

EL FARAÓN DE LA SANGRE

Boston, 15 de febrero de 1929.

Es uno de los inviernos más crudos vistos en la ciudad. Incluso ha nevado el un par de ocasiones. Hace un frío glacial.

EL TELEGRAMA

Uno de los PJ (preferentemente el egiptólogo) recibe un telegrama catalogado de urgencia.

Mi tío, profesor Isaac Burton, necesita tu ayuda. Asunto muy importante. Reunirse en mi casa esta tarde. Avenida Churchill nº 37.

Jack Burton

El PJ que reciba el telegrama se pondrá en contacto con los otros PJ.

UNA PROPOSICIÓN INQUIETANTE

La avenida Churchill es una de las zonas más ricas y lujosas de Boston. El aire de la comodidad y la aristocracia se respiran en sus anchas y ajardinadas calles.

El número 37 es una gran casa lujosa, antigua y bien cuidada.

Les saldrá a recibir el propio Jack Burton, que mostrará unos modales más que correctos y amables. Invitará a los PJ a tomar café en su casa, al lado de un reconfortable y crepitante hogar.

Mientras toman café, dedicará unos minutos a conversar sobre asuntos triviales como el frío y esas cosas. Después adoptará una expresión severa para explicar que:

"Mi tío hace unos años que se está dedicando a las excavaciones de origen neolítico. Ha estado en Italia, en Turquía, Alemania, España y en otros muchos sitios. Últimamente centra sus trabajos en las islas británicas.

Hace poco me llamó por teléfono diciéndome que estaba estudiando unos restos monolíticos encontrados en las orillas del lago Neagh, en Irlanda del Norte. Pero lo sorprendente fue que, bajo esos restos neolíticos, aseguró haber hallado una tumba de origen egipcio."

Burton hace una pausa, sorbiendo nerviosamente el café y esperando a que los PJ se pregunten acerca de aquella incoherencia.

"Os habréis dado cuenta, como yo, de que eso es imposible cronológica e historiográficamente. Pero me parece que a mi tío aún le quedan unos años de sano juicio, y su confusa exaltación me hace pensar que está contándome aquello que verdaderamente ha descubierto.

Me ha pedido que vaya con él y que lleve conmigo a otros, así que he decidido contar con vosotros, pues tengo entendido que os une la amistad entre y que mi tío fue vuestro tutor en pasados años universitarios.

Mañana por la tarde sale un avión hacia Belfast; mi tío paga los billetes y otras despendas. Todo depende de vuestra voluntad."

EL REENCUENTRO

Los PJ viajan en avión hasta Belfast. Para su decepción, el tiempo más acogedor que en Boston, sino aún más gélido.

En el mismo aeropuerto les recibe, en medio de efusivos abrazos, el profesor Isaac Burton. Parece realmente aliviado y contento por ver a los PJ, aunque se muestra más excitado de lo normal. Los PJ cogen un par de taxis para desplazarse al hotel donde van a alojarse, que es el mismo en el que está el profesor.

El profesor les ayuda con las maletas y todo eso, mostrándose en todo momento muy atento y servicial. Pero si se le pregunta algo de la excavación o del asunto en general, el profesor dirá "Esta noche lo sabrás".

Finalmente, el profesor les informa de que por la noche se celebrará una cena en un restaurante llamado Meredith, donde se les presentarán los otros miembros del proyectos y, de pasada, el proyecto en si.

Los PJ tienen toda la tarde libre para hacer lo que deseen. Si alguno de ellos busca información sobre los yacimientos neolíticos del lago Neagh, debe tirar Buscar Libros. Encontrará:

El arte monolítico en Irlanda del Norte. Libro estándar y bastante aburrido. Da una idea general acerca de los yacimientos, pero son analizarlos en concreto.

Malus de -25% El Neagh monolítico. Prehistori Irlanda; revista de la Universidad de Belfast, número 64, páginas 123-167. Denso artículo que habla de las ruinas monolíticas que yacen en las inmediaciones del lago Neagh. Habla de una tal Bóveda de los Druidas, cerca de Antrim.

Malus de -35%. Bóveda de los Druidas. Prehistori Irlanda; revista de la Universidad de Belfast, número 73, página 87. Pequeño artículo. [Apéndice de escritos]

LA CENA

El profesor Burton queda con los PJ y todos juntos se dirigen hacia el Meredith. Se trata de un restaurante céntrico y concurrido, aunque conserva ese aire apacible y rústico de las construcciones irlandesas. Son los primeros en llegar.

