



# LA GATA DE JADE

CTHULHU

Este módulo pretende explorar el lado más mitológico de los mitos, es decir, aquel en el que el hombre nada puede hacer por evitar que las cosas sucedan, aquel en el que los personajes nada saben ni sabrán acerca de lo que está sucediendo, pues es estúpido pretender que la lógica cósmica pueda reducirse a esquemas lógicos humanos.

POR JORDI CARRIÓN

Esta aventura está pensada para un grupo de entre 2 y 4 jugadores de profesiones vinculadas con las antigüedades orientales (anticuario, arqueólogo, historiador, abogado con conocimientos de china, filólogo). Aunque en principio ha sido diseñada para ser jugada de forma independiente, con personajes creados *ex profeso*, puede jugarse de forma convencional aplicando un final alternativo.

## Irrealidad

Empieza la aventura. Los personajes se encuentran en un bosque repleto de árboles frutales borrosos y flores exóticas desdibujadas. Todo se mueve a su alrededor, una especie de niebla irreal envuelve el paisaje. Perciben todo lo que les rodea como si estuvieran drogados (-5 al POD), lo que hace muy difícil el esquivar unas piedras enormes que caen desde el cielo. Parece ser que una montaña se está desplomando sobre sus cabezas, que un extraño alud escupe rocas sobre ellos. Tiradas de esquivar, en caso de no pasarlas reciben un daño de 5d10. El ambiente es paranoico y estresante (Tirada de COR, 1/1d4). Parece una pesadilla, una pesadilla mortal. Van perdiendo puntos de vida y de cordura a un ritmo frenético. No se pueden comunicar entre ellos porque reciben las voces convertidas en gritos grotescos. No hay nada ni nadie que pueda ayu-

darlos a salir de ese infierno, nadie que pueda responder las preguntas que seguramente se están formulando.

No dejes que los jugadores hablen entre ellos: sus personajes no pueden hacerlo. Grítales, comunícales una extremada sensación de peligro, de paranoia y, sobre todo, de ignorancia. Cuando la escena haya dado todo lo posible de sí, es decir, cuando estén al borde de la muerte y de la locura (sino muertos y locos) díles que, de pronto, todo se hace aún más irreal, que la niebla aumenta su densidad, que los árboles y las flores se desvanecen...

Abren los ojos. Están sentados en los asientos tapizados en piel de un automóvil que avanza por una carretera forestal. Febrero de 1929. Lentamente se percatan de que se habían quedado dormidos, de que ha sido una pesadilla. Una pesadilla compartida. Pero los sustos no han terminado, el PJ que conducía también se había adormilado y el coche está a punto de salirse de la carretera, una tirada de Conducir Automóvil con un -20% será suficiente para frenar a tiempo.

Es ahora cuando debes ponerlos en antecedentes: han sido contratados por una casa de abogados de París, *Vailland et associés*, por sus conocimientos en antigüedades (sobre todo del Antiguo Oriente y más concretamente chinas) para que hagan el inventario y tasen el patrimonio artístico de Armand Bousquet, el hijo del Doctor Bousquet, un famoso arqueólogo orientalista fallecido cinco años atrás. Esa es, al menos, su tarea "oficial". Discretamente,

también deberán buscar entre dichos objetos orientales una estatuilla en forma de gato moldeada en jade que pertenece al Estado Chino y que, según apuntan todos los indicios, el Doctor A. Bousquet ocultó en algún lugar de su mansión antes de morir. Nada más. Por el trabajo cobrarán 350 dólares americanos por cabeza.

En este preciso momento se dirigen hacia la pequeña mansión donde reside Bousquet, herencia de su padre. El automóvil está detenido, después del sueño y el posterior frenazo, al borde de una carretera serpenteante rodeada de prados de un verde intenso. Se encuentran en la comarca de Les Aspres, en el SO del Rosellón





francés. Están nerviosos (han recuperado todos los P.V. pero sólo dos tercios de los P.C), un nerviosismo que no desaparecerá en toda la aventura. Anochece. Según el mapa, pueden dejar el auto aquí y seguir a pie. No tardarán en ver un pequeño lago plateado en cuya orilla se encuentra la mansión blanca de Bousquet. Pueden acceder a ella descendiendo por casi un centenar de peldaños excavados en la roca.

## Presentaciones

Se trata de una pequeña mansión de dos plantas con columnas dóricas en el porche. Recuerda vagamente a un neoclásico tardío pero radiante. Les abrirá la puerta un sexagenario de rasgos orientales que viste un kimono negro. Se presentará como Cheng, el mayordomo de Monsieur Bousquet, y les invitará a pasar. Tras una rápida instalación en las habitaciones de invitados, donde podrán dejar las maletas y asearse, se reunirán con Bousquet en el salón, donde está tocando el piano.

