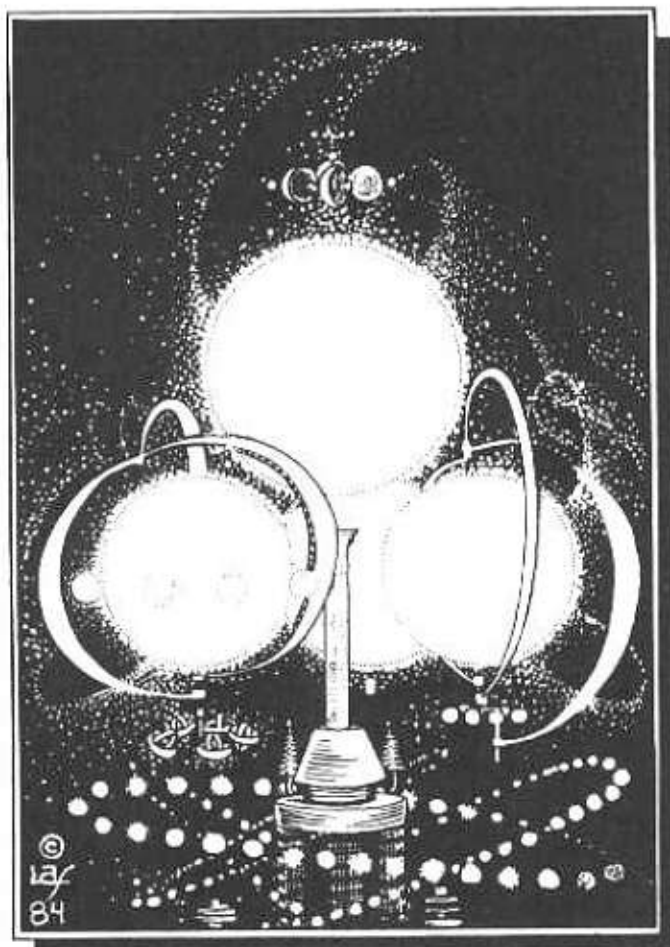
Si se le pregunta a Trepoff cuánto tiempo necesita para ajustar la máquina, responderá vagamente que quizá un día, o una semana, o más. Mencionará de paso que este tipo de trabajo da mucha sed, y que no se trabaja bien si se tiene sed. Si los investigadores se dan por enterados, les dirá que alguien que conoce viene de vez en cuando a visitarle y 'por casualidad' trae en el coche algunas botellitas. De hecho no puede tardar mucho. Cuando aparezca el citado elemento, un traficante de alcohol, Trepoff querrá que los investigadores le financien una cantidad sustancial de licor. Sin embargo, habrán de tener cuidado porque si dejan que se ventile un par de botellas estará tan borracho que no podrá trabajar durante un día completo, por lo menos. Después de ese tiempo, y si aún queda licor, intentará volver a las andadas y se volverá a emborrachar a menos que los investigadores se lo impidan.

Mientras Trepoff trabaja en la máquina (o duerme la mona) los investigadores pueden aprovechar para buscar el escondrijo de Staunton, ir a hablar con Henderson o simplemente esperar (con lo cual el 'suspense' irá en aumento). Cuando el guardián esté preparado para la confrontación final entre los investigadores con la máquina espacio-temporal y el Primigenio, Trepoff anunciará que ya está lista para probarse, insistiendo en que debe ser él quien la maneje puesto que sigue sin haber indicadores o manómetros (de hecho, y dada la propia naturaleza del invento, es imposible medir nada) y sólo él será capaz de hacer que funcione correctamente. Por tanto, donde vaya la máquina, va él. Si los investigadores le explican a dónde van y para qué, no se creará ni una palabra de la historia, pero como tiene ganas de probar las modificaciones que acaba de realizar, se mostrará de acuerdo aunque cree que lo que le han explicado es sólo una tapadera. Pedirá un brindis para celebrar el final del trabajo, insistiendo en que le dejen echar un traguito. Si se lo dan, intentará apurar la botella, y emborracharse seis horas más, estado en el cual aún será capaz de hacer funcionar la máquina, pero los investigadores no podrán saberlo si no se arriesgan.

### El almacén de Staunton

Desde el exterior, el almacén no tiene nada de particular. Tiene callejones en tres de sus lados, y una calle estrecha delante. El callejón del lado Este es más ancho que los otros, y dispone de un muelle de carga y una rampa que baja hasta el nivel de la calle. El muelle de carga da a una puerta de doble hoja de grandes dimensiones. En la parte delantera hay otra puerta de doble hoja, también de gran tamaño. En el lado Oeste, cerca de la parte posterior y justo al lado de los despachos, hay una puerta más pequeña, para el personal. En las paredes hay ventanas de cristal ahumado, protegidas con tela metálica, que se abren pivotando horizontalmente, y que están cerradas y con el pasador puesto. La puerta del personal está cerrada con llave, y las de doble hoja con candado y atrancadas por dentro. Entrar por las ventanas de los despachos o la puerta del personal requerirá una tirada de Mecánica. Las puertas de doble hoja son impracticables, a menos que se empleen cantidades considerables de fuerza bruta, como por ejemplo lanzar un camión contra ellas (Por supuesto, que la máquina espacio-temporal podría hacer mucho más fácil la entrada).

El interior del almacén está desordenado y lleno de trastos, con una iluminación muy escasa, que procede de algunas bombillas en el techo. Hay cantidad de cajas de embalaje y de cartón, que contienen algunos de los artefactos que el profesor aún no había catalogado cuando



*La máquina espacio-temporal*

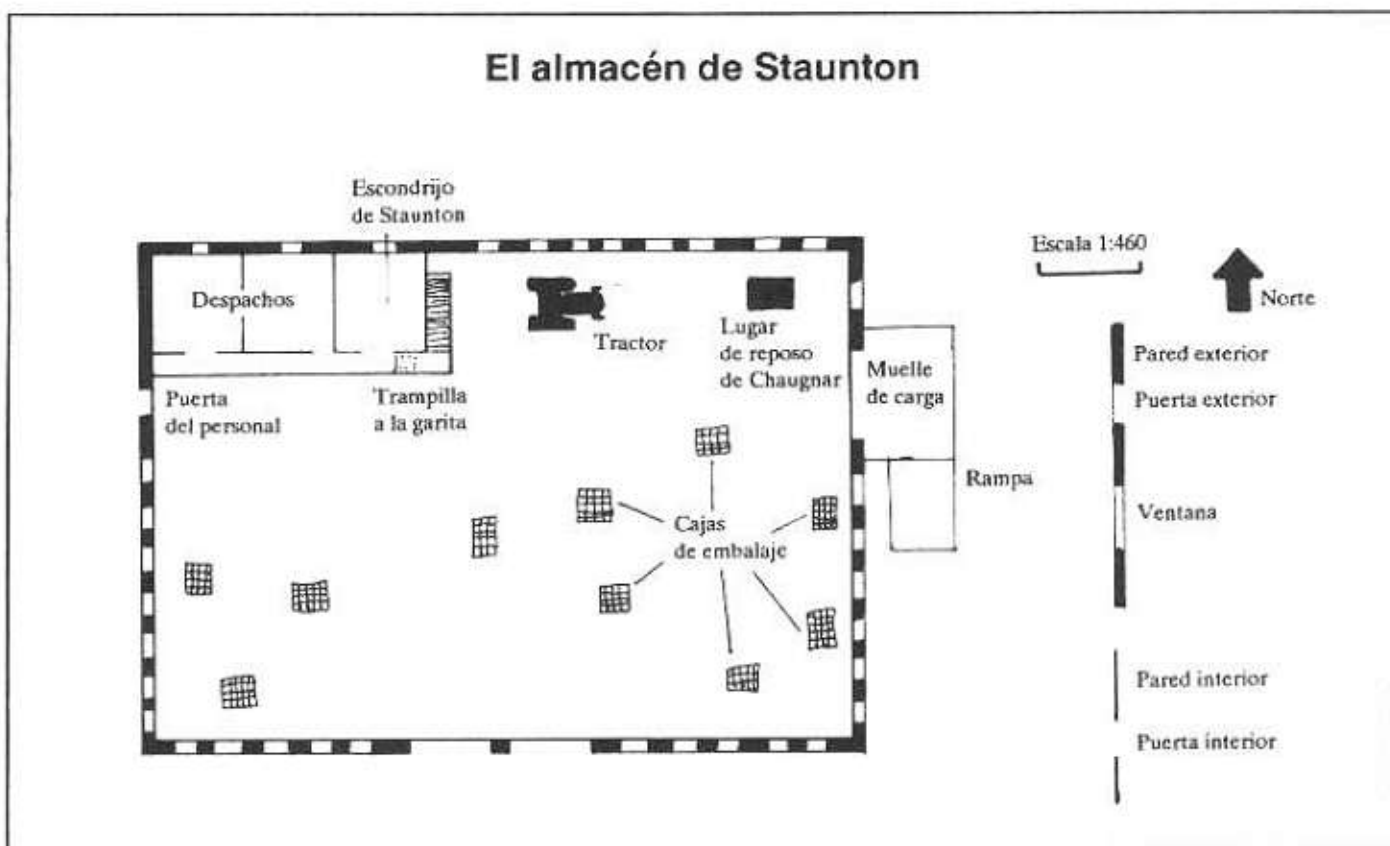
empezaron sus problemas. En la esquina más próxima a los despachos hay un pequeño tractor (TAM 40), que tiene el depósito lleno y está en perfecto estado de funcionamiento. Su velocidad máxima es de unos 15 Km/h, y hace falta una tirada de Conducir maquinaria para poderlo utilizar. Todo aquél al que le pase el tractor por encima sufrirá 4D6 puntos de daño, y si el tractor aplasta a alguien contra una pared o algún otro elemento resistente, el resultado son 8D6 puntos de daño. Los despachos están en un altillo del rincón noroeste del almacén, a media altura entre el suelo y el techo. Sobre uno de los tres despachos hay una garita de observación a la que se accede mediante una trampilla en el techo del pasillo de los despachos y una escala metálica. Los dos primeros de la izquierda están vacíos, excepto algunas antiguas notas de Staunton, por las cuales ha perdido todo interés desde que está bajo la influencia de Chaugnar Faugn. En el escritorio del despacho de la derecha está la pequeña caricatura de Chaugnar Faugn y una foto de Violet a la que Staunton mira con cariño cuando el Dios Elefante no está. Al cabo de cinco días de estar cerca de Chaugnar Faugn, también habrá perdido interés por esto. Su ejemplar de los *Manuscritos Pnakóticos* también está aquí, junto con los otros libros de los Mitos que consiguiera llevarse de casa del investigador, y un libro de notas en el que está escrito el hechizo de transferencia mental, abierto por la página en que éste figura. El profesor, en uno de los escasos momentos de lucidez de que dispone cuando el Dios Elefante está lejos, ha marcado con un círculo el texto del hechizo, llevado por el remordimiento de lo que le hizo a su hija. También en el escritorio están los restos medio devorados de un gato, que es con lo que se mantiene Staunton últimamente. La visión requiere tirar CONx5 o menos en porcentaje so pena de marearse de inmediato y arrojar hasta la primera papilla, y una tirada de COR, 0/1D4. El investigador cuyo cuerpo fue robado falla automáticamente ambas tiradas. ¡puesto que es su cuerpo el que está digiriendo los fragmentos de gato!

Durante las horas diurnas, Chaugnar Faugn reposa encima de una de las cajas de embalaje mayores, esperando la caída de la noche para ir en busca de nuevas víctimas. Staunton ha perdido la noción del tiempo y sólo sabe si el dios está o no. Pasa el tiempo paseando sin rumbo por el almacén, esperando el momento en que pueda enviar al dios contra sus 'enemigos'. El guardián puede elegir libremente el lugar del almacén donde se encontrará Staunton cuando lleguen los investigadores, teniendo en cuenta que pasa la mayor parte del tiempo en la garita de observación y en el despacho.

Si se falla una tirada de Discreción, o si se hace algún ruido poco usual (cristales rotos al forzar una ventana, o un coche chocando contra la puerta) Staunton se pondrá alerta. Tanto de día como de noche es difícil ver algo en el interior del almacén, y harán falta una tirada de Descubrir y otra de Suerte para divisar a Staunton. Cuando se le vea, se tendrá de inmediato la impresión de que hay algo muy raro en su aspecto (es decir, en el aspecto del cuerpo del investigador que ocupa Staunton), sobre todo en la cara.

### La confrontación final

El inicio de la confrontación final entre los investigadores, con la máquina de Trepoff, y Staunton con Chaugnar Faugn dependerá entre otras cosas de cómo y cuándo entren éstos en el almacén. Si lo hacen durante el día se les verá mucho, especialmente porque tienen que acarrear la máquina y su amplificador, y además Chaugnar Faugn estará presente encima de una de las cajas de embalaje, de donde descenderá para atacarles. Si llegan de noche, la probabilidad de ser descubiertos será menor, entre otras cosas porque el Dios Elefante no estará (ha salido a realizar una de sus terribles rondas). Las acciones de Staunton dependen de dónde esté a la llegada de los investigadores.



Si está durmiendo (40% de probabilidad) y no hacen mucho ruido pueden cogerle desprevenido. Si está en el despacho, se dará cuenta de la presencia de los investigadores si éstos hacen ruido o fallan una tirada de Discreción. En todo caso, una vez al corriente de su presencia, intentará refugiarse en la garita de observación de la forma más rápida y menos arriesgada posible. Una vez en la garita cortará la luz del almacén (allí está el interruptor principal) reduciendo la iluminación a la que entra por las ventanas. Los investigadores tendrán un -50 a todas las habilidades que tengan relación con la vista, incluyendo las de combate, excepto la de Presa. Ni que decir que Staunton también estará igualmente penalizado.

En cuanto Staunton sea consciente de la presencia de los investigadores, también lo será Chaugnar Faugn, que llegará a la escena en 1D10 minutos. Hasta entonces, Staunton intentará mantenerles a raya con una pistola que tiene escondida o, si ve que lleva las de perder, distrayéndoles hablando o fingiendo interés por lo que tengan que decirle, quizá incluso ofreciéndoles un trato. En realidad sólo estará interesado en hablar con el investigador que ocupa el cuerpo de Violet, y el grupo podría aprovecharse de los últimos restos de afecto que Staunton aún conserva por ella para acercarse a él o saltarle encima. Si Staunton aún no ha perdido todo interés por su hija puede pedir a los investigadores que se la envíen, prometiendo que les dejará marcharse, y que ni siquiera ordenará a Chaugnar Faugn que les destruya. En ese momento ha olvidado que Violet en realidad no es ella y realmente quiere protegerla y que esté con él. Sin embargo, y si se queda a solas con ella, intentará violarla puesto que ahora posee un cuerpo masculino y joven, y nota algunas ansias que tenía ya olvidadas, redobladas por el hecho de que es una joven muy atractiva. Su afecto paternal ha degenerado en una combinación de pater-nalismo y lujuria insensatos.

El rostro de Staunton (es decir, del investigador cuyo cuerpo ocupa) se ha deformado e hinchado de una manera horrible, adoptando un tremendo parecido con el de Chaugnar Faugn, pero en pequeño. Sus orejas han crecido y están unidas por membranas a su cabeza y a su cuello. Su pelo se ha reducido a algunos mechones aislados. Sus ojos se han vuelto saltones y de color rojizo, con zonas hinchadas y bolsas a su alrededor. Y lo más evidente: Su nariz y su boca se han alargado hasta formar una protuberancia probóscide, que se puede mover y que tiembla a menudo. Si los investigadores llegan hasta Staunton antes del quinto día, la transformación no estará tan avanzada, pero sus rasgos ya estarán algo distorsionados.

Si el investigador que ocupa el cuerpo de Violet se acerca a Staunton por alguna razón, éste mantendrá las luces apagadas, le murmurará lo contento que está de verla, la abrazará e intentará besarla. Si se trata de un intento por parte del grupo de sorprenderle, éste es el momento. Si el investigador no se ha dado cuenta aún de lo deforme que está su antiguo cuerpo, notará un apéndice parecido a un tentáculo rozando su cara cuando Staunton le abraza. Tirada de COR, 0/1D8. Si intenta hacerle una Presa o atacarle de alguna otra manera, el otro repelerá la agresión, intentando dejarle fuera de combate.

Al margen de lo que le pueda ocurrir a Staunton, a menos que se le encuentre dormido y se le mate antes de que pueda despertar, Chaugnar Faugn no tardará en aparecer, y su llegada irá precedida por un bramido y un estruendo, al entrar por una de las paredes. A continuación, atacará con sus poderes psíquicos al investigador que tenga más cerca, dejándole inmobilizado. Todos los presentes deberán tirar COR en cuanto entre, incluido Trepoff si está con el grupo. Si este último falla y pierde 5 o más puntos, lanzará un chillido y saldrá corriendo. Si se le vuelve a encontrar más adelante, mirará a los investigadores sin reconocerles, sin recordar nada acerca de

su máquina espacio-temporal, ni tan solo su propio nombre. Se ha vuelto amnésico total, puesto que la visión de Chaugnar Faugn le ha hecho traspasar la fina divisoria entre el genio y la locura. Trepoff pasará en ese caso el resto de sus días como un vegetal viviente. Si pierde 4 o menos puntos de COR y empieza a utilizar su máquina contra Chaugnar Faugn, el dios intentará eliminarle de inmediato, utilizando contra él sus mortíferos poderes psíquicos, a fin de provocarle un ataque cardíaco o cerebral. Chaugnar continuará atacando a Trepoff en tanto éste siga haciendo funcionar la máquina y el dios siga existiendo en este plano. Si Trepoff enloquece o muere, uno de los investigadores tendrá que ocupar su puesto a los mandos. Si ha puesto en marcha la máquina y apuntado el rayo, todo lo que habrá que hacer es mantenerlo enfocado, aunque ello significa estar junto a la máquina y moverla, para que siga incidiendo sobre el Primigenio. Si el rayo se apaga, o Trepoff no puede poner la máquina en marcha, serán los investigadores quienes tengan que hacerlo, lo cual requerirá una tirada de Suerte cada asalto, para mantener el aparato en marcha y enfocado contra Chaugnar Faugn. Si se falla una tirada, la máquina se apagará y el siguiente asalto habrá que tirar Electricidad para volverla a poner en marcha, lo cual sólo puede intentarse una vez por asalto.

Cuando el rayo verde de la máquina espacio-temporal incida sobre Chaugnar Faugn, los efectos serán visibles de inmediato. El Dios Elefante se detendrá y bramará de dolor. Todo ataque psíquico que esté realizando se detendrá de inmediato, dando a los que estuvieran siendo atacados de esa manera la posibilidad de escapar. El rayo parecerá clavar al dios al suelo, y mientras esté centrado sobre él, apenas podrá moverse, aunque pronto se podrá comprobar que poco a poco se acerca a la máquina. Chaugnar Faugn se moverá a razón de un metro por asalto, y si en algún momento el rayo se interrumpe, el monstruo se tambaleará hacia adelante, como si estuviera borracho, hasta que el rayo vuelva a activarse. Pronto será evidente que, a menos que se le distraiga, Chaugnar llegará a la máquina antes de que el rayo pueda actuar por completo sobre el milenarismo Dios Elefante (a menos que el investigador consiga mantener el rayo enfocado continuamente, en cuyo caso la cosa aún irá muy justa).

Como quiera que Chaugnar Faugn es muy antiguo (unos mil millones de años), harán falta al menos 15 minutos (75 asaltos) para eliminarle de este plano de existencia, poniendo fin a la amenaza. Si los investigadores abandonan su intento, y se dan a la fuga con la máquina para regresar más adelante, se recobrarán de los efectos del rayo a razón de un minuto por cada día que no esté sometido a ellos. Así, si está enfocado sobre él durante diez minutos, y al cabo de un día se le vuelve a atacar, aún harán falta seis minutos para destruirle y no cinco. Si el guardián desea prolongar la escena y añadir una persecución, puede hacer que el dios huya de la máquina, lo que requerirá de los investigadores que la monten en un camión o en un furgoneta, persiguiendo al Dios Elefante hasta acorralarle donde no pueda huir (al borde de una gran masa de agua, o en un pantano, o sobre cemento fresco) y someterle a los efectos del rayo hasta que por fin desaparezca.

El guardián debe hacer que la batalla sea excitante, sin que los investigadores sepan si Chaugnar Faugn llegará hasta la máquina antes de que se le acabe el tiempo. Si un investigador que intente distraer al dios se le acerca demasiado, le atacará físicamente, intentando atraparle y matarle desde donde esté. Los investigadores deberán tener cuidado en no cruzarse en la trayectoria del rayo, puesto que desaparecerían de inmediato. Todo aquél que se sitúe a espaldas de Chaugnar Faugn debe tirar Esquivar y Suerte para que no le alcance ningún residuo del rayo.

Aunque sus ataques psíquicos quedaron interrumpidos cuando el rayo incidió sobre él por primera vez, el monstruo aún puede realizarlos, y es seguro que intentará atacar al operador de la máquina. Si lo hace, ese asalto no podrá avanzar, pero si el ataque tiene éxito y el operador muere, algún otro investigador tendrá que ocupar su puesto.

Si Chaugnar Faugn llega hasta la máquina y su operador, empezará de inmediato a demoler a uno y otra, lo cual requerirá varios asaltos. Si el rayo cumple con su objetivo, a los 15 minutos de soportarlo, Chaugnar Faugn empezará a ennegrecerse y a encoger, desencarnándose ante los ojos de los investigadores. El Dios Elefante pasará de su forma bestial a la de una masa gelatinosa envuelta en filamentos de llamas de palidez cadavérica, que pulsará y se moverá durante unos instantes, para a continuación fluir hacia el exterior del almacén a través del agujero creado en una de las paredes por los residuos del rayo, con un conato de movimiento ascendente. Lo más probable es que los investigadores salgan al exterior para asegurarse de que se han deshecho de él. Entonces, en el cielo, Chaugnar Faugn se materializará por última vez, aumentado un millar de veces de manera que llegue a tapar las estrellas, y su larga trompa se extenderá ávidamente hacia adelante. No parecerá ser una ilusión, sino un ser real, lo que requerirá una tirada de COR, como si fuera la primera vez que se le viera esa noche. La forma se cernerá sobre los investigadores durante un instante, mirándoles ferozmente, y después parecerá caer hacia adelante, romperse y desaparecer rápidamente. Toda esta escena no durará más de un par de segundos, y después de desvanecerse sólo quedará por encima de los investigadores el cielo despejado, libre del mal primitivo que acaba de desaparecer.

## El desenlace

Con la derrota de Chaugnar, los investigadores querrán atar algunos cabos. Todos los que participaron en la batalla final recuperan 2D10 puntos de COR. Si Staunton está aún con vida, y sus deformidades faciales no son muy acusadas, el investigador que ocupa el cuerpo de Violet puede intentar intercambiar su mente con él y volver a su cuerpo, lo cual puede realizarse localizando y aprendiendo el hechizo, lo cual será posible gracias al cariño que Staunton aún siente por Violet. Por supuesto que si los investigadores localizan a Staunton cuando Chaugnar Faugn le haya convertido en una grotesca caricatura de sí mismo, el investigador puede preferir seguir siendo mujer en vez de vivir como una especie de hombre elefante.

Si los investigadores localizan o capturan a Staunton el primer día, el cambio no habrá progresado lo bastante como para notarse, aunque el cuerpo ya habrá perdido 1 punto de APA. El segundo día, la nariz y las orejas habrán crecido exageradamente, lo cual ocasiona la pérdida de 1D6 puntos de APA. El tercer día los rasgos serán ya monstruosamente grandes, con una pérdida de 2D6 puntos de APA, y haciendo que la palabra 'feo' sea casi un piropo. El cuarto día, los rasgos estarán tan deformes que impedirían toda aparición en público si exceptuamos un espectáculo circense (se considera que la APA es 1). El quinto día, los rasgos serán tan grotescos que cualquiera que los vea precisará una tirada de COR, incluido el propio investigador, las primeras veces que se mire al espejo, si por alguna ignota razón quisiera volver a su cuerpo en este punto. Ni siquiera los métodos más avanzados de cirugía plástica disponibles en la época podrían devolver al rostro unos rasgos medio normales después del tercer día.

Si Staunton muere y el investigador intenta volver a su cuerpo, la mente del investigador morirá en cuanto

entre en el cadáver y el cuerpo de Violet permanecerá inerte, sin que el espíritu de Staunton acuda a reanimarlo.

Una vez los investigadores hayan derrotado a Chaugnar Faugn y a Staunton, oírán el sonido distante de las sirenas de la policía. Aunque consiguieran entrar en el almacén sin hacer ruido, la batalla ha atraído la atención y los investigadores tendrán el tiempo justo de coger lo que quieran llevarse (libros de los Mitos, cadáveres de compañeros caídos, la máquina espacio-temporal, etc.) y largarse antes de que lleguen los primeros coches patrulla. Si Staunton está muerto, es probable que los investigadores no quieran dejar allí su cuerpo, especialmente si está grotescamente deformado, y por otra parte podrían dejarlo allí como un grotesco regalo para Henderson, aunque la gracia podría volverse contra ellos al ser identificado el cadáver como el del investigador. Una posible solución sería destrozar el rostro del cadáver y trocear el cuerpo, como si se tratara de otro de los crímenes del museo.

Resuelvan como resuelvan la situación (aunque quemen el almacén), Henderson seguirá pensando que están relacionados con los crímenes del museo y los demás sucesos extraños que han ocurrido recientemente, y les mantendrá más o menos vigilados, persiguiéndoles implacablemente si les encuentra mezclados en otros acontecimientos cuestionables. En el futuro, el guardián puede utilizar a Henderson como un incordio para que los investigadores no se desmanden.

Es probable que uno de los investigadores se encuentre condenado a permanecer en el cuerpo de Violet, lo cual no deja de tener algunas ventajas. Tras explicar el cambio de firma (mediante un oportuno ataque de artritis, o similar), podrá acceder a los fondos de Violet y de su padre (unos 15.000 \$) y, por supuesto, dispondrá del cuerpo de una mujer joven y bonita.

Si los investigadores aún disponen de la máquina espacio-temporal (si la dejan en el almacén la policía se la quedará como evidencia) pueden intentar utilizarla de nuevo, pero después de la batalla contra Chaugnar Faugn no volverá a ser la misma. Cada vez que se utilice habrá un 5% de probabilidad acumulativa de que se estropee de repente, volatilizándose y llevándose con ella todo lo que haya en un radio de 2 a 3 metros. Si Trepoff sigue vivo y cuerdo, puede explicar este riesgo, pero no arreglar la máquina sin grave riesgo para su existencia. Puede intentar construir otra máquina, pero sus días están contados: Su alcoholismo y su escasa cordura darán buena cuenta de él en un par de años.

## Consideraciones finales

Si se consigue derrotar a Chaugnar Faugn, todos los que presencien la hazaña recuperarán 2D10 puntos de COR. Frustrar los planes de Staunton permite recuperar 1D8 puntos más. Devolver al investigador su cuerpo reporta 1D6 puntos (1D10 para el investigador) a menos que esté deformado de forma monstruosa.

Por supuesto, Chaugnar Faugn no ha sido destruido por la máquina espacio-temporal, sino que ha sido meramente desencarnado y devuelto al pasado. Sus esclavos inhumanos de la olvidada meseta del Oriente descubrirán pronto la suerte corrida por su dios y le buscarán en el pasado, entre los ángulos del tiempo. Como quiera que Chaugnar Faugn es eterno y ya existía entonces, podrán encontrarle y llevarle de nuevo al futuro, colocándole en un nuevo pedestal construido para él por los abominables nativos de Tsang. Por supuesto, sólo puede existir una encarnación del dios en un tiempo dado (¿Seguro? ¿Cuál es el significado exacto de los 'hermanos' de Chaugnar Faugn en los Pirineos, y a los que se menciona más adelante, en la descripción del dios? El hecho de

que éstos tengan que ser devorados por Chaugnar Faugn, ¿indica alguna verdad horrible, primitiva y simbólica?). En cualquier caso, y aunque mediante potentes hechizos y la posible ayuda de monstruos capaces de atravesar el espacio y el tiempo (como los perros de Tíndalos) sea posible el retorno de Chaugnar Faugn, ello precisará enormes cantidades de tiempo, peligros y esfuerzo. Sin duda se trata de una derrota de consideración para el Dios Elefante.

Los acontecimientos de este escenario se considera que tienen lugar antes de los que se describen en la narración *El horror de la colina*, de Frank Belknap Long, de lectura recomendada para los que deseen actuar como guardianes en este escenario, aunque no es absolutamente necesario.

### El profesor Henry Staunton

El profesor Staunton es un famoso arqueólogo, antropólogo y orientalista, o al menos lo era hasta que empezó a obsesionarse por obtener el ídolo del Dios Elefante de Tsang, de cuya existencia se enteró en una de sus expediciones al Lejano Oriente. Convencido de que la posesión de la estatua le convertiría en el arqueólogo y orientalista más famoso del mundo, a los astutos Tcho-Tcho no les fue difícil hacer que se lo 'robara'. Nunca se imaginó que el ídolo fuera en realidad el dios y que al robarlo sería víctima de la maldición de Chaugnar Faugn, un hechizo cuyo objetivo era conseguir que Staunton se ofreciera como sacrificio al Dios Elefante. Aunque Staunton es un buen hombre que quiere a su hija y sería incapaz de matar a una mosca, su cordura se ha ido desvaneciendo cada vez más debido a los efectos de la maldición y al hechizo de intercambio de mentes que ha estado utilizando para intentar evitarla. Cuando los investigadores se encuentren con Staunton al principio del módulo, su COR será 15, pero cuando esté en el almacén con Chaugnar Faugn, ya habrá quedado reducida a 0, y no será más que un peón del Dios Elefante.

FUE 9    CON 10    TAM 11    INT 17    POD 17  
DES 11    APA 10    EDU 39    COR 15    PV 11

**Habilidades:** Antropología 65%, Arqueología 85%, Crédito 30%, Discusión 20%, Buscar libros 90%, Ciencias Ocultas 25%, Leer/Escribir Inglés 95%, Leer/Escribir Chino mandarín 80%, Hablar Chino mandarín 90%.

**Hechizo:** Intercambio de mente.

## INTERCAMBIO DE MENTE

Este hechizo permite al que lo realiza intercambiar su mente con otra persona. El blanco del hechizo debe ser alguien que tenga fuertes lazos emocionales de tipo positivo con el realizador del hechizo (por ejemplo, estar enamorada de él). El brujo deberá gastar tantos puntos de magia como POD tenga la víctima la primera vez que realice el hechizo, y 1D3 puntos de COR siempre. Después cuesta 1 punto de magia menos cada vez que se realiza hasta llegar a 1 que es el mínimo. También debe vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en una tirada de resistencia cada vez que realice el hechizo hasta que el coste se haya reducido a 1, en cuyo momento ya no se precisa tirada, y sólo se requiere un esfuerzo de voluntad. El brujo no puede permanecer indefinidamente en el cuerpo de la víctima hasta que haya realizado un número de transferencias igual al POD de la víctima, en cuyo momento el coste de la transferencia será 1 punto.

### Violet Staunton

Violet es una bella muchacha, de largo cabello oscuro y ojos marrones, y con una figura atlética. Es la hija de Henry Staunton, y dividió su época universitaria entre los estudios arqueológicos y los deportes, concentrándose en el tiro de precisión y el tiro con arco. En su último año en la universidad, conoció a uno de los investigadores y empezó a salir con él. La relación fue intensa durante algún tiempo, pero empezó a decaer al interesarse ella por otros estudios. Sin embargo, sigue recordando con afecto al investigador y se dirigirá a él cuando las cosas empiecen a ponerse feas. Violet es una chica abierta y brillante, que adora a su padre. Le apena la separación entre él y Ricoletti, al que aprecia como si fuera de la familia. En síntesis, es una persona normal atrapada en una situación extraordinaria, y condenada a ser víctima de ella.

FUE 12    CON 13    TAM 9    INT 14    POD 10  
DES 14    APA 17    EDU 16    COR 50    PV 11

**Habilidades:** Arqueología 50%, Antropología 25%, Primeros auxilios 70%, Cantar 35%.

**Armas:** Fusil de precisión .22 80%, daño 1D6 + 2, Tiro con arco 85%, daño 1D6 con flechas de tiro.

### El profesor Paul Ricoletti

Ricoletti es un excéntrico, un inconformista y un solitario. No goza de buena reputación en los círculos antropológicos o de estudios orientales a causa de sus teorías poco convencionales y de su insistencia en que al investigar en estas áreas hay que tener en cuenta ciertos elementos sobrenaturales. Ricoletti escribe para revistas notorias por sus tendencias pseudocientíficas y místicas, cosa que a él no le preocupa en tanto sus teorías salgan a la luz pública. Siempre ha sido antisocial, evitando de forma sistemática las relaciones con el resto de la gente, con la única excepción de Violet y su padre. A lo largo de sus estudios, Ricoletti ha conseguido hacerse con algunos libros de los Mitos de Cthulhu, y ha leído acerca del propio Chaugnar Faugn. Al ser despreciado por su único amigo, al que conocía desde que ambos estudiaban la carrera, se ha vuelto aún más hacia sus estudios, convirtiéndose casi en un ermitaño. Ricoletti es un hombre bajito y sencillo, con un pie deforme. Es el tipo de persona que parece siempre mal vestido aunque se acabe de arreglar, siempre mal afeitado, con un pelo que parece rebelarse contra el peine, y de ojos extraviados. Ricoletti es básicamente una persona que ha dejado que la autocompasión (a consecuencia de su deformidad) le aisle del mundo, compensándolo con su excentricidad y su interés en lo oculto y lo inusual. Si se le lanza sobre Chaugnar Faugn, se dedicará a detenerle con todas sus fuerzas, creyendo haber descubierto el auténtico sentido de su vida.