Mientras les sirven un pequeño aperitivo, van llegando los otros comensales: Jack Burton, Siné Alupo y Liam Ferguson. [Apéndice de PNJ]

Durante la cena, el profesor Burton revelará a los PJ y PNJ, lo que estos ya sabían: ha encontrado una tumba egipcia bajo restos monolíticos. Presentará el organigrama del proyecto. [Apéndice de escritos]

Tirada de Percepción -25%. Burton mira por el raballo del ojo a una pareja de hombres que cenan un par de mesas más allá. Tienen el típico aspecto irlandés: altos, rubicundos, con cuidada barba y bebiendo grandes jarras de cerveza. Si el PJ que lo ha advertido pregunta al profesor acerca de ellos, éste hará una mueca sarcástica y no dará más contestación que levantar los hombros.

Durante el café, uno de los irlandeses se levanta y va a la mesa de los PJ. Le pide fuego a Alupo.

-Parecen ustedes extranjeros, señores.

-Le parece a usted bien, señor.

El irlandés entrecerrará los ojos y con severo rostro, dirá:

-Lleven cuidado. Los irlandeses nunca han querido mucho a las gentes que no son de su tierra y nada saben acerca de ellos.

Dicho esto, se volverá a sentar. Al cabo de unos minutos se irán. Si alguien quiere entablar conversación con ellos, se mostrarán de lo más ariscos.

LA EXCAVACIÓN

Al siguiente día, por la mañana, los PJ cogen un par de coches todo terreno y se dirigen hacia el pueblo de Antrim. Comen en una apacible posada de allí. El profesor informa que van a residir en un hostel del pueblo mientras trabajan en la excavación. Luego van hacia el yacimiento monolítico, a unos 40 kilómetros de ahí.

Los PJ se darán cuenta por el camino que están atravesando frondosos bosques y muy impracticables caminos. De hecho, tienen un par de esporádicos problemas con los coches, a los que les cuesta avanzar.

Al final llegan al pequeño claro donde se levanta la Bóveda de los Druidas. Dicha construcción se compone de tres monolitos a modo de pared y uno a modo de techo. Tienen unas dimensiones de 3m. alto x 1m. ancho x 0.5m. de grosor. Aparecen cubiertos por musgo y plantas, y en el techo se ha desarrollado un pequeño bosquecillo, por así decirlo.

Ver. Hay una inscripción rúnica medio borrada en la piedra-techo. Burton dirá que reza a algo así como "lugar de dioses".

El profesor levanta un trozo de suelo (una tapa de madera recubierta de vegetación para disimular) y les conduce hasta la tumba.

El día transcurre sin ningún accidente. Al atardecer regresan a Antrim. La cena en el hostel es reconfortante.

LA TORMENTA

A la mañana siguiente, los PJ se levantan al alba y se dirigen a la Bóveda.

Todo el día transcurre tranquilamente. Alupo copia una estela particularmente significativa para transcribirla.

Hacia el atardecer, empieza a caer una suave llovizna. En el interior de la tumba no se nota el frío, pero el exterior es cada vez más gélido.

Cuando el sol declina en el horizonte, llueve. Cuando los PJ están cargando el material en los coches, empieza a intensificarse la lluvia y el viento. En un abrir y cerrar de ojos,

cae un auténtico diluvio. Los PJ presencian como un par de rayos caen en el lago. De pronto, los PJ se dan cuenta de que sus pies patinan: el suelo está completamente enlodado. Los coches patinan y no hay manera de moverlos; al cabo de poco el motor de cada uno de manera irremediable por ahora. Cae un rayo más, esta vez a poco más de una docena de metros del yacimiento.

Entre el ensordecedor ruido del chaparrón, el profesor grita:

-Hay una casa de leñador a poco más de una milla de aquí, bordeando el lago. Vamos!!!

Los PJ se lanzan en frenética carrera: patinan, tropezan, caen, se tuercen los tobillos y se arañan con los matorrales. Al final llegan a la casa.

JEREMÍAS

La casa pertenece a un hosco y enorme leñador irlandés llamado Jeremías. Al llamar a la puerta, el leñador los mira de arriba abajo con clara cara de desconfianza. Al fin los deja pasar, aunque a los PJ no les cuesta mucho darse cuenta de que lleva una escopeta en la mano.

Jeremías ofrece un caldo como cena.

- ¿Qué están haciendo por aquí?
- Estamos trabajando en la Bóveda de los Druidas.
- No deberían ir allí. Es un lugar maldito.
- ¿Maldito? ¿Porqué?
- No sé ni quiero saberlo. Tan sólo les digo que mejor que no se acerquen.