Bousquet es un conocido pianista y compositor, afable y conversador, cosa que los personajes no tardarán en descubrir. Cuando bajen al salón lo encontrarán tocando *La primavera* de Vivaldi. Una bella mujer de ojos rasgados escucha atentamente, varios gatos reposan a sus pies. Al percatarse ambos de la presencia de los PJs, abandonarán sus posiciones y se presentarán a sus invitados. Bousquet se presentará como "Paul" y a la mujer como Tian (cuya traducción, "Cielo", sabrán con una tirada de chino), su esposa. Hechas las presentaciones, el anfitrión les informará de que la cena está preparada. Alrededor de una mesa redonda repleta de manjares en los que se mezclan las dos mejores cocinas del mundo, la francesa y la china, Bousquet responderá a todas las preguntas que le hagan los PJs.

**Sobre su padre:** "¡Oh, mi padre! Era un viejo loco adorable, capaz de pasar días y más días encerrado en su estudio analizando mil cachivaches orientales. Le encantaba Oriente ¿saben?, sabía más de los chinos que ellos mismos... Bueno, eso no hay más que verlo en la cantidad de libros que publicó. Murió de cirrosis. Yo no pude pasar mucho tiempo con él... Él era un sabio que pasaba más tiempo en China que en Francia, mi madre había muerto cuando yo era pequeño y mi talento para el piano nos separó... Pero yo lo quería. Él me enviaba largas cartas..."

**Sobre los objetos artísticos:** "La verdad es que yo nunca he bajado al sótano, sé que está repleto de cuadros, vasijas, cajas y todo lo que mi

padre se trajo para estudiar. A mí no me interesa, por eso les encargué a sus jefes que hicieran un inventario y lo tasaran todo. Tengo la intención de hacer una subasta. A mí me entusiasma la música, pero el arte nunca me ha gustado..."

**Sobre su estancia:** "Cheng estará con ustedes para todo lo que les haga falta, no tengan prisa, pueden estar en mi casa todo el tiempo que deseen. Acostumbramos a desayunar a las nueve de la mañana, el almuerzo se sirve a la una y la cena a las ocho. Yo me paso el día sentado en el piano, si me necesitan ya lo saben".

## Primer día

A la mañana siguiente se reunirán de nuevo en el desayuno, en el cual Bousquet les obsequiará con una larga perorata sobre la música romántica en Alemania. La noche ha pasado en el más absoluto silencio.

Durante el transcurso de este primer día los PJs no descubrirán nada sobre la misteriosa estatuilla, sencillamente se familiarizarán con el entorno y comenzarán la ardua tarea de clasificar e inventariar los centenares de objetos hacinados en el sótano. Se trata de un espacio de unos cien metros cuadrados iluminados por bombillas. En él reposan jarrones, joyeros, tapices, estatuas y montones de objetos similares en estanterías, arcones y cajas de madera y cartón. Pasarán todo el día sólo en empezar la clasificación con las primeras cajas y en darse cuenta de que en el polvo que lo cubre todo hay centenares de pisadas de gato.

Será un día relajado en el cual comenzarán a conocer a los habitantes de la mansión, sobre todo en las comidas, lugar de reunión y charla, con la radio encendida o no dependiendo del humor de Bousquet. También irán descubriendo cómo es la casa y el paisaje que la rodea.

**Planta baja:** Está formada por un enorme salón, donde está el piano, una cocina, dos cuartos de baño, un comedor, una salita de billar y la biblioteca.

**Primer piso:** Catorce dormitorios, el más grande de los cuales lo ocupan el matrimonio, cada uno con un lavabo con ducha.

**Jardín:** Sin duda la parte más interesante de la construcción. Se trata de una imitación de un jardín oriental y, por tanto, se rige por la norma básica de éstos: la no intervención humana en el desarrollo y evolución de la naturaleza. De forma virgen crecen en él árboles frutales, arbustos y flores de todo tipo (Una tirada de PODx2: podría corresponderse con el lugar del

sueño). Los únicos signos de presencia humana son estatuas chinas sobre pedestales de mármol y majestuosas jaulas.

Con tiradas de Botánica podrán darse cuenta de que se trata de especies vegetales que sólo se pueden encontrar en Oriente. Posiblemente la que llama más la atención es la adormidera, flor de la cual se fabrica opio. Con tiradas de Zoología podrán identificar a los animales: pavos reales y patos mandarines en la media docena de pequeños estanques, gusanos y mariposas de seda en agujereadas urnas de cristal, y mitos, avefrías y arrendajos en las jaulas. Y gatos, muchos gatos, desperdigados por todas partes, de todas las razas, tamaños y colores. Tai los adora y ellos parecen adorarla a ella.