FUE 11    CON 11    TAM 10    INT 18    POD 17  
DES 12    APA 5    EDU 20    COR 65    PV 11

**Habilidades:** Arqueología 30%, Antropología 85%, Mitos de Cthulhu 25%, Ciencias Ocultas 60%, Leer/Escribir Chino mandarín 80%, Leer/Escribir Árabe 40%.

**Hechizos:** Símbolo arcano, Contactar con Nodens, Bendecir hoja.

## BENDECIR HOJA

Requiere sacrificar un animal de TAM 10 o mayor (unos 60 Kg de peso), 1 punto de POD permanente y 1D4 puntos de COR, y disponer de una hoja (de espada o cuchillo, p. ej.) que puede ser de cualquier tamaño, fabricada con un elemento metálico puro, sin aleación. Una vez realizado el hechizo, la hoja es capaz de herir a criaturas a las que sólo dañan armas mágicas. Si la hoja se rompe, se funde o se daña de alguna manera, pierde permanentemente esta capacidad.

### El inspector William Henderson

El inspector Henderson, de la división de homicidios de la policía de Nueva York es un 'duro' de la vieja escuela, que persigue incansablemente a los que transgreden la ley o se interfieren en sus investigaciones. Aunque es más inteligente que la media de sus colegas, no es ningún genio y atribuye sus éxitos al trabajo, es decir, que sigue en un caso hasta que consigue resolverlo o hasta que el caso se resuelve solo. Henderson no cree en lo sobrenatural, excepto en los milagros de los que habla la Biblia, y no aceptará razonamientos de este estilo a cosas a las que no encuentre explicación racional. Puede estar confundido por las circunstancias de un caso, pero siempre mantendrá la confianza en que acabará por resolverlo. De vez en cuando tiene corazonadas o deducciones intuitivas, pero antes de seguirlas intenta encontrar alguna evidencia sólida. Para él los crímenes del museo son un reto, puesto que una solución rápida y satisfactoria beneficiará a su carrera policial, por lo que no sufrirá de buen grado interferencias que compliquen más un asunto ya de por sí complejo.

FUE 13    CON 12    TAM 14    INT 16    POD 13  
DES 11    APA 10    EDU 14    COR 80    PV 13

**Habilidades:** Charlatanería 20%, Derecho 70%, Psicología 45%, Discreción 55%, Descubrir 85%, Seguir rastros 50%.

**Armas:** Revólver .38 65%, daño 1D10.  
Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D4.

### Vladimir Trepoff

El vivo retrato de un genio excéntrico, autodidacta y medio loco. Nacido en los suburbios, pasó sus años mozos intentando escapar de aquél ambiente, apretándose el cinturón para poderse comprar libros de electrónica, física y matemáticas. A muy temprana edad descubrió que estaba excepcionalmente dotado para trabajar con la electricidad, siendo sus héroes Einstein, Edison y Tesla. Sin embargo, al llegar a la edad adulta no consiguió adquirir los comportamientos sociales adecuados, lo cual, sumado a su sempiterna preocupación por los electrones y los voltios, le hizo ser evitado en los círculos educados. Una desmesurada afición por el alcohol, sumada a una escasa resistencia a sus efectos, le hizo perder varios trabajos y contratos prometedores, al presentarse borracho. Casi en la indigencia y sin gozar de aprecio alguno, Trepoff prosigue la labor de su vida, utilizando el poco dinero que tiene en pagar el almacén en el que ha instalado su laboratorio y su único avance cientí-

fico: La máquina espacio-temporal. Trepoff es un auténtico genio al borde de la locura, que busca ser reconocido y financiado en sus descubrimientos, pero al que nadie escucha a excepción de alguno de los vejedores del hotel de mala muerte en el que duerme. Ni él mismo se da cuenta del colosal invento que representa su máquina, aunque siempre está a la búsqueda de alguien que reconozca su genio, le saque de la miseria en la que vive, y financie sus dos actividades principales, inventar y beber.

FUE 8    CON 3    TAM 11    INT 19    POD 4  
DES 13    APA 8    EDU 21    COR 25    PV 9

**Habilidades:** Electricidad 95%, Matemáticas 99%, Mecánica 40%, Física 99%.

### El sacerdote Tcho-Tcho de Tsang

El sacerdote de Tsang ha sido enviado por la tribu de los Tcho-Tcho que habita en la meseta maldita de Tsang, en el Tibet (Tsang no es otra cosa que una de las incursiones de la terrible Leng en nuestro continuo espacio-temporal). La misión del sacerdote se ha detallado anteriormente, en la parte del módulo que hace referencia al ataque a la mansión de Staunton, y sólo vale la pena indicar que la vida y la muerte para él no tienen importancia alguna. Sus objetivos incluyen la creencia ferviente en que, cuando Chaugnar Faugn devore finalmente al mundo, él y su tribu vivirán con el Dios Elefante, después de que todo lo demás haya sido aniquilado. Viene bien equipado para su expedición, con un cuchillo encantado, que puede utilizarse como arma mágica, un paquete que contiene cuatro bombas de humo, una cerbatana y una docena de dardos impregnados en un potente narcótico.

### El sacerdote

FUE 14    CON 17    TAM 9    INT 16    POD 23  
DES 18    APA 3    EDU 18    COR 0    PV 14

**Habilidades:** Mitos de Cthulhu 97%, Ocultarse 70%, Saltar 65%, Escuchar 95%, Discreción 95%.

**Armas:** Cerbatana 95%, daño 1D3 (puede empalar).  
Cuchillo 70%, daño 1D4 + 2 (puede empalar).

**Hechizos:** Convocar/Atar a un Vagabundo dimensional, Convocar/Atar a un Shantak, Contactar con Chaugnar Faugn, Maldición de Chaugnar Faugn, Fabricar hidromiel espacial, Signo de conjuración, Levitar, Protección corporal.

### El Shantak del sacerdote

FUE 48    CON 18    TAM 48    INT 6    POD 18  
DES 15    PV 33

**Arma:** Mordisco 65%, daño 1D6 + 4D6.

**Armadura:** 9 puntos de piel escamosa.

**COR:** 0/1D6.



#### CONTACTAR CON CHAUGNAR FAUGN (MC).

Similar a otros hechizos de contacto con dioses. Chaugnar responde a sus fieles enviándoles un sueño o una pesadilla en el que les informa de sus deseos y les hace saber si sus peticiones van a ser atendidas.

#### MALDICION DE CHAUGNAR FAUGN (MC).

Requiere un minúsculo fragmento de carne de la víctima como punto focal, amén de 12 horas de cánticos por semana. El hechizo sólo puede realizarlo un adorador de Chaugnar Faugn, y le cuesta 1 punto de magia por hora de cánticos, así como 1D3 de COR por cada 12 horas de cánticos. La víctima es afectada por el hechizo sin importar la distancia a la que esté, y no hay tirada de resistencia que valga.

La víctima del hechizo empieza a ver sus sueños invadidos por visiones del horrible Chaugnar Faugn, y a sufrir estados de trance en los que intenta llegar hasta el dios para ofrecerse en sacrificio a él. Estos estados se vuelven cada vez más frecuentes y duraderos hasta que la víctima es finalmente devorada por Chaugnar Faugn. El cántico debe mantenerse cada semana que el hechizo continúe, o sus efectos se disipan. No hace falta que una sola persona realice todos los cánticos, y cualquiera que posea un fragmento de carne de la víctima y que conozca el hechizo puede continuarlo aunque el realizador original haya muerto. Cuando la víctima es finalmente devorada, el trocito de carne se pudre de inmediato, demostrando que ya no hace falta continuar con el hechizo.

**LEVITAR (MC).** Tiene una duración de varios minutos, requiere gastar 1D6 puntos de COR y 2 de

POD, y además 1 de magia por cada punto de TAM del usuario. El hechizo permite que, bien el usuario, bien una persona u objeto que él desee, flote por el aire lentamente, a una altura por lo general entre 1 y 1'5 m del suelo. Si el personaje cae o es arojado desde una gran altura, flota suavemente y acaba por detenerse a 1 m del suelo. Cada punto de magia adicional que se invierta en el hechizo permite moverse 1 m horizontal o verticalmente. Si el receptor del hechizo no desea ser levitado, el realizador debe tirar resistencia de sus puntos de magia contra los de aquél. El hechizo también puede utilizarse para mover objetos inanimados. Si el realizador decide hacer levitar a otra persona, y vence en la tirada de resistencia, es él quien controla los movimientos de esta, quien tan solo puede intentar agarrarse a algo tirando entonces FUE contra los puntos de magia del brujo. Si vence, rompe el hechizo.

**PROTECCION CORPORAL (MC).** Cuesta 1D4 puntos de COR y una cantidad variable de puntos de magia, cada uno de los cuales proporciona al realizador (o a quien este designe) 1D6 puntos de armadura contra ataques no mágicos. Esta protección se va gastando al ir absorbiendo daño, por lo que si se dispusiera, por ejemplo, de 12 puntos de protección y se recibiera un impacto de 8, la protección quedaría reducida a 4 puntos. Una vez realizado, no se puede reforzar con más puntos de magia. El hechizo tarda 5 asaltos en entrar en funcionamiento, y dura 24 horas o bien hasta que toda la protección se haya gastado (N. del T.: Lo que suceda antes). No protege contra armas encantadas.

### Chaugnar Faugn, el horror de las colinas (Primigenio)

**Descripción:** *"Las meras palabras no pueden transmitir adecuadamente la repulsividad de aquél ser. Tenía trompa, grandes orejas desiguales, y de las comisuras de su boca sobresalían dos enormes colmillos, pero no era un elefante sino que en realidad su semejanza con un elefante era, en el mejor de los casos, esporádica y superficial, a pesar de ciertos puntos de coincidencia inconfundibles. Las orejas eran palmeadas y tentaculadas, y la trompa acababa en un enorme disco acampanado de al menos 30 cm de diámetro, mientras que los colmillos, que se entrelazaban en la base de la estatua, eran translúcidos, como si estuvieran hechos de cristal de roca."*

*"El pedestal sobre el que descansaba era de ónice negro y la estatua en sí, a excepción de los colmillos, parecía haber sido cincelada a partir de un solo (y enorme) bloque de piedra, pero tan horrorosamente manchada y erosionada que parecía, en algunos puntos, que hubiera estado sumergida en pus."* (N. del T.: El texto original dice 'sanies', que es el nombre médico de otro fluido purulento que emana de heridas o infecciones, y que el propio autor inglés tiene que definir a continuación, puesto que es un término muy técnico, pero yo he preferido traducirlo por 'pus')

*"El ser estaba sentado con la espalda recta, con las patas delanteras dobladas por los codos, y sus manos (tenía manos humanas) descansaban en su regazo, vueltas hacia arriba. Sus hombros eran anchos y cuadrados, y tanto su pecho como su enorme vientre se curvaban hacia afuera, creando un apoyo blando para la trompa. Permanecía tan inmóvil como un Buda, tan enigmático como una esfinge, y se cernía tan malignamente como una gorgona o un basilisco."* (El horror de las colinas, por Frank Belknap Long).

**Culto:** A Chaugnar Faugn le venera una tribu que vive en la llanura desierta de Tsang, en el Lejano Oriente, cerca del Tibet, y que pertenece a la horrenda raza de los Tcho-Tcho. El dios está guardado día y noche en la caverna en la que reposa por un grupo de seres anormales de color amarillo (adoradores subhumanos que sólo son humanoides de forma residual), esclavos de la maligna brujería del dios. Se mueven en círculo, a cuatro patas, alrededor del 'ídolo' y participan en ritos tan aberrantes que nadie ha osado jamás describirlos. En el alba de los tiempos, Chaugnar Faugn creó una raza de seres para que le sirvieran, a los que llamó Miri Nigri, y que eran unos enanos oscuros contruidos a partir de la carne de unos anfibios primitivos, y se dice que los Tcho-Tcho se entremezclaron con los descendientes de esa raza híbrida.

Sus adoradores creen que Chaugnar Faugn tan sólo espera la llegada del Acólito Blanco, un hombre blanco que vendrá del Oeste y que, de acuerdo con la profecía de Mo Shang, un antiguo sacerdote, llevará al dios al mundo sin que corra peligro y le cuidará hasta que éste pueda valerse por sí mismo. Entonces, Chaugnar Faugn se convertirá en un gran dios universal, llenando todo el espacio. Una vez "cuidado y llevado sin peligro más allá del sol naciente, poseerá al mundo. Y entonces todo lo que ahora ocupa la faz de la Tierra, las plantas y las criaturas, será devorado por el gran Chaugnar. Todo lo que ha sido y es dejará de ser, y el gran Chaugnar llenará todo el espacio con su identidad. Devorará incluso a sus hermanos, que bajarán de las montañas buscando ferocemente el éxtasis cuando les llame." Está escrito, y así lo creen sus seguidores, que los que atiendan al dios, y le envíen al mundo con la llegada del Acólito Blanco serán inmunes a su cólera para siempre. El Acólito Blanco se identificará pronunciando la profecía e identificando a Chaugnar Faugn como a un gran dios, y al sacerdote de

Tsang como su profeta. Entonces y no antes se sabrá que ha llegado la hora en que Chaugnar Faugn poseerá el mundo.

**Notas:** La mayor parte del tiempo, Chaugnar Faugn permanece inmóvil en su pedestal, aparentando ser una grotesca estatua. Por la noche, y si está hambriento, puede descender para devorar algún sacrificio que se le haya dejado delante, o a alguien que pase por allí. Si se le ataca a él, a sus adoradores o a alguien con quien esté en contacto mental, bajará del pedestal y atacará.

Chaugnar Faugn puede atacar física y psíquicamente. Todo ataque le cuesta al Dios Elefante un solo punto de magia, y requiere una tirada de resistencia de sus puntos de magia contra los de la víctima. Un ataque de baja intensidad hace que la víctima sueñe con Chaugnar Faugn y su grandeza, aunque también puede incitarla (si es especialmente sensible) a buscar al ídolo y sentarse a su lado para meditar. Todo personaje de raíces orientales, y todo aquél que tenga más de un 25% de Mitos de Cthulhu, o más de un 60% de Ciencias Ocultas es especialmente sensible, y puede ser atraído hacia el ídolo de esta manera. Un segundo ataque psíquico, más mortífero, ocasiona un ataque cardíaco que provocará la muerte de la víctima si falla una tirada de CONx5 o menos en porcentaje (como si notara el opresivo peso del dios sobre el pecho). Si consigue realizar la tirada deberá repetirla en el asalto siguiente, o desmayarse y sufrir 1D6 puntos de daño. El tercer y último tipo de ataque hipnotiza a la víctima, haciendo que se se dirija hacia el dios para ser sacrificada. Justo antes de llegar hasta Chaugnar Faugn, el personaje hipnotizado puede intentar una tirada de su POD o menos en porcentaje. Si lo consigue, rompe el hechizo. Tanto el segundo como el tercer tipo de ataque sólo pueden realizarse si la víctima está en presencia del dios, a menos que ésta ya haya estado psíquicamente ligada al Dios Elefante a través de un contacto psíquico previo o un hechizo de contacto. Chaugnar Faugn posee sin duda otros muchos poderes mentales, pero éstos son los que más utiliza.

El Dios Elefante respeta el valor, incluso en sus oponentes y víctimas. En cierta ocasión bajó de su pedestal para cortar las ataduras de un explorador capturado por sus adoradores, que había resistido tres días de las más tremendas torturas sin exhalar ni un quejido. Existe una ligerísima posibilidad (¿5%?) de que respete algún acto de valor parecido por parte de un personaje y le permita vivir. El qué constituye un acto de valor queda a discreción del guardián, pero no debería limitarse a enfrentarse a él. Parece ser que Chaugnar Faugn tiene un cierto temor a las grandes masas de agua, e intentará evitarlas al máximo, aunque los pantanos y las marismas no parecen preocuparle demasiado, e incluso puede refugiarse en un terreno pantanoso. Este temor al agua puede parecer misterioso, pero nos sugiere dos hechos interesantes: El gran Cthulhu está aprisionado bajo las aguas, y por otra parte podría ser que los océanos y los mares fueran las únicas cosas de este planeta tan antiguas como Chaugnar Faugn.

Si Chaugnar Faugn establece un contacto psíquico con alguna persona, ésta empezará a perder puntos de COR a razón de 1D10 por día, si no estaba ya a 0. Además, y cuando la persona en cuestión esté durmiendo, el Dios Elefante posará el extremo de su trompa sobre su cara, haciendo que la nariz y las orejas del durmiente crezcan hasta que su rostro sea una grotesca caricatura del de Chaugnar Faugn. La víctima se vuelve muy sensible al tacto, por lo que el más leve roce le causa grandes molestias. Está ligado psíquicamente al dios, y puede comunicarse con él inmediatamente y a cualquier distancia, siendo a la vez psíquicamente vulnerable a sus ataques. Mientras no haya otra víctima a mano, Chaugnar

Faugn se alimentará de ella a razón de 1 punto de CON diario. Cuando ya no la necesite, porque tenga gran cantidad de víctimas o porque haya llegado su hora de lanzarse a la destrucción del mundo, la matará.

Chaugnar Faugn tiene una cierta cantidad de hermanos menores, parecidos a él pero más pequeños, que duermen en los Pirineos a la espera de que Chaugnar vaya al Oeste a establecer su dominio sobre la tierra. En ese momento, despertarán y bajarán de las montañas para alimentarse, aunque también pueden ser convocados por los seguidores de Chaugnar Faugn. El Dios Elefante y sus hermanos están ligados de forma hiperdimensional, de manera que si algo serio afecta a uno, también afectará a los otros (pero no al revés). Así, si se le mantiene inerte e inanimado durante siglos mediante alguna maldición poderosa y arcana, sus hermanos también lo estarán, y serán incapaces de responder a las llamadas de los adoradores de Chaugnar.

En combate, Chaugnar intentará atrapar a sus oponentes, casi al azar. Todo aquél que sea atrapado, estará indefenso mientras su rostro es mordido y destrozado por el dios, quien además extraerá toda la sangre de su cuerpo, drenando 1D6 puntos de CON de forma permanente. Cuando esté saciado, Chaugnar Faugn rociará la sangre sobrante por los alrededores. Si no está habriendo ni enfadado, sino 'juguetón' puede contentarse con vapulear a su víctima, clavándole sus negras uñas y haciendo 1D6 puntos de daño cada asalto hasta que se canse. Si el disco de su trompa se posa sobre una herida, ésta nunca curará.

Si por algún motivo Chaugnar Faugn sufre más de 90 puntos de daño se volverá inerte y sin vida, y harán falta largos rituales y sacrificios para devolvérsela.

## Chaugnar Faugn

### Características

FUE	65
CON	140
TAM	40
INT	25
POD	35
DES	30
PV	90
MV	70



Arma	Ataque	Daño
Presa	80%	Ninguno; mantiene inmóvil para el mordisco.
Mordisco	100%	Drenaje de 1D6 puntos de CON por asalto.

**Armadura:** Ningún arma que no esté encantada, ni artefacto alguno basado en conceptos de mecánica relativista puede dañar a Chaugnar Faugn. Su materia superdensa, cuya antigüedad se cifra en milenios, actúa como 10 puntos de protección contra armas encantadas que puedan empalar. Su tremenda edad (unos mil millones de años) le permite resistir hasta las fuerzas de inversión de entropía más potentes durante 15 minutos antes de desencarnarse.

**Hechizos:** Contactar con Chaugnar Faugn, Maldición de Chaugnar Faugn, Convocar a un hermano de Chaugnar Faugn, Atar a un hermano de Chaugnar Faugn, y otros hechizos menores. También posee fuertes poderes psíquicos.

**COR:** Verle en forma de estatua inerte cuesta 0/1D6 puntos de COR. Verle activo y animado, 1D4/2D10. Ver los restos de una de sus víctimas, 0/1D6, y ver los rasgos

distorsionados de alguien a quien el Dios Elefante haya mutado cuesta 1/1D6.

# La daga de Thoth

*El robo de una daga ceremonial egipcia pone a los investigadores sobre un rastro de mal y de engaños que lleva inevitablemente a Egipto, donde podrán presenciar ritos arcanos más antiguos que la propia humanidad, y contemplar el auténtico rostro de Nyarlathotep.*

por  
William Hamblin

*Aru setaw amenhi septu meru  
Heseq amu Khet Ausar  
Enen sekhem-sen am-a  
Enen hai-a et Ketut-sen*

*"¡Que los guardianes que llevan dagas de sacrificio en sus manos crueles,  
que matan a los que siguen a Osiris,  
no prevalezcan sobre mí!  
¡Que no caiga yo bajo sus dagas!*

El libro egipcio de los muertos  
Cap. 17, Pl. 10-11, 30-31

## Introducción

Los adoradores de los Otros Dioses continúan llevando a cabo sus temibles ritos en ruinas y templos egipcios aún por descubrir. En este escenario, los investigadores deberán ser dirigidos de forma que sigan ciertos rumbos que se detallarán más adelante. Ello les pondrá en contacto con los sectarios y sus tremendas prácticas, lo cual les obligará a emprender una macabra tarea de destrucción de este nido de horror que amenaza a toda la humanidad.

Las partes marcadas: 'Notas para el guardián' no deberían ser reveladas a los jugadores excepto en circunstancias muy poco usuales, o en las situaciones que se detallan más adelante. Estas partes permiten al guardián proporcionar a los investigadores pistas adicionales y color local de su propia cosecha.

El escenario se divide en cinco partes, cada una con un cierto número de subsecciones. Habría que seguir el perfil general de las partes, aunque no hace falta seguir al pie de la letra las subsecciones.

## LA DAGA CON LA CABEZA DE IBIS

### El anuncio en el periódico

Este escenario se inicia en una subasta de libros raros y antigüedades, que pertenecieron al finado doctor Karl von Petersdorf, famoso ocultista y anticuario. Si uno o más de los investigadores es periodista, podría ser asignado por su editor a la cobertura informativa de la subasta. Aficionados, profesores de universidad y ocultistas en general no querrán perderse esta oportunidad

de conseguir alguna de las valiosísimas posesiones de von Petersdorf. Si los investigadores no se conocen entre sí de escenarios anteriores, pueden conocerse en la subasta. Los investigadores profesionales de naturaleza estudianta reconocerán el nombre de von Petersdorf como el de un notable egiptólogo y ocultista, cuyos puntos de vista eran considerados por regla general como demasiado excéntricos. El interés de los investigadores puede verse aumentado cuando vean el siguiente anuncio en los periódicos:

## SUBASTA PUBLICA

La biblioteca y colección de arte del finado doctor Karl von Petersdorf será vendida en pública subasta el 23 de Noviembre de 192-, en su finca de las afueras de Boston, a las 10 de la mañana.

El difunto doctor von Petersdorf era muy conocido en los círculos de los coleccionistas de arte, estudiosos y ocultistas, por sus trabajos sobre las antigüedades, la mitología y la magia egipcias. Sus puntos de vista, aunque nunca fueron aceptados por la comunidad científica, crearon un cierto revuelo entre los egiptólogos cuando recientemente publicó los resultados de toda su vida de investigaciones en el libro 'La antigüedad de la religión egipcia', en donde exponía la tesis de que la religión egipcia no evolucionó a partir de la adoración supersticiosa y primitiva que los salvajes tienen por los animales, sino que en realidad degeneró de otra forma más elevada de adoración, de la que sólo han llegado hasta nosotros algunos indicios y referencias muy oscuros. Por desgracia, el doctor von Petersdorf murió de repente, poco después de publicar su libro, y a ello se sumó una nueva desgracia, al quemarse el almacén de la editorial antes de iniciarse la distribución de la obra, con lo que prácticamente todos los ejemplares quedaron destruidos, a excepción de algunas muestras de revisión enviadas a la crítica.

La biblioteca del difunto doctor incluye muchos libros raros de egiptología, así como una cierta cantidad de copias únicas de antiguos manuscritos. La colección de arte incluye algunos artefactos notables, muchos de ellos de gran belleza, y algunos de los cuales tienen carácter único. Todas aquellas personas que lo deseen, ya sea a título privado o en representación de instituciones públicas y privadas están invitadas a la subasta.

*Nota para el guardián: En realidad, el doctor von Petersdorf murió de terror al ver al Ser Negro sin Rostro (Nyarlathotep), convocado por el brujo egipcio Khalid Abd al-Azi. El almacén fue quemado por la banda de Khalid para evitar la distribución del libro, que exponía demasiado públicamente sus ritos.*

Si los investigadores intentan averiguar la causa del fallecimiento del doctor von Petersdorf, la esquila menciona que fue víctima de una 'enfermedad repentina'. El informe del forense (disponible mediante una tirada de Charlatanería, de Derecho o un soborno de 5 \$) señala que el doctor, aunque gozaba de excelente salud, falleció víctima de la combinación de un derrame cerebral y de un ataque al corazón.

Si los investigadores intentan entrevistarse con los vecinos del doctor von Petersdorf (el más cercano de los cuales vive a más de 700 m) les notarán algo reacios a explicar nada. Una tirada de Elocuencia o de Charlatanería extraerán la información de que todos ellos oyeron un grotesco aullido en la finca del doctor von Petersdorf la noche de su muerte (*Nota para el guardián: Era el Ser Negro sin Rostro aullando a la luna, como tiene por costumbre*). Ninguno de los vecinos quiere saber nada más acerca de la muerte del doctor, puesto que con el aullido ya tuvieron bastante.

Si los investigadores comprueban las fases lunares, verán que el día de la muerte había luna llena.

En la Universidad de Boston los investigadores pueden hablar con el doctor John Quincy Rogers, profesor emérito de egiptología, y uno de los eruditos que recibieron las muestras de revisión del libro. Si se le pregunta acerca de él, responderá que lo leyó por encima encontrando que en su mayor parte no valía nada. Si se le piden más detalles, recuerda que hablaba de varios supuestos dioses poderosos, más antiguos que los del Egipto posterior, pero no puede recordar sus nombres que "eran todos muy raros, como 'Tu-Lu' o algo así". Si se le pide examinar su ejemplar del libro, afirma haberlo regalado a la biblioteca de la universidad.

Una visita a la biblioteca permitirá constatar que el libro figura en el catálogo, pero que no está allí. No consta como prestado ni está en las estanterías (*Nota para el guardián: Los sectarios de Khalid se lo han llevado*).

## La subasta en la finca von Petersdorf

*(Nota para el guardián: Los investigadores llegan a una mansión señorial, algo dilapidada, a alguna distancia de la ciudad. El objeto clave de la subasta es la Daga de Thoth, pero los investigadores no deberían saberlo en este momento, a menos que lo deduzcan del nombre del escenario [N. del T.: Que no hay por qué revelarles]. Dentro de la casa hay unas 20 ó 30 personas, venidas todas ellas a la subasta. A continuación se describen los cuatro PNJs más interesantes.)*

### William Fredricks

Un hombre moderadamente rico, de unos 45 años, algo excéntrico, y que viste ropa mal conjuntada. Es de altura media, bien constituido y con pelo castaño mal peinado, que le empieza a escasear en la frente.

FUE 14 CON 13 TAM 12 INT 16 POD 8  
DES 10 APA 12 EDU 17 COR 48 PV 13

**Habilidades:** Arqueología 50%, Historia 40%, Buscar libros 70%, Ciencias Ocultas 25%, Leer jeroglíficos egipcios 50%, Hablar Francés 40%, Hablar Alemán 65%.

Ha traído a la subasta 3.000 \$ y no tiene intención alguna de comprar la daga, pero se acercará a quien la compre para examinarla. Lo que a él le interesa es el *Libro egipcio de los muertos* con acotaciones al margen (ver más adelante).

### Clifton Jorgensen

Es un coleccionista de arte independiente y entusiasta de las ciencias ocultas, de unos 30 años de edad, cabello oscuro, tez pálida y bastante delgado. Es el heredero de una gran fortuna, que gasta alegremente.

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

**Habilidades:** Arqueología 25%, Historia 25%, Mitos de Cthulhu 10%, Ciencias Ocultas 80%, Astronomía 15%, Conducir automóvil 60%, Pilotar avión 50%, Psicología 35%, Hablar Francés 50%, Leer/Escribir Francés 50%.

**Hechizos:** Fabricar hidromiel espacial, Contactar con un perro de Tíndalos, Convocar a un Ángel descarnado de la noche.

Nótese que la COR de Jorgensen es extremadamente baja, a consecuencia de sus extensos estudios sobre el ocultismo y también a haber experimentado sobremana con drogas. Si se viera enfrentado a una experiencia horrenda podría muy bien volverse loco de remate. Conoce algunos hechizos, pero nunca los ha realizado, y de hecho duda de que puedan llegar a funcionar. También es millonario, con una fortuna cifrada en unos 5.000.000 de \$ en el banco y en otras inversiones, lo cual es el motivo principal para que sea interesante conocerle. Tiene el dinero necesario para comprar la daga y cualquier otro artefacto, si así lo desea. En cualquier objeto por el que pujan los investigadores, el guardián tirará 1D6 para ver si Jorgensen se interesa por él. Con 1-2 no le interesa, con un 3 pujará hasta 2.000 \$, con un 4, hasta 5.000 \$, con un 5, hasta 10.000 \$ y con un 6 comprará el objeto no importa lo caro que resulte (con su dinero puede pujar más que cualquiera de los participantes en la subasta). Si puja por la daga pero no la consigue, pedirá que se le deje examinarla. Tanto si compra la daga como si no, permanecerá en la subasta e irá pujando esporádicamente hasta el final de ésta.

### Butrus al-Qusi

Este PNJ será uno de los más importantes, en cuanto a los investigadores se refiere. Es un hombre bajito, de tez oscura y larga barba negra, vestido de forma conservadora con un traje negro y tocado con un fez. Es un monje copto (o sea, cristiano egipcio) de elevado rango dentro de su orden, que se hace pasar por un coleccionista egipcio de antigüedades. En realidad le envía el abad del monasterio de San Pakomios, que se halla en Egipto, a orillas del Mar Rojo, y su misión era entrevistarse con el doctor von Petersdorf. El abad y sus monjes, pocos pero escogidos, hace años que libran una desigual batalla contra los sectarios de Nyarlathotep y demás Otros Dioses en Egipto. Butrus tenía la misión de recabar toda la información de que pudiera disponer von Pe-

tersdorf relativa a los Mitos de Cthulhu, además de intentar conseguir su ayuda en la lucha del monasterio contra los sectarios. Sin embargo, el doctor fue asesinado el mismo día en que tenían que entrevistarse.

FUE 12 CON 15 TAM 12 INT 16 POD 16  
DES 10 APA 11 EDU 13 COR 75 PV 14

**Habilidades:** Regatear 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Discusión 40%, Escuchar 65%, Elocuencia 40%, (Hablar/Leer y escribir) Árabe 65/65%, Copto 65/80%, Inglés 50/25%, Leer jeroglíficos 20%.

**Hechizos:** Contactar con un habitante de la arena, Símbolo arcano.

También quiere comprar la daga, y tiene 5.000 \$. Si no es capaz de llevársela hablará con quien la compre y le ofrecerá un 20% más de lo que le ha costado, pagadero en cuanto tenga tiempo de recibir la cantidad necesaria de Egipto vía transferencia bancaria.

### George DiVita

Es un mafioso de tres al cuarto que actúa a sueldo de Khalid Abd al-Azi, el líder de los malvados sectarios. Es alto y musculoso (y por supuesto viste un traje mil rayas). Si los investigadores consiguen descubrirlo al mirarle, notarán un ligero bulto bajo su chaleco, más o menos sobre el corazón (su pistola). Sus características más importantes se relacionan a continuación.

FUE 17 CON 16 TAM 16 INT 14 POD 15  
DES 16 APA 9 EDU 8 COR 60 PV 16

**Armas:** Puñetazo 70%, daño 1D3 + 1D6.  
Automática del .38 75%, daño 1D10.

Participará en la puja de la daga, pero no intenta ganarla, por lo que cederá si se enfrenta a uno de los investigadores, Butrus o Jorgensen, dependiendo de quien puge más. Bajo ninguna circunstancia debe ganar la puja.

### La daga

A continuación figuran una descripción completa de la daga y de su significado, detalles todos ellos que el guardián debería ir suministrando a los investigadores en pequeñas dosis, y a través de un esfuerzo diligente.

La daga mide unos 30 cm de longitud, con un mango de unos 12'5 cm y una hoja de unos 17'5. Esta última es muy fina, y tiene una inscripción jeroglífica en uno de los lados. El mango es de bronce y tiene forma de cabeza de ibis (una tirada de Ciencias Ocultas o de Zoología permitirá revelar que el ibis es un ave egipcia consagrada a Thoth), cuyo cuello forma la empuñadura, la cabeza es el pomo y el pico forma una especie de guarda, por lo que los dedos se insertan entre el pico y el cuello al empuñarla.

La inscripción de la hoja tiene un doble sentido: Se puede traducir y transcribir (es decir, convertir en sonidos de otro idioma los que un egipcio hubiera emitido al pronunciar la inscripción). Hay seis traducciones posibles, todas las cuales serían en principio correctas:

No hay reposo en el lugar del juicio

No hay paz en el lugar del juicio

No hay reposo en la puerta

No hay reposo a través de la puerta

No hay paz en la puerta

No hay paz a través de la puerta

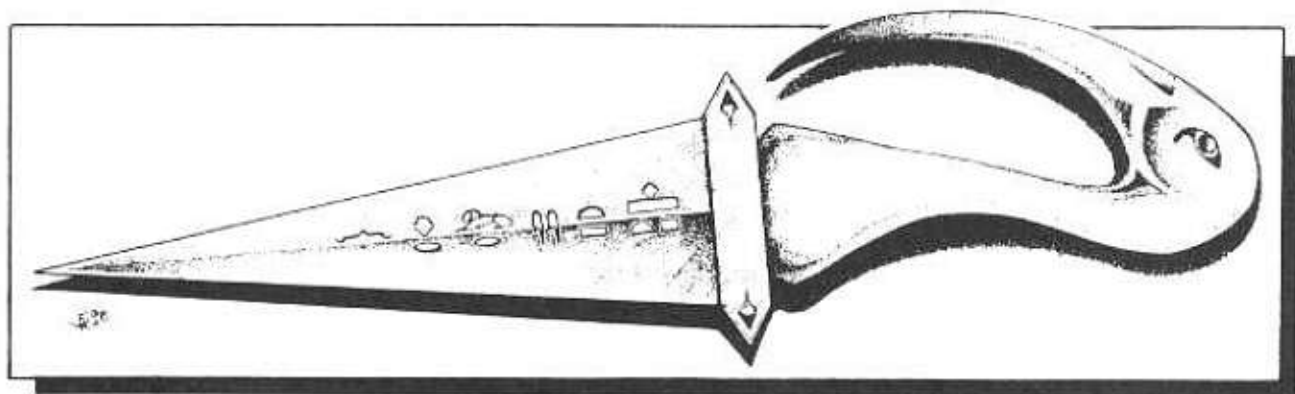
El significado de esta inscripción quedará claro más adelante, cuando los investigadores encuentren la puerta a la que se hace referencia.