Durante la noche, a los PJ les parece que, de vez en cuando, oyen salvajes gritos y gemidos entre el repicar y el chapotear de la lluvia. Duermen muy mal.

¡SABOTAJE!

A la mañana siguiente los PJ se levantan tarde ojerosos y cansados. Jeremías no está, pero ha dejado una nota [apéndice de escritos]. En la mesa están sentados el profesor Burton y Alupo. El profesor tiene un papel en sus manos y se menea nerviosamente el pelo. Les muestra a los PJ la traducción de la estela [apéndice de escritos]. Divagación entre PJ.

Cuando llegan al yacimiento, los dos coches están totalmente calados. Una tirada de Mecánica -25% revelará que han sido manipulados. Una tirada de Percepción servirá para darse cuenta de que falta parte del material (cordeles, picos, algún cepillo, escarpas...)

EL PJ que esté trabajando en la apertura de la puerta la encontrará, para su grandísima sorpresa, entornada.

Cuando intenten abrir el sarcófago, les atacarán tres perros-lobo.

Al atardecer, regresan a casa de Jeremías, pues el cielo encapotado no invita a una larga caminata de 30 kilómetros. Este se va a mostrar muy antipático:

-Les advertí que se fueran.

Tirada de Percepción -25%. En el mismo armario donde Jeremías guarda su escopeta bajo llave, se ve una pistola y una maza. En realidad dicha maza es de origen egipcio y es una arma sagrada. Lleva unas antiguas inscripciones que rezan "Maza de Ptha".
Inteligencia3= arma sagrada.

Al anochecer, se oyen ladridos. Jeremías se pone nervioso, coge la escopeta y sale en plena tormenta. Regresa triunfal, diciendo que ha matado, o al menos herido, a uno de esos malditos perros.

SARCÓFAGO VACÍO

Al día siguiente los coches siguen sin funcionar. Los PJ vuelven a tener derecho a la tirada de Mecánica para darse cuenta del sabotaje, aunque esta vez con un -35%.

Abren el sarcófago, pero no hay nadie dentro.

Tirada de Ver -30%. Gotas de sangre reseca en la cámara del sarcófago.

Regresan a la cabaña.

LA NOCHE DEL DIOS PERDIDO

Tormenta. Vuelven a sentirse ladridos. Jeremías vuelve a coger la escopeta. No regresa.

Desenlace final. A ver qué pasa.

Shepseskaf II "el Bello" caminó una noche hasta los cañaverales de papiro, en busca de soledad y paz. Qué pasó aquella noche nadie lo supo nunca, aunque Shepseskaf II dijo que había tenido un encuentro con dioses antiguos pero no olvidados.

Desde aquella noche, el príncipe sólo salía de su camastro real por la noche y su semblante era cada vez más lívido y preocupante. Su padre, el faraón, temiendo por la sucesión del trono, mandó a los mejores médicos a la atención de su hijo. Los sanadores volvieron con temor en sus almas, diciendo que el príncipe sufría una extraña enfermedad que nadie podría curar nunca jamás.

El faraón se encolerizó y mandó que su hijo se presentara ante él la siguiente noche, pues los médicos dijeron también que la luz del sol era dañina ahora para el príncipe. La noche llegó, y el príncipe se presenció ante el trono. El faraón mandó cerrar las puertas de la Sala del Trono, pues quería hablar a solas con su heredero.

Se oyeron voceríos y gritos dentro de la Sala del Trono y ruidos de objetos quebrados. Entonces, Narumip, visir de Shepseskaf, mandó derribar las puertas.

Lo que los guardianes reales y el visir vieron, sólo ellos lo saben, pues nunca lo contaron ni nunca los escribas lo grabaron. El faraón murió esa misma noche, aunque todo el palacio y el pueblo creyó siempre que había sido asesinado por su hijo.

Narumip tomó el mando de la situación: desheredó a Shepseskaf II y le dio el sobrenombre de "el que le gusta la sangre". Entonces, las armas sagradas y el pueblo obligaron a Shepseskaf II a abandonar sus tierras y ya nunca nadie supo de él.

[...] se cree que en el nombrado conjunto monolítico se celebraban ceremonias religiosas. Esta hipótesis se sustenta con las inscripciones célticas que hay grabadas en una de sus piedras "hogar de dioses de druidas". Los druidas o shamanes, llámense como uno quiera, eran los guías espirituales de las tribus neolíticas, por lo que se supone que el conjunto podría haber sido una especie de templo en el cual se desarrollaban las actividades "mágicas" [...]