Los aspectos del jardín que pueden llamar la atención de los PJs son los siguientes:

- Una tecnología de lo más sofisticada para la época que permite crear el microclima adecuado para que el ecosistema sobreviva.

- En el centro del jardín hay unas pequeñas ruinas de forma circular, en cuyas piedras ha nacido verdín. Si preguntan al respecto sabrán que fue un capricho del Doctor Bousquet, se trata de las bases de una torre de vigilancia transportadas desde el este de Pekín.

- De entre el medio centenar de pájaros que hay en las jaulas de jardín destaca uno. Se trata de un arrendajo común (Zoología: pájaro oriental imitador de sonidos) que no hace más que repetir una melodía. Si interrogan a Cheng al respecto les dirá que el doctor se entretenía en ese tipo de menesteres (y les citará, de paso, cualquier máxima confuciana).

**Subsótano:** Bajo el sótano se encuentra una cámara en la que Bousquet escondió los objetos más valiosos y, por distintas razones, más peligrosos. En un principio confinó allí la estatuilla pero, como se verá más adelante, decidió cambiarla de lugar. Para acceder a él deberán descubrir una baldosa falsa que esconde un alfabeto completo en letras de molde (como las de las imprentas antiguas) y un espacio para colocar 4 de ellas. Deberán idear una palabra de cuatro letras, que colocarán en la cerradura de acceso ("Tian", evidentemente). En las seis subcámaras que conforman este espacio se hallan objetos interesantes, como armaduras de bronce, joyas y armas, además podrán encontrar los siguientes:

- \* Telescopio: Construido por un taoísta adorador de los Byakhee en el s.XIII, permite (ayudado por diversas drogas), observar planetas habitados por esta raza.

- \* Dos jarrones Ming: en su interior hay veinte raciones de hidromiel que caducaron hace siglos.



\* Caja china: en su tapa se encuentra el mensaje "no abrir jamás". Si los PJs se empeñaran (cosa poco probable si tienen un poco de experiencia en el juego), necesitarán un crítico en mecánica e invertir 2d20 horas. Depende de ti lo que encuentren en el interior.

\* Espejo: situado en una de las seis subcámaras, este extraño artilugio funciona de la siguiente forma: si un PJ entra en la subcámara, mira al espejo y tiene más de quince puntos de magia, el espejo lo absorberá, escupiendo al anterior prisionero. No hay forma de liberar a nadie sin ofrecer a otro. En este caso, se trata de Tan Shei, del Pueblo Gato, un nuevo problema a añadirse a la lista.



## Segundo día

Dos acontecimientos tornarán peculiar esta segunda noche. En primer lugar, cerca de las dos de la madrugada uno de los PJs será atacado por una enorme tarántula, totalmente inofensiva, que se deslizará hasta la cama y subirá por el brazo del PJ en cuestión para su espanto y horror. En segundo lugar, hacia las cinco les despertará un viento feroz que arremete contra las contraventanas. Se trata de la Tramuntana, el viento característico de esa zona, pero ni Cheng ni Bousquet recuerdan haber visto nunca una tramuntana tan agresiva. Como no tardarán en averiguar, el teléfono no funciona (el viento ha roto unos cuantos postes) y subir por las escaleras de piedra (único acceso al mundo exterior) que comunican con la carretera es imposible. La fuerza del viento es tal que si salen fuera de la casa o del jardín sus cuerpos se verán empujados y arrojados contra la pared de roca. Están aislados (Cordura 1/1d6)). Completamente aislados.

Y por si esto no fuera poco, todos los PJs acusan un ligero mareo (-1 a la POD). Todo, en conjunto, resulta la mar de extraño.

Después de desayunar, al descender al sótano, podrán ver, en el caso de que las limpiaran, que hay nuevas pisadas de gato. Según Cheng la puerta ha permanecido cerrada durante toda la noche. Y en el interior del sótano no encontrarán indicios de presencia animal.

La cuestión es que después de toda una jornada ordenando e inventariando vasos, joyeros, espejos, porcelanas, vajillas y tapices, al atardecer, hallarán una caja de cartón, no demasiado grande en la que alguien almacenó los objetos personales del Doctor Bousquet en el momento de su muerte. Comienzan los descubrimientos interesantes.