Los investigadores sólo deberían obtener estas traducciones si encuentran alguien que les lea la inscripción. Si uno de ellos puede leer Egipcio antiguo, deberá hacer la correspondiente tirada para traducir el texto. Todos aquellos que dispongan de esta habilidad pueden intentar la tirada, y aquél que tenga entre un 01 y un 15% podrá dar tan solo una de las versiones; quien tenga entre 16 y 30%, dos; entre 31 y 50%, tres; con más de un 51% se podrán obtener todas las variaciones.

[Nota para el guardián: Si un investigador falla su tirada, el guardián es libre de decirle que la ha conseguido, facilitándole la siguiente traducción: "Hotep (aquí se toma como un nombre de persona, frecuentemente utilizado por los egipcios) no está (o está) en la puerta."]

Si los investigadores consultan con un egiptólogo profesional para que les traduzca el texto, obtendrán las seis traducciones posibles, exactamente como se han dado antes. Tanto el doctor John Quincy Rogers como William Fredricks pueden traducirlo perfectamente.

Sin embargo, lo más importante es la transcripción de los jeroglíficos, cuya versión más normal se da a continuación:



La daga

## Traducción y transcripción de los jeroglíficos

				
Trans- cripción	ny	har	rut (o lut)	hotep
Traduc- ción	no	en	puerta	reposo
	ción	a través	lugar del juicio	paz

La transcripción más normal es 'ny har rut hotep', aunque existe una variación significativa de la pronunciación de la tercera palabra, 'rut'. El símbolo del león echado (que aparece en esta palabra) se suele pronunciar como una 'r' en egipcio clásico. Sin embargo, también se pronuncia ocasionalmente como una 'l' como en los nombres 'Cleopatra' y 'Ptolomeo', en los que se escribe la 'l' con el símbolo del león echado.

Así pues, una transcripción perfectamente aceptable sería 'ny hyar lut hotep', que se pronuncia esencialmente igual que 'Nyarlahotep'. Los investigadores pueden hacer el uso que deseen de la transcripción, pero sólo podrán obtenerla en las siguientes circunstancias:

(1) Si alguno de los investigadores sabe leer Egipcio y traduce por sí mismo los jeroglíficos, tiene derecho a una tirada de Idea. Si la consigue obtendrá las dos posibles transcripciones, y si la falla tan sólo la primera y eso si la solicita.

(2) Si uno de los investigadores le pide a algún estudioso de la egiptología que le traduzca la inscripción, y pide específicamente una transcripción, obtendrá las dos posibles.

Tanto en el caso (1) como en el caso (2), todo lo que obtendrán los investigadores son las palabras sueltas, y a ellos corresponderá identificarlas con Nyarlahotep. El descubrirlo por sí mismos puede proporcionarles alguna alegría, o algún sobresalto. Para aquellos que estén interesados, todos los jeroglíficos, traducciones y transcripciones de éste escenario son exactos y legítimos.

(3) Si un PNJ con un conocimiento de al menos un 30% en jeroglíficos y un 20% en Mitos de Cthulhu ve la inscripción, de inmediato dará a entender a los investigadores que se trata de una inscripción única, y les ofrecerá las dos transcripciones y algunas hipótesis sobre su relación con el nombre de Nyarlahotep (esto incluye tanto a Alfredo Monteverdi como a Abba Shanuda, que aparecerán más tarde. Sólo el segundo de ellos sabe que la daga en sí es la puerta).

### El significado de la daga

Aparte la información general acerca de la puerta y del nombre de Nyarlahotep que pueden obtenerse de la daga, ésta tiene su propio valor intrínseco puesto que la hoja es de plata pura y el objeto es extremadamente antiguo, siendo el único de su clase jamás creado. La utilizaban los sectarios para realizar sacrificios humanos (se cortaban con ella el cuello y el estómago y se sacaba el corazón). Además la daga tiene poderes mágicos: Si se acierta con ella a Nyarlahotep, su actual encarnación quedará destruida y el dios no podrá volver a la Tierra hasta que se le vuelva a convocar en la siguiente luna lle-

na. Esta información sólo estará disponible para alguien que posea al menos un 50% en Mitos de Cthulhu y consiga su tirada, o bien pueda encontrar la información en algún libro de conocimientos arcanos (Abba Shanuda conoce este hecho y si se los preguntan no tendrá inconveniente en revelarlo).

La daga en sí es la puerta que se menciona en la inscripción. Si un ser humano es sacrificado de la forma prescrita, su alma irá a parar a Azathoth, donde podrá contemplar los misterios del caos y volver, después de varias eternidades, para reencarnarse como un esclavo no totalmente humano de Azathoth en la Tierra. Por esta razón, los miembros de mayor rango (y por tanto de mayor locura) del culto son a menudo sacrificados con la daga, acto que se considera un enorme privilegio. Por otra parte, la daga es también una puerta en cuanto Nyarlahotep puede ser, mediante ella, enviado de vuelta a su procedencia. Finalmente, la inscripción indica simplemente que el mismo nombre de Nyarlahotep denota su naturaleza.

Esta claro, pues, que la daga es un elemento de gran valor tanto para los sectarios como para los que se oponen a ellos, y ambos grupos anhelan desesperadamente ponerle la mano encima. Este hecho es el eje central sobre el que gira el escenario, y el guardián debe ser consciente de ello.

### La subasta

En la subasta hay dos objetos en venta relacionados con los Mitos de Cthulhu. Uno es la daga, de la que ya hemos hablado, mientras que el otro es un viejo papiro, copia del *Libro egipcio de los muertos*. Esta copia tiene un significado especial puesto que algunos sectarios de la antigüedad escribieron en ella notas marginales (en Egipcio demótico), comentando los ritos funerarios y su relación con los Mitos de Cthulhu. El manuscrito confiere un +5 a Mitos, tiene un multiplicador de hechizos de x1 y cuesta 1D6 puntos de COR a quien lo lea. El texto principal es el del *Libro egipcio de los muertos*, que está en jeroglíficos normales y ha sido traducido en diversas ocasiones (Si el guardián quiere ver un ejemplar para poder añadir color local, puede consultarlo en alguna biblioteca. La referencia es: E.A. Wallis Budge, *El libro egipcio de los muertos*, Dover Publications, 1967, reimpreso del original de 1895). Las notas marginales están escritas demótica abreviada y son difíciles de leer, por lo cual hace falta una tirada adicional de leer jeroglíficos para poder captar su significado.

Los objetos que se subastan son:

Un escarabajo enjorado (los escarabajos eran sagrados para los egipcios). La cifra a pagar por ésta obra de arte debería rondar los 1.000 \$.

El *Libro egipcio de los muertos* con acotaciones marginales, mencionado antes, que debería venderse en unos 2.000 \$.

La *Gramática egipcia* de Alan Gardiner. Si algún investigador no posee la habilidad de Leer Jeroglíficos, mediante la lectura intensiva de este libro durante al menos un mes conseguirá un 25%. Debe quedarse con el libro para que la habilidad se mantenga, puesto que le hará falta consultarlo y releerlo periódicamente. Si alguien tiene ya un 5% o más de Leer Jeroglíficos hará subir su nivel en 10, hasta un máximo del 50% (N. del T.: Es decir, que quien tenga un 6% pasará a un 16%, quien tenga un 25% pasará a un 35%, y quien tenga un 43% pasará a un 50%). Si un investigador tiene un 50% o más, se considerará que ya posee este libro que, de paso, está valorado en 30 \$.

Una bandeja de alabastro por la que se deberían obtener al menos 300 \$.

La daga de Thoth, que no tiene precio máximo.

Una cabeza, finamente tallada en piedra, representando a algún faraón desconocido, cuyo precio debería acercarse a los 1.500 \$.

La subasta debería transcurrir de la siguiente manera: Los objetos serán subastados en el orden en que se han citado. El guardián pujará en nombre de los PNJs, ya sea uno contra otro o bien contra los investigadores. Si éstos declinan pujar por alguno de los objetos, el guardián debería asignárselo al PNJ que tenga 'a priori' más interés en él. Una vez subastados todos los objetos, la daga deberá estar en poder, o bien de Butrus al-Qusi, o de Clifton Jorgensen, o de uno de los investigadores (William Fredricks tan solo está interesado en el manuscrito y quizá en alguna de las obras de arte. George DiVita pujará por la daga pero se retirará en seguida).

Si algún investigador se queda con la daga, algunos PNJs le pedirán que les deje examinarla, y si es uno de los PNJs quien la adquiere, los investigadores podrán hacer lo propio.

De una u otra forma, y la adquiera quien la adquiera, mientras se da por terminada la subasta y los diversos objetos son entregados a sus nuevos propietarios, George DiVita robará la daga. El guardián deberá disponer las cosas de manera que los investigadores sean los únicos que le vean echarle mano como al descuido, y dirigirse hacia la puerta. Si los investigadores dan la alarma, George sacará una pistola, disparará un tiro al aire (lo que ocasionará carreras en todas direcciones, e impedirá que los investigadores se le acerquen), echando después a correr. Como quiera que las únicas personas que vieron llevarse la daga a DiVita fueron los investigadores, los policías que hay de guardia a la entrada, y que entrarán al oír los disparos, se entretendrán en interrogarles para que les den su descripción, emprendiendo acto seguido la búsqueda del mafioso. Si la daga no la habían comprado los investigadores, el frustrado propietario estará tristísimo y les agradecerá patéticamente su rápida reacción al ver a DiVita llevándose la daga, lo cual permitirá al menos intentar su recuperación.

El robo de la daga sirve para dos fines: En primer lugar, para reunir a los investigadores (si no se conocían). El segundo, y más importante, hacer que tomen contacto con el legítimo propietario de la daga, que les pedirá se queden con él hasta que la policía resuelva el caso, pagándoles la cena en el mejor restaurante (y mientras la degustan, aburriéndoles al contarles la historia de su vida), etc. Confía en que al día siguiente ya se haya recuperado la daga, y en efecto, a la mañana siguiente se presenta el detective encargado del caso, y saca la daga del bolsillo, entregándosela a su propietario con una media reverencia. A continuación relatará la historia de la recuperación.

"Pues bien, el pobre sargento Mike Kennedy reconoció la excelente descripción que dieron estos señores", dirá refiriéndose a los investigadores. "Se trataba de un notorio mafioso llamado George DiVita, y al instante salimos con un par de coches patrulla hacia su escondrijo más reciente, en el barrio italiano de la ciudad. Cuando llegamos, flotaba en el aire un fuerte olor, como a huevos podridos, y todos los inquilinos de la casa estaban en la calle con náuseas. Kennedy entró tapándose la boca con un trapo y echó abajo la puerta de DiVita, después de lo cual entramos todos y, ¿a qué no saben qué encontramos? ¡A DiVita muerto!"

"La habitación estaba intacta, sin huellas de lucha, pero en mitad de ella había un cadáver medio calcinado. Yacía en el suelo, boca arriba, con la cara y la parte delantera del cuerpo carbonizadas, pero la espalda relativamente intacta. Comprobamos sus bolsillos, el tipo de peinado y cosas así, y estamos bastante seguros de que se trataba de DiVita en persona. No tenemos ni idea de

quien pudo matarle, pero lo más probable es que se trate de un ajuste de cuentas hecho con un soplete."



George di Vita

(Notas para el guardián: En realidad, DiVita volvió aquí para reunirse con su patrón, Khalid Abd al-Azi, quien le había entregado 10.000 \$ para comprar la daga. DiVita decidió robarla y quedarse con el dinero, pero cuando se la entregó a Khalid éste le mató con la daga, de forma ritual. Después convocó a Nyarlathotep, cuya aparición chamuscó el cadáver, y quien aceptó el alma de DiVita para llevarla al caos. Khalid ya se iba cuando llegó la policía, y consiguió salir por la escalera de incendios cuando Kennedy echaba la puerta abajo.)

"Entonces, uno de los chicos que estaban fuera vio a alguien escapando por la escalera de incendios y salimos todos tras él, dejando al fotógrafo y al agente Grady para vigilar la escena del crimen, en la que por cierto había unos 5.000 \$ en metálico." (Nota para el guardián: Khalid no tuvo tiempo de recoger todo el dinero antes de la llegada de la policía.) "Cuando llegamos al exterior, vimos a dos tipos con pinta de extranjeros que intentaban escapar en un coche, así que iniciamos la persecución haciendo sonar las sirenas."

"Los extranjeros se dirigieron hacia los muelles, y les hubiéramos perdido si Frank Belknap no les hubiera reventado a tiros los neumáticos, con lo que el coche se estrelló. Al acercarnos, el conductor salió del coche y se dirigió corriendo hacia los terrenos del ferrocarril, seguido por Kennedy y los otros tres agentes. Yo no fui con ellos, pero me aseguran que se separaron para tener más probabilidades de encontrarle en la oscuridad."

"En el asiento delantero del coche había un ocupante, pero estaba muerto: Una astilla del parabrisas se le había clavado en la cabeza. Encontré el cuchillo en la guantera, y creo que el conductor no pudo llevárselo porque el cadáver de su compañero se lo impedía. Tuvimos que tirar bastante rato para sacarlo."



"Registramos los terrenos del ferrocarril durante varias horas sin encontrar ni rastro del otro individuo, pero sí encontramos el cadáver del pobre Mike Kennedy entre las vías. Por el aspecto, parece como si hubiera tenido un ataque cardíaco debido al ajetreo, porque no tenía signo alguno de lucha. ¡Hay que ver, y sólo con 40 años! Bueno, creo que esto es todo. Como quiera que el cuchillo ha sido recuperado y todos los ladrones que cogimos están muertos, por mí puede quedárselo. Para ser honrado, le diré que no tengo nada contra el conductor del coche. Cualquiera que se tomara la molestia de despachar a George DiVita merece todo mi respeto." (Nota para el guardián: Por supuesto, fue Khalid quien mató al sargento Kennedy atacándole repetidas veces con la Maldición de Azathoth desde un almacén oscuro.)

## La maldición de la daga

Todo PNJ cuya amistad hayan cultivado los investigadores (como William Fredricks, Clifton Jorgensen y/o Butrus al-Ousi) se considerará a partir de ahora parte del grupo, y cuando el escenario mencione a los investigadores también se debe incluir a estos PNJs, quienes ofrecerán sus habilidades e intentarán ayudar en la resolución de cualquier problema que se presente, pudiendo uno u otro incluso poseer la daga si fue quien ganó la suya. Sin embargo el guardián debería evitar controlar las acciones de los investigadores a través de estos aliados, quienes deben hacer tan solo lo que los investigadores les pidan que hagan. Si en algún momento van muy perdidos o se encuentran en una situación desesperada, los PNJ podrán acudir en su ayuda.

En este momento del escenario los investigadores pueden hacer prácticamente lo que quieran, que probablemente será buscar toda la información disponible sobre la daga. Al cabo de un par de días, cuando estén todos juntos, discutiendo los últimos acontecimientos, uno de los investigadores que tenga la daga en sus manos durante la conversación, o la toque de una u otra manera, empezará de repente a estremecerse y a sudar, para a continuación estallar en sollozos y gemidos. (Nota para el guardián: El personaje ha sido alcanzado por la Maldición de la daga, hechizo realizado por Khalid Abd al-Azi. El personaje tiene que ser uno de los PJ y bajo ningún concepto uno de los PNJ. La víctima tendrá cada día una visión, las cuales se describen más adelante, y que aumentan en duración cada día que pasa, empezando todos los días a la misma hora, a mediodía y en el mismo punto de la visión. Al cabo de tres días la longitud será de dos minutos; al cabo de tres días más, de cuatro, y así sucesivamente. Conforme aumente la duración, el personaje podrá ver cada vez más cosas. La tabla que sigue proporciona la duración de las visiones para todos los días:

### Tabla de las visiones

Escena	Día número	Longitud
1	1-3	1 min.
2	4-6	2 min.
3	7-9	4 min.
4	10-12	8 min.
5	13-15	16 min.
6	16-18	30 min.
7	19-21	1 hora
8	22-24	2 horas
9	25-27	4 horas
10	28-30	8 horas
11	31-33	16 horas
12	34 o más	continuamente

*El día 34 después del inicio de la maldición, los ataques y visiones continuarán todo el día, y la víctima estará irremisiblemente perdida.*

## Las visiones

Cuando la víctima tiene un ataque, se vuelve insensible a las cosas terrenas, y su mente es atraída a una dimensión, tiempo y lugar diferentes. Cada tres días la visión se va ampliando, y así los primeros tres días la víctima presencia la escena 1, del cuarto al sexto las escenas 1 y 2, y así sucesivamente. Con cada aumento en la longitud, el guardián deberá indicar a la víctima las novedades que va descubriendo. La visión completa es como sigue:

1. Se ve una escena de vastas dimensiones, de naturaleza semitropical, en la que aparece un amplio río de flujo lento, con amplias franjas de vegetación a uno y otro lado.

2. El punto de vista cambia, y el espectador puede ver que más allá de las franjas de vegetación hay desiertos, desprovistos de toda vida vegetal.

3. Mientras el espectador viaja a lo largo de la orilla del río, aparece a la vista una ciudad construida en adobe. Algunos de los edificios son de ladrillos de gran tamaño y excelente manufactura, y están pintados de blanco, con símbolos de hombres y animales en filas y columnas (si el espectador consigue su tirada de Conocimientos, reconocerá que se trata de jeroglíficos egipcios).

4. Algunas de las casas son tan solo chozas de caña recubiertas de fango. Se puede ver personas de piel marrón que trabajan en los campos y en las tiendas con instrumentos de piedra bastante primitivos, acarrear objetos, y realizan otras actividades de la vida cotidiana. En los campos pueden verse posados pájaros blancos, que una tirada de Descubrir permitirá identificar como ibis (cuya cabeza tiene un notable parecido con el mango de la daga).

5. Una columna de hombres, vestidos con magníficos ropajes, finamente bordados, se dirige hacia una serie de edificios de piedra (en contraposición a las chozas, que son de barro y cañas) cercanos, atravesando el poblado en su marcha.

6. Delante de los edificios hacia los que se dirigen los hombres elegantemente vestidos hay dos enormes estatuas de piedra, de unos 4'5 m de altura cada una, que representan animales de algún tipo, en posición sentada (Una tirada de Zoología permitirá identificarlos como babuinos de Anubis, una especie de babuino que sólo se encuentra en Egipto; de fallar la tirada sólo podrá discernirse que se trata de algún tipo de mono o de una persona con cara de perro).

7. El edificio de piedra al que se encaminan los hombres tiene un salón con enormes columnas redondas. Las paredes y columnas del edificio (evidentemente un templo) están cubiertas de jeroglíficos y figuras gigantescas de dioses y demonios egipcios, todo ello pintado en vivos colores.

8. El grupo de adoradores o de sacerdotes entra en el templo y se dirige a su parte posterior. Se abre una puerta secreta y los hombres entran, siendo recibidos por un guardia armado, cuya cara es idéntica a la de las estatuas de babuinos enormes que hay ante el templo. Su cuerpo es peludo en la espalda y brazos, y sus manos están provistas de garras. Se tiene de pie en una postura semicogida, dado que sus piernas tienen las articulaciones en una forma extraña, y que sus pies son deformes (La primera vez que se vea a este guardia, hay que tirar COR, 0/1D6. En ocasiones posteriores, también hay que tirar,

0/1). La procesión desciende por una escalera muy larga y a través de un laberinto de túneles y pasillos.

9. Al final de un túnel particularmente largo, puede verse un enorme altar frente a la estatua de un hombre con cabeza de ibis (una tirada de Arqueología permite establecer que la estatua con cabeza de ibis es la representación tradicional del dios Thoth). Se está celebrando una ceremonia con cánticos y extraños rituales (en egipcio antiguo), y sobre el altar hay un cuerpo humano tendido.

10. Un hombre con túnica negra, provista de capucha, se acerca al altar, y de repente se quita la capucha, pudiéndose ver que tiene cabeza de ibis! (Tirada de COR, 0/1D4 la primera vez que se vea). No se trata de una máscara, sino de la cabeza del ser, que empuña una daga que bien podría ser la misma de la subasta (lo es), y la alza sobre la persona del altar.

11. De repente, la víctima de la visión se da cuenta de que la persona del altar es él (o ella), y que está a punto de ser sacrificada por el ser de cabeza de ibis. En ese momento, el punto de vista cambia de repente, y la víctima puede ver cómo la daga baja, corta su cuello, rasga su estómago y arranca su corazón. A continuación, puede ver su cuerpo herido y ensangrentado y darse cuenta de que tiene que estar muerta (Todo este sacrificio lo experimenta en terrible detalle, lo que requiere una tirada de COR, 1D3/1D10, tirada que hay que repetir cada vez que se repita la experiencia). Después, la víctima empieza a notar que su consciencia se desvanece, y su alma cae a través del espacio infinito. Lo último de lo que tiene conciencia es de oír el extraño y terrorífico sonido de una flauta.

12. La consciencia de la víctima se disuelve en una visión eterna de los indescriptibles horrores del trono de Azathoth. Una vez alcanzado este punto de la visión, la víctima enloquece de forma permanente y ya no hay posibilidad de que se recupere, muriendo su cuerpo terrenal mientras su alma y su mente son prisioneras de Azathoth para siempre.

*[Nota para el guardián: Las visiones son ceremonias religiosas de adoración a los Antiguos Dioses de Egipto, y el lugar donde tienen lugar es Hermópolis (que actualmente recibe el nombre de Ashmunayn). La mente de la víctima ha sido atraída a los tiempos antiguos en los que los sirvientes de Nyarlathotep detenían el poder y celebraban sus ceremonias en el templo de Thoth en Hermópolis]*

## Efectos de la visión

El personaje perderá 1 punto de COR por día (es decir, cada vez que sufra la visión) de forma automática, sin tirada. Aparte de ello, al principio podrá realizar la mayoría de sus tareas habituales con normalidad. A partir del momento en que las visiones duren cuatro horas diarias (el día 25), la víctima estará tan exhausta que tendrá que descansar la mayor parte del día, cuando las visiones le dejen, claro está.

Hay un efecto beneficioso de las visiones que no debería revelarse a los investigadores hasta que lleguen a Egipto, y es que la víctima recordará la visión durante el periodo en que permanezca consciente. Si (y solamente si) los investigadores llegan a Ashmunayn y examinan las ruinas del templo de Thoth, la víctima de la maldición de la daga será capaz de reconocer en las ruinas la disposición general del templo y los pasillos, por lo que podrá

guiar a los demás hasta la puerta secreta y más allá hasta la capilla de Nyarlathotep, de lo cual hablaremos más adelante.

## Después de la primera visión

La primera visión (y el primer ataque) durarán tan solo un minuto. La víctima probablemente explicará lo que ha visto, mostrándose bastante alterada por la experiencia (después de todo, ha perdido 1 punto de COR). Si está presente, Butrus al-Qusi dará la siguiente explicación:

"Ahora debo explicaros lo que ha ocurrido y el significado de la daga; y aunque no me creáis, os aseguro que digo la verdad. En realidad soy un monje copto (cristiano egipcio), y pertenezco a una hermandad que lucha contra la expansión en Egipto de un culto satánico, que adora a un demonio indescriptiblemente maléfico. La daga es uno de los objetos de culto más importantes para sus repugnantes ritos, y harán cualquier cosa para recuperarla, habiéndoseme enviado aquí para impedirlo. Debido al potencial maléfico de la daga, lo mejor sería destruirla, pero ahora vuestro amigo ha sufrido la maldición de la daga, lanzada sin duda por los sicarios del mal para forzarnos a volver a Egipto con ella. Yo no sé cómo quitar la maldición, pero algunos de mis hermanos en Egipto lo saben, y os propongo que salgamos hacia allá lo antes posible para que mis hermanos puedan exorcizar al poder que ha atacado a vuestro amigo. Ignoro la potencia del hechizo, pero lo que sí se es que si la daga es destruida ahora, el alma de vuestro amigo está condenada para siempre. Lo único que podemos hacer para salvarle es volver a Egipto con la daga para realizar allí el exorcismo, y partir lo antes posible puesto que la maldición se hará más fuerte cada día que pase."

Los investigadores pueden creerse o no lo que dice Butrus, pero es poco lo que pueden hacer excepto reservar pasaje en el *Ramsés*, navio que se dirige hacia el Mediterráneo con escala en Alejandría (Egipto), y que parte en breves fechas. ¡Más vale que se apresuren!

## A BORDO

### Introducción

Los investigadores habrán abordado el barco relativamente preparados para el viaje a Egipto y tendrán en su poder la daga. Les acompañarán Butrus al-Qusi y cualquier otro PNJ con el que hayan trabado amistad, incluyendo al propietario de la daga, si ésta no pertenece a uno de los investigadores. Uno de éstos se hallará bajo la maléfica maldición de la daga de Thoth y estará sujeto diariamente a visiones de duración creciente.

### El viaje

El viaje a Alejandría durará tres semanas (*Nota para el guardián: Ello quiere decir que la víctima de la maldición se hallará en la visión 8 y los ataques le durarán 2 horas diarias si los investigadores partieron de inmediato*) y la mar estará relativamente en calma (aunque el guardián puede tirar dados para ver si alguien se mareará), y si los investigadores han sido previsores se habrán llevado algún que otro libro para estudiar la escritura jeroglífica, o el Árabe, que es el idioma que se habla actualmente en Egipto. Cada investigador que invierta las tres semanas de viaje en estudiar, y que no tenga ningún conocimiento previo, puede adquirir un porcentaje en uno u otro idioma igual a su EDU tirando INTx2 o menos en porcenta-



### Las catacumbas

je (Siempre y cuando disponga de los libros adecuados). Así, un personaje que estudie Arabe, tenga una EDU de 15 y consiga la tirada de INTx2, adquirirá un 15% de Hablar Arabe. Si un PNJ que tenga algún dominio de uno u otro idioma actúa como tutor (por ejemplo, Butrus al-Qusi), la tirada puede ser de INTx4 en lugar de INTx2.

### La muerte de Butrus

(Nota para el guardián: Khalid, que viaja en la misma nave que los investigadores, ha decidido atacarles mediante un Horrendo cazador. Al monstruo se le confía la misión de matar a Butrus y debería tener éxito) Por la noche, cuando los investigadores estén paseando por alguna parte del barco poco frecuentada, Butrus se excusará unos momentos (para cumplir con una necesidad física, o quizá a consecuencia del mareo) y doblará una esquina quedando fuera del campo visual del resto del grupo. A continuación le oirán gritar, y simultáneamente se podrá oír el terrible graznido de un monstruo. El guardián puede elegir ahora entre mostrar a los investigadores (que se lanzarán al rescate) la delgada forma del Horrendo cazador llevándose por los aires a Butrus, cuyos aullidos de pánico se irán desvaneciendo en la distancia, o enfrentarles al oscuro monstruo que se estará cebando en el cuerpo desgarrado del monje. En este último caso, los investigadores podrán luchar si lo desean. Si consiguen derrotarle, recuperarán tan solo 1D6 puntos de COR puesto que no han podido impedir la muerte de Butrus (tampoco es que tuvieran demasiada oportunidad). En este caso, el cuerpo fibroso del monstruo se deslizará por la borda, desapareciendo en el mar. Tenga el guardián en cuenta que el Horrendo cazador tiene considerable potencia, y sólo debería consentir la lucha si existe una probabilidad razonable de que los investigadores puedan derrotarle. Bien podría ser que, si el combate va mal, el monstruo se deshiciera de toda la expedición!

De una u otra forma, Butrus habrá resultado muerto, bien arrebatado por el Horrendo cazador, bien arrojado al mar por éste o bien despedazado ante los ojos de los investigadores.

### El intento de robo

Es muy probable que los hombres de Khalid hagan algún intento de robar la daga durante el viaje, y más probable aún es que lo hagan poco después de la muerte de Butrus. Khalid no se rebajará a participar en persona, y el intento debería resultar fallido puesto que los sectarios lo realizarán sin prepararlo bien. Es interesante que los investigadores no pierdan la daga, pero sí que sepan que sus enemigos viajan en el mismo barco, para que estén en guardia. Si alguno de los sectarios es capturado, se suicidará de inmediato sacándose de la manga una cuchilla y cortándose con ella el cuello con tanta fuerza que todos los que estén a menos de un metro recibirán salpicaduras. Tirada de COR, 0/1D4.

## DE ALEJANDRÍA A ASHMUNAYN

Hay muchos aspectos fascinantes de la vida en Egipto que se podrían introducir en el relato, pero que es imposible detallar aquí. Los guardianes detallistas querrán sin duda consultar la *Guía Baker de Egipto*, que era una guía para turistas publicada a finales de los años veinte, recientemente reeditada. Contiene excelentes descripciones de lugares, costumbres, viajes y alojamientos, así como de las ruinas del Egipto antiguo, y puede encontrarse en la mayoría de bibliotecas. Aquellos guardianes que tengan menos tiempo deberán contentarse con lo que recuerden de las películas típicas (por ejemplo, *En busca del arca perdida* o *La momia*).

De aquí en adelante, el guardián debería hostigar a los investigadores en casi todo lo que hagan, sirviéndose de la población egipcia. Montones de pobres les seguirán a todas partes, esperando una limosna, vendedores de todo tipo intentarán colocarles las cosas más inimaginables, incluso recurriendo a las súplicas o a mostrarles fotografías de sus (supuestos) hijos medio muertos de hambre. Si los investigadores han llevado consigo armas de fuego, éstas serán confiscadas por el gobierno hasta que obtengan una licencia de armas, lo cual puede tardar fácilmente un mes debido a la burocracia, con lo que puede que ya no hagan falta. La única manera de obte-



ner la licencia al llegar es haberla solicitado al salir de los EEUU (N. del T.: Otro medio, que el guardián debería dejar para que se les ocurriera a los jugadores, es el uso adecuado del soborno).

La libra egipcia es la unidad monetaria básica (se divide en 100 piastras) y en aquéllas fechas valía 3 dólares (cada piastra unos 3 €). Como principio general, los productos y servicios locales cuestan la mitad que sus equivalentes en los EEUU, pero el precio inicial que se pedirá será el doble. Así pues, los investigadores que no sepan regatear o que se olviden de que el regateo es un arte practicado en Egipto por todo el mundo, pueden ser víctimas de abusos incontrolados. Las cosas que estén al nivel de los estándares europeos (comida, hoteles, ropa u objetos importados) costarán en general 1/3 más que en los EEUU y se podrá regatear más bien poco. A continuación se ofrece un breve itinerario para los investigadores.

### En Alejandría

Los investigadores serán hostigados por los funcionarios egipcios desde que el barco atraque. Como principio general, todas las funciones oficiales se realizan a base de sobornos, pidiendo en principio los interesados cuatro veces más de lo que están dispuestos a aceptar por el servicio. Por lo general, para un funcionario de cierta categoría harán falta unas cuantas libras, y más para los oficiales. Los simples soldados y secretarios pasan con unas pocas piastras. Naturalmente, los investigadores no estarán al corriente de las tarifas actuales del 'baksheesh' y probablemente gastarán mucho más de lo necesario, tendencia que debería ser favorecida por el guardián. Si los investigadores, ignorantemente, ofrecen mucho más del precio corriente por un servicio, el funcionario pedirá inmediatamente el doble de lo que se le haya ofrecido, aunque acabará aceptando (con muestras de insatisfacción) la cantidad ofrecida originalmente. Como en la mayoría de situaciones en Egipto, las habilidades de comunicación (Elocuencia, Regatear, etc) serán muy valiosas. Después de pasar por la aduana, los investigadores saldrán a una plaza llena de carros tirados por caballos, provistos todos ellos de conductores

chillones, ofreciéndoles transporte. En la plaza, entre los conductores, se acercará al grupo un egipcio bien vestido que se dirigirá a ellos llamándoles por su nombre.

Se presentará como Mikhay'el Sufyani y preguntará por Butrus. Cuando se le informe de su muerte se mostrará notablemente sorprendido, afirmando que Butrus le envió un telegrama desde el barco, informándole de su llegada, facilitándole los nombres de sus compañeros norteamericanos y solicitándole asistencia inmediata. Mikhay'el se ha apresurado a ir a recibirles, y les informará de que deben dirigirse inmediatamente a Ashmunayn, donde tendrá lugar el exorcismo (*Nota para el guardián: En realidad se trata de Khalid Abd al-Azi bajo un nombre falso, quien se hace pasar por monje copto para ganarse la confianza de los investigadores*).

### Mikhay'el Sufyani (Khalid Abd al-Azi)

FUE 15	CON 15	TAM 15	INT 18	POD 24
DES 15	APA 17	EDU 10	COR 0	PV 15

**Habilidades:** Arqueología 75%, Historia 50%, Regatear 45%, Mitos de Chulhu 80%, Charlatanería 60%, Ocultarse 75%, Ciencias Ocultas 70%, Elocuencia 60%, Discreción 50%, Leer jeroglíficos egipcios 99%, (Hablar/Leer y escribir) Árabe 99/80%, Copto 50/50%, Inglés 60/60%.

**Hechizos:** Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Contactar con un Gul, Contactar con un Habitante de la arena, Contactar con Nyarlathotep, Maldición de Azathoth, Signo de conjuración, Llamar a Azathoth, Convocar/Atar a un Vampiro de fuego, Polvo de Ibn Ghazi.

(*Nota para el guardián: La COR de Khalid es 0 pero él es aún capaz de funcionar perfectamente en la sociedad normal, excepto en lo que hace referencia a sus actividades diabólicas. Cuando esté solo, o en compañía de otros sectarios, dejará aflorar su auténtico carácter*).

Si los investigadores acceden a ir con Mikhay'el/Khalid, les hará dirigirse lo antes posible a Ashmunayn, donde dispone de gran cantidad de seguidores. Si el grupo desea en primer lugar visitar el museo de El Cairo, se mostrará de acuerdo, pero les dirá que están perdiendo un tiempo precioso. Si desean visitar el monasterio de San Pakomios (a donde pertenecía Butrus, y que es el centro de la actividad contra los sectarios) se negará en redondo puesto que, según afirma, eso podría hacer que los espías de los sectarios detectaran su cuartel general.

*(Nota para el guardián: Los investigadores no deberían visitar el monasterio en este momento puesto que, entre otras cosas, la distancia no permite ir y volver de allí antes de que el investigador sometido a las visiones pierda por completo la razón, ya que no existe línea de ferrocarril hasta San Pakomios.)*

Al abordar un coche de tiro para dirigirse a Ashmunayn o a El Cairo, los investigadores serán abordados por otro egipcio, que se presentará como Mohammed y afirmará ser un excelente 'dragoman' (esencialmente significa 'guía'). Mikhay'el intentará deshacerse de él diciendo que no hace falta ningún guía puesto que él puede hacerse cargo de todo, pero Mohammed replicará diciendo que puede encargarse de muchos servicios que un caballero como Mikhay'el no se dignaría en realizar, como ir de compras, llevar bultos, comprar billetes y hacer reservas de hoteles y restaurantes. Mohammed será persuasivo, pero la decisión de contratarle la deben tomar los investigadores. Sus servicios cuestan 2 libras diarias.

## Mohammed

FUE 12    CON 10    TAM 13    INT 15    POD 7  
DES 17    APA 15    EDU 5    COR 45    PV 12

**Habilidades:** Arqueología 15%, Historia 15%, Regatear 90%, Conducir coche de tiro 60%, Charlatanería 90%, Elocuencia 75%, Descubrir 50%, Hablar Árabe 99%, Hablar Inglés 80%, Hablar Francés 75%, Hablar Alemán 60%.

Es un hombre cuya presencia puede resultar útil, pero no es imprescindible para el escenario. Puede proporcionar asistencia y consejos cuando los investigadores duden sobre qué hacer, dónde ir, etc. También puede hacer de traductor y puede ser muy útil cuando los investigadores se den cuenta de la auténtica identidad de Mikhay'el. Por último será de suma utilidad para librar al grupo de la impertinencia de los vendedores y los mendigos, pudiendo indicar también cuándo hace falta un soborno, y de qué cantidad.

## En El Cairo

Si los investigadores deciden visitar El Cairo durante el escenario, o en escenarios futuros, hay una serie de cosas que pueden hacer.

**El Museo Nacional:** Si los investigadores muestran interés por las investigaciones arqueológicas, se les indicará que deben dirigirse al Museo Nacional, donde se conserva una gran colección de antigüedades egipcias y una biblioteca bien provista. Cada día que los investigadores inviertan en el museo tendrán derecho a una tirada de Buscar libros si se dedican a la biblioteca, o de Arqueología si se centran en las antigüedades. Como quiera que el tiempo pasa, cada día de retraso le cuesta un

punto de COR a la víctima de la maldición. Por cada tirada conseguida de cualquiera de las dos clases antes citadas, se obtendrá una de las siguientes informaciones:

**1. Ashmunayn:** Lo actual ciudad de Ashmunayn está situada a unos metros de las ruinas de la antigua ciudad egipcia y centro de culto de Hermópolis (como la llamaban los griegos) o Khemenu (su nombre egipcio). En la antigüedad fue uno de los grandes centros de cultura (Platón y Pitágoras, entre otros, estudiaron aquí). La ciudad de Khemenu estaba consagrada al dios Thoth (forma helenizada del nombre egipcio Tehuti).

**2. Thoth:** A Thoth se le conocía como el 'contador de estrellas' y también como 'aquél que se creó a sí mismo, y que no fue hijo de nadie'. Se le ha asociado con el dios griego Hermes, y en la mitología egipcia es el mensajero de los dioses y también el dios del conocimiento y la escritura. También es la figura a la que los escritores clásicos se refieren como 'Hermes, el tres veces grande', que en Griego sería 'Hermes trimegistos' y en Latín 'Hermes ter maximus'. Los magos y brujos de finales del Medioevo y del Renacimiento tenían a este Hermes (o sea, Thoth) como el padre del conocimiento mágico. El *Corpus Hermeticorum* (que significa *Las obras de Hermes*) era una importante colección de textos mágicos recopilados hacia el siglo II de nuestra era, y que se utilizaron como base para la mayoría de los grimorios mágicos de la Edad Media y el Renacimiento. Esta colección de textos afirma ser los escritos auténticos de Hermes/Thoth, transmitidos en secreto durante siglos.

**3. Animales sagrados:** Dos eran los animales consagrados a Thoth, el ibis y el babuino. El ibis es un ave blanca de pequeñas dimensiones, de cuello largo y pico también largo y curvado, que se halla en gran cantidad en Egipto. Incluso hoy los granjeros le consideran beneficioso puesto que se alimenta de parásitos que, de lo contrario, destruirían las cosechas. El otro animal sagrado es el babuino, o 'mono de cabeza de perro'. Se cree que Thoth se encarnaba a veces en forma de babuino, cuya costumbre de aullar a la luna se tomaba como la forma en que éstos se comunicaban con Thoth, cuyo símbolo celestial era la luna. (Si el guardián desea más información sobre Thoth u otros dioses egipcios puede consultar el libro de E.A. Wallis Budge, *Los dioses de los egipcios*, Dover 1969, reimpreso de una edición de 1904, volumen 1, página 400 y sucesivas).

*(Nota para el guardián: Existe un cierto paralelismo entre el concepto egipcio de Thoth y el dios lovecraftiano Nyarlathotep. Thoth es el mensajero, el cerebro y el corazón de Ra, señor de los dioses egipcios, así como Nyarlathotep lo es de los Otros Dioses. El símbolo celeste de Thoth era la luna, y Nyarlathotep aulla frecuentemente a dicho cuerpo celeste por no decir que, ¿qué mejor símbolo para Nyarlathotep que la luna, muerta y sonriente, mofándose eternamente de lo corto de la vida en la tierra? Finalmente, Thoth era un dios egipcio, y a Nyarlathotep siempre se le asocia con Egipto, siendo su forma humana la de un egipcio corpulento. De acuerdo con lo que se establece en este escenario, los Otros Dioses establecieron diversos centros de culto en el Egipto antiguo, pero a lo largo de los años estas aberrantes formas de adoración fueron desapareciendo, y los dioses evolucionaron en la mente de sus adoradores hasta los dioses egipcios que hoy conocemos, mucho más benignos. Sin embargo, los antiguos ritos continuaron, permaneciendo en secreto en los tiempos de los faraones y sacerdotes más nobles e ilustrados, y casi públicamente en tiempos de mal y de corrupción. Uno de los centros más importantes era la antigua Khemenu donde, bajo la tapadera de la adoración a Thoth, los sectarios de*

*Nyarlathotep dominaron la región durante siglos. Los sectarios a los que ahora se oponen los investigadores son descendientes espirituales de aquéllos que adoraban a Thoth/Nyarlathotep hace miles de años en los antiguos templos de Khemenu. La historia no es muy conocida, y los investigadores sólo podrían hallarla mediante varios meses de estudios, o bien poniéndose en contacto con el doctor Alfredo Monteverdi en el museo, o con Abba Shanuda más tarde).*

**4. La estatua de Ashmunayn:** Tiene la forma de un hombre de pie, con las manos extendidas palma arriba, y leopardos salvajes lamiéndose las. La estatua tiene una sonrisa burlona muy particular, y mira hacia la lejanía. El detalle es notable y casi fotográfico en la forma en que ha captado la expresión y los rasgos del hombre. Si los investigadores invierten algunos días en el museo, pueden ver este objeto, que de otra forma sólo sería posible hallar tirando Arqueología y Suerte, y declarando que se buscan objetos relacionados con Ashmunayn. Todo aquél que vea la estatua podrá enterarse también que data de la Segunda Dinastía (2890-2686 adC) y se encontró cerca del templo de Thoth en Ashmunayn. Es de exquisita factura y se conserva extraordinariamente bien para tener tantos años. Todo investigador que consiga una tirada de PODx1 o de Mitos de Cthulhu al pasar junto a ella notará una fuerte sensación de mal. Aparte de ello, no hay nada más de particular.

*(Nota para el guardián: La estatua puede cobrar gran importancia más tarde, cuando los investigadores se encuentren con Nyarlathotep en persona.)*

### El doctor Alfredo Monteverdi

El doctor Monteverdi es un egiptólogo italiano de fama mundial, que ronda los setenta, y es bajito, fuerte, con escaso cabello blanco, perilla y antiparras gruesas y polvorientas. Cada día que los investigadores pasen en el museo tienen una probabilidad de tropezárselo igual a la mitad de una tirada de Suerte del investigador que tenga mayor porcentaje en ello.

FUE 10    CON 9    TAM 13    INT 18    POD 10  
DES 13    APA 72    EDU 21    COR 75    PV 11

**Habilidades:** Arqueología 90%, Antropología 65%, Historia 70%, Mitos de Cthulhu 25%, Leer jeroglíficos egipcios 80%, Hablar Francés 85%, Hablar Alemán 60%, Hablar Italiano 99%.

El doctor Monteverdi mantenía correspondencia con el doctor von Petersdorf antes del fallecimiento de éste, y colaboró con él en su libro *La antigüedad de la religión egipcia*. Si los investigadores se entrevistan con él, le pueden hacer las preguntas que deseen, puesto que se trata de una autoridad en temas como la daga, los jeroglíficos o la conexión Thoth/Nyarlathotep. Sin embargo, no podrá acompañarles a Ashmunayn puesto que su cargo le retiene en El Cairo. Aunque es capaz de responder a la mayoría de preguntas posibles sobre egiptología y puede especular sobre las conexiones de los Mitos de Cthulhu con el antiguo Egipto, ignora la existencia de sectarios en Ashmunayn (o en cualquier otro sitio). Su opinión es que los dioses de los Mitos de Cthulhu ya no son objeto de culto, aunque en los tiempos antiguos hay evidencias abundantes de que dicho culto estaba muy extendido. Si se le muestran pruebas de que semejantes cultos continúan existiendo, quedará tremendamente

impresionado y aterrorizado, negando las evidencias aunque las tenga delante.

## EN ASHMUNAYN

Desde El Cairo hasta Ashmunayn se viaja en tren en menos de un día. Los investigadores llegarán sin percance alguno, a menos que el guardián decida animar las cosas aportando algún encuentro de su cosecha particular.

### En la ciudad

Los investigadores deberán alojarse en el (único) hotel de la ciudad, que es poco más que una fonda de mala muerte, puesto que la ciudad la visitan muy pocos turistas extranjeros. El propietario del local se alegrará sobremanera al ver llegar a los investigadores, y les tratará como si fueran poco menos que miembros de la realeza, suponiendo que les puede cobrar lo que les cobraría a dichos miembros. Apartará a un lado a todo mendigo o vendedor que pueda molestar a los 'effendis'. Si los investigadores lo desean, pueden contratar a un guía local o, si ya tienen a Mohammed, éste permanecerá con ellos. Mikhay'el insistirá en que no hace falta ningún guía, puesto que él puede guiarles perfectamente.

Mientras uno de los investigadores esté paseando por la población, quizá con la (imposible) misión de encontrar un buen restaurante, y solamente si Mikhay'el no está con él, se le acercará un mendigo vestido con harapos que le hablará en perfecto inglés con acento de Oxford.

El mendigo es Abba (= 'padre') Shanuda disfrazado. Shanuda es un sacerdote copto que trabaja junto con los monjes del monasterio de San Pakomios en su eterna batalla contra los siniestros esbirros de Nyarlathotep. Fue educado en Inglaterra.

### Abba Shanuda

FUE 13    CON 14    TAM 14    INT 17    POD 17  
DES 15    APA 13    EDU 18    COR 70    PV 14

**Habilidades:** Arqueología 50%, Regatear 50%, Camuflaje 60%, Mitos de Cthulhu 30%, Discusión 50%, Historia 40%, Buscar libros 75%, Psicoanálisis 70%, Psicología 60%, Leer jeroglíficos egipcios 75%, Hablar Árabe 85%, Hablar copto 90%, Hablar Inglés 90%.

**Hechizos:** Convocar a un Vagabundo dimensional, Contactar con un Gul, Contactar con un Pólipo volante, Símbolo arcano, Encantar daga (Este último hechizo crea una matriz que puede utilizarse para convocar a un Vagabundo dimensional y que también actúa como un arma mágica contra monstruos procedentes del vacío. La daga debe estar hecha con un 80% de plata pura y pesar un cuarto de kilo.)

Abba Shanuda explicará lo siguiente: "No soy ningún mendigo ni pretendo despojarte de tu dinero. Mi nombre es Abba Shanuda y soy amigo de Butrus. El hombre con el que estáis, no importa bajo qué nombre le hayáis conocido, no pertenece a nuestra orden sino que, por el contrario, se llama Khalid Abd al-Azi y es un agente de alto rango de los Maléficos. Os ha traído aquí con el único propósito de atraparos, mataros, torturaros o, lo que aún sería peor, sacrificaros a sus dioses blasfemos y recuperar así la daga. Os he seguido desde que habéis llegado a Egipto, pero no he querido ponerme antes en contacto con vosotros para imbuir a Khalid con un falso

sentido de seguridad. No os ocultaré que corréis un enorme peligro, puesto que Khalid no dudaría en mataros si creyera que ello puede servir a sus criminales propósitos. Si queréis salir con vida de Ashmunayn, necesitaréis mi ayuda."

El investigador debe decidir ahora cómo responder a las palabras de Shanuda. Si no se le ocurre, el guardián debería sugerirle que Shanuda podría ser el malvado y estar intentando atraer al grupo a una trampa. De ahora en adelante, serán los jugadores y el guardián quienes decidan, con sus acciones, el curso del escenario.

Las autoridades locales: A los investigadores se les puede ocurrir pedir ayuda a la policía local, que en Ashmunayn consiste en un sargento de policía egipcio con cuatro agentes a sus órdenes. En la ciudad de Mellawi, que es ligeramente mayor, hay un teniente inglés con más agentes locales. Será difícil convencer a unos u otros de que sucede algo sobrenatural, y sólo entrarán en acción si tiene lugar algún robo o asesinato. Uno de los agentes de Ashmunayn es un sectario (secreto, por supuesto) y si se llama a la policía hará todo lo posible para que se le asigne el caso. Si hace falta se pueden crear sus características.

### El plan de Abba Shanuda

Si los investigadores deciden confiar en Abba Shanuda, el plan de éste es que se reúnan todos en una misma habitación y llamen a Mikhay'el, permaneciendo Shanuda en una habitación adjunta. Cuando llegue el otro, todos le saltarán encima, atándole y amordazándole.

Por supuesto que si los investigadores deciden hacer esto, Mikhay'el se defenderá y es incluso posible que no consigan reducirle. Si lo consiguen, y una vez atado y amordazado, Shanuda entrará en la habitación y pondrá en marcha la segunda parte del plan. Pedirá la daga de Thoth, y una vez la tenga realizará el hechizo de convocatoria de un Vagabundo dimensional, utilizando la daga y avisando a los investigadores de que se mantengan apartados de él, y que si temen a lo desconocido, cierren los ojos. Cuando aparezca el monstruo (tiradas de COR para los investigadores y para Shanuda), blandirá la daga y aquél se verá obligado a obedecerle, gracias al poder oculto del arma. A continuación le ordenará que se lleve al aterrorizado Khalid al caos dimensional, lo cual hará de inmediato. No todo queda resuelto con ésta maniobra, puesto que Khalid puede pedir auxilio a Nyarlathotep, pero de momento servirá. Además, los investigadores pueden tener dudas sobre si se han aliado con la persona adecuada, sobre todo al ver lo que Abba Shanuda es capaz de hacer con la daga.

Una vez despachado Khalid, Shanuda llevará a los investigadores hasta las ruinas de Khemennu para destruir la daga y acabar con la maldición. Una vez llegados, se pondrá en contacto con algunos de los Gules que allí viven, utilizando el hechizo de contacto (tirada de

COR para todo el mundo cuando aparezcan). Los Gules, una vez vean la daga, llevarán al grupo hasta el templo de Nyarlathotep, acompañándoles hasta la puerta secreta del templo de Thoth y descendiendo con ellos a las catacumbas. Sólo hablan un dialecto árabe corrupto, por lo que los investigadores tendrán serias dificultades para entenderles. Mientras el grupo desciende por las catacumbas, existe una probabilidad de que otros Gules de los que viven allí intenten detenerles, con lo cual habrá combate.

### El plan de Khalid

Si los investigadores no hacen caso de Abba Shanuda, sino que deciden continuar con Khalid, éste les llevará a las ruinas y descenderán a las catacumbas, dando vueltas hasta que se convenza de que pierden la orientación y no son capaces de encontrar la salida. A continuación llamará a los Gules y les ordenará capturarles; si consiguen reducirles, todos los supervivientes serán llevados al templo de Thoth para ser sacrificados a Nyarlathotep uno a uno. Su única esperanza es que de alguna manera Abba Shanuda (posiblemente ayudado por algunos policías egipcios honrados) realice un intento de rescate, que no debería tener lugar al menos hasta que uno o dos de los personajes hayan sido sacrificados. Es evidente que no deben depender de la ayuda exterior después de sus errores.

Si los investigadores se unen a Abba Shanuda y quieren capturar a Khalid, éste intentará escapar, y si falla se pondrá en contacto mental con Nyarlathotep. Una vez Khalid haya desaparecido a manos del Vagabundo dimensional, Nyarlathotep llegará en forma humana e intentará recuperar la daga y/o destruir a los investigadores. Nyarlathotep es plenamente consciente de que la daga tiene poder para enviarle a las dimensiones exteriores, por lo que no se arriesgará a atacar de inmediato. Aparecerá en Ashmunayn como un campesino egipcio e intentará seguir a los investigadores con esta apariencia. Los investigadores pueden tirar un Descubrir para darse cuenta de que son seguidos, y si alguno de ellos pudo ver la estatua de Nyarlathotep en el museo, con una tirada de Idea se dará cuenta del parecido y se preguntará quién puede ser ese hombre. Nyarlathotep intentará robar la daga, y si en algún momento se queda solo con ella un personaje, será muerto instantánea y brutalmente.

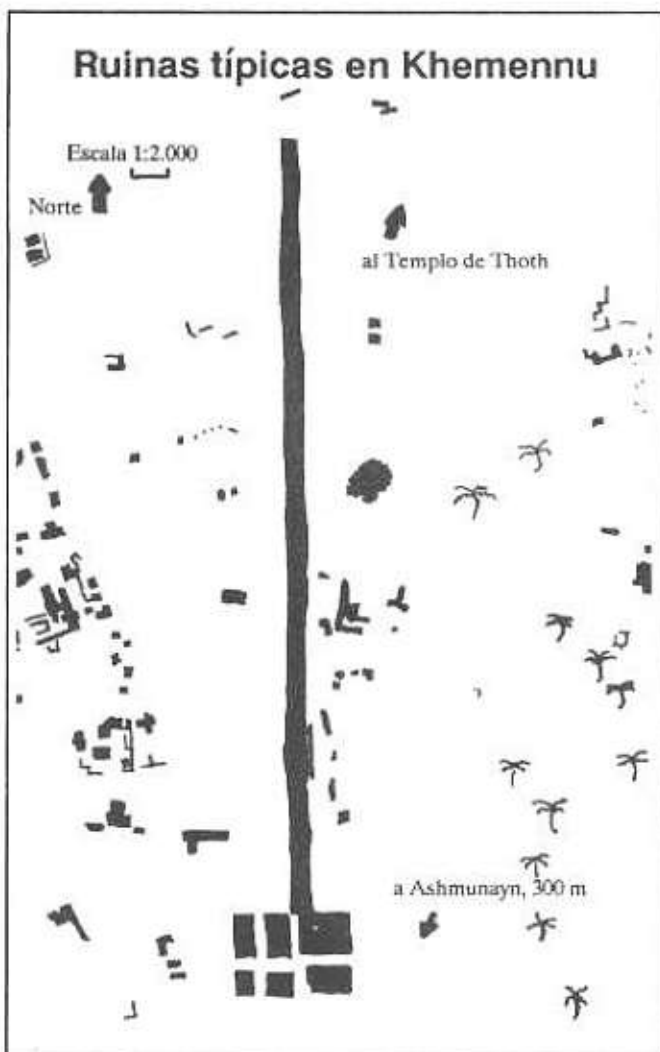
Si los investigadores no capturan a Khalid, pero van a las ruinas y las catacumbas (con o sin Abba Shanuda), Khalid convocará a los Habitantes de la arena para que les detengan. Saldrán del desierto por el lado del Valle del Nilo y accharán a los investigadores, quienes probablemente procederán de Ashmunayn, emboscándose entre las ruinas.

Ver a un Habitante de la arena requiere una tirada de COR, 0/1D6.

Habitantes de la arena	1	2	3	4	5	6
POD	8	7	8	3	12	11
DES	13	14	8	3	12	11
Armadura/PV	3/17	3/13	3/17	3/16	3/10	3/13
Habilidades(%):						
Ocultarse	70	30	60	65	75	75
Descubrir	60	40	70	55	65	55
Ataques (%):						
Zarpas (2) daño	35 2D6	45 1D6 + 1D4	45 1D6	35 1D6 + 1D4	50 1D6 + 1D4	35 1D6 + 1D4

## Las ruinas de Khemennu (Hermópolis)

Las ruinas se encuentran al norte de la actual Ashmunayn, y en la época en que los investigadores las visitan, aún no han sido excavadas (las excavaciones tuvieron lugar entre 1930 y 1939). Los mapas están basados en planos trazados por los equipos de excavación. Las ruinas parecen tan solo una serie de colinas y promontorios, pero en realidad se trata de edificios derrumbados hace miles de años. Los investigadores no tienen manera de saber qué tipo de edificios es cada ruina, ni dónde ir.



Si los investigadores van solos (no van ni con Khalid ni con Shanuda), tendrán que fiarse de la memoria de la víctima de la maldición de la daga para que les guíe hasta donde quieren ir. Si ya ha llegado a la visión 8, les podrá llevar por las catacumbas hasta el templo de Thoth, y si ya ha llegado a la visión 9, hasta el templo de Nyarlathotep en lo más profundo de las catacumbas.

Aunque la víctima ha estado aquí espiritualmente, también puede equivocarse, y cada hora de trayecto deberá tirar Idea. Si falla, llevará al grupo por un camino equivocado. El guardián deberá interpretar estas circunstancias diciendo que un camino determinado es el que el investigador recuerda, y cuando se pierdan, a la primera intersección aquél tendrá dudas, pudiendo tirar de nuevo. Si acierta, se dará cuenta de dónde se equivocó, y si no, puede seguir probando cada turno hasta que lo consiga.

Si los investigadores están con Shanuda, éste llamará a un Gul para que les guíe. Incluso en esta situación, la víctima reconocerá la zona y podrá ayudar.

Si los investigadores están con Khalid, éste conoce el lugar a la perfección, e intentará guiar a los investigadores hasta el lugar en que los Gules y los sectarios están emboscados. La única esperanza que les queda es que la víctima de la maldición se dé cuenta de que Khalid les lleva por mal camino (N. del T.: Nunca mejor dicho), quien con una tirada de Idea estará seguro de que ello es así (Si las visiones han llegado al punto preciso). Cuando Khalid proteste diciendo que ése es el camino correcto, los investigadores podrán quizá empezar a darse cuenta de que Mikhay'el/Khalid no les está diciendo la verdad.



## Las catacumbas

Las catacumbas son pasillos oscuros, húmedos y mohosos en los que durante siglos se ha enterrado a los muertos. Existen numerosos nichos en las paredes, ocupados por cadáveres y momias cubiertos de moho. También vive aquí un buen número de seres vivos: Ratas, serpientes, murciélagos, escorpiones y demás fauna. Algunas de estas criaturas han crecido hasta alcanzar tamaños sorprendentes, debido quizás a la proximidad del altar de Nyarlathotep, y los investigadores deberían tener alguna visión fugaz de ello. Quizá vean durante breves segundos una rata de 60 cm de longitud y de ojos rojos cruzando rápidamente una intersección, o un escorpión del tamaño de una langosta. Las serpientes que pululan por aquí son culebras del desierto y cobras. El guardián debería organizar encuentros con estos temibles habitantes de las catacumbas, más que nada para evitar el aburrimiento, para añadir horror a la situación, y para enfatizar la dificultad de atravesar estos horrendos túne-



<i>Cocodrilo del Nilo</i>	1	2	3	4	5	6
Longitud (m)	3	3	4'50	2'10	2'10	3'60
FUE	28	27	43	19	17	30
POD	9	10	12	10	7	12
DES	8	9	6	10	12	11
Armadura/PV	7/24	7/26	10/34	5/16	5/14	8/25
Mordisco (%)	70	70	65	40	45	90
daño (1D10+)	2D6	2D6	4D6	1D6	1D6	3D6
Coletazo (%)	60	90	50	50	55	75
daño	2D6	2D6	4D6	1D6	1D6	3D6

les. También hay trampas en el suelo y derrumbes a intervalos irregulares, que pueden utilizarse para añadir efectos dramáticos: Por ejemplo, el grupo de aventureros es perseguido por una manada de ratas gigantes y deformes, y éstos se meten en un túnel que resulta estar bloqueado por un derrumbe, que lo convierte en un callejón sin salida. Los túneles permanecen bajo el nivel del agua durante las crecidas del Nilo, lo cual hace que estén húmedos y mohosos, pero nunca se inundan gracias a que poseen refuerzos mágicos desde hace milenios.

**El pozo de los cocodrilos:** La zona marcada así en el mapa es un gran estanque conectado con el Nilo por un arroyo subterráneo, en el que residen varios cocodrilos de gran tamaño. Si los investigadores circulan por la zona, con toda seguridad se encontrarán con uno u otro de los saurios. El número de cocodrilos a encontrar dependerá del guardián, pero una posibilidad interesante es hacer que el primer encuentro sea sólo con uno, el segundo con 2-3, el tercero con 4-5 y así sucesivamente conforme se vayan acercando al pozo. Al alejarse de allí, los encuentros serán con cantidades progresivamente decrecientes, y en el pozo en sí puede haber una docena o más de ellos.

Todos los cocodrilos pueden, en un asalto determinado, o bien morder o bien dar un coletazo, pero no las dos cosas a la vez. Si aciertan con un coletazo, la víctima debe tirar resistencia de su FUE contra la del cocodrilo para no ir a parar al suelo.

**GULES:** Hay un cierto número de Gules que habitan diversas partes de las catacumbas. La zona marcada como 'Ciudad de los Gules' en el mapa del segundo nivel es la región en que más numerosos son, y también donde tienen sus guaridas. Sin embargo, recorren todo el complejo de catacumbas y obedecen las órdenes de los sectarios de alto rango, a quienes normalmente sirven como guardas. La víctima de la maldición será capaz de reco-



<i>Gul</i>	1	2	3	4	5	6	7
FUE	19	20	16	14	18	15	24
POD	12	8	9	13	15	13	18
DES	12	11	11	12	15	16	18
PV	13	12	12	14	14	13	18
<b>Habilidades (%):</b>							
Ocultarse	65	55	65	60	50	60	95
Discreción	90	50	70	80	80	80	95
<b>Ataques (%):</b>							
Mordisco	35	40	25	45	35	30	95
daño	1D6+1D4	2D6	1D6+1D4	1D6+1D4	2D6	1D6	3D6
Zarpas (2)	35	35	25	55	35	45	95
daño	1D6+1D4	2D6	1D6+1D4	1D6+1D4	2D6	1D6	3D6

nocer a un Gul como la estatua de la visión 6 o el guarda de la visión 8. El guardián puede hacer aparecer de vez en cuando a los Gules, y un método sería tirar 1D6 cada turno, y hacerles aparecer si sale un 1. En el nivel superior, sólo aparecerá un Gul la primera vez que haya encuentro, dos la segunda, tres la tercera y así sucesivamente. En el nivel inferior, la primera vez aparecerán 1D6 Gules, la segunda 2D6 y así sucesivamente.

Los Gules no atacarán si hay una luz fuerte, o si son menos que los investigadores. Si se les muestra la daga de Thoth, quedarán asustados y se abstendrán de atacar. Naturalmente, ver a los Gules a la débil luz de las catacumbas requiere tiradas de COR cada vez, 0/1D6. La cantidad máxima de COR que se puede perder viendo Gules en una sola noche es 6, por lo que una vez perdidos, ya no hace falta seguir tirando. Si los investigadores son suficientemente arrojados como para volver otra noche, deberán empezar de nuevo. *(Nota para el guardián: Utilizar la daga de Thoth es la mejor manera de frustrar los planes de Khalid, puesto que al llamar éste a los Gules para que capturen a los investigadores, si éstos blanden la daga, los Gules saldrán corriendo, momento en el cual los investigadores podrán reducir a Khalid. Si no son lo bastante inteligentes como para pensar en esto, peor para ellos.)*

Los Gules pueden atacar tres veces por asalto, una vez con el mordisco y dos con las garras. Las armas de fuego sólo les hacen la mitad del daño normal.

**Notas finales:** El recorrido a través de las catacumbas no debería convertirse en un maratón de lucha contra monstruos, sino que más bien debería consistir en ver figuras grotescas, y escuchar los sonidos que los extraños seres hacen en las sombras, temiendo la aparición o el ataque de algo horrible al doblar la próxima esquina. Ocasionalmente, estos temores deberían concretarse en una terrible realidad, como por ejemplo una grotesca deformidad atacando desde las sombras, pero la mayor parte del tiempo puede invertirse acumulando tensión y miedo.

## El templo de Nyarlathotep

El templo en sí es muy sencillo, y en el momento en que llegan los investigadores, como quiera que no se está celebrando ceremonia alguna (tienen lugar una vez al mes, cuando hay luna llena), está desierto. En el fondo están el altar y la estatua del Caos Reptante, en forma de esfinge negra con un óvalo liso y sin rasgos faciales en lugar de cara. La esfinge está cubierta de grabados poco atrayentes, y la forma sin rostro parece vigilar a los investigadores, quienes perderán 1D3 puntos de COR de forma automática la primera vez que vean la estatua y el altar (en subsiguientes visitas, no).

Si los investigadores no se han encontrado aún con Nyarlathotep, se les aparecerá en forma humana al llegar éstos al templo, pudiéndosele reconocer si alguien ha visto la estatua del museo de El Cairo. Dará las gracias a los investigadores (en Inglés de Oxford) por venir desde tan lejos a devolverle lo que es suyo, y reclamará la daga. Promete dejarles salir a todos sin hacerles daño, y si los investigadores son lo suficientemente timoratos como para entregarle la daga, cumplirá su promesa excepto en lo que se refiere al investigador que fue víctima de la maldición puesto que "su alma ya es mía."

Si Abba Shanuda está presente, al principio de ver a Nyarlathotep se asustará, pero a continuación intentará arrebatar la daga a quien la tenga para atacarle con ella. Una vez el ataque tenga lugar, y si no se le acierta con la daga, Nyarlathotep empezará a hincharse, sus manos se

convertirán en horribles estructuras articuladas provistas de garras, y su cabeza se hinchará y distorsionará. Tirada de COR, 1D3/1D20. La forma final que adopte tendrá más de 3'60 m de altura, y será horriblemente esquelética, con una cabeza tremendamente malformada, como la calavera sin dientes de un embrión humano, cubierto todo ello por un manto harapiento. Si los investigadores permanecen más de tres asaltos, podrán presenciar la transformación completa, y ver la forma final requerirá una segunda tirada de COR, 1D10/1D100. Si Shanuda puede acertar a Nyarlathotep con la daga de Thoth (aunque el daño sea mínimo), aquél empezará a echar humo, a encogerse y a ajarse, hasta que no quede nada de él excepto un olor tan nauseabundo que obligará a todo el mundo a tirar CONX3, so pena de desmayo, de 2D6 horas de duración. Nyarlathotep no podrá volver a este mundo hasta la próxima luna llena. También es posible que sea un investigador quien intente acertar al dios con la daga, y si lo consigue recuperará 3D10 puntos de COR gracias a su victoria. Los que presencien la hazaña recuperarán 1D10 puntos.

Por supuesto, Nyarlathotep se defenderá encarnizadamente, y cada asalto puede hacer una de tres cosas. En primer lugar, atacar físicamente, que sólo le será posible una vez se haya transformado plenamente. Atacará dos veces por asalto, con un 85% de probabilidad, y todo acierto de sus garras o de alguno de sus apéndices espinosos causará 5D6 puntos de daño. Como quiera que tarda tres asaltos en transformarse, en los primeros momentos del combate utilizará sus otros ataques. Su segundo medio ofensivo es la utilización de unas hebras de energía en forma de telaraña, que parecen contener ojos que miran iracundamente y bocas abiertas de par en par, siendo todo el conjunto de un color verde pálido. Las hebras giran rápidamente, alejándose de Nyarlathotep y lanzándose sobre quien éste desee, causando tantos puntos de daño como puntos de magia se inviertan en ellas. En este caso, serán 20 puntos de magia por ataque, y como quiera que sólo dispone de 100 puntos de magia, sólo utilizará este método de ataque 4 veces, reservando los puntos restantes para su última táctica, que será convocar a varios Servidores de los Otros Dioses, que parecerán aparecer a través de grietas en el aire. Lucharán a su lado y no se marcharán aunque Nyarlathotep haya sido desencarnado, aunque también les puede afectar un impacto con la daga. El guardián deberá utilizar la táctica que estime más conveniente para Nyarlathotep quien, por supuesto, no tiene ningún interés en ser desencarnado.