Aparte de algunas fotografías en las que se ven grupitos de científicos en excavaciones y a Bousquet hijo en diferentes etapas de su vida, hay un par de cosas interesantes. Se trata, en primer lugar, de algunas hojas arrancadas de una libreta de notas (Pista 1): parecen ser del cuaderno personal de Bousquet, una especie de diario que les pondrá sobre la pista de la figurilla de jade. El segundo objeto interesante es una pluma de oro en la que hay escrito en perfecto francés: "Te quiero, André: Tu Cielo". De las hojas de libreta hablaremos más tarde, de lo que (si los PJs son mínimamente avispados, Tai es Cielo en chino) debe de ser un misterio amoroso (¿Tai no es la esposa de Paul?) hablaremos a continuación.

## Una vieja historia

La estatuilla de jade en forma de gato es la protagonista de una vieja historia que se remonta al año 1909. En aquella fecha, el joven arqueólogo orientalista André Bousquet y su equipo de estudiantes de la Universidad

de Lyon encontraron unas ruinas en el sudeste de China.

Les resultó extraño que las ruinas estuvieran semiocultas y que vivieran allí multitud de gatos salvajes, al ser ésta una especie animal no demasiado común en esa parte de Asia. La cuestión es que, después de tres días de excavación, los ataques de los felinos salvajes casi acaban con la vida de uno de ellos. No tenían forma de defenderse, así que volvieron a la universidad con varias cajas de objetos y muchas fotografías. La mayoría de estos objetos (vajillas, estatuas, armas, etc) fueron a parar al museo de la facultad de historia, pero algunos estudiantes se quedaron con los más valiosos. Este fue el caso de André Bousquet, que se quedó con una estatuilla que representaba un hermoso gato. Estatuilla que halló en una pequeña cámara subterránea, cuyo emplazamiento, por motivos que jamás llegó a aclarar consigo mismo, no reveló a sus compañeros.

Estas ruinas son aún hoy la capital del Pueblo Gato, una legendaria comunidad de seres capaces de asumir indistintamente forma humana y felina, cuyos orígenes se remontan a los tiempos en los que dragones, dioses, tigres y hombres convivían en perfecta armonía. El hostigamiento al que sometieron a los arqueólogos no bastó para evitar que éstos robaran algunos objetos rituales y domésticos pertenecientes a sus antepasados. Entre ellos, la estatuilla de jade era, sin duda, el más importante. Una antigua maldición aseguraba la destrucción del Pueblo





## PISTA 1

17 de agosto de 1915

El viaje a China no me ha servido para nada más que para enamorarme. Pensé que podría encontrar algún artesano que supiera decirme como sacar el secreto del interior de la gata. No lo encontré.

Me intentaron robar en dos ocasiones, menos mal que no llevaba la estatuilla conmigo. Me entró una paranoia increíble, incluso desconfié de mi fiel Cheng.

Es una muchacha bellísima, encantadora, sencilla.

Cuando Cheng se ofreció a presentármela me mostré reticente, pero mereció la pena: es sensacional. Espero poder preparar la boda para la primavera próxima.

虎子龍

¿Y si todo fuera un simple sueño?

Intuyo que la maldición reúne gato, sueño y dragón, pero ¿cómo? ¿cuándo? (por qué?) Silencio.

18 de agosto de 1915

Estoy en cama, el hígado vuelve a hacer de las muelas.

6 de septiembre de 1915

Estoy seguro de que la estatuilla transporta una maldición. Una extraña maldición cuyas consecuencias no alcanzo a comprender.

En el siglo III d.C. se construyó una cámara para contener una maldición, yo haré lo mismo con la tecnología del siglo XX.

En mis sueños se mezclan las miradas de esa chiquilla que será mi esposa con la de la gata de jade...

Y el hígado no perdona.

BUCLE ONÍRICO/TEMPORAL:  
Nacer sin llegar nunca a morir  
sumergirse en el sueño sin saber  
lo sabiendo? que volverás a  
él, y que después todo  
volverá a suceder.  
Un torbellino que ni  
te atrapa ni te  
deja ir.

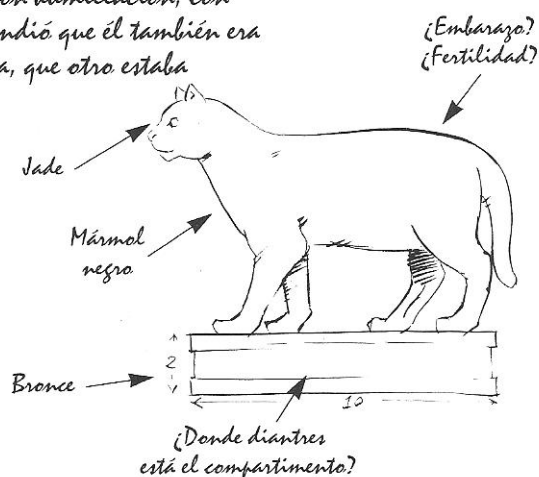
23 de septiembre de 1915

Me estoy volviendo loco. No consigo encontrar la maldita relación que debe de haber entre gato-sueño-dragón. La respuesta la tiene la estatuilla, pero no consigo encontrarla. En algún lugar está el compartimiento, seguramente en la base, pero es como una de esas cajas chinas cuyos mecanismos ocultos son imposibles de descubrir.

Hoy me ha vuelto a doler el hígado. Me pasaré la noche examinando cada milímetro de esa jodida estatuilla.

→ Apunto una loca idea que me ha nacido en algún lugar del subconsciente:

"Con alivio, con humillación, con terror, comprendió que él también era una apariencia, que otro estaba soñándolo".



25 de septiembre de 1915

Habrá vigorizado la presencia de la estatuilla la maldición. Me duele el hígado, se me retuercen las entrañas. Hoy ha venido Durand, el sistema ya está listo.

Espero que esa cámara proteja a la Humanidad del secreto que esa gata de ojos de jade guarda en algún lugar de su ser.

¿Quién me iba a decir a mí que mi pasión por los animales iba a acabar así?

Me estoy muriendo.



Gato si La Madre (nombre mítico de la estatuilla) permanecía más de dos décadas sin sus hijos. Por este motivo los hombres gato se movilizaban rápidamente: tenían que recuperar a La Madre. Ya que disponían de algún tiempo, decidieron recuperarla de una forma sutil, intentando evitar la violencia.

Eligieron a uno de los miembros más astutos de la comunidad y, después de casi tres años de pesquisas, consiguieron colocar a este hombre gato de mayordomo del arqueólogo que había robado la estatuilla. El arqueólogo era el Doctor André Bousquet, y el hombre gato que le serviría mientras buscaba desesperadamente la estatuilla era Cheng. Porque a eso se ha dedicado Cheng durante los últimos diecisiete años: a buscar la estatuilla.

La procedencia mágica de La Madre provocó una auténtica paranoia en el Doctor Bousquet, que la guardó con celo. Cambió varias veces de domicilio, ocultándola en los lugares más seguros. A veces en su propio hogar, otras en cámaras de bancos: cambiaba su ubicación casi mensualmente. Cheng desconocía esta paranoia de Bousquet y, mientras le servía, buscaba por todas partes, sin encontrar nunca nada. También intentó que el Doctor le confiara el secreto, pero Bousquet siempre se mostró receloso en el tema de la estatuilla. Algunos años más tarde incluso comenzó a dedicarse exclusivamente a investigar sobre ella, que parecía estar relacionada con ciertos mitos chinos. De hecho, no tardó en descubrir que entre tres elementos aparentemente no relacionados (el dragón mitológico, el gato de la estatua y el mundo onírico) existía algún tipo de relación. Centró sus estudios en desentrañar esta relación.

En 1914 Bousquet mandó construir la pequeña mansión donde vive actualmente su hijo con su esposa. Por aquellos entonces comenzaba a sospechar la devastadora magnitud de la maldición relacionada con la estatuilla. Por este motivo mandó construir una cámara subterránea (coincidiendo con unos días que Cheng pasó en su tierra natal) en el jardín. Allí la estatuilla estaría a salvo. Un año después y, por mediación de Cheng, el Doctor Bousquet conoció a una joven oriental de extraordinaria belleza, Tian. Se enamoró de ella y decidieron casarse. Pero algunos meses antes de la fecha acordada para la boda, Bousquet murió en un accidente de coche.

Tian es la hija de Cheng y, por tanto, una mujer gato. Visto el fracaso de sus años de infructuosa búsqueda, Cheng decidió urdir un plan. Casaría a Bousquet (viudo desde el nacimiento de su hijo Paul) con Tian y, de esta

## PAUL BOUSQUET

### Características:

FUE 11, DES 15, INT 12, CON 12, APA 12, POD 10, TAM 12, EDU 12, P.V: 12

**Habilidades:** Esquiar 60%, Tocar piano 80%, Discusión 70%, Francés 70%, Inglés 50%, Psicología 30%, Música 70%.

**Descripción:** 35 años. Alto, delgado, muy moreno, ojos verdes. Acostumbra a vestir pantalones negros, camisa blanca y unos mocasines.

**Caracterización:** Gesticula hasta la exasperación, siempre sonríe y acostumbra a gastar y repetir viejos chistes sobre catalanes e italianos.

**Comportamiento:** Bousquet se mostrará siempre abierto, colaborador y sincero con los PJs. Se entusiasmará con sus descubrimientos, en el caso que los compartan con él. No tiene nada que esconder, no tiene ni idea de dónde está la estatuilla de jade.

forma, conseguiría descubrir el paradero de la estatuilla. Pero la accidental muerte de Bousquet trunció sus maquiavélicos planes. La única forma de conseguir que Tian viniera a Francia a ayudarlo en la búsqueda era casarla con el joven heredero: Paul Bousquet, que se había educado en diferentes academias y residencias para talentos musicales y que tenía la intención de vivir en la casa heredada.

Y así ha sido: Tian se casó con Paul hace algunos meses y Cheng tiene una nueva aliada con la que registrar la casa de arriba a abajo en busca de la estatuilla dichosa. Ambos, en su forma humana o en la gatuna, han recorrido una y otra vez el jardín, el sótano, las habitaciones, pero nunca encontraron nada. Con el tiempo las cosas se han complicado hasta llegar a un presente peliagudo: dentro de unos días indeterminados habrán pasado los veinte años, la maldición está a punto de cumplirse, el Pueblo Gato, por tanto, quizás esté a punto de desaparecer.

De hecho, las cosas no pueden estar más complicadas. Por un lado tenemos a los PJs registrando los sótanos, con lo cual Cheng sólo puede registrar de noche (por eso todo está lleno de pisadas de gato). Y la gota que colma el vaso es que Tian se ha enamorado locamente de Paul, se niega a traicionarlo y está embarazada.

## Las ruinas circulares

Más tarde ya veremos a lo conduce este cúmulo de viejas tramas, pasiones y maldiciones.

## TIAN

### Características:

FUE 14, DES 15, INT 9, APA 15, CON 13, POD 14, TAM 9, EDU 9, P.V: 13

**Habilidades:** Esquiar 41%, Tocar Piano 40%, Elocuencia 80%, Discreción 30%, Francés 45%, Chino (mandarín) 60%, Charlatanería 40%, Saltar 60%, Preparar 74%, Armas blancas (puñal) 3.

**Descripción:** 1.65 m, 56 Kg, su cara es como una bella máscara de porcelana y sus cabellos se derraman hasta llegar al final de la espalda. Sus ojos alternan entre el verde y el amarillo, impresionan. Es una de las mujeres más hermosas que los PJs hayan visto en su vida. Viste un kimono blanco ligeramente transparente.

**Caracterización:** Cuando habla lo hace en voz muy baja y siempre con la mirada clavada en el suelo y las manos en la espalda.

**Comportamiento:** Apenas dirigirá la palabra a los PJs, a menos que ellos se ganen su conversación con paciencia. Mientras su marido ensaya y compone, ella se dedica a permanecer a su lado o a pasear por el jardín (le encanta cuidar los pájaros). Siempre va acompañada por media docena de gatos de todos los tamaños y colores.

## CHENG

### Características:

FUE 15, DES 14, INT 9, APA 9, CON 15, POD 13, TAM 11, EDU 10, P.V: 15

**Habilidades:** Saltar 43%, Preparar 49%, Elocuencia 25%, Armas blancas 60%, Arma exótica (Katana) 55%, Mecánica 44%, Cocina 70%, Francés 60%, Chino (mandarín) 75%, Buscar 63%, Prim. Auxilios 50%, Ocultismo 18%.

**Descripción:** 1.60 m, delgado y enclenque, rostro surcado por muchas arrugas y manos muy grandes. Viste siempre un kimono negro y zapatillas blancas.

**Caracterización:** Luce una sonrisa forzada y no para de citar a Confucio.

**Comportamiento:** Sólo dejará la compañía de los PJs mientras prepara la comida o limpia la casa, el resto del tiempo lo pasará observando todo lo que hacen y ayudando en la ordenación y limpieza de los objetos.

Quizá tengas que poner un juego tu capacidad de improvisación. Por el momento, los PJs se han encontrado unas hojas de libreta en las que se enterarán de lo que está sucediendo. Tras una lectura rápida se percatarán de las siguientes circunstancias:

– Bousquet estaba obsesionado con encontrar



una relación entre los elementos gato-sueño-dragón que parecen estar relacionados con la estatuilla y una maldición que ella representa.

– Mandó diseñar una cámara acorazada en la cual esconder la estatuilla.

Además deberían preguntarse o darse cuenta de lo siguiente:

– Los caracteres chinos significan “gato-sueño-dragón”.

– Alguien o algo pretendía robarle la estatuilla (¿desconfió de Cheng?).

– La estatua contiene algo en su interior.

– Bousquet era un apasionado de los animales.

– La cita de *Ficciones* (tirada de Literatura, que no existe, o de Conocimientos) pertenece a Borges, el libro lo encontrarán en la biblioteca, el fragmento reproducido es el final del relato “Las ruinas circulares” (Licencia cronológica que me tomo como autor, ya que el cuento fue escrito un par de décadas después, y que pretende ser un pequeño homenaje a ese autor).

Todo esto parece un puzzle, y lo es: las piezas no tardarán en encajar. Si recuerdan, en el jardín hay unas ruinas circulares que Bousquet mandó traer de China. Si van a ese lugar, tras algunas tiradas de buscar con -20%, encontrarán debajo una gruesa roca, gravilla, y bajo ella la compuerta de una caja fuerte de un metro cuadrado en la que hay una extraña cerradura. No tardarán en percatarse de que sólo se puede abrir con una combinación musical.

Anochece, los acontecimientos están a punto de precipitarse. Tian se ha retirado, está mareada, Bousquet se encuentra con ella. Un viento gélido se pasea por el jardín. Los PJs están aún más mareados (-2 a la POD) y tienen sueño. Mientras se estrujan los sesos pensando cuál puede ser la combinación musical que abre la cámara subterránea, serán atacados. Cheng se ha vestido con un kimono negro bellamente adornado y esgrime una katana. Una treintena de gatos rodean a los PJs. El viejo está cansado, presiente que el plazo de la maldición está a punto de vencer y, desesperado, ha decidido acabar con los intrusos para apoderarse de la estatuilla. Él y sus pequeños felinos de afiladas garras atacarán hasta estar gravemente heridos. En ese momento se retirará transformándose en un esbelto tigre, para regresar una vez sus puntos de vida se hayan regenerado.

Tarde o temprano deberían acabar con esta desagradable situación. Si se retiran a la casa improvisa una escena tipo *thriller* en la que los jugadores deban protegerse de Cheng convertido en casi un psicópata y los gatos entrando por la chimenea y las ventanas abiertas. Si consiguen vencerle u obligarle a que se retire, mientras regresa pueden seguir pensando en la com-

binación. Si ellos por sí solos no llegan a la conclusión de que la pasión por los animales condujo a Bousquet a adiestrar pájaros que recordaban sonidos, hazles tirar POD para que escuchen al arrendajo y su peculiar melodía. Con una tirada de Música (soy consciente de que no existe, ¿Conocimientos, tal vez?) dicha melodía se transformará en notas que podrán ser tecleadas en la cerradura de la cámara.

Descendiendo por una escalerilla de mano podrán acceder a un hueco de un par de metros cuadrados. En el centro, sobre un pedestal, descansa la figurilla. Lógicamente deberían intentar encontrar lo que guarda en su interior. Mientras lo hacen serán (si no está muerto) nuevamente atacados por Cheng. Lo más seguro sería volver al interior de la casa con la estatuilla. La pista que les puede conducir a encontrar algo es la anotación de Bousquet en las hojas que encontraron anteriormente sobre la estatua: “¿embarazo? ¿fertilidad?”. Verdaderamente, la Madre está preñada, la única forma de abrir la estatua sin recurrir a la brutalidad es darse cuenta de que está hecha con dos tipos de jade (geología +10%). El cuerpo ha sido esculpido en nefaíta, mientras que los ojos son de jadeíta, un tipo de jade más caro y de un verde más intenso. Esto debería centrar su atención en los ojos. Presionándolos la estatua se abrirá en dos, mostrando lo que guarda en su interior.

### Maldición circular

El mareo aumenta por momentos (-3 al POD), al igual que la somnolencia. En el piso de arriba se oyen, de repente, los gritos de Tian. Si alguien sube a ver qué sucede, su marido informará de que le han entrado unos dolores terribles en el vientre. Él no lo sabía pero desde hacía un par de semanas se le había inflamado ligeramente. En el exterior, el viento silba con aún más intensidad. Es literalmente imposible salir de la casa.

Dentro de la estatua hay algo. Se trata de una pequeña persianita enrollada. Al desenrollarla podrán comprobar que hay escrito un poema sobre su superficie, acompañado de un dibujo. Una de las traducciones posibles del poema (ya que el chino es un lenguaje no articulado y con una gran cantidad de sinónimos representados por el mismo carácter) sería:

“En miles de montañas se rompe el vuelo de los pájaros,  
por infinitos caminos se extingue la huella humana,  
una barca solitaria: un gorro y una capa insinúan un anciano.

Pesca solitario la nieve del río glacial.”

Con una tirada de Literatura (Conocimientos) recordarán de donde procede el poema, se trata de una de las poesías de Liu Zhongyuan (773-819) de la dinastía Tang. Pero algo ha variado. El poema y la ilustración que tienen ante ellos varía ligeramente de la poesía que recuerdan. Hay algo extraño y familiar en ese dibujo.

Tarde o temprano deberían percatarse de que hay un dragón medio disimulado en una montaña, un dragón que no aparece en el original de Zhongyuan. También deberían darse cuenta de que el paisaje es exactamente igual al que rodea la casa. De hecho, la pequeña mansión Bousquet estaría situada en el lugar que ocupan unos árboles en la ilustración, justo bajo la montaña que disimula al dragón.

A partir de ese momento los acontecimientos se precipitan. Un grito sobrehumano de Tian les hará subir al piso superior. Al abrir la puerta verán las sábanas manchadas de sangre. La chica sostiene en sus brazos una manta con algo enrollado. Bousquet llora en el suelo. Lo que sostiene Tian en una horrible criatura con cuerpo de gato y cabeza de bebé, ensangrentada y llorona (COR 3/5). ¿Se ha cumplido la maldición? ¿Es este el signo del principio del fin para el Pueblo Gato?

Con una tirada de POD, oirán la noticia que justo en ese momento suena en la radio de la

### ANEXO I

Máximas, sentencias y frases de Confucio que Cheng tiene siempre en la boca:

“¡Qué bajo que he caído! Hace tiempo que no sueño”.

“Nadie nació sabiendo: busca la sabiduría en el estudio de la antigüedad”.

“La benevolencia consiste en amar a los hombres”.

“El hombre noble es universal y no se limita; el hombre vulgar se limita y no es universal”.

“El hombre noble detesta que se tengan que inventar explicaciones para no decir claramente lo que se quiere”.

“Aprender sin pensar es inútil, pensar sin aprender es peligroso”

“Ji Weng pensaba tres veces antes de actuar, al saberlo, el maestro dijo que con dos habría suficiente”.





habitación: hoy comienza el año chino, el año del dragón. Mientras tanto, oyen el primer impacto. Una enorme roca hunde el techo de la habitación. Tiradas de Esquivar y de Cordura. La montaña se está desplomando. Si miran por alguna ventana contemplarán anonadados como decenas de rocas se desprenden de la pared vertical que rodea la casa, parece como si algo luchara por escapar de las entrañas de la montaña. Unos segundos después verán como un enorme dragón de roca gris sale de entre las rocas. Es enorme, increíble (COR 3/2d6). Extiende las alas de roca y desaparece en el cielo. Caen grandes cantidades de piedras. El techo está del todo agujereado. Con grandes dificultades podrán salir al jardín. Todo se mueve a su alrededor, una especie de niebla irreal envuelve el paisaje. Perciben todo lo que les rodea como si estuvieran drogados (-5 al POD), lo que hace muy difícil el esquivar las enormes piedras que caen desde el cielo. La montaña se está desplomando sobre sus cabezas. Tiradas de Esquivar, en caso de no pasarlas reciben un impacto de 4d10 de daño. El ambiente es paranoico y estresante (2/1d6). Parece una pesadilla, una pesadilla mortal. Van

perdiendo puntos de vida y de cordura a un ritmo frenético. No se pueden comunicar entre ellos porque reciben las voces convertidas en gritos grotescos. No hay nada ni nadie que pueda ayudarlos a salir de ese infierno, nadie que pueda responder las preguntas que seguramente se están formulando.

### Primer final

La caótica situación sólo permite la huida o, en su defecto, el refugio. Tanto las cámaras del subsótano (con sus eventuales peligros) como la cámara de las ruinas circulares constituyen el único lugar seguro en el que refugiarse. Si a los jugadores no se les ocurriera, siempre puedes recurrir a una tirada de Idea. Continuar en el exterior sólo puede llevarles a la muerte.

Al cabo de dos horas el viento dejará de soplar, la pesadilla parece haber acabado. Cuando se decidan a salir del escondrijo, verán que la casa y sus habitantes han desaparecido. No hay más respuestas que aquella que ideen a modo de hipótesis. Una ligera brisa llega del norte, tal

vez traiga los gemidos de un gato, o son sólo imaginaciones...

### Final original

No dejes que los jugadores hablen entre ellos: sus personajes no pueden hacerlo. Grítales, comunícales una extremada sensación de peligro. Cuando la escena haya dado todo lo posible de sí diles que, de pronto, todo se hace aún más irreal, que la niebla aumenta su densidad, que todo se desvanece...

Abren los ojos. Están sentados en los asientos de un automóvil familiar que avanza por una carretera forestal. Febrero de 1929. Lentamente se percatan de que se habían quedado dormidos, de que ha sido una pesadilla. Pero los sustos no han terminado, el PJ que conducía también se había adormilado y el coche está a punto de salirse de la carretera...

La historia se repite. Todo vuelve a suceder de nuevo de la misma forma. Hasta que la montaña se desploma y ellos están a punto de morir y se despiertan en un auto a punto de chocar. Y la historia se repite... Por los siglos de los siglos.