Si al final los investigadores consiguen librarse de Nyarlathotep, pueden intentar también eliminar la maldición de la daga de Thoth. Ello requerirá un complejo ritual con cánticos y bailes, además de la pérdida de 1 punto de POD por parte de la víctima y de al menos dos de los demás miembros del grupo. Para realizar el ritual hay que grabar un Símbolo arcano en el altar (lo cual requiere conocer el hechizo y gastar 2 puntos de POD por parte de quien lo grabe, que pueden ser dos personas que se repartan la pérdida) y clavar la daga en el centro del Símbolo. Entonces la daga se fundirá con la piedra, gracias al poder del Símbolo, que además inactiva los poderes místicos de la daga, y se acabarán los efectos de la maldición, igual que la eficacia de la daga, y el altar a Nyarlathotep quedará tan profanado que los sectarios tendrán que, o bien abandonar el templo, o bien entregarse a difíciles, prolongados y peligrosos ritos de purificación.

Los investigadores deben ahora volver al mundo exterior a través de las peligrosas catacumbas, viaje que probablemente será más peligroso que el de ida, ya que los sectarios habrán sido sin duda alertados por el fragor

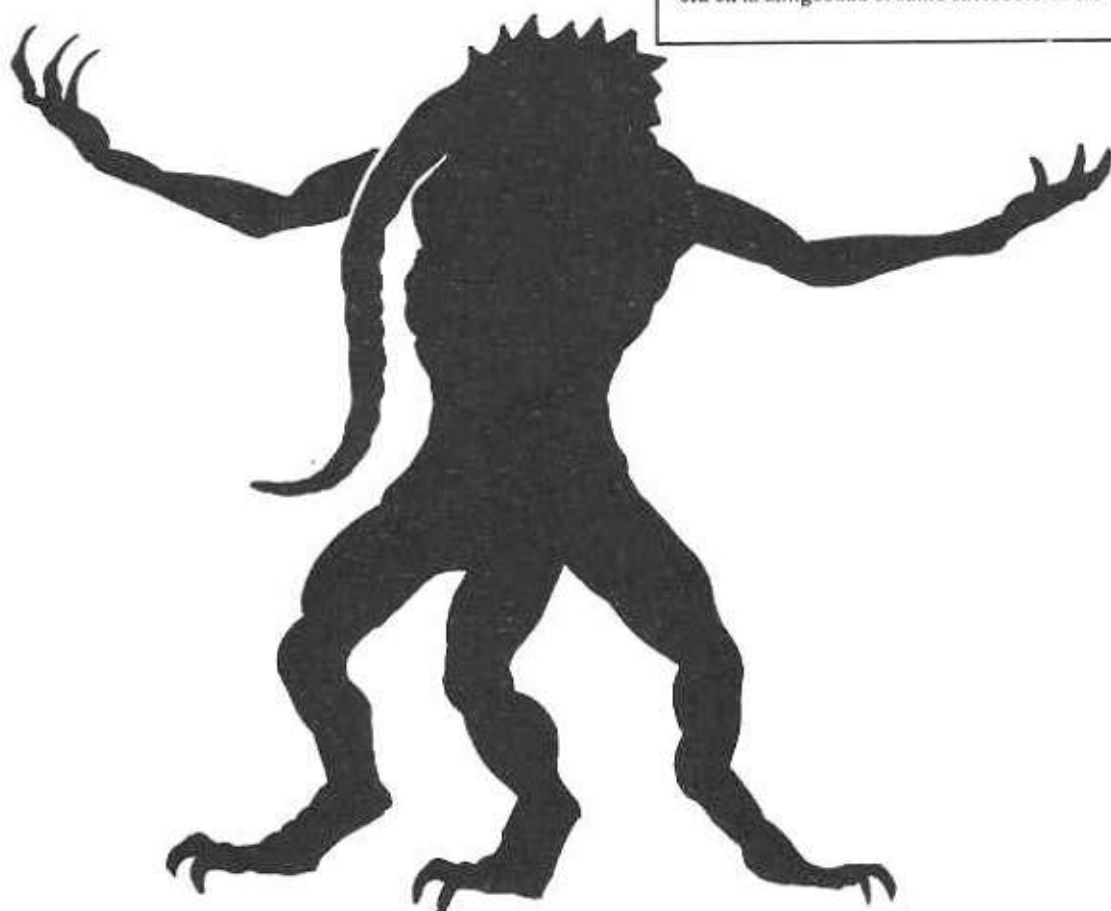
de la batalla, y además ahora los investigadores no tienen la daga para mantener a los Gules a raya.

Si consiguen escapar, Shanuda (si aún está con el grupo) ofrecerá a los investigadores llevarles al monasterio de San Pakomios donde pueden dedicarse a la meditación y a la contemplación, lo cual permitirá recuperar 1 punto de COR cada mes (hasta el máximo permitido).

*Kheft-ek ertaw en set  
Seba'u Kher*

*"Tu enemigo ha sido entregado al fuego;  
El Malvado ha caído."*

El libro egipcio de los muertos  
Cap. 15, 11, 9-10



# La ciudad sin nombre

*Continuando la aventura iniciada en 'La daga de Thoth', un investigador recibe una visión de signo cabalístico que lleva a la ciudad perdida de Irem, en las profundidades de Arabia.*

por

William Hamblin

## Introducción

En el abrasador desierto de Rub al-Khali, en la Península Arábiga, casi enterrada por olas de arena en continuo movimiento, yace una antigua ciudad llena de horrores olvidados. El tiempo ha sido benévolo y ha borrado de la memoria de los hombres hasta su nombre, conociéndose tan solo como 'la ciudad sin nombre'. De ella nos han llegado a través de los siglos algunos ecos de su tremendo horror, a través de arcanos pergaminos medio devorados por los gusanos, plasmados en frases dementales, escritas con pulso tembloroso en horrendos y blasfemos idiomas. Pero cuando el hombre olvida un horror, eso no quiere decir que dicho horror muera, puesto que los horrores olvidados pueden ser los más terribles. Hay secretos muertos que yacen bajo la arena, y que sólo requieren un soplo de viento para quedar expuestos una vez más.

Este escenario es una continuación de 'La daga de Thoth'. Al final de aquél, los investigadores se encontraban en Ashmunayn (suponiendo que no acabaran su existencia en las garras de los grotescos esbirros de Nyarlathotep), y a menos que resultara muerto (o peor), Abba Shanuda, abad del monasterio de San Pakomios, y miembro de un grupo de sacerdotes coptos que luchan contra los sectarios egipcios de los Otros Dioses, estará con ellos.

Sin embargo, también es posible jugar este escenario por separado, y si el guardián así lo desea, puede saltarse la primera parte, que hace referencia al monasterio de San Pakomios. En este caso, habrá que inventar alguna razón para encaminar a los investigadores a Jerusalén. Por ejemplo, un periodista podría ser enviado por su periódico para cubrir algún acontecimiento político o religioso. Si los investigadores están de vacaciones pueden ir allí como turistas o peregrinos, deseosos de ver las maravillas de la Tierra Santa. Si uno de los personajes es judío, podría ir a encontrarse con algún famoso rabino (como el que se menciona más adelante). Si los investigadores no se conocen entre sí, pueden trazar amistad durante el viaje en barco. Sea cual sea el motivo de su viaje, y a menos que los investigadores hayan jugado antes 'La daga de Thoth', deberían dirigirse de inmediato a Jerusalén (segunda parte).

## Primera parte. El monasterio de San Pakomios

San Pakomios es un antiguo complejo de edificios situado en los desiertos orientales de Egipto, a orillas del Mar Rojo. Los investigadores pueden dirigirse allí acompañados por Abba Shanuda o, si éste ha muerto,

pueden recordar que les dijo que fueran allí en busca de ayuda, puesto que el monasterio siempre estaría abierto para ellos. Los monjes recibirán a los investigadores como héroes, debido a sus esfuerzos por ayudarles a erradicar el maléfico culto que les oprimía desde hacía tanto tiempo. Los investigadores pueden permanecer en el monasterio cuanto quieran, sin que se les cobre nada. Además, Abba Shanuda (o su sustituto si él ha muerto) les hará saber que siempre habrá allí para ellos un lugar para estudiar, descansar o retirarse del mundanal ruido durante una temporada.

Por cada mes que pasen en el monasterio, estudiando y meditando con los monjes, los investigadores recuperarán 1 punto de COR, pudiendo además estudiar Árabe, Griego, Copto o escritura jeroglífica, aumentando así su habilidad en dichos idiomas. Si el guardián lo desea, en la biblioteca puede haber un par de libros de los Mitos, a disposición de los investigadores (pero que no se pueden llevar).

Cuando decidan marcharse, Abba Shanuda les entregará un paquete con importantes documentos que afirma no poder entregar al correo, y les pedirá que lo entreguen al rabino Eleazar ben Zakai, en Jerusalén. Se les indicará que no lo abran ni lean los documentos.

## Segunda parte. El rabino Eleazar ben Zakai

Si este escenario se utiliza como continuación de 'La daga de Thoth', los investigadores se dirigirán a Jerusalén con instrucciones específicas de Abba Shanuda para entregar unos importantes manuscritos al rabino Eleazar ben Zakai. Por tanto, les habrá dado su dirección y les habrá indicado la forma más rápida y cómoda de llegar allí. A los investigadores les debería dar cierto reparo llevar los documentos, y lo normal es que se sientan nerviosos, apresurándose a cumplir con su misión. Una vez llegados, y tras entregar la carta de presentación y los papeles, al cabo de un rato se encontrarán tomando el té con uno de los eruditos hebreos más famosos de Jerusalén.

Si el escenario se juega de forma independiente, habrá que encontrar un motivo para la visita al rabino, el mejor de los cuales es que uno de los investigadores sea un estudiante judío que haya oído hablar del rabino en América, y sea portador de cartas para él de parte de otros rabinos de los EEUU, o bien desee tan solo conocer a tan famoso personaje. Un periodista podría recibir un encargo de su diario para escribir un artículo religioso, y si todo esto falla se puede recurrir al socorrido truco de que los investigadores tengan que rescatar al rabino de manos de unos asaltantes, tras lo cual les invitará a su casa a tomar el té.

Por tanto, y no importa el método utilizado para provocar el encuentro, tenemos a los investigadores degustando una taza de potente té al estilo del Oriente Medio (ése que en el fondo de la taza tiene siempre hojas negras de té y sólo Alá sabe qué más) con el piadoso rabino Eleazar.

El rabino es un hombre alto, delgado y lleno de arrugas, que contará unos setenta años, de largos cabellos y barba blancos, y en los que luce los tirabuzones típicos de los judíos hasídicos. Va vestido con el largo hábito negro de los judíos ortodoxos, y siempre lleva puesto un sombrero negro de ala ancha por la calle y un gorro negro de seda en casa (N. del T.: El tipo de gorro judío, que cubre justo la coronilla). Su Inglés es bueno, aunque no idiomático, y sus profundos ojos marrones tienen a la vez un agudo poder penetrante y una mirada como de otro mundo. Sus características no son importantes, pero es extremadamente inteligente y culto, con profundos conocimientos de ocultismo y misticismo judíos.

La habitación en la que el rabino atiende a los investigadores se parece a la sección de libros raros de una biblioteca antigua. Las paredes, y de hecho todos los rincones están llenos de antiguos tomos, encuadernados en cuero, y de manuscritos decrépitos. La mayoría están en Hebreo, con alguno que otro en Alemán, Francés, Italiano, Árabe, Inglés y otros idiomas variados. Una gran mesa, cubierta de montones de libros abiertos, de papeles y de manuscritos, ocupa la mayor parte de la habitación. Los investigadores ocupan sillas algo ruidosas y conversan entre sí mientras Eleazar sorbe vigorosamente su té al estilo tradicional del Oriente Medio.

"Entonces", dice el rabino, "¿alguno de vosotros es judío?"

Si uno o más de los investigadores contestan afirmativamente, se mostrará muy complacido y les preguntará sobre las condiciones de las comunidades judías en América, etc. Por otra parte, no se molestará si nadie es judío.

"Supongo que habréis leído el 'Torah' (Antiguo Testamento), ¿no?", preguntará no importa cuál haya sido la respuesta a su primera pregunta. "Mi mayor alegría es meditar día y noche sobre las palabras del Santo de Israel, bendito sea."

"¿Cuál de vosotros sabe quién fue el profeta que vio el magnífico Merkava del Todopoderoso, o como se dice en Inglés, el Carro de Dios?" El guardián debería hacer que los jugadores respondan a la pregunta, si es que recuerdan la Biblia y si (Dios no lo quiera) ninguno de ellos lo recuerda (Es Ezequiel) les largará un sermón sobre la importancia de estudiar un pasaje del Torah cada día. (Nota para el guardián: El rabino se está refiriendo a uno de los incidentes más importantes del Antiguo Testamento desde el punto de vista cabalístico, es decir, la visión de Dios por parte de Ezequiel, tal y como se describe en Ezequiel, cap. 1 y 10. Todo investigador que consiga tirar Ciencias Ocultas sabrá de inmediato que el rabino es sin duda un cabalista.)

Después de la filípica, el rabino continuará: "Ezequiel fue uno de los profetas más importantes, y su visión tiene que servirnos de ejemplo si deseamos también conculgar con el Señor, el Dios de Israel, tal y como se explica en los grandes y místicos escritos de la Kábala. Pero ahora debéis perdonarme unos instantes puesto que debo rezar mis plegarias. Si lo deseáis, podéis rezar todos conmigo, incluso los que sois cristianos." El rabino distribuye gorros para los investigadores y velos si hay mujeres en el grupo, y tras colocarse sus estolas de oración, empieza lentamente a mecerse hacia adelante y hacia atrás, murmurando plegarias en Hebreo. Y ahora comienza el horror.

(Nota para el guardián: Mientras el rabino reza, uno de los personajes recibe una visión. Si hay varios que tengan

la habilidad de Leer Hebreo, irá a parar a quien tenga mayor porcentaje en esa habilidad. Si no hay nadie que lo domine, o hay un empate entre dos, irá a parar al que tenga mayor porcentaje en Ciencias Ocultas. Si hay un nuevo empate, al que tenga más POD.

En la visión no hay nada especialmente terrorífico, pero el guardián debería ir revelando muy poquito a poco las implicaciones completas de lo que se ha visto. El guardián puede leer o interpretar el siguiente párrafo al investigador que haya tenido la visión.)

"No ves nada. Una oscuridad total te rodea. ¿Te habrás quedado ciego de repente? No. Empiezas a ver en tu mente símbolos extraños, que aumentan en intensidad hasta que parecen arder. (Nota para el guardián: Se trata de letras del alfabeto hebreo, que se muestran más adelante, y que hay que enseñar al investigador que tenga la visión. Si tiene más de un 05% en Leer Hebreo, las reconocerá.) Los símbolos arden en tu mente hasta grabarse en tu memoria de forma imborrable, aunque después su intensidad se debilita hasta que desaparecen y te encuentras de nuevo en la oscuridad, que a continuación se disipa como si fuera niebla. Empieza a aparecer frente a tí el perfil de una magnífica ciudad. Parece arcaica, hecha en piedra tallada, pero es espléndida y está bien conservada aunque no se ven habitantes ni vegetación. Lo más notable son las numerosas columnas que forman parte integral de todos los edificios. En la ciudad hay algo antinatural, como si estuviera construida a partir de algún principio geométrico extrañamente alterado. La visión permanece durante breves instantes, y después aparecen sobre ella otros símbolos (N. del T.: Que también se muestran más adelante). Las letras y la ciudad se desvanecen lentamente hasta desaparecer, y te vuelve la vista normal."

La visión dura tan solo unos instantes, durante los cuales el investigador no puede moverse ni hablar. Tirada de COR, 0/1D3. La visión termina (no por casualidad) cuando el rabino Eleazar acaba su oración, y lo



Lo Shem

más probable es que el investigador se tambalee, emita algún sonido o se desplome debido a sus efectos puesto que, aunque no era dañina, sí que era desconcertante. Cuando se le pregunte qué pasa, el investigador debería contar la visión.

Si el investigador sabe Leer Hebreo, puede escribir también los símbolos que vio y si no sabe, el rabino le pedirá que los copie de memoria, lo cual no debería ser difícil.

Las letras flamígeras de la primera parte de la visión eran éstas (Recordemos que el Hebreo se lee de derecha a izquierda).

Letra hebrea	Nombre hebreo	Transcripción en castellano	Pronunciación
כ	Ceth	C	K
ד	Daleth	D	Igual que en castellano
ו	Waw	W	Igual que en castellano
ל	Lamed	L	Igual que en castellano
ה	He	H	Igual que en castellano

Las letras que aparecieron sobre la ciudad en la segunda parte de la visión formaban dos palabras:

Letra hebrea	Nombre hebreo	Transcripción en castellano	Pronunciación
ל	Lamed	L	Igual que en castellano
א	Aleph	más una vocal	Depende de la vocal
ש	Shin	Sh	Igual que en castellano
מ	Mem	M	Igual que en castellano

Cuando se le enseñen al rabino, éste mirará las letras durante unos instantes y luego dirá: "La segunda frase está bastante clara. Las letras en Hebreo dicen 'Lo Shem', que significa 'sin nombre'. Supongo que hace referencia a la ciudad de la visión, queriendo decir que es una ciudad sin nombre."

"Sin embargo, la primera frase es más difícil. Por si no lo sabéis, os diré que la escritura hebrea antigua no tenía símbolos que representaran las vocales cortas, y como quiera que no se trata de una palabra hebrea normal, no se me ocurre cómo pronunciarla correctamente. Las letras son C-D-W-L-H, y quizá puedan pronunciarse como KaDaWaLaHa, pero en estos temas no se puede estar muy seguro."

"Sea lo que fuere, creo que la clave del misterio se halla en la Gematría, el significado cabalístico oculto de la primera palabra de la visión. Dejadme que medite sobre ello unos instantes, y quizá el Redentor de Israel se digna ilustrarnos."

El rabino Eleazar se sienta y permanece en silencio durante unos momentos, mientras contempla el papel. Mientras pondera el mensaje cabalístico de la palabra, su gesto se descompone y murmura: "No, tiene que haber algún error ... No es posible." De repente, se le demuda el rostro, los ojos se le abren de horror, lanza un gemido ahogado y con un gesto brusco agarra la manga del investigador que tiene más cerca, para no caerse, murmurando: "Jeque Abderramán ... Sana ..." Después cae de rodillas, llevándose las manos al pecho y susurra con voz ronca: "Shema Yisra'el. Adonai Elohim. Adonai ..." y cae desplomado. Un examen rápido permitirá establecer que ha muerto.

*(Notas para el guardián: En una primera fase hay que mantener a los investigadores alejados de la mayor parte*

*de la información que sigue, revelándola sólo después de una exhaustiva búsqueda por su parte, con las tiradas de habilidades adecuadas y utilizando los métodos que se detallan más adelante.)*

Los investigadores pueden temerse lo peor de esta visión, y sobre todo si han jugado 'La daga de Thoth', pero no hay motivo para ello. En este caso, fue causada por poderes divinos, o al menos por fuerzas de signo benéfico. Las plegarias piadosas del rabino ganaron para los investigadores una bendición en forma de visión cabalística, el propósito de la cual es proporcionar a los investigadores dos pistas básicas que puedan guiarles a la Ciudad sin Nombre.

Sin embargo, en este momento hay otros misterios a los que los investigadores deben enfrentarse.

En primer lugar: ¿El rabino Eleazar murió por causas naturales o mágicas? El guardián deberá mantener a los investigadores a oscuras en este aspecto, y el examen médico sólo revelará que la muerte se debió a un fallo cardíaco, pero como sabemos hay muchas cosas que pueden provocarlo. En realidad, el rabino era uno de los cabalistas más famosos del mundo y sus extensos conocimientos de dicha ciencia oculta le permitieron comprender de inmediato el significado místico completo de la primera palabra, C-D-W-L-H. Cuando el auténtico significado quedó claro para él, el choque de la revelación fue excesivo para su fatigado corazón y sucumbió a un infarto.

En segundo lugar: ¿Cuál es el significado de sus penúltimas palabras, "Jeque Abderramán ... Sana ..."? En el momento de sufrir el infarto, el rabino intentó transmitir a los investigadores un mensaje que les ayudara a buscar la solución del misterio, y les dio el nombre de uno de los miembros de la Liga de la Luz, que vive en la ciudad de Sana, capital del Yemen. El rabino Eleazar pensó que ese hombre ilustre sería quien mejor pudiera ayudar a los investigadores. Si alguno de ellos tiene al menos un 10% en Hablar Árabe sabrá que 'Jeque' es un título honorífico, que significa literalmente 'anciano', mientras que Abderramán es un nombre árabe corriente. Si los investigadores consiguen una tirada de Historia, o una de EDUx1 recordarán que Sana es la capital del Yemen. Lo que no tienen manera de saber es si el nombre y el lugar que se les han dado son un consejo para ir a buscar ayuda, o una prevención contra un peligro potencial.

En tercer lugar: El significado de las últimas palabras también puede ser intrigante. "Shema Yisra'el ... etc" Sin embargo, lejos de tener un significado siniestro, son el inicio de la Shema, la profesión de fe tradicional de los judíos, y significan: "¡Escucha, oh Israel! ¡El Señor es nuestro Dios!" Si el guardián quiere despistar a los investigadores puede dejarles que sigan este rastro falso durante algún tiempo. Sin embargo, todo personaje que tenga más de un 15% de Hablar Hebreo la reconocerá enseguida, puesto que es la frase que más suelen repetir los judíos religiosos.

En cuarto lugar: ¿Cuál es la extraña ciudad que aparece en la visión, y qué quiere decir 'Lo Shem', es decir 'sin nombre'? La ciudad de la visión es, claro está, la Ciudad sin Nombre, que se encuentra en algún lugar del desierto de Rub al-Khali en Arabia. En la quinta parte de este módulo se trata de ella en más profundidad. Su nombre en hebreo, L'ShM o Lo Shem, aunque no tiene ningún significado cabalístico particular, sí tiene un significado oculto. Si se invierte el orden de las letras hebreas, la frase que se lee es MSH 'L o Me-She'ol, que significa 'del infierno'. La Ciudad sin Nombre es la ciudad del Infierno.

Por último, los investigadores siguen sin saber qué significa C-D-W-L-H. Como preliminar a este escenario, el guardián debería leerse el apéndice titulado 'La cien-

cia cabalística de la Gematría', que contiene una discusión completa del tema, conocimiento que puede llegar a ser útil en futuros escenarios diseñados por el guardián, puesto que el cabalismo fue una ciencia oculta famosa y muy utilizada en la Edad Media. Una vez dominado el artículo, el guardián debería examinar las siguientes explicaciones cabalísticas de C-D-W-L-H. Ninguna de estas informaciones debería serle revelada a los investigadores excepto en las condiciones que se describen más adelante.

En primer lugar, la pronunciación correcta de C-D-W-L-H es KaDuLHu, con lo cual parece que queda claro que es una forma hebrea de Cthulhu.

El auténtico significado de esta palabra sólo puede comprenderse mediante la Gematría, en la cual existen cinco métodos principales, a través de cada uno de los cuales examinaremos el valor de la palabra C-D-W-L-H.

**Método 1:** Según este método básico, Cthulhu tiene un valor gemátrico de 53, o sea  $C=8 + D=4 + W=6 + L=30 + H=5$ .

**Método 2:** Según el método del 'número pequeño', Cthulhu tiene un valor de 26, o sea  $C=8 + D=4 + W=6 + L=3 + H=5$ .

**Método 3:** Sumando el valor del cuadrado de cada letra nos sale 1041, es decir  $C=8 \times 8=64 + D=4 \times 4=16 + W=6 \times 6=36 + L=30 \times 30=900 + H=5 \times 5=25$ .

**Método 4:** El método de las series, que consiste en sumar el valor de todas las letras precedentes suma 187, o sea  $C=1+2+3+4+5+6+7+8=36 + D=1+2+3+4=10 + W=1+2+3+4+5+6=21 + L=105$  (confiad en mí)  $+ H=1+2+3+4+5=15$ .

**Método 5:** El método del relleno nos indica que C se deletrea C-Y-T=8+10+400=418; D se deletrea D-L-T=4+30+400=434; W se puede deletrear de tres maneras diferentes (ver la discusión más adelante), de las que escogemos W-Y-W=6+10+6=22; L se deletrea L-M-D=30+40+4=74; H también puede deletrearse de diferentes maneras, y la que usamos aquí es H-H=5+5=10. Si sumamos todo ésto, nos da un total de 958, y a continuación invocamos la regla especial por la que podemos sumar al total el número de letras de la palabra, que en este caso son cinco, lo que nos deja un 963 para Cthulhu.

Según estos cinco métodos, hay cinco valores gemátricos para Cthulhu en Hebreo, que por orden ascendente son: 26, 53, 187, 963 y 1041.

Si examinamos el significado oculto del primer número, 26, veremos que no se trata de un número intrínsecamente perverso puesto que es igual al número correspondiente al nombre hebreo de Dios, Jehovah, o más correctamente pronunciado, Yahweh, del cual las consonantes gemátricas son Y-H-W-H=10+5+6+5=26. Así pues, el valor de Cthulhu por el método 2 es igual al de Yahweh por el método 1. Esta podría ser una buena señal, puesto que significaría que Cthulhu es una parte de Dios, o un nombre alternativo de El. Por otra parte, también podría ser algo que intentara reemplazar a Dios y, como veremos más adelante, ésta es la interpretación correcta.

Si examinamos el significado oculto del 43, veremos que es una unidad superior al valor de Y-H-W-H calculado mediante el método 5. Queda así claro que C-D-W-L-H es algo que intenta reemplazar a Dios puesto que su valor es 26, igual que el de éste, y que también intenta dominarle, puesto que otro de sus valores es 53, uno más que el 52 de Yahweh. Nótese también que 26+26 es también igual a 5 (por el método del número pequeño).

De igual forma, el 187 que obtenemos por el método 4 es superior en 1 unidad al valor de Yahweh obtenido por el método 3, que es 186. Aquí de nuevo el número de Cthulhu intenta sobrepasar y reemplazar al de Yahweh.

Además, en Hebreo hay otros tres nombres de Dios, basados en la raíz '-L (que significa 'fuerte' o 'poderoso'). Así, tenemos '-L-H-I-M, que se pronuncia Elohim, '-L pronunciado El, y '-L-W-H pronunciado Eloah. Si cogemos el valor gemátrico del último de los tres nombres, Eloah o '-L-W-H, según el método 3 (el de los cuadrados), tenemos  $1 \times 1=1 + 30 \times 30=900 + 6 \times 6=36 + 5 \times 5=25$ , lo cual arroja un total de 962, de nuevo una unidad menos que el valor de Cthulhu por el método 5.

Así, la Gematría no hace más que confirmar que Cthulhu es un ser que intenta reemplazar o vencer a Dios, puesto que el 26 de Cthulhu es igual al 26 de Yahweh, el 53 es mayor que el 52, el 187 es mayor que el 186 y el 963 es más que el 962. Cuando el rabino Eleazar acabó de realizar estos cálculos se dio cuenta de que el nombre de Cthulhu se representaba en la Gematría por una de las combinaciones de números más nefastas posibles.

Sin embargo, fue el último valor de Cthulhu, el 1041, el que causó el choque final al rabino Eleazar, ocasionándole la muerte. En la Biblia, los poderes de la Oscuridad se representan de vez en cuando mediante una bestia monstruosa denominada 'Leviatán' (ver *Job 41:1*, *Salmos 74:14* y *104:26*, e *Isaías 27:1*). Según estos pasajes, el Leviatán es un monstruo que vive en el mar, que se opone a Dios, y que ha sido capturado por éste. En Hebreo, Leviatán se escribe L-W-Y-T-N, que tiene un valor básico según el método 1 de  $30+6+10+400+700=1146$ . Utilizando la regla especial mencionada en el apéndice 1, se puede añadir 1, lo que nos deja el total en 1147. Tal y como se ha dicho en el párrafo anterior, uno de los nombres de Dios es 'L, que según el método 5 tiene un valor de  $1+105=106$ . Ahora bien, si restamos el valor de Dios (106) del valor del Leviatán (1147), nos da 1041, que es el valor exacto de C-D-W-L-H por el método 3. La interpretación ocultista de este hecho, y que desencadenó el infarto fulminante del rabino es la siguiente: En el Torah, el Leviatán es derrotado por Dios quien, por tanto, salva a la humanidad de los maléficos poderes de aquél. Sin embargo, si el poder de Dios se quita del Leviatán, es decir, si se restan sus valores gemátricos, el resultado es el valor gemátrico de Cthulhu. Cthulhu es, por tanto, el Leviatán si se retira el poder controlador de Dios. Es el poder de la Oscuridad desatado, ¡el Leviatán desencadenado!

### Tercera parte. Jerusalén

Los investigadores se encuentran ahora en una habitación atestada de libros, con un rabino muerto y un misterio. Si deciden registrar la habitación pueden encontrar los siguientes objetos de interés (con una tirada de Descubrir o de Suerte, a juicio del guardián):

1. La dirección de un cierto jeque Abderramán ibn Mohammed, en Sana (Yemen). Esto podría indicar a los investigadores a dónde dirigirse para encontrar más información.

2. Numerosas cartas y referencias a un rabino llamado Salomón ben Yusuf, que vive en Jerusalén. Evidentemente es un buen amigo de Eleazar y los investigadores podrían pedirle ayuda. Quizá incluso podrían pensar en él para descubrir el significado oculto de C-D-W-L-H.

3. Un libro de texto en Inglés sobre Cabalismo, que proporciona un +1 en Ciencias Ocultas y un +5 en Ge-

matría (Una sub-disciplina de las Ciencias Ocultas de la que se hablará más extensamente después) si se lee a fondo, lo cual requerirá varios días.

4. Si alguno de los investigadores sabe Alemán, hay un libro de F. Dornseiff titulado *Das Alphabet in Mystik und Magie*, que también habla de la Gemetría. Su lectura proporciona un +2 en Ciencias Ocultas y un +10 en Gemetría, requiriendo una semana de lectura.

5. Si alguien sabe Latín, hay un ejemplar del libro de Christian Knorr von Rosenroth *Kabbala Demudata*, impreso alrededor de 1860, que proporciona un +6 en Ciencias Ocultas y un +15 en Gemetría, requiriendo unos dos meses de lectura y la pérdida de 1D3 puntos de COR.

6. Si alguien sabe Hebreo, hay un libro sobre cabalismo muy útil, que se titula *Sefer ha-Zohar*, recopilado en la España del siglo XIII. Su lectura proporciona un +8 en Ciencias Ocultas y un +20 en Gemetría, requiriendo 4 meses de lectura y la pérdida de 1D4 puntos de COR.

Si los investigadores se dirigen a la policía, pronto se les liberará de toda posible sospecha sobre la muerte del rabino.

Ahora los investigadores pueden optar por diversas líneas de actuación:

El estudio: Con un ligero esfuerzo, los investigadores pueden acceder a numerosas bibliotecas de Jerusalén, donde podrán estudiar Gemetría y Cabalismo, para intentar decodificar el extraño significado de las palabras de la visión. Existen además otras cosas que pueden ser de interés, incluyendo el significado de las últimas palabras del rabino Eleazar, y qué, quién y dónde puedan ser o estar el jeque Abderramán y Sana. Lo principal, sin embargo, es descubrir el significado oculto de las palabras de las visiones, y para ello los investigadores deben dirigirse a un experto cabalista como el rabino ben Yusuf o estudiar. Por cada 5 puntos que un investigador tenga en Ciencias Ocultas, se considera que tiene un 1% de conocimientos de Cabalismo o Gemetría. Para aumentar sus conocimientos gemétricos, se restan 3D6 de su INT y esos son los puntos que podrá aprender por semana de duro estudio (la tirada de 3D6 se repite cada semana). Si se dispone de un maestro (un rabino que sepa Gemetría), sólo se restan 2D6. Una vez se empieza a estudiar Gemetría, aunque se sumen puntos en Ciencias Ocultas, esto no afectará ya al nivel de conocimientos gemétricos, ni a la inversa, aunque el uso de dicha ciencia puede ayudar en la solución de muchos problemas relacionados con el Ocultismo.

Si un investigador estudia Gemetría puede intentar descifrar el significado y los números ocultos de C-D-W-L-H. Hay en total ocho secretos: Los cinco valores numéricos mencionados antes, la pronunciación correcta de la palabra (KaDuLHu), la relación del nombre de Cthulhu con los nombres de Dios y la relación de Cthulhu con el Leviatán, incluyendo esto último su estatus como Leviatán desencadenado. Para descifrar los ocho secretos, el personaje debe conseguir ocho tiradas consecutivas de Gemetría, y se van revelando por el siguiente orden: Método 1 (valor 53), Método 2 (26), pronunciación correcta de KaDuLHu, Método 3 (1041), Método 4 (187), Método 5 (963), la dominación de Cthulhu sobre los nombres de Dios, y finalmente el estatus de Cthulhu como Leviatán desencadenado. Si se falla una de las tiradas, el personaje no puede intentar ninguna más y se queda sin descubrir los significados siguientes. Además de la Gemetría, el personaje debe tener al menos un 10% en Mitos de Cthulhu para aprender la pronunciación correcta de KaDuLHu, y un 25% para comprender el estatus de Cthulhu y su relación con el Leviatán. Se

puede intentar la tirada cada mes de estudio (N. del T.: Es decir, que si al cabo de un mes se tiene por ejemplo un 5%, ya se puede realizar una tirada, aunque si se falla ya no se puede intentar realizar otra nunca más. Al cabo de otro mes, con un 9% ya hay más posibilidades, y así sucesivamente. Es interesante posponer las tiradas al máximo para tener mayor porcentaje, y por tanto mayor probabilidad, pero sin emplear un tiempo excesivo).

Encontrar al rabino Salomón Ben Yusuf: Si los investigadores intentan ponerse en contacto con él, será fácil encontrarle. Es un judío de la Europa Oriental, bajito, musculoso y rubio, con rasgos eslavos. Está entre los cuarenta y los cincuenta, y aunque es religioso, no siempre va vestido como los hasídicos.

### Rabino Salomón ben Yusuf

FUE 14	CON 13	TAM 13	INT 18	POD 9
DES 12	APA 7	EDU 17	COR 78	PV 13

**Habilidades:** Arqueología 20%, Mitos de Cthulhu 20%, Gemetría 65%, Historia 40%, Buscar libros 70%, Ciencias Ocultas 30%, (Hablar/Leer y escribir) Alemán 70/85%, Inglés 60/60%, Polaco 80/80%, Hebreo 99/99%, Yiddish 99/99%.

(N. del T.: El lector habrá notado que nunca pongo un 100% de porcentaje en ninguna habilidad, aunque en los originales americanos lo ponga, y la razón es que, a mi entender, por completo que sea el dominio de, por ejemplo, un idioma, siempre hay una probabilidad de error, por mínima que sea, como un giro idiomático procedente de una zona geográfica o de actividad en la que el experto no haya profundizado tanto. Por ello, y porque errar es humano, hasta los más expertos tienen una probabilidad de equivocarse, aunque por supuesto esto no se aplica más que en situaciones muy concretas y críticas).

Como puede verse, una conversación con el rabino Salomón puede ayudar en gran medida a descifrar los valores gemétricos de C-D-W-L-H. Si los investigadores no son lo bastante espabilados como para buscarle, el guardián podría hacer que se encontraran en la sección cabalística de una biblioteca, donde se ofrecerá a ayudarles en cualquier problema bibliográfico en el que les vea enfrascados. El rabino puede facilitar las cosas, pero carece del conocimiento necesario en los Mitos de Cthulhu como para descubrir el significado del Leviatán.

### El traidor

En este escenario hay cinco PNJs importantes con los que los investigadores pueden encontrarse: El rabino Salomón, ya mencionado; el mayor Wilfred Cuttingham en la parte cuarta; el jeque Abderramán y el profesor von Klappenburg en la parte quinta; y Omar en la parte sexta. Como regla general, cada uno de ellos tiene un papel importante para las aspiraciones de los investigadores de llegar a la Ciudad sin Nombre. Sin embargo, uno de ellos debería ser un traidor secreto, un sectario de Cthulhu cuya misión es impedir que los investigadores descubran los secretos de la Ciudad sin Nombre, y destruirlos. Quién deba ser es una decisión a tomar por el guardián, que deberá evaluar cuidadosamente las habilidades de sus jugadores y decidir basándose en ellas cuál de los PNJs encaja mejor en el papel de malvado. Si no puede llegar a ninguna conclusión, puede elegir al azar.

Sea cual sea el traidor, todas sus características serán las mismas que se citan en el texto excepto la COR que será 0, y el POD que será 17, conociendo los siguientes



hechizos: Convocar/Atar a un Vampiro estelar, Contactar con un Chthonian, Contactar con un perro de Tindalos, Contactar con un Habitante de la arena, Contactar con Shudde M'ell, Maldición de Azathoth y Símbolo arcano.

Cuando el traidor se una a los investigadores (cada PNJ se incorpora al grupo en momentos diferentes de la aventura), empezará de inmediato a entorpecer el avance de su expedición mediante las siguientes actividades:

Puede intentar llevarse el libro arcano o el objeto mágico de más valor que posean los investigadores, achacándose a los ladrones locales.

Con toda seguridad les suministrará informaciones falsas para despistarles.

Si cree que los investigadores sospechan de él, puede convocar Vampiros estelares (o Habitantes de la arena si el grupo está en un desierto) para que les ataquen.

Además puede estorbar de otras maneras, pero en ningún caso atentará personalmente contra la vida de los investigadores puesto que le interesa que lleguen con vida a la Ciudad sin Nombre, para ser sacrificados allí (ver parte sexta). Así, les proporcionará el mínimo de información y ayuda necesarias, pero intentará evitar que sepan demasiado.

El traidor debería dejar de vez en cuando alguna pista que permitiera a los investigadores sospechar de él, como pisadas, colillas de cigarrillos especiales, etc., y que se pudiera descubrir mediante tiradas de Descubrir o de Seguir rastros. Si roba algún libro, puede que sus manos se manchen con el cuero de las tapas, etc. Si suministra informaciones falsas, los investigadores podrían enterarse más adelante de la verdad y sospechar de él.

El guardián debería hacer esfuerzos para que todos y cada uno de los PNJs importantes se unieran al grupo (aunque tuviera que hacerlo por decreto) y, si a pesar de todos los esfuerzos, no consigue meterles a todos, el traidor debe ser uno de los que consiga meter.

Hablando en términos generales, no debería haber más que un traidor, pero si el grupo es experto puede haber más de uno, aunque en ningún caso deben serlo todos.

*Viaje al Yemen en busca del jeque Abderramán:* Si los investigadores deciden (poco sagazmente) viajar directamente desde Jerusalén hasta Sana sin realizar ningún tipo de búsqueda bibliográfica en la primera de estas ciudades, pueden ir en tren vía Amman y Medina, o en barco desde Aqaba, pasando por Yidda. De una forma o de otra, el guardián debería hacerles coincidir en su viaje con el rabino Salomón, a quien se describe en la parte cuarta.

## Cuarta parte. El viaje al Yemen

Si se desea, el viaje al Yemen puede pasar con rapidez y debería carecer de incidentes. En tiempo de juego durará entre dos y cuatro semanas, dependiendo de las conexiones a realizar y de las condiciones locales. Hay dos rutas posibles:

**Ruta 1:** En primer lugar, los viajeros deben dirigirse desde Jerusalén hasta Aqaba en coche de alquiler o caravana; después, desde Aqaba hasta Yidda en barco; desde Yidda, otro barco hasta Hodeida, y por fin desde allí hasta Sana en caravana o coche de alquiler. Esta ruta tiene bastantes ventajas, puesto que la ruta desde Jerusalén hasta Aquaba es bastante transitada y se puede alquilar un coche para recorrerla. Desde Aqaba hasta Yidda y de allí a Hodeida hay barcos con bastante frecuencia, si bien es cierto que a veces atacan los piratas árabes. De Hodeida a Sana es un viaje por terreno montañoso y no hay transportes regulares, aunque pagando bien se pueden contratar un coche y un conductor, y por menos dinero se puede viajar en una caravana local.

### Tabla de viaje (todos los tiempos se dan en días)

#### Ruta 1

<i>Etapa</i>	<i>Transporte</i>	<i>Espera</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Averías</i>	<i>Bandidos o piratas</i>	<i>Coste</i>
Jerusalén-Aqaba	Coche	1D4-1	1D3	10%	10%	50 \$/día
Jerusalén-Aqaba	Caravana	1D6-1	1D4 + 6	0	20%	1 \$/persona/día
Aqaba-Yidda	Barco	1D4	1D3 + 1	20%	10%	25 \$/persona
Yidda-Hodeida	Barco	1D6	1D3	20%	20%	15 \$/persona
Hodeida-Sana	Coche	1D8-1	1	30%	10%	75 \$/día
Hodeida-Sana	Caravana	1D6	1D3 + 3	0	20%	1'50 \$/persona/día

#### Ruta 2

<i>Etapa</i>	<i>Transporte</i>	<i>Espera</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Averías</i>	<i>Bandidos o piratas</i>	<i>Coste</i>
Jerusalén-Amman	Coche	1D3-1	1	10%	0	2'50 \$/persona
Jerusalén-Amman	Caravana	1D3	1D3	0	0	1 \$/persona/día
Amman-Medina	Tren	1D3	1D3 + 1	20%	20%	25 \$/persona/día
Medina-Yidda	Coche	1D8	1D2	30%	10%	75 \$/día
Medina-Yidda	Caravana	1D4	1D6 + 8	0	10%	1'50 \$/persona/día
Yidda-Hodeida		igual que la ruta 1				
Hodeida-Sana		igual que la ruta 1				

**Ruta 2:** En esta ruta, los viajeros deben coger un coche de alquiler o una caravana desde Jerusalén hasta Amman. Una vez allí, se dirigirán a Medina en tren, en el ferrocarril de las grandes peregrinaciones, acompañados de musulmanes piadosos. Desde Medina se puede ir en coche o caravana hasta Yidda, desde donde se coge un barco hasta Hodeida, y por último un coche o caravana hasta Sana. La ruta desde Jerusalén hasta Amman circula por territorio ocupado por los británicos, y es frecuente que viajen europeos. El ferrocarril del gran peregrinaje va regularmente hasta Medina, pero tiene la desventaja de atravesar territorio beduino, en el que es posible que la línea esté cortada o que los beduinos ataquen al tren. En Medina hay que extremar las precauciones para no ofender la sensibilidad de los musulmanes. Aunque se permite la presencia de los que no lo son en la afueras de la ciudad, ninguno puede penetrar en el sagrado recinto de la mezquita del profeta Mahoma. El viaje desde Medina hasta Yidda es una ruta comercial muy transitada, pero sujeta a peligrosos ataques de los bandidos. Desde Yidda hasta Sana, es idéntica a la ruta 1.

El guardián puede hacer que los personajes lleguen sanos y salvos a Sana en dos o tres semanas sin que suceda nada de particular en el viaje. Si se escoge esta opción, el guardián deberá saltarse las siguientes secciones e ir directamente a la sección de acontecimientos especiales que hay más adelante. Si se desea prolongar el escenario y aumentar la acción se puede reconstruir todo el viaje utilizando la tabla de viaje y sus complementos. Lo primero que habrán de hacer los investigadores es escoger la ruta. El guardián tan sólo deberá ofrecerles la información resumida que se ha dado anteriormente acerca de las dos rutas. Toda información específica sobre precios, duración exacta del viaje, etc. sólo puede obtenerse cuando los investigadores lleguen al lugar preciso. Así, el coste del alquiler de un coche desde Medina hasta Yidda es desconocido en Amman o Jerusalén. La tabla de la página anterior ofrece un perfil de la duración del viaje, gastos y posibles acontecimientos.

## Explicación de la tabla de viaje

**Transporte:** Se refiere al tipo de vehículo utilizado. Si hablamos de *coches*, o bien nos referimos a vehículos de cuatro plazas más equipaje, o a microbuses o camiones que pueden llevar a ocho personas más equipaje. Los segundos cuestan un 50% más que los primeros. Uno de los pasajeros debe ser el conductor, y no se puede alquilar un vehículo sin conductor, por lo que la capacidad útil se reduce en una persona. *Caravana* significa que el grupo ha concertado pasaje en una caravana, con derecho a montar en camello, junto con una cierta cantidad de nativos. Este tipo de transporte es lento, sucio y cansado, pero barato. *Barco* es un navío que bajo ningún concepto puede clasificarse como de lujo. Los europeos disponen de cabinas, mientras que los nativos viajan en cubierta. En *tren*, los europeos también van separados de los nativos, parte de los cuales realizan el viaje en el techo del tren (por la parte de fuera).

**Espera:** Indica los días que los investigadores deben esperar en la zona de salida hasta que el tipo de transporte descado pueda partir. Pagando el doble se puede persuadir al propietario de un coche o camión para que salga un día antes.

**Tiempo:** Indica los días que teóricamente debe durar el viaje hasta destino, salvo averías.

**Averías:** Lo que se da es la probabilidad porcentual de que tenga lugar una avería. Un tren o un barco que sufran una avería acumularán un retraso de 1D3 días al tiempo normal del viaje. Si la avería es en un coche, hay que arreglarlo mediante la oportuna tirada de Mecánica, pero de todas formas habrá un retraso de un día. Cada tirada fallida de Mecánica prolonga un día más el retraso. Se considera que el conductor tiene una habilidad en Mecánica de 1D6x10. Si una tirada de Mecánica arroja un resultado de 96-00, se ha roto una pieza y hay que ir a buscarla a la ciudad más próxima. El viaje se interrumpe y hay que invertir 1D6 días en volver al punto de partida de esa etapa para buscar otro coche o una caravana. Si los investigadores tienen que volver al punto de partida, se tira de nuevo por si aparecen bandidos, y en este caso la probabilidad es el doble.

**Bandidos o piratas:** Es la probabilidad porcentual de que los viajeros sean atacados, bien por beduinos si es en tierra, bien por piratas si es en mar. Hay cuatro resultados posibles:

**Si van en coche:** Pueden intentar la huida, para lo cual el conductor, que si es el conductor nativo, se considera que tiene una habilidad en Conducir automóvil de  $(1D4 + 2) \times 10$ , debe tirar Conducir automóvil. Si consigue la tirada, distancia fácilmente a los beduinos pero si falla, el coche tiene un percance (avería, vuelco, 'trompo', etc.) el vehículo es alcanzado por 2D6 beduinos. Los investigadores pueden contratar a un guardia nativo armado para que les acompañe (que por supuesto ocupará sitio en el vehículo), y que cobrará 10 \$ diarios si se trata de un guardia normal, y 25 \$ diarios si es experto.

### Guardia normal

PV 13    DES 11    Fusil antiguo 30%, daño 2D6.

### Guardia experto

PV 15    DES 13    Fusil antiguo 60%, daño 2D6.

**Si van en caravana:** En este caso, los beduinos atacarán al alba, y serán 1D4x10, frente a 2D6 guardias de la caravana (normales) y 1D6x10 viajeros, de entre los cuales algunos pueden ir armados. Si los beduinos son inferiores en número a los miembros de la caravana, se limitarán a disparar algunos tiros al aire, y desistirán pronto. Si tienen superioridad numérica atacarán ferozmente. Los viajeros, excepto los guardias y los personajes, lucharán con muy poca eficacia y pasarán la mayor parte del combate gritando, corriendo e intentando escapar en camello. Así pues, los investigadores tendrán que luchar junto con los guardias contra quizá 40 feroces beduinos, que intentarán abatir sobre todo a los guardias puesto que por los europeos pueden obtener un buen rescate. Sólo matarán a un oponente europeo si se ven obligados a ello.

**Si van en tren:** Si los bandidos atacan el tren, será como en las películas del Oeste (o en las películas coloniales británicas). Los beduinos cabalgarán a ambos lados del tren montando caballos y camellos sin dejar de disparar y de intentar subirse al tren en marcha, y pueden en primer lugar cortar la vía para obligarle a detenerse (30% de probabilidad). Su objetivo es saquear todo lo que haya de valor y quizá llevarse a algunas mujeres (si hay alguna investigadora correrá peligro), pero por lo general no se quedarán el tiempo suficiente como para registrarlo todo a fondo. Se llevarán los objetos de valor que sean obvios, como relojes, botas o bolsos, pero quizá no reparen en una cartera oculta. Los beduinos que atacan el tren serán 2D4x10, y a bordo del mismo viajarán

1D3x10 soldados nativos y 1D6 soldados británicos que manejarán una ametralladora desde uno de los vagones. También viajarán en el tren 1D6x10 pasajeros no combatientes. En lugar de reproducir el combate completo (que puede ser largo y complicado), lo más fácil es sumar los números de cada bando. Si los beduinos no tienen una ventaja de al menos 2 a 1, contando cada soldado británico como 5 hombres (N. del T.: ¡Toma ya!) los beduinos serán derrotados, a menos que al guardián le interese lo contrario. Si los beduinos tienen más de un 2 a 1, la batalla será encarnizada, y éstos podrían muy bien ganarla. Los investigadores pueden participar, en lugar de quedarse en el vagón agazapados tras el asiento. En ese caso, cada investigador debe tirar Suerte cada asalto, y si falla, uno de los beduinos le disparará, pudiéndole herir o matar. El personaje puede disparar cada asalto si lo desea, y el combate durará 2D6 asaltos antes de que uno u otro bando se dé por vencido. Si los beduinos ganan, subirán a bordo del tren, se llevarán todo lo que vean y además a todas las mujeres que no hayan conseguido tirar Camuflaje (ocultándose en un armario o entre los arcones del equipaje). Si los beduinos pierden, se marcharán aullando, mientras que los pasajeros prorrumpirán en demostraciones de alegría.

Tanto si son atacados en coche como en tren o caravana, los atacantes serán beduinos, de los que distinguiremos tres tipos: Un 60% de ellos serán mediocres, un 30%, veteranos, y no más de un 10% tendrán características de líder. Sin embargo, hasta el grupo más pequeño tendrá un líder.

#### Beduino mediocre

PV 11 DES 10 Fusil viejo 25%, daño 2D6.

#### Beduino veterano

PV 13 DES 12 Fusil viejo 50%, daño 2D6.

#### Líder beduino

PV 15 DES 14 Fusil bueno 75%, daño 2D6 + 3.  
Daga 95%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

**Si van en barco:** El navío de los investigadores será atacado por 1D3 + 1 embarcaciones más pequeñas, tripuladas por (1D3 + 1)x10 piratas cada una (entre 20 y 40 en total). Se tira 1D10 y si el resultado está entre 1 y 4, ninguna de las embarcaciones piratas va artillada. Entre 5 y 8, una de ellas tiene un cañón, y con 9 ó 10, dos de ellas disponen de un cañón. El navío de los investigadores dispone de una pieza de artillería, 3D6 soldados nativos y 1D4 infantes de marina británicos más 1D6x10 pasajeros, la mayoría desarmados. Parece una situación desesperada, ¿no? El guardián puede decidir, o bien que los piratas son rechazados, o que consiguen capturar el barco. Los piratas tienen un 10% de probabilidad de acertar con sus cañones (si disponen de ellos) y el barco un 20%. Cada asalto disparan todos los cañones. Los piratas disponen de 6 asaltos antes de llegar a distancia de abordaje, y si la mitad o más de sus embarcaciones reciben algún impacto antes de abordar, abandonarán el asalto y se retirarán. Si no, abordarán el barco y lo apresarán. Hay tantos piratas y tan pocos defensores efectivos que si llegan al abordaje, el desenlace es previsible. Si los piratas consiguen acertar al navío mientras se aproximan, éste empezará a hacer agua, y tanto si son rechazados como si no, estará inmovilizado 1D10 horas. Una vez capturado el barco, los piratas se llevarán tan solo a los pasajeros ricamente vestidos, y por lo demás

actuarán como los beduinos del tren. En el barco hay suficientes botes salvavidas para un 20% de los pasajeros, y habrá luchas por conseguir un lugar en ellos. Los investigadores serán probablemente los únicos europeos a bordo exceptuando a los infantes de marina, quienes intentarán que los investigadores obtengan un bote. Si los infantes de marina resultan muertos en el combate o son incapaces de impedir el acceso de los nativos al bote de los investigadores, es posible que alguno tenga que ganar la orilla a nado, lo cual requerirá 1D20 tiradas de Nadar, con una probabilidad porcentual de ser capturado por los piratas igual al número de tiradas de Nadar.

**Captura:** Si un investigador es capturado, ya sea por los piratas o por los beduinos, puede ser rescatado según el siguiente baremo: Varones menores de 30 años, a 10 \$ por punto de FUE y TAM; mujeres menores de 30 años, a 100 \$ por punto de APA; mujeres de más de 40 años, a 75 \$ por punto de APA; hombres de 30 a 50 años, 100 \$; hombres mayores de 50 años, 50 \$. Una tirada de Regatear con el representante de los bandidos puede reducir el precio en un 30%, pero hay que contar con que dicho representante tiene un 80% en Regatear. Personas cuya riqueza sea obvia (elegantemente vestidos, con cantidades sustanciales de dinero o joyas en su persona, que por supuesto no serán devueltas, etc.) se cotizarán al menos a 5.000 \$. Los clérigos de cualquier religión serán puestos en libertad sin rescate alguno. El procedimiento de rescate tarda 3D6 días en completarse, y los bandidos no suelen tratar a sus cautivos con crueldad innecesaria, puesto que su propósito es hacer dinero, e incluso pueden trazar amistad con ellos, aunque eso no afectará al precio del rescate (el negocio es el negocio). Las mujeres no serán víctimas de abusos puesto que, a los ojos de los beduinos, ello rebajaría su valor. Si no reciben el rescate en 30 días, los prisioneros serán vendidos como esclavos a diversas tribus, y las mujeres como concubinas. Si todos los investigadores son capturados a la vez (lo cual es posible si van en coche) se determinará un precio conjunto, y uno o dos de ellos serán liberados para que vayan a buscar el dinero y paguen por la libertad de todos. Es posible que en ese caso, si los investigadores conocen a fondo el país, intenten montar un asalto contra el refugio de los beduinos, contratando a otro clan amigo para rescatar a sus compañeros. Los beduinos amigos serán de la misma calidad que los bandidos, y costarán a razón de 20 \$ por un guerrero mediocre, 50 \$ por un veterano y 100 \$ por un líder experto. Puede suponerse que si se les ataca con una relación de al menos 1'5 a 1, los bandidos se rendirán y liberarán a los cautivos.

**Coste en \$:** Se refiere al coste del viaje en dólares USA, pero sólo en monedas de oro o plata. Si se utiliza papel moneda, deberá cambiarse en un banco local por monedas de oro y plata también locales, perdiendo entre un 10 y un 20% en valor, lo cual dependerá de la habilidad del investigador en Regatear. Excepto el billete de tren o el viaje en coche de Jerusalén a Amman, todos los precios pueden oscilar un 20% hacia arriba o hacia abajo dependiendo de la habilidad en Charlatanería, Eloquencia, INT u otras habilidades o atributos que el guardián estime más convenientes para regatear.

#### Acontecimientos especiales

Además de lo expuesto anteriormente (o en su lugar, si no se desea complicar el viaje), el guardián puede introducir los siguientes acontecimientos, a su conveniencia o cuando más molestos resulten para los investigadores.

**Robo:** Si los investigadores dejan objetos de valor sin vigilancia en una habitación que no esté cerrada con llave, es muy probable que algún ladrón intente hacerles una visita. Cada vez que esto suceda, habrá un 20% de probabilidad de que los objetos de valor sean robados. Cada vez que se dejen objetos de valor sin vigilancia en una habitación cerrada, la probabilidad de que algo sea robado será de un 10%.

**Carteristas:** Siempre que los investigadores se hallen en una multitud, pueden ser víctimas de un carterista cuya habilidad en Vaciar bolsillos será de  $(1D8 + 2) \times 10\%$ . Si éste falla la tirada, la víctima podrá darse cuenta si tira un Descubrir, o un Vaciar bolsillos, pudiendo intentar aquella tirada en la que tenga mayor porcentaje.

**Enfermedad:** Cada semana de viaje, todos los investigadores deben tirar CONx5 o menos en porcentaje, so pena de contraer una ligera indisposición que reduce todas las características (excepto TAM, EDU y COR) en 3 puntos hasta que se cure, así como los PV (debido a la pérdida de CON), las tiradas de Idea y Suerte y los puntos de magia. Cada día de enfermedad, la víctima debe intentar tirar CONx1 y cuando lo consiga, se curará.

Si la tirada inicial de CONx5 se falla con un 96-00, la víctima enferma de gravedad y es incapaz de viajar. Puede intentar una tirada de CONx1 cada semana, y cuando lo consiga se habrá recuperado. Si se mueve o realiza cualquier actividad que no sea permanecer en cama sufre 1D3 puntos de daño por día de actividad. Los cuidados médicos, incluyendo tiradas de Diagnosticar enfermedad, Tratar enfermedad y Farmacología, doblarán las probabilidades de recuperación (N. del T.: Es decir, que la tirada será de CONx2, pero sólo se podrá doblar una vez, es decir, aunque se utilicen correctamente las tres habilidades, la probabilidad sólo podrá llegar a ser CONx2).

### El mayor Wilfred Cuttingham

A su llegada a Yidda, los investigadores conocerán al mayor Wilfred Cuttingham, vicecónsul de Su Real Majestad Británica. Es un hombre alto, rubio, de poblado bigote, y de modales aristocráticos, cuya pasión es la caza.

Es un gran explorador y por supuesto cazador. Cuando oiga hablar de la posible expedición al Yemen, tendrá grandes deseos de ir de caza a aquella región, y quizá también de viajar hasta el Rub al-Khali. Como todos los que llevan tiempo en Arabia, ha oído hablar de la Ciudad sin Nombre, y estaría muy orgulloso de pertenecer a la expedición que lograra dar con ella. Puede ser muy útil, no solo por sus habilidades personales, sino también porque desde su puesto de vicecónsul puede reducir al mínimo imprescindible el papeleo necesario para el viaje.

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

**Habilidades:** Camuflaje 40%, Tregar 75%, Conducir automóvil 75%, Primeros auxilios 75%, Geología 40%, Mecánica 40%, Equitación 75%, Descubrir 75%, Seguir rastros 75%, Tratar envenenamiento 30%, Zoología 30%, (Hablar/ Leer y escribir) Árabe 50/50%, Inglés 99/70%.

**Armas:** Fusil Enfield 90%, daño 2D6 + 3.  
Revolver Webley .38 90%, daño 1D10.  
Espada (sable de caballería) 75%, daño 1D8 + 1 + 1D4.

### Quinta parte. Yemen

Viajar al Yemen al principios del siglo XX era como entrar en la Edad Media. La ciudad de Sana se encuentra en lo alto de las montañas entre una frondosa vegetación (estas montañas reciben más lluvia que ninguna otra parte de la Península Arábiga). La ciudad está rodeada por altos muros, y abundan los edificios de adobe y de piedra tallada, de varios pisos de altura, y encajados o pintados de vivos colores. La población, aunque no es especialmente hostil, sospecha de los extranjeros, y especialmente de los *Faranji* europeos. Aunque son reacios a hablar, un donativo del importe adecuado (llamado *Baksheesh*) puede desatar la lengua de cualquiera, y como los yemenitas piensan que todos los europeos son ricos, intentarán pedir cifras desorbitadas por cualquier cosa.

Los investigadores habrán viajado hasta Sana en busca del jeque Abderramán ibn Mohammed. Pueden no estar muy seguros de si se puede confiar en él o no, pero es posible que tengan la idea (inculcada quizá por el guardián) de que es él quien posee la clave del misterio. Se trata de un personaje muy conocido en la ciudad y mediante una discreta propina cualquier funcionario indicará a los investigadores que se le puede encontrar dando clase en la mezquita principal. Si hacen preguntas sobre él, se les dirá que es un erudito piadoso, aunque algo excéntrico.

### El jeque Abderramán ibn Mohammed

Cuando los investigadores vayan a la mezquita (para entrar han de descalzarse) se encontrarán con un hombre delgado, de mediana edad y con frondoso bigote, cuyo cabello negro azabache empieza a tornarse gris, que está sentado con las piernas cruzadas y apoyado en una columna de uno de los lados de la mezquita, dando clase con voz dinámica a un grupo de jóvenes estudiantes. El jeque es el erudito más brillante de Sana (sin discusión alguna) y nunca le falta audiencia cuando da clase en la mezquita.

No habla Inglés, por lo que los investigadores tendrán que servirse de alguien que hable Árabe, como por ejemplo el Mayor Cuttingham o un nativo, si ninguno de ellos sabe Árabe.

FUE 7    CON 8    TAM 13    INT 18    POD 16  
DES 9    APA 15    EDU 17    COR 75    PV 11

**Habilidades:** Astronomía 40%, Historia 80%, Ciencias Ocultas 80%, Mitos de Cthulhu 25%, Diagnosticar enfermedades 50%, Discusión 70%, Elocuencia 90%, Psicología 50%, Tratar enfermedades 60%, (Hablar/ Leer y escribir) Árabe 99/85%.

**Hechizos:** Símbolo arcano, Convocar/Atar a un Vampiro de fuego, Contactar con Tsathogghua.

Si los investigadores explican su historia al jeque, este se mostrará apenado al conocer la muerte del rabino Eleazar, y conversará con los investigadores dando por terminada su clase.

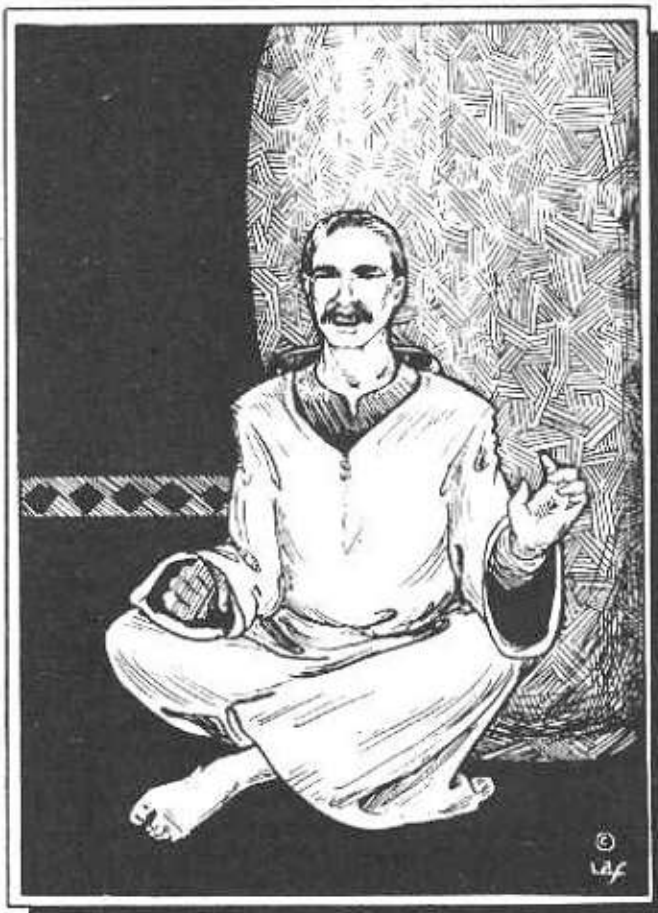
Si se le menciona el antiguo nombre hebreo C-D-W-L-H, lo reconocerá al momento como el paralelo de un nombre árabe y dirá: "Estas letras hebreas son equivalentes en árabe a un nombre terrible, el de Khadulu".

(Nota para el guardián: Si los investigadores aún no se han dado cuenta de que C-D-W-L-H es la pronunciación hebrea de Cthulhu, ya podrían irse enterando) "El nombre de Khadulu fue revelado por el propio Alá al Profeta Mahoma, que las oraciones y la paz de Alá estén siempre con él, en el sagrado libro del Corán, el mejor de todos los libros, cuando dijo: 'Para la humanidad, Satán es Khadulu' (Corán 25:29). Ahora bien, amigos míos, muchos comentaristas han interpretado la palabra Khadulu como un adjetivo que significa 'el que abandona', por lo que el versículo querría decir 'Satán abandona a la humanidad'. Pero para mí está claro, gracias a mis estudios en las lenguas arcanas y olvidadas de los árabes en los días de la ignorancia anteriores a la llegada del bendito Profeta, que Khadulu no es un adjetivo sino el nombre propio de uno de los demonios obscenos adorados por los paganos más depravados antes de la revelación de la auténtica luz por Alá el más grande y todopoderoso. Vuestra visión tiene pues algo que ver con el malvado Khadulu quien, según la leyenda, no ha sido destruido sino que duerme, esperando sin duda ser destruido por Alá el misericordioso en el día del juicio final."

Si se le comenta la visión de la Ciudad sin Nombre dirá: "Las leyendas de la Ciudad sin Nombre pueden ser desconocidas para los judíos pero no para los árabes. Se la conoce como Iram (o Irem) dhat al-Imad, que significa 'Iram la de los pilares'. Se dice que la tribu de Ad, una raza antigua y ahora extinguida de hombres poderosos que vivían en las eras ya olvidadas en las que los Jinn (Genios) aún regían la tierra, quiso construir una ciudad magnífica que imitara los esplendores del Paraíso, todo ello bajo la dirección de su rey Shaddad, hijo de Ad. Contrató los servicios de varios Jinn para completar sus propios poderes mágicos, y después les envió a buscar oro y joyas, piedras preciosas y mármoles de todos los colores, con los que construyó una ciudad magnífica como nunca manos humanas han construido. Pero Alá que todo lo sabe, viendo el orgullo y la iniquidad de Shaddad, envió una enorme tormenta de arena, la mayor que nunca ha existido, que enterró la ciudad. Tan grande fue esta tormenta que sus restos son aún hoy el Rub al-Khalí, el desierto donde Alá ha decretado que ninguna planta puede crecer ni ningún animal puede vivir. Creo que esta visión es un aviso de que algo terrible está ocurriendo en la ciudad enterrada de Iram de los pilares, y que debemos encontrarla y evitar que el mal se esparza."

(Nota para el guardián: El nombre de Shaddad está relacionado con Shudde M'ell, quien estuvo antiguamente conectado con los misteriosos creadores de la Ciudad sin Nombre, cuya leyenda ha sido preservada por los árabes en la historia que acabamos de leer.)

Si los investigadores deciden buscar la ciudad de Iram, y le piden consejo al jeque Abderramán, éste responderá: "En el *Mu'jam al-Buldan* (= colección de países) escrito por el gran geógrafo medieval Yaquut, y en el *Munij al-Dhabab* (= campos de oro) de Ma'uda, en los que se menciona la historia de Iram la de los pilares, también se habla de un beduino del Yemen llamado Abdalá ibn Kilaba, nativo de Sana, que vivió hace 1.200 años, y que cierta vez perdió dos camellos. Siguiendo sus huellas por el desierto de Rhub al-Khalí llegó hasta las ruinas de una vasta ciudad semienterrada en la arena. Abdalá registró lo que pudo de la ciudad, y volvió con un saquito lleno de perlas, que presentó al califa Mu'awiya, en Damasco. Sin embargo, cuando el califa tocó las perlas, éstas se convirtieron en polvo. En otros libros que he leído, incluyendo el indescriptible *Kitab al-Azif*, el libro de los aullidos, se relata la auténtica historia de Abdalá ibn Kilaba. Si bien es cierto que se internó en el desierto en busca de sus camellos, y que encontró la ciudad de Iram, permaneció allí durante muchos años



Abderramán

hasta que, vencido por incesantes visiones del mal, se volvió loco. Maestros demoniacos le enseñaron escrituras desconocidas e inencontradas, y dotado de ese conocimiento se dispuso a aprender los blasfemos secretos del mal que se oculta en Iram, algunos de los cuales transcribió en su *Kitab al-Azif*. Cuando volvió a la civilización cambió su nombre por Abd al-Azrad (Nota para el guardián: Este es el poeta loco al que la civilización occidental conoce como Abdul Alhazred), el que adora al gran devorador, y siguió loco, reconociéndosele como un poeta de grandes dotes, pero maléfico. Sus versos hablaban de los poderes de aquellos seres que había descubierto en Iram de los pilares y de cómo se extendían por todo el mundo. Parece, pues, cierto que hay algo en las arenas del Rub al-Khalí que precisa ser investigado, y confío en que la misericordia de Alá nos guíe hasta Iram de los pilares.

Nota para el guardián: Todas las leyendas que acabamos de leer, exceptuando la identificación de Abdalá ibn Kilaba con Abd al-Azrad, se encuentran en manuscritos y leyendas medievales. La explicación de esto según los *Mitos de Cthulhu* es que en los tiempos antiguos, cuando los Chthonians preferían operar en la superficie de la tierra, los esbirros de Shudde M'ell construyeron o habían construido una ciudad en lo que es ahora el desierto de Rub al-Khalí, que por aquél entonces era una región rica y fértil. Las actividades de los habitantes de dicha ciudad acarrearón la destrucción de la misma, probablemente a manos del propio Shudde M'ell, o de sus aliados, dejando la región convertida en la parte más estéril de la corteza terrestre. Las razones de dicha destrucción probablemente nunca se lleguen a conocer, pero quizá los habitantes semihumanos de la ciudad declararan la guerra a los Chthonians o a otros seres igual de poderosos. Aún existen ruinas de la ciudad, y contiene otros horrores adicionales que se describirán más adelante.

Los investigadores están ahora en condiciones de intentar localizar la situación de Iram de los pilares, la Ciudad sin Nombre. No tan sólo está claro que hay algo maléfico que se está gestando allí (algo que crece como un cáncer y que podría destruir a la humanidad) sino que, si se llega a descubrir la ciudad, será un acontecimiento arqueológico de gran envergadura. Además, con solo que una décima parte de las historias que se relatan de las riquezas de Iram sean verdad, los que vayan hasta allí regresarán inmensamente ricos.

### Omar ibn Hassan al-Kilabi

Para explorar el desierto de Rub al-Khali los investigadores necesitarán un guía experto, caballos y víveres, así como ayudantes. Cualquiera a quien pregunten les dirá que el mejor guía de la región es Omar. Es un elemento delgado, de piel oscura y coriácea, de unos cuarenta y cinco años, de rostro duro y curtido por los elementos.

FUE 13	CON 17	TAM 13	INT 14	POD 9
DES 11	APA 10	EDU 4	COR 60	PV 15

**Habilidades:** Astronomía 25%, Regatear 70%, Botánica 40%, Camuflaje 60%, Primeros auxilios 30%, Geología 20%, Ocultarse 80%, Equitación 90%, Descubrir 75%, Seguir rastros 90%, Tratar enfermedades 20%, Tratar envenenamientos 20%, Zoología 40%, (Hablar/Leer y escribir) Árabe 99/20%, Inglés 25/5%, Alemán 25/5%.

**Armas:** Mosquete antiguo 70%, daño 1D10 + 2.  
Espada 60%, daño 1D8 + 1 + 1D4.  
Daga 80%, daño 1D4 + 2 + 1D4.

Si se le hace una buena oferta accederá a servir de guía a los investigadores, encargándose de organizar el equipo y las provisiones necesarios. Su precio será 2500 \$ en oro (con un 20% hacia arriba o hacia abajo según las dotes de regateo que posean los investigadores) por un mes de servicio, tarifa que incluye: Los camellos que hagan falta más el equipo necesario (es decir, un camello de monta por persona, un camello de carga por cada dos viajeros para el equipo y un camello y medio por cada dos viajeros para el agua); los servicios de Omar y de cuatro camelleros; tiendas para toda la expedición; comida para cuatro semanas; montones de odres de agua; y todo el equipo necesario para el viaje. No proporcionará armas, de lo cual deberán ocuparse los investigadores. Dos de los camelleros disponen de viejos mosquetes, idénticos al de Omar (aunque sólo tienen un 40% de habilidad con ellos) y todos ellos disponen de dagas y espadas en las que tienen un 35 y un 20% de habilidad respectivamente. Los investigadores pueden comprar armas para Omar y para los camelleros si lo desean, pero las armas europeas de calidad cuestan en Sana cuatro veces su precio normal (ver reglas de *La llamada de Cthulhu*). La expedición estará preparada en cinco días.

### El doctor Karl von Klappenburg

En el único hotel de la ciudad, los investigadores se encontrarán con el doctor von Klappenburg que, a falta de otra compañía europea, les invitará a su mesa.

FUE 10	CON 9	TAM 14	INT 17	POD 10
DES 12	APA 15	EDU 18	COR 60	PV 12

**Habilidades:** Arqueología 70%, Historia 70%, Astronomía 70%, (Hablar/Leer y escribir) Francés 70/70%, Alemán 99/90%, Inglés 70/70%, Árabe 30/10%.

Durante la cena, relatará a los investigadores la siguiente historia:

"En mi país, Alemania, me he dedicado durante muchos años al estudio de la astronomía antigua. He leído todos los textos disponibles sobre los antiguos astrónomos, y he sido capaz de reconstruir en gran medida lo que pensaban ellos sobre los cielos. Sin embargo, hace algunos años, un colega me habló de una inscripción maravillosa, posiblemente un mapa estelar, que había sido descubierto en el Yemen. Vine hasta aquí buscando este supuesto mapa, y llevo años recorriendo el Sur de Arabia, en los que he encontrado muchos lugares maravillosos, pero no el que buscaba. Sin embargo, hace unas semanas que descubrí el lugar exacto de esa maravillosa ruina y me estoy preparando para viajar hasta allí, a fin de poder copiar y estudiar la gran inscripción."

El doctor es una persona amigable, que puede ayudar mucho a los personajes en sus idas y venidas por la ciudad de Sana. Se ha enterado de que los investigadores planean una expedición al Rub al-Khali, que es la región que le interesa visitar, y sugiere que unan sus fuerzas, tanto para reducir costes como para tener más protección, ofreciendo 1.500 monedas de oro para financiar su parte.

*Nota para el guardián: La inscripción tras la cual va von Klappenburg es realmente un mapa estelar trazado por antiguos adoradores de Cthulhu, y en él está la clave para descubrir la situación exacta de la Ciudad sin Nombre. El guardián debería convencer a los investigadores de la importancia de contar con el doctor, puesto que sus servicios serán muy valiosos cuando se encuentre el mapa.*

Al cabo de cinco días, la expedición estará a punto, y el guardián procurará que los jugadores hagan una lista que contenga todo el material que sus personajes piensan llevarse, que deberá ser obtenido por Omar. Todo equipo especial de tipo europeo, como sextantes, dinamita, etc. cuesta cinco veces el precio normal. Una vez de viaje, si algún objeto no está en la lista, los investigadores no tienen manera de procurárselo.

### Sexta parte. El desierto de Rub al-Khali

Rub al-Khali es un territorio desértico que forma aproximadamente un rectángulo en la parte inferior de la Península Arábiga, y que mide unos 750 Km de Oeste a Este y unos 375 de Norte a Sur. Probablemente es la región más poco habitada y menos fértil del planeta, si exceptuamos los casquetes polares, y por buenas razones. La temperatura media desde Mayo hasta Septiembre es superior a los 38°C. En Febrero, Marzo y Abril es la estación 'lluviosa' en la que existe una probabilidad del 50% de que un día de cada mes tenga lugar un breve chaparrón que descargue menos de medio litro de agua por metro cuadrado. El resto del año no llueve. El guardián debería determinar la época del año en la que los investigadores visitan esta zona, bien al azar, bien mediante el calendario de la campaña si se trata de una de ellas. Omar pedirá un 30% más si el viaje tiene lugar entre Mayo y Septiembre (inclusive). En el Rub al-Khali no hay agua excepto algunos pequeños pozos en sus márgenes.

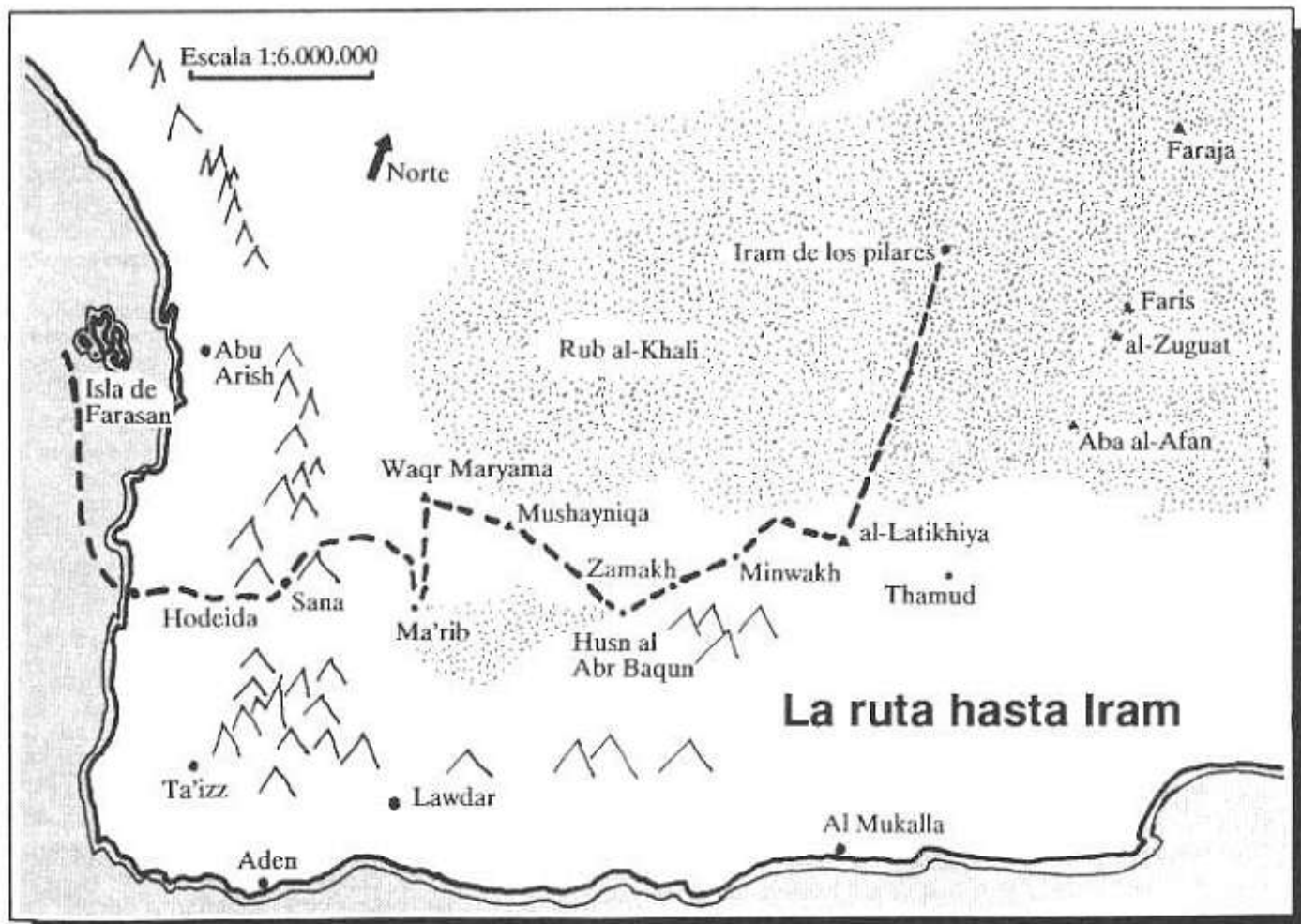
Viajar por el desierto es un arte poco conocido por los occidentales, y la clave es el camello. Un camello fuerte puede viajar entre 35 y 50 Km diarios durante varias semanas, aunque durante algunos días puede alcanzar un promedio de 75 Km diarios. Así, para cruzar el

desierto a lo ancho, se tardarían entre cinco y diez días, y a lo largo entre 10 y 20. Un camello precisa entre 40 y 80 litros de agua por día, dependiendo de lo que se le haga trabajar y de la temperatura. Sin embargo, si se le ha dado suficiente agua, puede resistir cuatro días sin beber ni una gota (tras lo cual le hará falta un día de descanso, durante el cual beberá hasta 100 litros de agua). Al quinto día sin agua, los camellos empezarán a morir, y al sexto día estarán todos muertos. Cada camello puede llevar unos 200 Kg de peso durante una marcha prolongada, por lo cual un camello puede llevar unos 200 Kg de agua, suficiente para tres o cinco días. La única manera de viajar por lugares carentes por completo de agua es hacer primero que los camellos beban todo el agua que puedan antes de partir. En segundo lugar hay que llevar un camello de más con agua por cada camello que lleve equipo o a una persona. La caravana puede avanzar durante cuatro días con los camellos del equipo bebiendo el agua que llevan los otros camellos pero sin dar agua a estos últimos. Al final de este periodo, los camellos del agua morirán y los camellos del equipo podrán continuar otros dos o cuatro días antes de morir también de sed. De esta forma, el máximo que puede viajar una expedición sin más agua que la que lleve consigo es entre seis y ocho días, puesto que más tiempo aumenta geométricamente el número de camellos necesarios. Por si fuera poco, existe también el problema de la comida, puesto que los camellos consumen entre 5 y 10 Kg de comida por día. Por tanto es suicida viajar más de cinco o seis días sin agua o comida adicionales, y ello deja claro por qué los árabes viajaban muy poco por el Rub al-Khali y también por qué ningún europeo consiguió cruzarlo hasta 1930.

En primer lugar, la expedición se dirigirá hasta la ciudad de Zamakh, donde se encuentra la inscripción que busca von Klappenburg, guiados por Omar. Los puntos de interés durante el recorrido incluyen pozos, pueblos y ciudades. Los pozos suelen estar habitados por clanes de beduinos, que por lo general se mostrarán amistosos pero no tendrán comida ni agua de la que quieran desprenderse. Las zonas descritas como pueblos tienen entre 100 y 500 habitantes, no suelen estar amuralladas y disponen de agua abundante pero la comida puede ser muy cara. Las ciudades tienen entre 300 y 1.000 habitantes, suelen estar rodeadas por muros bajos de arcilla, y en ellas es fácil encontrar comida y agua.

Todo investigador debe intentar una tirada de CONx5 en porcentaje durante el trayecto, so pena de enfermar y no recuperarse hasta poder tirar CONx1. Durante la enfermedad, todas sus características excepto EDU, COR y TAM se reducen en 3 puntos.

**De Sana a Ma'rib (pueblo):** Desde Sana el grupo cruzará las montañas y descenderá por la desolada vertiente oriental a través del Wadi Raghwan hasta llegar al pueblo de Ma'rib, en el que se encuentran los restos del famoso dique que regulaba el riego durante el gran periodo del reino de Saba. El dique reventó en el siglo VI de nuestra era y nunca fue reconstruido. La distancia de Sana a Ma'rib es de 120 Km y requerirá tres días de viaje. Hay un 10% de posibilidad de que la expedición sea atacada por 2D10 bandidos, que se lo pensarán dos veces si son menos que los expedicionarios (aunque todo está por ver). Tanto en Ma'rib como en el trayecto abundan el agua y la comida.



**De Ma'rib a Waqr Maryama (pozo):** Esta etapa lleva a los investigadores hasta el borde del desierto. La distancia son unos 100 Km y se tardarán dos días, con un 5% de probabilidad de ataque de 2D10 beduinos. En el pozo hay agua abundante pero no hay comida, y en el viaje hasta allí hay algo de comida, en su mayoría animales del desierto, pero escasa.

**Waqr Maryama a Mushayniqa (pozo):** Este sendero bordea las vastas dunas del desierto, pero no se interna en él. Son 90 Km y dos días de marcha, exentos de bandidos. Durante el viaje hay algo de comida para las personas y algo de forraje para los camellos, pero tampoco abunda. No hay agua en absoluto, aunque una vez en el final de etapa habrá agua aunque no comida.

**Mushayniqa a Husn Al Abr Baqun (pueblo):** La región es una estepa desolada pero no es como las dunas de Rub al-Khali. El final de la jornada es un pueblecito centrado alrededor de un antiguo castillo en el que aún habita el emir local. La gente se comportará amistosamente, esperando cobrar cifras astronómicas por todo lo que sea necesario para la expedición. Es aconsejable descansar aquí un día, y Omar lo recomendará. La etapa consta de unos 135 Km, a cubrir en tres días, y aunque no hay bandidos, tampoco hay comida ni agua, puesto que el terreno que se atraviesa es completamente yermo.

**Husn Al Abr Baqun a Zamakh (ciudad):** El viaje hasta aquí recorre la escarpadura de una montaña, en la cual se puede encontrar alguna vegetación e igualmente comida y forraje para los camellos, aunque no hay agua. Son unos 50 Km que se recorren en un día, con un 10% de probabilidad de que 2D10 bandidos ataquen al grupo.

Zamakh es el lugar al que se dirige el doctor von Klappenburg para localizar su mapa estelar, que está esculpido en la pared de roca de la escarpadura. El doctor querrá permanecer aquí al menos tres días para estudiar y copiar el mapa, que es enorme puesto que mide unos 20 m de diámetro, y está intrincadamente detallado aunque la erosión lo tiene medio borrado.

Al estudiarlo pronto se hará evidente que el mapa, aunque es extremadamente antiguo, fue esculpido por alguien que tenía un conocimiento muy exacto del universo. Las estrellas están todas marcadas con precisión y se hallan sobreimpresas sobre un mapa de Arabia del Sur muy exacto. De hecho, grabada sobre el mapa hay una retícula de coordenadas. Los nombres de las estrellas y de los lugares se dan en jeroglíficos sudarábigos, con los que von Klappenburg está familiarizado. Al estudiar el mapa, verá que en él existe una ciudad, en medio del desierto, para la cual no se da nombre alguno. Además, en alguna parte de la retícula de coordenadas, alguien ha eliminado con cincel toda una serie de nombres, y al parecer en época reciente. Como quiera que las estrellas aparecen en diferentes partes del cielo durante el año, sin conocer la estación exacta en la que se trazó el mapa es imposible establecer coordenadas comparativas de longitud o latitud sobre la situación de la Ciudad sin Nombre. Toda esta información será proporcionada por el doctor von Klappenburg a sus compañeros.

Todo el que estudie el mapa y consiga sendas tiradas de Idea y de Astronomía se dará cuenta de que las coordenadas del borde del mapa están directamente relacionadas con los ciclos de los eclipses solares y lunares que también se mencionan en dicho borde, y que se puede determinar la estación en la que se trazó el mapa (y por tanto la situación aproximada de la Ciudad sin Nombre) mediante un estudio comparativo de las fechas históricas en las que tuvieron lugar eclipses de sol y de luna como los que se indican. Cuando el doctor von Klappenburg

se dé cuenta de esto (y acabará por hacerlo a menos que se le adelanten los investigadores) podrá calcular la posición de la Ciudad sin Nombre en términos modernos, que estará aproximadamente a 49 grados de longitud Este y 20 grados de latitud Norte. Una vez se haya descubierto esto, el investigador que tenga un porcentaje mayor en Gematría se dará cuenta de que la posición de la Ciudad sin Nombre en el mapa estelar es exactamente donde la coordenada 26 de arriba abajo de la retícula se cruza con la 53 de izquierda a derecha. Estos dos números son, por supuesto, los dos primeros números que se derivan gemátricamente de las letras C-D-W-L-H. Por supuesto, esta observación sólo puede hacerse si los investigadores han llegado a descubrir los valores gemátricos de dichas letras. Si otro investigador saca una tirada de Idea notará que en las listas de estrellas que figuran en jeroglíficos sudarábigos (traducidos por von Klappenburg) en la parte izquierda del mapa, la estrella que hace el número 178 (otro de los números gemátricos de Cthulhu) es Fomalhaut. Además, si alguien saca una tirada de Mitos de Cthulhu recordará que Fomalhaut es el hogar ancestral de los Vampiros de fuego.

La noche anterior a la partida de los investigadores, éstos oyen un terrible alarido procedente del risco donde se halla el mapa estelar. A continuación se oye un gran estrépito, la tierra empieza a moverse, y un terremoto de mediana intensidad hace caer al suelo a los investigadores. Sólo dura unos segundos, pero en ese tiempo la cara de la montaña que contenía el mapa estelar se ha derrumbado, destruyéndolo para siempre. Una búsqueda rápida revelará que el doctor von Klappenburg no aparece, y como quiera que uno de los camelleros afirma haberle visto dirigirse hacia el mapa unos minutos antes del terremoto, se le da por muerto y enterrado en el deslizamiento de tierra y piedras que se ha producido, puesto que ninguna búsqueda, por exhaustiva que sea, logrará hallar indicio alguno de su suerte. Sin embargo, es muy peculiar que el grito se oyera minutos antes de que empezaran los temblores.

*Nota para el guardián: El traidor, quienquiera que sea, se había preocupado anteriormente de borrar a golpe de cincel las coordenadas de la Ciudad sin Nombre que creía podían impedir su localización, sin darse cuenta de que las fechas de los eclipses podrían obviar el problema. Resuelto a rematar la faena destruyendo el mapa por entero, para que nadie más pudiera descubrir la situación de Irem, convocó a los Chthonians para que ocasionaran un terremoto que destruyera el mapa. El doctor von Klappenburg descubrió al traidor 'in fraganti', gritando de terror al ver a los Chthonians, y siendo rápidamente liquidado por éstos, después de lo cual tuvo lugar el terremoto. Si por casualidad el traidor era el doctor von Klappenburg, se puede hacer que sea otro PNJ el que descubra el asunto y resulte muerto.*

**De Zamakh a Minkwah (pueblo):** Este sendero se dirige hacia el Norte por el Wadi Aywat al-Say'ar, directamente hacia el Rub al-Khali. Minkwah es un pueblo muy pequeño, y el último lugar en que los investigadores pueden proveerse de comida. El trayecto es de 60 Km y dura un día (largo). Hay un 20% de probabilidad de encontrarse con 2D10 bandidos del desierto, bastante desesperados. Por el camino puede encontrarse algo de comida y de agua si se viaja entre Febrero y Abril; de lo contrario no hay absolutamente nada.

**Minkwah a al-Latikhiya (pozo):** Los viajeros abandonan Minkwah y continúan hacia el Norte por el Wadi Aywat al-Say'ar durante un día, atravesando después una meseta yerma, en un recorrido total de 60 Km para llegar al pequeño pozo de al-Latikhiya. Este es el último lugar en el que se puede encontrar agua, y Omar decidi-





*Las ruinas de Iram*

rá que la expedición debe descansar aquí dos días antes de internarse en el desierto. Hay una posibilidad del 5% de que aparezcan 2D10 bandidos para hostigar al grupo. Si el viaje se realiza entre Febrero y Abril, hay algo de comida y agua en el Wadi Aywat al-Say'ar, pero de lo contrario no hay nada.

La etapa final desde al-Latikhiya hasta Iram de los pilares: El pozo de al-Latikhiya está exactamente a 49 grados de longitud Este. Por tanto, los investigadores deben dirigirse hacia el Norte de forma casi vertical para llegar a Iram. Cuando estén a punto de partir, Omar reunirá a todos y les dirá lo siguiente:

"La distancia, según los cálculos del pobre doctor von Klappenburg, es de unos 225 Km, y no podremos contar con más agua ni comida que las que llevemos nosotros. El viaje debe durar cuatro días si todo va bien; de lo contrario somos hombres muertos. Además, tenemos que contar con que, a menos que encontremos agua en Iram, el pozo más cercano a la ciudad es el de al-Kufla, a más de 150 Km, es decir un viaje de tres días, por lo que si no encontramos agua habremos de continuar viaje el mismo día para poder llegar a al-Kufla. Si nos entretendemos tan siquiera un día, no llegaremos vivos allí. Viajaremos cuando oscurezca para conservar la fuerza de los camellos. Todo aquél a quien se sorprenda robando agua será abandonado a pie y sin agua para que muera en el desierto. En esta parte del viaje soy la autoridad suprema y exijo obediencia absoluta o moriremos todos."

Con estas palabras tan optimistas se inicia la última etapa del viaje.

Durante el mismo, cada personaje debe tirar diariamente CONx5 en porcentaje so pena de sufrir una insolación, que le ocasionará 1 punto de daño.

Una vez los investigadores estén cerca de la Ciudad sin Nombre, el traidor convocará a los Habitantes de la

arena para que ataquen al grupo y, si es posible, les hagan prisioneros. Durante la noche (es decir, mientras viajan), ocho Habitantes de la arena atacarán sigilosamente a los viajeros. Si parece que la expedición vaya a salir victoriosa en la lucha, el traidor intentará rasgar todos los odres de agua que pueda, tras lo cual huirá a pie por el desierto, acompañado de los Habitantes de la arena que queden. Su propósito es dejar el agua suficiente para que los investigadores se mantengan con vida algún tiempo, pero sin que puedan volver a la civilización. Su interés principal es utilizarlos como alimento para las larvas de los Chthonians que acaban de eclosionar, y con las cuales quiere repoblar la Ciudad sin Nombre. Como quiera que no hay ningún beduino que se atreva ni siquiera a acercarse a Iram, hay muy poca comida disponible para las larvas.

El traidor intentará rasgar los odres de agua sin que se note demasiado. Cuando los Habitantes de la arena ataquen, pretenderá estar tan sorprendido como los demás y correrá hacia los camellos cuchillo en mano con la excusa de defenderlos. Una vez allí, empezará a rasgar los odres rápidamente, uno tras otro. Si los investigadores se dan cuenta, rasgará algunos más y después, cuando los demás vayan a impedírsele echará a correr, escapando. Si consigue destrozarse alguno de los odres, habrá que determinar cuánta agua se ha perdido. Cada uno de ellos contenía unos 50 l, pero tras cuatro días de viaje sólo quedan unos 28 en cada odre. Cada camello de agua lleva colgados 4 odres, y cada camello de monta, 1. Hay un camello de agua por camello de carga y por camello de monta, y un camello de carga por cada dos personas. El número total de viajeros será de 5 camelleros más los PJs y los PNJs, y todos disponen de un camello de monta. Éste número se divide por dos para hallar el número de camellos de carga. El número de camellos de agua será igual a la suma de los de carga más los de monta.

Ejemplo: Si tuviéramos 10 exploradores más 5 camellos, tendríamos 15 camellos de monta más 8 de carga más 23 de agua. Cada uno de éstos lleva 4 odres, lo que arroja un total de 92. Al cuarto día, quedan unos 28 l de agua en cada odre, pero el traidor deberá intentar rasgar el máximo número posible de ellos, teniendo en cuenta que el agua de un odre rasgado se pierde en su totalidad. Cada viajero lleva en su camello un odre de agua personal, en el que quedarán unos 32 l, suficiente como para unos seis días. Cada camello necesita unos 60 l de agua diarios (dos odres), y si se les priva de ella, empezarán a morir al tercer día sin agua. Una cuarta parte (25%) de los camellos caerán cada día a partir del cuarto, hasta que hayan muerto todos los camellos al sexto día. En cuanto a los investigadores, cada persona necesita 4 l diarios si monta o descansa, y 8 l si camina o realiza alguna actividad fatigosa. Si los investigadores repelen el ataque de los Habitantes de la arena, podrán llegar a Iram en pocas horas. Si son capturados, se les llevará allí. De una u otra forma, habrán llegado al final de su largo viaje.

A continuación se proporcionan las características de 7 Habitantes de la arena, cuya visión ocasiona una pérdida de 1D6 puntos de COR si se falla la tirada. Todos tienen un 60% de Ocultarse, un 50% de Discreción y un 50% de Descubrir, y pueden atacar dos veces por asalto, utilizando sus garras.

### Séptima parte. La Ciudad sin Nombre

Todo lo que queda de la Ciudad sin Nombre es un campo de columnas y fragmentos de muros destrozados, cuya parte superior emerge de la arena como lápidas de un antiguo y descuidado cementerio. Los investigadores, si llegan aquí por sus propios medios, deben decidir si buscan agua o registran las ruinas. Por cada hora invertida en registrar las ruinas, cada investigador puede intentar un Descubrir a la mitad de su probabilidad normal. De tener éxito, encuentra una entrada a los niveles inferiores de la ciudad. Aunque se busque agua, no se encontrará. Si los investigadores se han deshecho de los Habitantes de la arena en la lucha de la noche anterior, nadie les volverá a molestar mientras estén en la superficie.

Si encuentran la entrada a los niveles inferiores pueden descender y empezar a explorar (ver mapa). Los túneles y pasillos están algo taponados con arena pero se puede pasar, aunque sea a cuatro patas. Para más color local, se recomienda encarecidamente al guardián que lea en voz alta pasajes adecuados del relato de Lovecraft 'La Ciudad sin Nombre'.

Si los prisioneros llegan como cautivos de los Habitantes de la arena, serán llevados de inmediato al lugar de desove de los Chthonians, donde tendrán lugar los acontecimientos descritos en esa sección.

En la Ciudad sin Nombre puede encontrarse lo siguiente:

**Enemigos ocultos.** Si el traidor no resultó muerto, estará escondido aquí con media docena de habitantes de la arena. Su propósito no es matar a los investigadores sino atraerlos hacia el lugar de desove de los Chthonians. Por dondequiera que vayan de las ruinas, les seguirán el traidor y los Habitantes de la arena.

**El salón de los murales.** Descrito por Lovecraft del siguiente modo: "Este salón no era una reliquia destruida como los templos de la ciudad de la superficie, sino que se trataba de un monumento del arte más exótico y magnífico. Ricos, vívidos y atrevidamente fascinantes diseños y pinturas formaban un esquema continuo de pintura mural cuyas líneas y colores estaban más allá de toda posible descripción ... Dar una idea de [las monstruosidades representadas] es imposible. Las había con forma de reptil, cuya forma corporal recordaba a veces la del cocodrilo y a veces la de la foca ... Su tamaño era el de un hombre pequeño."

Los murales representan la historia de la construcción de Iram por esos hombres reptil, su vida y eventual destrucción, y cómo los habitantes huyeron a los subterráneos intentando escapar de las devastadoras tormentas de arena. Un examen detallado (de una a dos horas) de los murales permite añadir 1D3 a Mitos de Cthulhu, pero cuesta 1 punto de COR (sin tirada).

**Las cámaras de las momias.** En estos salones hay filas y filas de antiguos habitantes de Iram, así como Habitantes de la arena, Chthonians y cosas más o menos humanas, todos ellos resecaos y momificados. En palabras de Lovecraft: "Las cajas estaban al parecer dispuestas a lo largo de cada lado del pasillo, a intervalos regulares, y eran oblongas y horizontales, terriblemente parecidas a ataúdes en forma y tamaño."

El descubrimiento de esta zona obliga a tirar COR, 0/1D6. Si los investigadores se entretienen aquí más de una hora empezarán a oír ruidos extraños entre los cuerpos, y habrán de tirar COR de nuevo, 0/1D4. Si pasan demasiado tiempo en ella pueden ser atacados por los fantasmas de los antiguos habitantes, que al principio parecerán formas translúcidas y nebulosas de los seres originales, posiblemente desfigurados o parcialmente descompuestos. El coste en COR de esta visión será igual al del monstruo original + 1D4, o 1D3 si se pasa la tirada. Los fantasmas atacan mediante tiradas de resistencia de sus puntos de magia contra la CON de la víctima y si vencen la tirada, ésta sufre 1D3 puntos de daño. Los fantasmas son inmunes a los ataques físicos, incluidas las armas mágicas. Nada que ataque a los puntos de vida puede hacerles daño, puesto que sólo están compuestos de INT y POD. Cuando el fantasma ataca, si la víctima se defiende mediante fuerza de voluntad puede intentar vencer a los puntos de magia del fantasma con

### Habitantes de la arena

Número	1	2	3	4	5	6	7
DES	12	15	12	18	10	15	13
POD	11	6	12	9	14	10	18
Armadura/PV	3/15	3/12	3/20	3/16	3/12	3/15	3/14
Zarpa (%)	30	35	40	25	50	80	30
daño	1D6 + 1D4	1D6 + 1D4	2D6	1D6 + 1D4	1D6	1D6 + 1D4	1D6 + 1D4

El número 5 conoce los hechizos Maldición de Azathoth y Consunción, y el número 7 tan solo el primero de ellos.

los suyos cada asalto. Si lo consigue, éste perderá 1D3 puntos de magia, y si llega a 0 se desvanecerá en la nada, no volviéndose a manifestar hasta que los haya recuperado (suele requerir un día aproximadamente). Los fantasmas tienen la INT y el POD de sus antiguas formas. El número que aparece queda a discreción del guardián, pero la cantidad adecuada sería uno por cada dos personajes.

**El lugar de desove de los Chthonians.** En el mapa se señala dónde está situado un Chthonian adulto de gran edad, que se halla oculto bajo uno de los montones de arena que suele haber por todas partes, a la espera de la llegada de los investigadores.

### Chthonian monstruoso

FUE 73 CON 42 TAM 77 INT 18 POD 16  
DES 4 Armadura/PV 5/60

**Armas:** Tentáculos (1D8) 80%, daño 4D6.

**Aplastamiento** (ataca una zona de 8 m de diámetro) 80%, daño 8D6.

Si uno de los investigadores consigue una tirada de Seguir rastros, notará algo raro en el montón de arena en el que está oculto el Chthonian, pudiendo investigar si lo desea. De lo contrario, éste dejará pasar al grupo, esperando su retorno puesto que su enorme edad le ha enseñado a ser paciente. El Chthonian posee numerosas habilidades especiales, como la regeneración, los ataques mentales, etc. que el guardián debería estudiarse a fondo antes de hacer actuar en combate a este ejemplar.

Las cámaras pequeñas de esta zona son celdas a las que irán a parar los investigadores si son capturados una vez en Iram, o si ya lo fueron antes de llegar por los Habitantes de la arena. Una vez presos, los investigadores serán pasto de las larvas de Chthonian al ritmo de uno por día. Si los investigadores son apresados, deberán hacer todos los intentos posibles de escapar, puesto que no hay guardias excepto a la hora de la comida (de los Chthonians), por ejemplo mediante algún hechizo. Otro medio sería provocar un incendio, puesto que la madera extremadamente vieja y reseca de la puerta de las celdas es un excelente combustible. Otra sería abrir las puertas a base de fuerza bruta. Las puertas son, como ya hemos dicho, de madera vieja y carcomida, y resisten con FUE 22. Un prisionero puede intentar una tirada de resistencia de su FUE contra la de la puerta una vez al día, y una vez fuera puede abrir fácilmente las puertas de sus compañeros desde el exterior. Otra forma de escapar sería a través del traidor, que actúa como guardián, y que llega cada día con 1D4 Habitantes de la arena para llevarse a uno de los investigadores y arrojarlo a las larvas. Un investigador podría intentar atacarle a él y a sus compinches cuando se lo lleven, o forzar su puerta, liberar a sus compañeros y atacar todos juntos al traidor cuando éste llegue. Por último, en una de las celdas habrá un agujero en la parte inferior de una de las paredes, oculto bajo un montón de arena. Si el investigador que ocupa la celda se molesta en retirar la arena verá que el hueco da a la celda de al lado, que está vacía y con la puerta abierta, pudiendo después liberar a sus compañeros.

La cámara grande está dedicada a la cría de Chthonians, y la ocupan miles de larvas recién eclosionadas. Al acercarse a esta habitación, los investigadores oirán una especie de débiles gemidos, y ruidos de arrastre, además de notar un fuerte olor a carne podrida. Si los investigadores consiguen una tirada de Idea y otra de Descubrir notarán que la puerta de esta cámara es nueva, teniendo que haber sido traída de más allá del desierto muy re-

cientemente. Al abrir la puerta los investigadores verán que el suelo, las paredes y el techo están cubiertos por una masa de criaturas vermiformes en movimiento, lo que requerirá una tirada de COR, 0/1D6. Todos aquellos que posean algún conocimiento de los Mitos de Cthulhu pueden intentar una tirada, y si la consiguen sabrán que se trata de larvas de los Chthonians, perdiendo automáticamente 1D8 puntos de COR (sin tirada). En cuanto se abra la puerta, las larvas se dirigirán hacia los investigadores como una enorme ola, puesto que huelen comida fresca. El investigador que abrió la puerta debe tirar un Esquivar para no quedar sumergido por una masa de larvas, que parecen sanguijuelas.

El propósito del traidor al ayudar a los investigadores a llegar hasta Iram era traer comida a las larvas, que están medio muertas de hambre. Si fueron capturados en la superficie, serán traídos hasta aquí y uno de los del grupo (empezando por los camelleros) será arrojado como pasto a las larvas, mientras los demás son obligados a mirar. Ver a otro ser humano siendo devorado por las larvas de Chthonian, que se abren paso por la piel, enterrando allí la cabeza y extrayendo la sangre y los fluidos corporales, requiere una tirada de COR, 0/1D8.

Las larvas se mueven a una velocidad de 4, por lo que los investigadores pueden correr más que ellas con facilidad, pero si uno cae al suelo y no se levanta con suficiente rapidez, será enterrado por una ola de horroses vermiformes que le devorarán vivo. Cada larva tiene sólo 1 punto de vida y se la puede matar con tan solo pisarla. Cada 10 larvas hacen 1 punto de daño al morder, y la ropa normal protege de los mordiscos el primer asalto, en el que la víctima es atacada por 1D20 larvas. En el segundo asalto, le atacarán 2D20, en el tercero 4D20, en el cuarto 8D20 y así sucesivamente en progresión geométrica. Si, al ser atacado, el investigador consigue una tirada de CONx5 en porcentaje en el primer asalto de ataque, puede levantarse y huir de la masa. Sin embargo, las larvas que hayan atacado ese asalto seguirán pegadas a él y mordiéndolo cada asalto hasta que se las quite de encima. Si el investigador falla su tirada de COR se quedará en el suelo, retorciéndose de dolor hasta ser devorado vivo, a menos que algún amigo consiga arrastrarle fuera de la habitación. Todo investigador infestado de larvas tiene que tirar CONx5 cada asalto hasta que se libre (o le libren) de ellas.

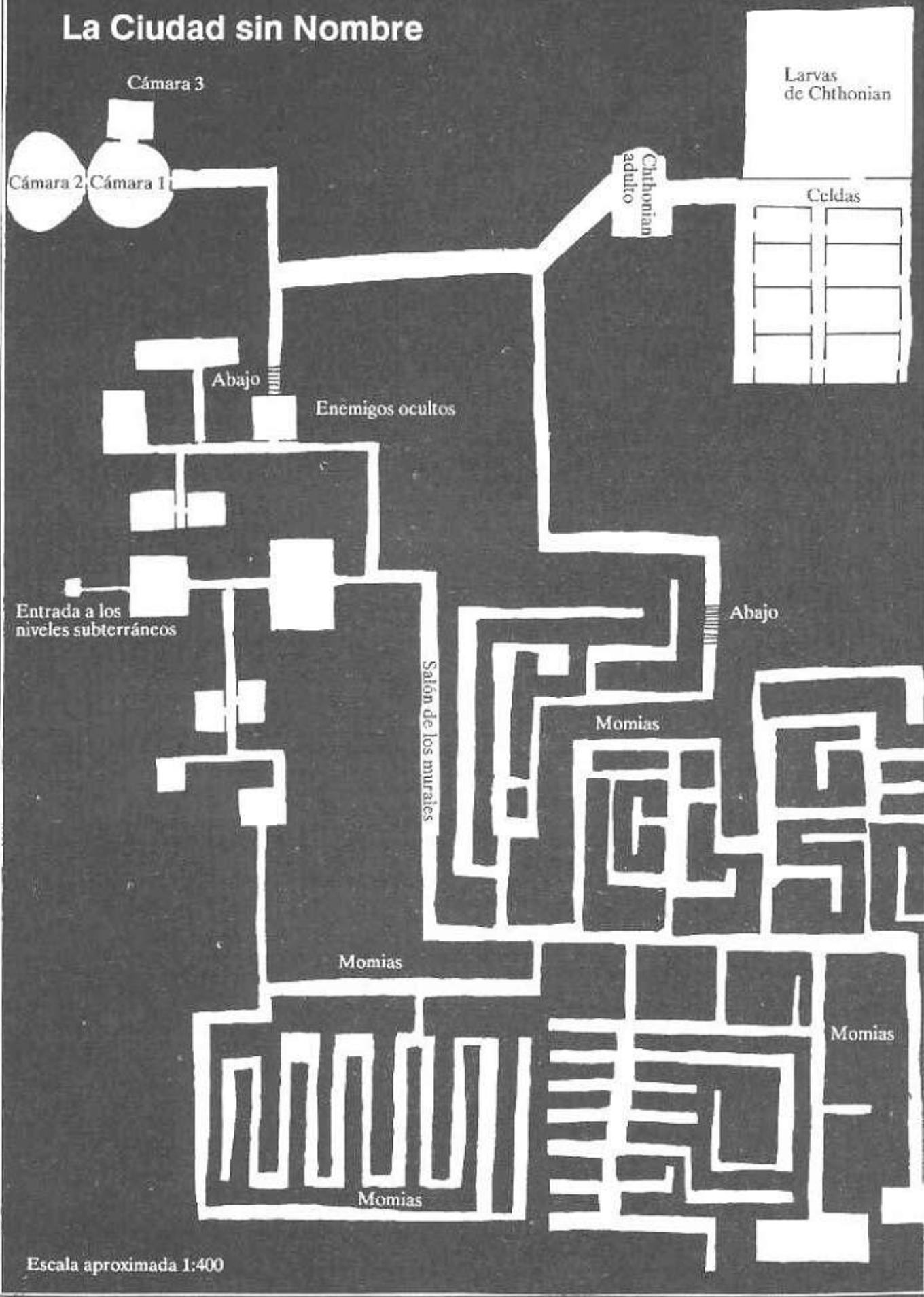
La dinamita podría destruir a bastantes larvas, así como los disparos de escopeta, pero el mejor método de librarse de ellas sería haciendo caer el techo de la cámara con dinamita, enterrándolas así bajo toneladas de escombros y arena (algunas sobrevivirían, pero la mayoría quedarían destruidas) o usar fuego, teniendo en cuenta que las viejas puertas y las momias son un excelente combustible.

Sin duda alguna, cuando los investigadores abran la puerta y vean la cámara llena de larvas intentarán escapar huyendo por el pasillo hasta la cámara por donde pasaron antes (es el único camino), pero allí les espera el Chthonian adulto, que se alzarán en medio del paso, impidiéndoles la salida. En principio no intentarían matarles sino capturarles y encerrarles en las celdas para después entregárselos vivos, uno por uno, a sus crías.

**Las tres cámaras.** Si los investigadores se acercan a esta zona, deberán pasar a través de una puerta que lleva a una habitación circular con otras tres puertas.

**La primera puerta.** Es una puerta enorme y maciza, que parece de oro, pero que si alguien consigue una tirada de Geología conseguirá saber que no es oro sino algún metal desconocido en la Tierra. La puerta está grabada con motivos geométricos obscenos que hacen que se asemeje a una tremenda ilusión óptica, que parece latir con vida propia, y que carece de bisagras, pomos o

# La Ciudad sin Nombre



aberturas. Cuando se encuentren delante de la puerta, todos y cada uno de los investigadores oirán una voz mental que les preguntará en su idioma natal: "¿Cuál es el primer número del gran Cthulhu?" La respuesta es, por supuesto, el 26, el más bajo de los que se obtienen mediante el análisis gemátrico del nombre hebreo de Cthulhu. Si alguno de los investigadores da esta respuesta (cada uno de ellos dispone de un intento), la puerta se abre y todos pueden entrar, cerrándose tras ellos. Ahora se encuentran en una cámara circular con cuatro puertas regularmente espaciadas, una de las cuales es aquélla por la que entraron. Ahora pueden colocarse delante de cualquiera de las puertas, en cada una una de las cuales se les hará otra pregunta telepática que, si se responde correctamente, hará que la puerta se abra.

**La primera puerta de la cámara circular (N. del T.:** Se encuentra en la parte Sur de la circunferencia de la cámara, pero como quiera que no es una puerta propiamente dicha, en el mapa no está reflejada. Sigue leyendo, por favor.): Cuando los investigadores lleguen ante esta puerta, la pregunta será: "¿Cuál es el segundo número del gran Cthulhu?" Este es el segundo en valor numérico, es decir, 53. Si se da esta respuesta, los investigadores verán, al abrirse la puerta, que en realidad se trata de un Portal a otra dimensión, que da al mundo natal de los Chthonians, un planeta monstruoso y violento, con erupciones volcánicas y terremotos. Tirada de COR, 0/1D3. Si alguien es lo suficientemente bobo como para atravesar el portal, éste se cerrará tras él y se encontrará perdido en el mundo de los Chthonians, sin manera alguna de volver a la cámara circular. El portal se cerrará cuando quiera el investigador que ha dado el número correcto para abrirlo. Si alguien mira durante mucho rato la escena que se ve a través del portal, hay un 25% de probabilidad de que pase un Chthonian, lo que requerirá una tirada de COR.

**La segunda puerta de la cámara circular.** La pregunta aquí es: "¿Cuál es el tercer número del gran Cthulhu?" La respuesta es 187, y esta puerta lleva a la cámara 2, conocida como la 'cámara de cristal de las visiones eternas', que fue construida hace milenios y es de forma esférica. Cuando se entra, se tiene la sensación de estar en el centro de un enorme diamante de muchas facetas, y de tremenda belleza. La cámara fue construida para permitir el contacto con cualquier lugar o dimensión de las eternidades, y por tanto los Chthonians pueden desde aquí, utilizando sus poderes telepáticos, ponerse en contacto con otros seres que se encuentren en planetas y planos de existencia lejanos. Sin embargo los humanos, que no poseen poderes telepáticos ni conocen las claves mentales con las que funciona la cámara, serán bombardeados al entrar con miles de impresiones sensoriales diferentes, que proceden de orígenes y mundos diferentes. Algunas serán placenteras o dolorosas, otras grotescamente horribles, y algunas exquisitamente bellas.

Al entrar en la cámara, cada personaje debe tirar Suerte y si falla quedará inconsciente y en un estado de semicoma del que se recuperará si se le saca fuera de la cámara, pero habiendo perdido 1D20 puntos de COR. Todo personaje que consiga su tirada de Suerte debe tirar a continuación COR y si falla, su mente quedará atrapada en el flujo eterno de visiones de la cámara de cristal, de la que saldrá con tan sólo 3D6 puntos de COR. Los que queden atrapados de esta manera deben tirar Mitos de Cthulhu, y los que consigan la tirada se convertirán en adoradores dementes de Cthulhu y otros seres similares. Esto fue lo que le sucedió hace 1.200 años al beduino que se internó en esta ciudad en busca de sus dos camellos, quien entró en la cámara como Abdalá ibn Kilaba y salió como Abd al-Azrad, el poeta árabe loco. Sus visiones de la cámara de cristal constituan

en gran parte los delirios que se recogen en su libro de poesía y conocimientos arcanos, el *Necronomicón*. Si se fallan la tirada de COR y la de Mitos, el personaje sale de la cámara convertido en un idiota casi sin cerebro, pudiendo recuperar quizá parte de la COR perdida mediante una terapia intensiva, pero quedando fuera de combate durante el resto del escenario.

Si un personaje que entra en la cámara de cristal consigue sus tiradas de Suerte y de COR, pierde 1D20 puntos de COR pero sale con un aumento permanente de INT de 1D3-1 y de 1D3 en POD. También puede aumentar sus siguientes habilidades en una cantidad igual a su INT: Astronomía, Botánica, Química, Geología, Ciencias Ocultas y Zoología. Su conocimiento de los Mitos de Cthulhu aumenta automáticamente en una cantidad igual al doble de su INT. Si una persona sobrevive a las visiones cuerda y consciente puede sacar de la cámara a cualquiera que esté inconsciente o loco. Si sale y vuelve a entrar, deberá repetir la secuencia de tiradas, pero la segunda vez no aumentarán más que las habilidades, y en la tercera ya no aumentará nada. Si un investigador posee una capacidad mental notable y conoce mucho acerca de los Mitos, el guardián puede quizá permitirle que aprenda a usar la cámara para comunicarse con otros planetas y con seres extraños de otros planos.

**La tercera puerta de la habitación circular.** La pregunta es: "¿Cuál es el cuarto número del gran Cthulhu?" La respuesta es 963, y la puerta se abre a una pequeña cámara (la cámara 3), en la que hay un altar del mismo metal dorado de las puertas. Clavado en lo alto del altar hay un cetro con mango de oro, enterrado hasta la mitad en el metal del altar. En lo alto del cetro, aferrada por tres dedos de metal en forma de garras, hay una gema brillante de un color que no pertenece al espectro visible. Ver este color que no es un color cuesta 1D3 (sin tirada) la primera vez, y nada las restantes. Si se entra en la habitación, no pasa nada, y si uno de los investigadores es lo suficientemente valiente (o temerario) como para intentar sacar el cetro, lo podrá retirar del altar sin problemas, una vez hecho lo cual seguirá sin pasar nada. Sin embargo, los investigadores poseen ahora una reliquia de gran poder, el cetro de Iram. Si algún investigador tira Mitos de Cthulhu recordará alguna referencia al cetro, pero nada acerca de sus poderes. *(Nota para el guardián: El poder principal del cetro es transferir a las personas hacia adelante y hacia atrás en el tiempo, y los investigadores precisarán de otra aventura para averiguar cómo funciona, aventura que puede crear el propio guardián o esperar a que Chaosium la publique.)*

**La puerta de salida.** Cuando un investigador se coloque frente a la puerta a través de la que entraron, la pregunta será: "¿Cuál es el quinto número del gran Cthulhu?" La respuesta es el valor gemátrico más alto, 1041. Si se da la respuesta, la puerta se abrirá y los investigadores podrán salir. Si nadie conoce el número, las puertas no se abrirán y el grupo estará atrapado dentro de la cámara circular, sin poder salir hasta que calculen o descubran el número final. Cada investigador dispone sólo de un intento por día, pero si el traidor aún sigue fuera puede abrir la puerta con la esperanza de llevar a los otros hasta las larvas.

## Octava parte. ¿La escapatoria?

Los investigadores pueden salir de Iram de los pilares cuando quieran, pero el traidor y los Habitantes de la arena intentarán impedirselo. Además, si se marchan sin destruir las larvas de Chthonian, crecerán y madurarán hasta que la ciudad vuelva a estar llena de seres mágicos que se preparan para esparcir el horror por todo

el mundo. Aún si los investigadores consiguen el cetro y escapan de las galerías de Iram dhat al-Imad, persiste el problema logístico de cómo atravesar el desierto. Lo mejor que pueden hacer es dirigirse al Norte continuamente, y a la máxima velocidad posible, dando todo el agua restante a los camellos. El guardián debería hacer que los animales (si queda alguno con vida después de las aventuras en Iram) empezaran pronto a morir, dejando a los investigadores a pie en medio de las ardientes arenas. Cuando todos estén a punto de morir de sed y de agotamiento (quizá después de que uno o dos de los más débiles hayan muerto ya) el guardián podría hacer que les rescatara un pequeño grupo de beduinos (atraí-

dos por los buitres que se están cebando en los camellos) que les darían agua y les llevarían lentamente y de pozo en pozo hasta el pequeño puerto de Zahran en Bahrein donde podrían recuperarse durante una temporada y por último coger un barco hasta Basora, el puerto de Irak. Allí hay consulados británico y americano, y quizá pueda encontrarse hasta algún psicólogo europeo que pueda componer la deteriorada salud mental de los personajes. Es dudoso que los resultados de la expedición sean lo suficientemente interesantes como para que los exploradores sugieran un viaje de vuelta con más científicos.

# La ciencia cabalística de la Gematría

por William Hamblin

La Gematría consiste esencialmente en asignar valores numéricos a las letras del alfabeto, de lo cual se derivan valores numéricos para las palabras, que se asocian entonces simbólicamente o místicamente con otras palabras que tengan valores numéricos parecidos. Muchos alfabetos antiguos no poseían caracteres escritos especiales para los números, sino que utilizaban las letras del alfabeto para representar los números cuando tenían que escribirlos. El Hebreo es uno de ellos y de aquí se deriva la costumbre de sumar los valores numéricos de las letras de cada palabra, obteniendo un valor numérico para la palabra. Por ejemplo, si A = 1, B = 2, C = 3, D = 4 y E = 5, el valor numérico de la palabra inglesa 'bad' (= malo) sería B = 2 + A = 1 + D = 4, es decir, 7. Por otra parte, la palabra 'be' (= ser) valdría B = 2 + E = 5, es decir, 7 también. Por tanto, y como quiera que los valores numéricos de 'mal' y 'ser' pueden asociarse místicamente, podríamos concluir que la existencia (el ser) es intrínsecamente maléfica.

En el judaísmo se desarrolló toda una tradición mística religiosa alrededor de tales interrelaciones entre las letras del alfabeto hebreo tal y como aparecen en el Antiguo Testamento. Esta tradición mística de la Gematría se entroncó en el misticismo de la Cábala (también llamada Kábala, Kabbala, Cabbala, etc., que en Hebreo significa 'cadena de tradición que se transmite'). Aunque a veces se confunde la Gematría con el cabalismo, técnicamente es sólo una parte de una tradición cabalística mucho más amplia.

Antes de poder entender la Gematría cabalística, hay que familiarizarse con el sistema de escritura hebreo. El alfabeto consiste en 22 letras (ver el cuadro de más abajo), todas ellas consonantes. Los hebreos antiguos no disponían de ningún sistema para escribir los sonidos de las vocales cortas aunque más tarde, durante la Edad Media, se desarrolló un sistema de puntitos y líneas encima de las 22 letras para indicar los sonidos vocálicos. En este artículo, todas las letras del alfabeto hebreo se referirán a una letra mayúscula del alfabeto romano, que corresponda más o menos al sonido de la letra hebrea. En la tabla figuran los valores numéricos de todas las letras.

En los cálculos sólo se toman en cuenta los valores de las 22 consonantes. Además, el hebreo tiene formas especiales de cinco de las letras (D, M, N, P y Z, con valores respectivos de 500, 600, 700, 800 y 900) para indicar un final de palabra. En otros sistemas gemátricos, estas letras no se cuentan, o se ordenan de diferente manera. Es importante saber que en el Hebreo, que pertenece al grupo de lenguas semíticas, la mayoría de las palabras se basan en lo que se conoce como una raíz triliteral (es decir, de tres letras). En Inglés también hay vestigios de tales raíces, como por ejemplo en las palabras 'run' (= correr), 'ran' (= corrió), 'running' (= corriendo) y 'runs' (= corre), todas las cuales están basadas en las letras raíz R y N, que podrían tener el sentido básico de 'moverse rápidamente'. Este sistema de raíces se utiliza extensamente en Hebreo y se centra casi siempre en tres consonantes.

En los círculos cabalísticos tradicionales, hay al menos 72 métodos para calcular los valores numéricos de las palabras, aunque diferentes escuelas tienden a aceptar algunos métodos y a rechazar otros, o a disponer de variaciones especiales de los métodos básicos. A continuación se relacionan los cinco métodos principales:

**Método 1 - Básico:** Aquí se suma el valor numérico de cada letra y el resultado es el valor numérico de la palabra. Por ejemplo, en Hebreo la palabra Jehová, que significa 'Dios', es YahWeH, compuesta por las cuatro consonantes Y-H-W-H. La suma de Y = 10 + H = 5 + W = 6 + H = 5 es 26, que es el valor del nombre de Jehová por este método.

**Método 2 - El número pequeño:** En este sistema sólo se cuenta la primera cifra de los números. Así por ejemplo, la M vale 40, pero en este método se cuenta como 4, y la Y, que vale 10, como 1. Por tanto, Y-H-W-H valdrá Y = 1 + H = 5 + W = 6 + H = 5, para un total de 18.

**Método 3 - Los cuadrados:** Aquí se elevan al cuadrado los valores básicos y se suman. Así, para Y-H-W-H tendremos Y = 10X10 = 100 + H = 5X5 = 25 + W = 6X6 = 36 + H = 5X5 = 25, lo que nos dará un total de 186.

**Método 4 - Las series:** Aquí se suman los valores numéricos de todas las letras precedentes al valor de la letra en cuestión. Por ejemplo, si W vale 6, según este método su valor sería 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21.

Para la palabra Y-H-W-H tendríamos Y = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = 55, H = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15, W es 21 tal y como se ha calculado antes, y H sigue siendo 15. El total de sumar 55 + 15 + 21 + 15 es 106.

**Método 5 - El relleno:** Para encontrar el valor numérico de una palabra en este sistema, hay que sumar el valor numérico de la pronunciación hebrea de cada una de las letras. Así, Y se pronuncia 'yod', es decir, Y-W-D, cuyo valor es Y = 10 + W = 6 + D = 4, para un total de 20. Este método posee otras complejidades adicionales, debido al hecho de que las letras H y W pueden pronunciarse de tres maneras diferentes. La H puede pronunciarse como H-W, H-H o H-', mientras que la W puede pronunciarse como W-W, W-'W o W-Y-W. Así, las palabras que contengan una u otra letra tendrán diferente valor numérico según la pronunciación que utilicemos de la H y la W. Esto es especialmente importante en el nombre de Yahweh, que tiene una W y dos H. Hay, pues, cuatro valores diferentes de Y-H-W-H por este método, aceptados por los cabalistas, y que son 45, 52, 63 y 72. Además, puede haber rellenos de los rellenos, donde se utilicen diferentes niveles de pronunciación y valores de las letras para obtener significados ocultos.

LETRA  
HEBREA

NOMBRE

EQUIVALENTE  
ROMANO

VALOR

												
	ALEPH	BETH	GIMEL	DALETH	HE	VAU	ZAYIN	CHETH	TETH	YOD	CAPH	LAMED
	( <sup>1</sup> )	B	G	D	H	W	Z	C	T	I	K	L
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20	30

## Reglas especiales

Hay dos reglas adicionales que pueden utilizarse con cualquiera de los cinco métodos arriba citados. La primera es que a cualquier valor numérico obtenido por cualquiera de los métodos se le puede sumar 1. La segunda regla es que al valor numérico de una palabra se le puede sumar el número de letras de esa misma palabra. Así, al valor de Y-H-W-H se le puede sumar 4, que es el número de letras.

## Historia

El uso principal de este sistema por parte de los místicos de la cábala judía era determinar el significado alegórico o místico oculto en los pasajes oscuros de las Sagradas Escrituras. Si un pasaje era difícil de interpretar, el cabalista estudiaba los valores numéricos de las palabras especialmente místicas o espirituales, descubriendo así el significado secreto del pasaje leyendo en él el nuevo significado de las palabras con valores numéricos equivalentes. Al cabo del tiempo, empezaron a desarrollarse significados ocultos para el conjunto de las Sagradas Escrituras, extendiéndose el sistema a otras obras mágicas y religiosas. Los ocultistas cristianos del renacimiento adoptaron variaciones de los métodos gemátricos, reformando todo el sistema y dándole una interpretación cristiana, inyectándolo después en numerosos sistemas místicos y mágicos.

## Uso en los juegos de rol

Hay dos métodos básicos para aplicar los principios de la Gemetría en los juegos de rol. El primero, y probablemente el mejor, es utilizar la gemetría histórica real del cabalismo y la magia. Un ejemplo extenso de cómo puede hacerse es el escenario 'La Ciudad sin Nombre.'

Si alguien desea utilizar la Gemetría histórica de esta forma, puede consultar algunos libros sobre el tema. *Kabbalah*, de Gershom Scholem (Quadrangle, The New York Times Book Co., 1974) es la mejor introducción, pero es un libro muy erudito y técnico, y se hace pesado y difícil. *Kabbalah*, de Charles Ponce (Quest Books, 1973) es una introducción más general, con cientos de maravillosas ilustraciones. *The Secret Garden: an Anthology in the Kabbalah* (= El jardín secreto: Una antología de la Cábala) de David Meltzer (The Seabury Press, New York, 1976) es muy útil porque ofrece traducciones de la mayoría de escritos cabalísticos medievales de importancia. Por último *The Holy Kabbalah* (La santa Cábala) de A.E. Waite (University Books, New York, 1975) proporciona una interesante aproximación a la Cábala, examinándola en relación a

otras tradiciones místicas y secretas de Europa. (N. del T.: Todos estos libros están en Inglés, pero existe una colección de libros en castellano, publicada por Editors S.A., o Ediciones Dalmau Socias, de Barcelona, sobre temas de magia y ocultismo, y en la que me parece que figura algún libro sobre cabalismo)

Es posible utilizar la Gemetría en otros juegos que no sean La llamada de Cthulhu, y puede desarrollarse un sistema propio para la campaña que se desee realizar. En este caso, se puede utilizar el alfabeto romano (ver más arriba los valores de las letras) o diseñar otro. Como quiera que crear un método gemátrico es bastante complicado (los judíos tardaron siglos en desarrollar el suyo) es más fácil utilizar los que se han detallado antes, y emplear el alfabeto romano. Así, por ejemplo, Glorantha tendría en este caso el siguiente valor gemátrico: G = 7 + L = 30 + O = 60 + etc., para una cifra total de 447, que sería el valor numérico oculto de Glorantha.

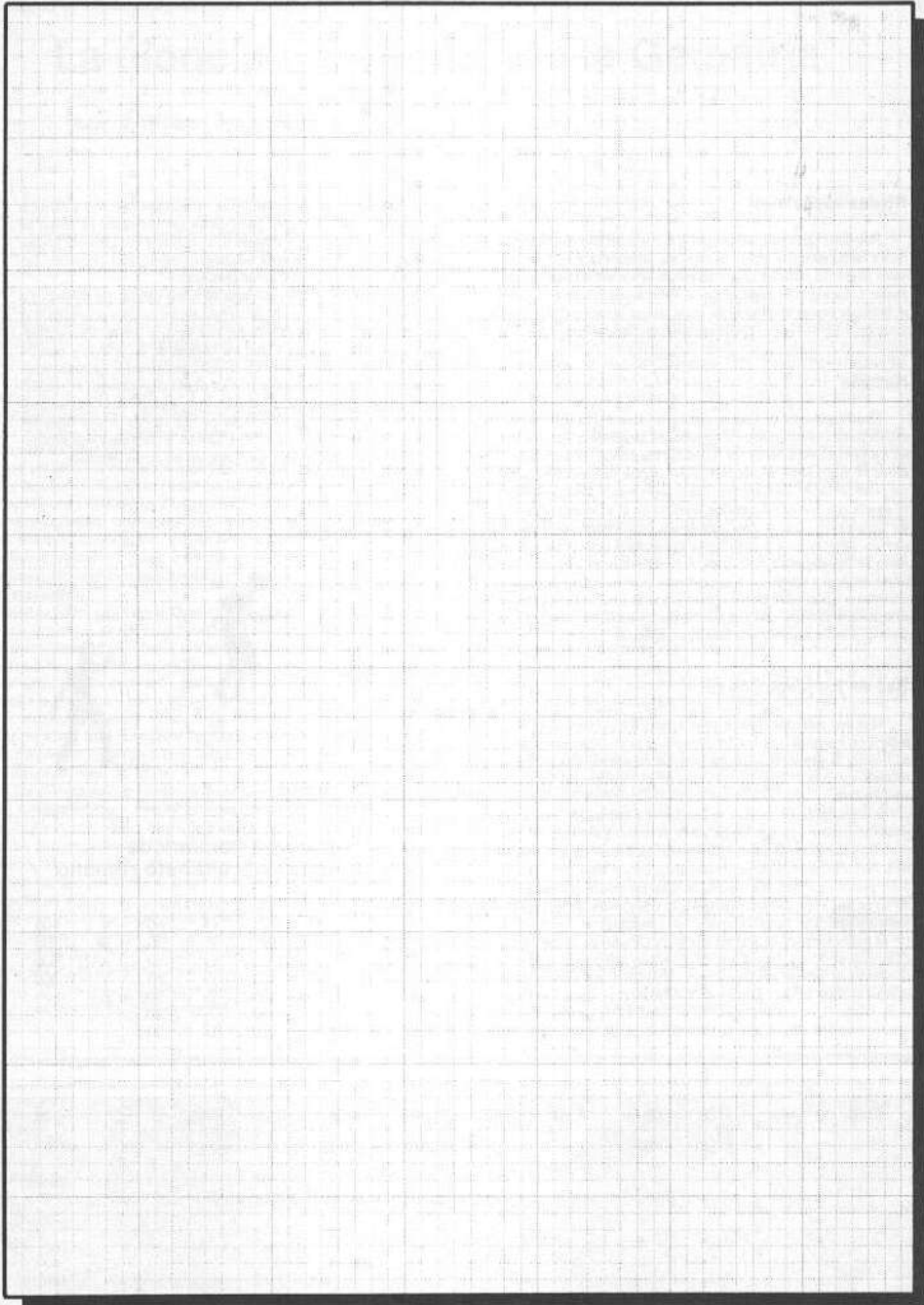


## Valores gemátricos de las letras del alfabeto romano

A	1	H	8	O	60	V	400
B	2	I	9	P	70	W	500
C	3	J	10	Q	80	X	600
D	4	K	20	R	90	Y	700
E	5	L	30	S	100	Z	800
F	6	M	40	T	200		
G	7	N	50	U	300		

מ	נ	ס	ע	פ	צ	ק	ר	ש	ת	ד	ם	ז	ף	ץ
MEM	NUN	SAMEKH	AVIN	PE	TZADDI	QOPH	RESH	SHIN	TAV	FINAL CAPH	FINAL MEM	FINAL NUN	FINAL PE	FINAL TZADDI
M	N	S	O	P	Tz	Q	R	Sh	Th	K	M	N	P	TZ
40	50	60	70	80	90	100	200	300	400	500	600	700	800	900





La maldición de los  
**CATHONIANS**

**C O N T I E N E**

**Cuatro escenarios para  
*La llamada de Cthulhu***



***Cuatro odiseas en  
una intriga mortal.***

**Las apariencias engañan**

¿Es la pequeña feria de Rhode Island tan sólo un inocente lugar de diversión, o bien oculta lóbreos secretos? ¿Es la pieza de más reciente exposición en el Museo de Historia Natural tan solo la representación cruda de un elefante, o bien se trata de un ser de más allá de las profundidades del tiempo? ¿Quién mataría para obtener una daga ceremonial? ¿Qué visión es lo suficientemente poderosa como para matar a un anciano rabino? Estos cuatro escenarios, los más detallados que nunca se hayan publicado para *La llamada de Cthulhu*, están llamados a confundir hasta a los más expertos investigadores.

**Títulos publicados**

LA LLAMADA DE CTHULHU  
FRAGMENTOS DE TERROR  
EL MANICOMIO  
SOLO CONTRA EL WENDIGO  
EL TERROR QUE VINO DE LAS ESTRELLAS  
EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS  
LOS HONGOS DE YUGGOTH  
LA MALDICIÓN DE LOS CTHONIANS

**en preparación**

LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH

