



LA PUERTA NEGRA

LA LLAMADA de
CTHULHU
Juego de Rol en las Mitologías de H.P. Lovecraft

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	≈3
PRIMERA PARTE "NOCTAMBULOS"	≈4
CABARET L'ENFER	≈4
UNIVERSIDAD	≈5
DEPARTAMENTO DE DESMARAIS	≈5
EXPOSICIÓN DE PICASSO	≈6
CABARET DU NEANT	≈6
PISO DE ISMAEL	≈6
SEGUNDA PARTE "EL RASTRO DE ISMAEL"	≈8
CASA DE ARMAND DESMARAIS	≈8
CASA DE ANNETTE DUBOIS	≈9
BIBLIOTECAS DE PARÍS	≈9
HEMEROTECAS	≈10
TERCERA PARTE "EN LAS RAÍCES DE PARÍS"	≈10
SUBSUELO DE PARIS	≈10
ILUMINACIÓN: CARBURO	≈11
ACCESO A LA ESTACIÓN DE SAINT SULPICE	≈11
ACCESO 1 ESCUELA DE MINAS, ARTISTAS, SECTAS.	≈12
ACCESO 2 TÚNELES DEL METRO	≈12
ACCESO 3 A TRAVÉS DE LA UNIVERSIDAD	≈12
ACCESO 4 EL OSARIO	≈12
EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA	≈13
PSIQUIÁTRICO	≈14
EPÍLOGO	≈15
CUARTA PARTE "DOSSIER"	≈16
PERSONAJES	≈16
ORDEN ESOTÉRICA DE LOS VÁSTAGOS DE SHUB-NIGGURATH	≈17
ESCRITURA OGHÁMICA	≈17
MAGIA	≈17
ANILLOS NEGROS	≈18
TRANSPORTE	≈18
NOMBRES Y APELLIDOS FRANCESES	≈18
AYUDAS DE JUEGO	≈19

LA PUERTA NEGRA

Por Pablo Carbonero

Aventura dedicada a **La Puerta Negra “taller de rol”** y a Sensei Comics (nuestro santuario).

Y mis especiales agradecimientos a Elena (mi mujer), y mis pesadillas particulares Charlie, Tadevs, Norkak, David y Marta.

Contacto: pablodocus@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Algún investigador debe ser universitario haciendo un curso en la universidad de la Nouvelle Sorbone en París en 1905. Todos acaban de llegar a París hace un par de días y debido a los precios comparten piso en una calle de Montmartre.



Los Investigadores recorrerán los viejos y oscuros Cabarets de París, recorrerán sus bibliotecas y se adentrarán en el subsuelo, sus catacumbas y túneles del metro. Y se darán de bruces con la Orden Esotérica de los Vástagos de Shub-Niggurath

En las raíces de París, durante la construcción de la línea 4 del metro de París, Antoine Desmarais (encargado de las obras) encontró un bosque fósil de Vástagos Oscuros de Shub-Niggurath y una extraña mesa de piedra. El profesor Armand Desmarais (linguista), junto con su hermano Antoine, y Étienne Chevalier (arqueólogo)

intentan convocar secretamente a los Vástagos de Shub-Niggurath para que le revelen la forma de abrir una puerta para obtener los mas oscuros conocimientos y la vida eterna. Esto se llevó la cordura de Etienne que permanece internado y la vida de algún que otro incauto estudiante que sirve de sacrificio humano.

La **primera parte “Noctámbulos”** es introductoria, y presenta al personaje de Ismael, un joven artista español. Mientras se le da la opción a los PJ de investigar la desaparición de un estudiante. Es muy importante que se establezca cierta relación de amistad con el y a la



par descubran algunos elementos desconcertantes. Si Ismael no funciona, Annette es otro gancho con el cual se podría introducir algún PJ en la secta.

La **segunda parte “El rastro de Ismael”** narra lo que ocurre tras la muerte de Ismael, investigación en bibliotecas, registro de casas, Orden Esotérica de los Vástagos de Shub Niggurath, Ogham etc... La última pista les llevará a una excavación arqueológica en el subsuelo de París.

La **tercera parte “En las raíces de París”** es la conclusión de la aventura, la búsqueda de un acceso a la galerías subterráneas, recorriendo varios decorados para culminar en la excavación arqueológica, una cúpula con en el bosque fósil de los Vastagos de Shub-Niggurath, donde se realizan los rituales.

PRIMERA PARTE

-NOCTAMBULOS-

No hay en el mundo fortuna mayor, que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que hay en ella. Vivimos en una isla de plácida ignorancia, rodeados por los negros mares de lo infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiremos de esa funesta luz, refugiándonos en la seguridad de la paz de una nueva edad de las tinieblas.

H.P. Lovecraft “La llamada de Cthulhu”

LUNES 13 DE FEBRERO DE 1905, PARÍS

Habéis salido temprano de la universidad, estáis en la Nouvelle Sorbone, las clases se detienen al irrumpir la policía que investiga una desaparición. Fuera llueve a raudales y hace un viento húmedo y frío, un estudiante vestido de oscuro (cualquiera) os da una invitación a un cabaret.

Si preguntan por el estudiante desaparecido se llama Luc y acosaba a una alumna. Nadie sabe nada, ni donde vivía ni amigos. A nadie le afecta demasiado su desaparición.



CABARET DE L'ENFER



En pleno Boulevard de Clichy, muy cerca del Moulin Rouge, se encuentra un edificio fantasmagórico, pues tallada en la propia fachada la cara del diablo observa a los incautos transeúntes, y tras sus fauces, la bohemia parisina se ahoga en alcohol rodeado por diablos esculpidos en sus paredes. En las mesas hay pequeñas fuentes de agua que apagan los pequeños luceros de los azucarillos impregnados de absenta, que reposan en cucharillas sobre copas estrechas de vidrio.

El bar está lleno de estudiantes de la Nouvelle Sorbone, en general todos los que se reúnen allí tienen una pinta extraña que acompaña a la noche, visten de oscuro y hay una mesa alargada con solo dos sitios ocupados, son dos jóvenes, os hacen señas para que os sentéis con ellos.

como Pablo (Picasso) e Ismael (Dufour) No son estudiantes.

Son artistas y hablan de la necesidad o no de exponer su obra, Picasso que acaba de instalar algunas obras en la galería Serrurier, y le aconseja a Ismael que salga de su cascarón y se dé a conocer, este se muestra esquivo indicando que todavía no es el momento... además de que su mecenas no le deja mostrar su obra. Con respecto a este no contestará a ninguna pregunta.

De repente al fondo del cabaret una joven llamada Isabella (puede ser un PJ) con pinta extraña pero de una bellea exótica, comienza a cantar con voz muy dulce una poesía de Baudelaire:

“El Poseso”

*El sol se ha cubierto con un crespón. Como él,
¡oh Luna de mi vida!, arrópate con sombras;
duerme o humea a tu gusto; sé muda, sé sombría,
y húndete por entero en el abismo del Tedio.
¡Te amo así! Sin embargo, si hoy quieres,
como un astro eclipsado que sale de la
penumbra,
pavonearte en los lugares que la Locura
encumbra,
¡está bien!, ¡encantador puñal, surgido de tu
vainá!
¡Enciende tu pupila con la llama de los
candelabros!
¡Enciende el deseo en las miradas de los
rústicos!
Todo lo tuyo me agrada, mórbido o petulante;
Sé lo que quieras, noche negra, roja aurora;
No hay una fibra en todo mi cuerpo tembloroso
Que no grite: ¡Oh, mi querido Belcebú, yo te
adoro!*

Pablo les invita a la inauguración de su exposición al día siguiente y les muestra una página del periódico. (junto a su exposición aparece la desaparición de Luc Bertrand)

Los investigadores podrán seguir de fiesta o volver, como gusten. Si optan por mezclarse, se podrían unir a un grupo de gente que se colará en el cementerio de Montparnasse colocar velas sobre las tumbas y recitar poemas. Y llegar hasta el punto de que se desnuden y monten una macabra orgía satánica, hasta que el cuidador del cementerio les descubra. Si preguntan a alguno por el desaparecido, nadie le conoce.

UNIVERSIDAD

Martes 14 de Febrero de 1905

Llegáis a la Universidad con una gran Resaca.

En esta podrán buscar información de Luc Bertrand (mirar personajes al final) que pueden establecer conexiones Luc-Annette y entre ellos Armand.

A la salida podrán encontrar a la familia de Luc con un cartel y una pequeña fotografía.

Podrán buscar a Annette, si la interrogan: Ella está haciendo un doctorado investigando el lenguaje Oghamico con su profesor Armand Desmarais. Sobre el chico sabe bien poco, solo que la acosaba, y que una noche se intentó propasar con ella. No sabe donde vive.

Si alguien opta por ligar con ella podrán quedar para la exposición de Picasso. Si alguien se la lleva a la cama, (mirar a Annette dubois personaje, llevarsela a lacama lleva su ritual Padres-etc..) lleva al cuello un anillo oscuro con un símbolo extraño colgando de una cadena, ella argumentara que es un regalo de un amigo, y nunca dirá de quién).

Buscando a Armand Desmarais.

(esto puede suceder en la segunda parte)

En el edificio monumental de la Nouvelle Sorbone, el Profesor Armand Desmarais imparte su clase de arameo antiguo. Este saldrá de clase rápido y no atenderá ninguna consulta. Como mucho si se lo piden dirá que pidáis cita previa. (Al día siguiente)

Si los investigadores lo siguen, saldrá por la puerta de la Universidad con prisas, tendrá un cochero es esperando. Se dirige a su casa en las afueras.

DEPARTAMENTO DE DESMARAIS

Algo desordenado y atestado de Libros, hay un cuadro extraño en la pared, una puerta oscura rodeada de extraños árboles, todo pintado con

pinceladas nerviosas, por planos descompuestos. Si leen la firma: Ismael.

Os dará poco tiempo para preguntar, al rato llegará una joven preciosa, Annette Dubois. Cuya tesis doctoral lleva Desmarais.

En la estantería hay varios libros del propio Desmarais. (mirar en personajes A. Desmarais)

Si entran en el departamento de Desmarais una vez desaparecido Ismael, y lo registran (superar tirada descubrir) encuentran el documento Conclusiones sobre las traducciones.

EXPOSICIÓN DE PICASSO

Unas paredes blancas inmaculadas lucen una serie de pinturas coloridas de hombres y mujeres mirando de frente al espectador, bastante realistas. La sala está llena de gente de pie, sirven vino tinto de Burdeos y canapés, Ismael os saluda con alegría, se ve que no encaja en ese ambiente.

Si os acercáis a Picasso este no os mostrará interés, está rodeado de mujeres y una persona de unos 50 años con apariencia de vivir muy holgadamente, conversa sobre importancia que para el ha tenido el arte griego.

Ismael, muy tímido os pregunta que si os lo pasasteis bien ayer, si les interesa el arte etc... y llegado cierto momento os muestra abiertamente su incomodidad, (odia el elitismo artístico) y os invita a acompañarlo cualquier tarde a ver un espectáculo en el cabaret du Néant. Les da su dirección, y sale del local.

Ismael ha quedado con un amigo suyo al que califica como un poco estirado de familia militar de ideas un tanto radicales, aunque en el fondo sea un buenazo (en el fondo Ismael es homosexual y está perdidamente enamorado de **Carlos Mendoza**).

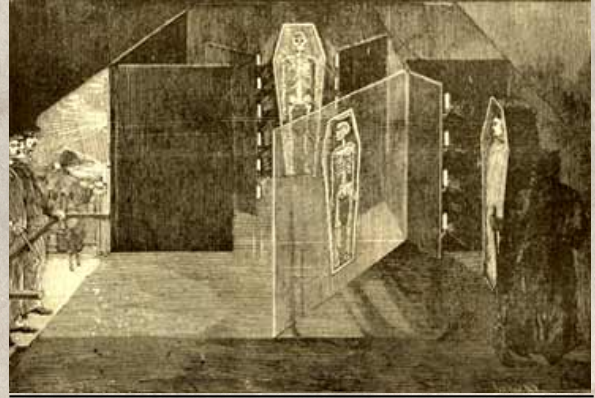
CABARET DU NÉANT

“¡Bienvenido, oh viajero fatigado, al reino de la muerte! ¡Entre! ¡Escoja su ataúd, y siéntese a su lado!”.

Con esta frase, una voz oculta y cavernosa daba la bienvenida a los visitantes del Cabaret du Néant, y les invitaba a acomodarse en su sala de intoxicación para, entre velas, ataúdes y

esqueletos, pasar una velada en los límites de la muerte.

Dentro del local os encontráis a Mendoza, el amigo de Ismael, este se muestra serio y reservado.



Os acompaña a la sala de Desintegración, allí se representaban algunos espectáculos, todos ellos relacionados con la muerte. El más conocido era el “Pepper’s Ghost”, en el que una persona elegida de entre el público (Un PJ) se transformaba ante la mirada atónita del resto de espectadores en un esqueleto. Esto se conseguía mediante un efecto óptico creado con luces y espejos, algo bastante creativo para la época.

Ante esto el publico grita y aplaude, Mendoza mira hacia abajo negando con la cabeza con una sutil risita, y hace para que no le falte bebida a Ismael. Si son observadores se darán cuenta de ciertas caricias entre ambos. Mendoza está de vacaciones, su padre es un alto cargo militar y lejos de casa se siente mas libre.

Llegados a un punto Ismael os invita a terminar la velada en su casa.

Los PJ deberán estar seriamente borrachos llegados a este punto.

PISO DE ISMAEL

En un viejo edificio de un boulevard cercano se encuentra el piso de Ismael. Tras subir unas angostas y sucias escaleras, el olor a trementina os anuncia la vivienda del artista. Básicamente es una habitación para todo, con una buhardilla con un colchón en el suelo y una pequeña planta principal con una pequeña cocina y un baño minúsculo. El piso, con cucarachas muertas en el suelo mezclado con manchas de pintura resulta

muy poco acogedor, por las paredes reposan colgados numerosos cuadros, todos oscuros y tenebrosos donde es complicado identificar nada, elementos descompuestos por planos minúsculos, figuras oscuras rodeando un punto minúsculo, o una puerta negra de la que salen varios tentáculos deformes.

(Buscar salón principal: Tras un zócalo de madera, hay un espacio vacío: HOJAS MANUSCRITAS (membrete Orden esotérica de Shub –Niggurath el Negro)

Símbolos y cánticos copiados a mano, 10 páginas. Un grabado de lo que parece ser Adán y Eva en el paraíso junto con un árbol enorme aunque este tiene pies de cabra, referencias a Los Vástagos, Carnero con diez mil vástagos, Muchos dibujos de árboles)

(Buscar baño: anillo de madera o roca oscura con un extraño símbolo, mirar dossier)

PISO DE ISMAEL (CON ISMAEL)

Ismael pone un disco de Harry Macdonough, en el gramófono, va al baño, Mendoza estará sentado junto a los PJ. Al Volver Ismael (tarda un rato), saca unos puff marroquíes y os los ofrece como asiento. saca una botella de absenta y la bebe “a palo seco”.

Esta noche se puede repetir un par de veces hasta que le cojan cariño a Ismael. Por ejemplo la primera noche podrán ver a Ismael y Mendoza besarse hasta que sobren los PJ.

La segunda o tercera noche si los personajes insisten en sonsacarle de donde saca “su inspiración” (Mendoza deberá estar durmiendo en la parte de arriba) para pintar este hablará de los límites de la realidad. Seguirá bebiendo poco a poco y os comentará lo frágil que es el ser humano, **que el pinta lo que ve** (hacer hincapié).

Yo he visto colores que ningún artista ha visto

Empieza a balbucear y apenas se le entiende nada...

- ¿Queréis ver lo que yo veo?
- Puedo asomarme al umbral

Ismael aparta la moqueta y aparece un símbolo en el suelo, se hace un corte en la mano y recita:

(INVOCACIÓN ERRONEA (¿¿¿UN BORRACHO INVOCANDO???) PARA ESTABLECER UNA CONEXIÓN)

(Al estar lejos del foco, en la excavación, esta es muy débil)

GNAOM EOL IA! GNAM EOL SEOTH

FTAGNHE SEOM SHUB NIGGURTH

GNAOM EOL IA! GNAM EOL SEOTH

FTAGNHE SEOM SHUB NIGGURTH UB SETAGN

Etc..

Después de varios minutos de invocaciones aparece un punto negro minúsculo en el centro de la habitación, los objetos se desdibujan alrededor de este diminuto punto, y el tiempo parece detenerse mientras sois conscientes de la inmensidad del todo, y observáis toda la realidad globalmente descompuesta en millones de planos y facetas que reflejan colores nuevos que vuestros ojos mortales jamás han visto, unos tentáculos que como serpientes intangibles se deslizan por la minúscula abertura como finos cabellos negros que abrazan a Ismael mientras caéis en una noche sin estrellas.

Perdida 1D10 COR

+5% en Mitos

Solo uno de los jugadores, el más cercano al evento puede ver algo parecido a árboles a través de la pequeña abertura. (Retoños Oscuros, Vástagos)

Esta no es una pérdida de cordura normal, es un ataque en toda regla que te puede dejar tonto. Salvo que lleves puesto un anillo como el de Ismael.

Perdida 1D10 +5 COR

+ 10% Mitos

Todo se vuelve Negro. Capítulo **Psiquiátrico** al final.

SEGUNDA PARTE

-EL RASTRO DE ISMAEL-

Caso 1 (no se fueron al piso o no hubo ritual):

Mendoza se presenta en la Universidad, muy nervioso buscándoos. Os suplica ayuda. Ismael no aparece por ninguna parte, han entrado en su casa y lo han revuelto todo, la puerta estaba abierta. La policía no le hace caso, no lo buscarán hasta que no pase algún tiempo. Buscar (mirar sección piso de Ismael).

Si los PJ son lentos o muy novatos, Mendoza les puede comunicar que cree que estaba en una secta.

Caso 2 (tras el psiquiátrico) Mendoza no se recupera. Si van al piso de Ismael encontrarán la puerta abierta y todo revuelto. Buscar (mirar sección piso de Ismael)

CASA DE ARMAND DESMARAI

Si los PJ optan por registrar la casa de Desmarais, el único momento en que la casa está vacía es en el momento en que la persona de servicio hace la compra, mientras Desmarais está en clase. Este vive con su hermano desde la muerte de su esposa. Su hermano es el encargado de las obras de la línea 4 del metro de París.

Descripción:

Es una casa de piedra a las afueras de París, tiene un jardín muy bien cuidado, grandes ventanales y un pequeño torreón a la izquierda.

1. Un porche de madera con dos butacas blancas
2. Sala de recepciones con una pequeña chimenea, acceso a la escalera, a la librería y al resto de habitaciones de la primera planta.
3. Biblioteca y mesa de estudio bastante desordenada, papeles con reproducciones grabadas de diferentes textos en oghámico, en diferentes menhires y dólmenes (EL MATERIAL CON TRADUCCIONES ESTÁ EN LA CAJA FUERTE).

Un **recorte de prensa** (muy importante) informando del hallazgo por parte de Antoine Desmarais (responsable de las obras de la línea 3) de una antigua cantera romana subterránea junto a la futura estación de metro de Saint Sulpice. Una foto de Antoine y Armand informa de una excavación arqueológica llevada a cabo para interpretar posibles textos que desvelarían el origen de antiguos pobladores de París. Menciona al arqueólogo **Etienne Chevalier**. (si le buscan está enfermo, o lo que es lo mismo, loco de atar, ¿por qué será?)

1º Estantería: Sobre todo novelas y clásicos.

2º Estantería: Libros de Lingüística, y obras propias de Desmarais (mirar Armand Desmarais en personajes). (1 tirada buscar libros por cada 10 minutos y solo dos PJ a la vez por estantería) algunos papeles con un membrete: Orden Esotérica de los Vástagos de Shub Niggurath.

Tirada de descubrir: Tras la estantería, hay una caja de caudales cerrada: En el interior hay una pistola del 22, algunas joyas pertenecientes a la mujer de Armand y páginas de las traducciones e informes de la excavación) anexos

3º Distribuidor: Perchero con un par de abrigos y un gran espejo.

4º Comedor, un gran cuadro de un bosque sombrío, con un gran árbol en el centro, de tres o cuatro veces el tamaño de los demás, es muy vanguardista, de trazos desdibujados y firmado por Ismael.

5º Cocina y despensa (mayordomo)

6º Dormitorio, cama desecha, una pequeña foto con Armand y Antoine con una caña de pescar sosteniendo una enorme carpa. En un armario típico de planos (Descubrir solo si se busca con prisas) informes sobre el subsuelo de París, accesos, densidad de materiales, túneles, proyectos de futuras líneas etc...

7º Gran dormitorio con un pequeño arco, una fotografía de Armand Desmarais y su esposa.

Una mesita de noche con una pequeña caja de caudales de unos 20 cm. (contiene unos 7

anillos de un extraño material negro, entre obsidiana y madera)

En el torreón hay una butaca con una pequeña mesita y una pipa. En las paredes varios cuadros muy vanguardistas (Ismael) de lo que parecen árboles, otro pequeño de un laberinto. Uno con lo que parece un extraño retrato de Armand.

8º y 10º Dormitorios (si abren los armarios hay ropa de servicio)

9º Distribuidor, varios cuadros de caza bastante antiguos.

11º Baño.

12º Buhardilla: viejos muebles y juguetes antiguos.

Es interesante que a la mitad de la búsqueda escuchen un coche, llega Antoine a la casa.

CASA DE ANNETTE DUBOIS

Si los PJ optan por registrar la casa de Annette Dubois:

Vive en un piso de gran tamaño al lado de los Champs-Élysées de París, se ve que pertenece a la alta sociedad por la calidad de la vivienda, los muebles estilo Art Decó, pequeñas esculturas y pinturas.

Si se produce algún encuentro en la casa con algún PJ, este será totalmente formal, con presentación a los padres, Pierre Dubois y Marion Dubois, una taza de té etc..

Interrogatorio de los padres:

¿A que habéis venido? (Annette se excusa para ir al servicio incómoda)

¿Qué asuntos os traen a París?

¿De donde sois?

¿Como conocisteis?

(Annette con las manos como puños interrumpe) y te/os lleva a su habitación, la criada abrirá la puerta y fingirá limpiar los alrededores.

Su habitación es la **Chambre 2**, tiene varios libros sobre los celtas, escritura oghamica etc..

En algún momento de soledad (va al baño) si el o los PJ quieren buscar en la habitación deberán elegir un lugar (en los libros, estantería cama, mesa de noche ropero etc... y superar una tirada de descubrir)

Bajo el colchón podrás encontrar un papel con el membrete orden esotérica de los Vástagos de Shub Niggurath. Y un número 1930 (en realidad es la hora de comienzo de los rituales).

Si la interrogan se puede venir abajo (Elocuencia). Aunque nunca lo hará en su casa. En este caso hablará un poco de la secta. Intentara apoyar a la secta aunque no entienda bien ni apoye su actuación con Ismael.

Si intentan entrar en casa, sin que haya nadie, pueden esperar a que salga la familia a pasear una tarde, o a que el servicio haga la compra... o si existe una relación íntima con algún PJ, preguntarle directamente a Annette cuando podrian encontrar algo de intimidad.

BIBLIOTECAS DE PARIS

Existen tres principales bibliotecas:

Biblioteca Forney

En restauración desde 1900, Art Decó, Artes gráficas, Láminas artísticas.

Biblioteca Santa Genoveva

En la Plaza del Panteón, alberga unos dos millones de documentos, forma parte de la Universidad. Inaugurada en 1850.



Seleccionar zona de la biblioteca + criterio (autor, título etc...) da bonificador a la tirada.

Zonas de búsqueda:

Derecho. Derecho internacional.
Generalidades. Ciencia y conocimiento.
Filosofía.
Religión. Teología
Ciencias sociales. Estadística. Política.
Economía. Comercio. Asuntos militares.
Matemática. Ciencias Naturales
Ciencias aplicadas. Medicina. Tecnología
Bellas artes. Juegos. Espectáculos. Deportes
Lenguaje. Lingüística. Literatura
Geografía. Biografías. Historia

Es un claro ejemplo de arquitectura del hierro aunque el exterior es de imitación de estilo renacentista.

Muy luminosa, de dos naves y libros en dos alturas, la cubierta es muy alta con finas columnas de fundición. En el centro se alinean mesas con pequeñas lamparitas.

Volúmenes:

Religión. Teología

DESMARAIS, Armand: *El Culto del Árbol*.

DESMARAIS, Armand: *El mensaje oculto de las viejas religiones*.

DESMARAIS, Armand: *El Árbol y la búsqueda del conocimiento*.

(mirar personas: Armand Desmarais)

Biblioteca Mazarine

Es la biblioteca mas antigua de Francia fundada en 1643 por el cardenal Mazarino. La sala de lectura tiene forma de L, un lugar muy silencioso y recogido, de un profundo olor a madera y papel. Con columnas corintias de madera y mesas revestidas de cuero.

Volúmenes:

Lenguaje. Lingüística. Literatura

DESMARAIS, Armand: Estructuras lingüísticas del arameo clásico.

DESMARAIS, Armand: Relaciones gráficas de la preescritura universal.

(entregar ayuda de juego de Arameo y alfabetos)

Religión. Teología.

Frederich vos Junt: *Unaussprechlichen Kulten* Ed bridewell 1845. (Aplicar penalizador -30 a tirada de encontrar o buscar libros) aporta mitos y rebaja cordura.

HEMEROTECAS

La primera data de 1908. No hay.

TERCERA PARTE

-EN LAS RAICES DE PARIS-

"¿Quién conoce el fin? Lo que ha emergido puede hundirse y lo que se ha hundido puede emerger."

"El hombre que conoce la verdad ha comprendido que la ilusión es la realidad única y que la sustancia es la gran impostora"

H.P. Lovecraft

SUBSUELO DE PARIS

Bajo el subsuelo de París existe una red de túneles, en su mayoría antiguas canteras. Tras la conquista de Galia por parte de Julio César. Los romanos excavaron túneles para la extracción de arcilla y yeso. En el medioevo el treinta por ciento de la piedra usada para la construcción de Notre Dame fue sacada de canteras subterráneas. A partir del siglo XVIII la red de túneles era tan intrincada que los derrumbamientos empezaron a afectar a París.



Cuando los cementerios se vieron desbordados, una parte de estas viejas canteras se destinaron a catacumbas. Esto ocurrió en 1786 por Monsieur Thiroux de Crosne. Un teniente de policía y por por Monsieur Guillaumont, inspector de las minas. Es un complejo sistema con cráneos usados a modo de pared siguiendo siniestros dibujos.

En Noviembre de 1898 comenzaron las obras del metro de París a manos del ingeniero Fulgence Bienvenüe, tras 20 meses se completó la línea 1, inaugurada para la exposición universal.

Páginas arrancadas en diarios, documentos que faltan indican una información extraoficial:

EXTRAOFICIAL: Tras un derrumbe en la construcción de un tramo del metro cerca de la estación de ST Sulpice para la línea cuatro, llevado por Antoine Desmarais como jefe de obra, se descubre un túnel oculto tras un derrumbe, que abre una antigua galería romana con unos textos extraños, para lo cual se acude al hermano de Desmarais, el profesor Armand, una eminencia en lenguas muertas para su identificación y a Étienne Chevalier un arqueólogo. A partir de aquí todo se oculta y se lleva con un absoluto secretismo.

ILUMINACIÓN: CARBURO

Para bajar a las catacumbas los PJ se podrán hacer con velas, candiles, lámparas de aceite o lo que ofrece una mejor iluminación, el carburo.



Lámpara de carburo: es un ingenioso artefacto que funciona por iluminación a gas. Se conoce también como lámpara de gas acetileno. Como este nombre lo indica, la lámpara de carburo genera su fuente luminosa gracias al gas acetileno, el cual se obtiene por una reacción química producida al combinar carburo de calcio (CaC_2) y agua.

ACCESO: ESTACIÓN SAINT SULPICE

Una pequeña baranda de fundición con una cadena da paso a una pequeña escalera. Abajo un muro de ladrillo tapia la futura entrada. (si van de noche abajo hay dos indigentes que se protegen del frío. Estos podrán dar información de otros accesos a cambio de dinero o alcohol).

Si optan por ver que estación cercana está en obras, verán movimiento de obreros en la estación de Saint Germain y L'Institut. Los cambios de turno en la obra son a las 8:00 y a las 20:00.

ACCESO 1 ESCUELA DE MINAS, ARTISTAS, SECTAS SATÁNICAS...

Los alumnos de la escuela de minas de París, sabrán entradas secretas al subsuelo. Al igual que algún artista o sectas satánicas.

Pagando una pequeña cantidad a una anciana en una casa privada, os abre una puerta en un sótano. Hay una cadenita que da a una pequeña campana, os pide que cuando terminéis la hagáis sonar.

Una escalera de caracol se adentra en las profundidades, la humedad y en frescor viciado se deja sentir en vuestros huesos mientras descendéis peldaño a peldaño en las raíces de la tierra. En las paredes hay nombres escritos, fechas recientes y antiguas entremezcladas, y algún que otro corazón, tentáculo y cruces invertidas. la escalera termina en un túnel estrecho.

Del techo de la galería caen gotas de humedad y en el techo podéis ver un rastro negro que se adentra en el interior.

- A. Amplia sala abovedada de paredes rectas, con gruesos pilares prismáticos.
- B. Tres cabezas talladas en la piedra
- C. Fuente
- D. Derrumbe
- E. Pasillo inundado
- F. Cúpula circular

ACCESO 2 TUNELES DEL METRO

Estación de Saint Germain y L'Institut. Los cambios de turno en la obra son a las 8:00 y a las 20:00. Los pj tendrán que ver como acceden, colarse, sobornar a un obrero... si bajan por ahí, de vez en cuando se encontraran con una pareja de agentes que patrullan los túneles.

Dejáis los pasillos donde trabajan los obreros, la oscuridad es absoluta, las voces y herramientas de los obreros retumban en las paredes de piedra mientras os adentráis en un túnel semicircular y con doble vía.

...

El espacio se amplia y os encontráis en la estación X (mirar plano), de azulejos blancos biselados. (pueden usar esto para esconderse de la policía).

...

Llegáis a la estación de Saint Sulpice, en la pared del metro a unos 50 metros del andén, hay una puerta metálica con un candado. (ir a EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA)

ACCESO 3 A TRAVÉS DE LA UNIVERSIDAD

Pueden intentar pedir un permiso a través de la universidad, claro que alguien debería estar matriculado y en un doctorado o algo que justifique la visita de las canteras. Claro que haciéndolo así llevarán guía, cosa que no les conviene.

- G. Amplia sala abovedada de paredes rectas, con gruesos pilares prismáticos.
- H. Tres cabezas talladas en la piedra
- I. Derrumbe
- J. Pasillo inundado
- K. Cúpula circular

ACCESO 4 : EL OSARIO

Para bajar a las catacumbas existen dos formas: la primera solicitando un permiso. La segunda mediante un túnel que comunica la cripta de **Saint-Pierre de Montrouge** con las catacumbas.

Está atendida por un anciano y afable capellán. (tendrán que convencerlo, solicitar un permiso...)

Entrada a la cripta: *Una pequeña puerta de madera da una escalera de caracol que se adentra en las profundidades, la humedad y en frescor viciado se deja sentir en vuestros huesos mientras descendéis peldaño a peldaño en las raíces de la tierra. Tras varios tramos, se abre una habitación rectangular con cuatro columnas y diferentes tumbas en los laterales, al fondo un oscuro túnel desciende en línea recta.*

...

A vuestra derecha se abre una pequeña sala, en su entrada tallado en un dintel de piedra esta escrito Arrete! C'est ici L'Empire de la Mort (Deténgase! Este es el imperio de la muerte). Entráis en un intrincado red de túneles cuyas paredes usan cráneos y huesos a modo de sillares. Si mirais hacia arriba veis una extraña línea negra. Del techo caen pequeñas gotas de agua helada.

1. Pequeña sala columnas de cráneos
2. Fuente y pequeño cartel que identifica de donde se trasladaron los restos.
3. Fuente de la Samaritana
4. Huesos de Saint Laurent
5. Cementerio de los inocentes
6. Pequeña cripta, altar con restos de cera. En las paredes los cráneos dibujan cruces.

EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA

Para el Guardián: La cantera era una antigua mina o cantera de arcilla de Lutecia del siglo III perteneciente a un romano llamado Gaius Pontius. Este se topó por casualidad con una construcción antigua bajo tierra, una especie de bosque de árboles de roca oscura y una losa de una piedra parecida a la esmeralda con un dibujo grabado muy extraño. Sus esclavos se negaron a trabajar en la mina y Nechton un esclavo con ciertos conocimientos drúidicos, se hizo con el

control de los esclavos y talló las invocaciones en las rocas para convocar a una entidad que les ayudase a liberarlos. Gaius, al percatarse de todo lo que estaba ocurriendo, y presa de la locura sacrificó a todos sus esclavos y se hundió en la que sería su tumba. Las Raíces de Lutecia.

Para los Jugadores:

Cualquier hora: Os encontráis una puerta metálica, una cadena con un candado cerrado bloquea la entrada (describir y obviar rito de invocación).

A partir de las 19:30: Os encontráis una puerta metálica, una cadena con un candado cerrado cuelga de un eslabón no unido con el otro, la puerta está encajada.

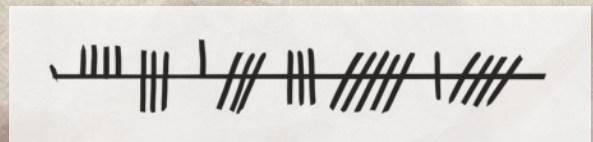
Al atravesarla os encontráis con una pequeña habitación con picos, cascos con lámparas de carburo, una mesa con papeles (Traducciones anexos), y varias cajas con trozos de cerámica etiquetados con referencias numéricas. Un pasillo se abre hacia delante.

...

Tras este pasillo la sala se amplía hacia una zona (cantera romana) de paredes lisas sostenidas por varias columnas de piedra en la primera aparece un texto en Latin tallado “GAIUS PONTIUS, CANTERA DESTINADA A LA EXTRACCIÓN DE ARCILLA. LUTECIA”.

...

Al fondo de la cantera se abre un oscuro pasillo, rodeado de unas grandes losas de piedra (parece la entrada a un túmulo aprox. 3000 A.c.) labrado en la roca aparece:



Este oscuro pasillo está cubierto por grandes losas de piedra, su superficie interior está totalmente labrada con escritura y diferentes círculos concéntricos, realzados con pintura negra (parece reciente).

Escucháis un murmullo y veis una pálida luz amarillenta al final del túnel.

...

En el centro del pasillo aparecen unas grandes losas con unos dibujos esquemáticos de lo que parecen un grupo de humanos rodeados de árboles que parecen salir de un rectángulo excavado en la pared.

...las piedras desaparecen y una caverna se abre, veis lo que parecen unos árboles fósiles de color negro a modo de columnas, las ramas se encuentran en perfecto estado de conservación. Un grupo de personas encapuchadas de negro entonan un cántico en el centro (12 personas).

Ver Ritual: *En el centro de la sala un joven desnudo está atado a lo que parece una piedra verde traslúcida rodeada de tres menhires de tamaño humano. Los cánticos aumentan, una figura encapuchada de rojo sale detrás de la piedra verde rodeando la escena, lleva una máscara con forma de ramas de árbol, y un murmullo ininteligible empieza a salir de su boca mientras empieza a dibujar cortes en la piel del inocente mientras este grita de dolor hasta desmayarse, después de un rato de cánticos la sangre empieza a ascender por el aire y a distorsionar el espacio, los árboles se vuelven iridiscentes y parecen moverse y danzar al son de las voces ya de ultratumba que resuenan en la caverna.*

El delgado velo de la realidad ya ha sido rasgado y tras la puerta negra, salen unos delgados filamentos que succionan la sangre del sujeto.

El encapuchado rojo cae al suelo de rodillas quitándose la máscara y la capucha (Armand o Antoine). Los negros filamentos tras la puerta empiezan a rastrear a los sectarios y se dirigen a los PJ (si no llevan anillo puesto los atraparán, si no a correr)

Si se quedan empezarán a tener visiones de épocas pasadas presentes y futuras, y tendrán que superar una tirada de cordura con la consiguiente perdida, y aumento de puntos en Mitos de Cthulhu.

Inspeccionar un árbol: Al acercaros os dais cuenta de que no sabríais si se trata de tentáculos o ramas al igual que la corteza es muy extraña, de lo que no cabe duda es que parece una piedra semitranslúcida, con grandes semejanzas a la obsidiana.

En el centro de la caverna encontráis tres losas de piedra de un metro y medio de alto a modo de menhires, y una losa central de una piedra verde semitransparente, en su superficie podéis ver unos dibujos horadados rodeados de una escritura extraña. Mientras el suelo presenta muestras de sangre reseca la pieza central aparece extrañamente limpia y pulida.



PSIQUIÁTRICO

Os despertáis con el ruido de pájaros, una luz suave entra por la ventana, en las paredes veis arañazos con forma de árboles dibujos de tentáculos ramas y seres con pies de carnero.

Al rato llega la enfermera que os pregunta como os encontráis.

Si os ve un poco cuerdos llamará al doctor. La enfermera no contestará a ninguna pregunta, os animará a que preguntéis al doctor.

El Doctor Gerard Corbel y un joven doctor suizo Hermann Rorschach os ayudarán a recuperaros.

Para salir de la evaluación psiquiátrica:

Cuando llege un examen de evaluación psiquiátrica (1 vez al día) y se le haga al paciente pensar el lo que ha pasado PJ deberá pasar una tirada de LUCIDEZ (JAJAJA) al primer día

10%, segundo día 20% etc...si no se supera el PJ caerá en un estado de locura temporal (mirar tabla en el manual) a las tres evaluaciones correctas podrá salir del psiquiátrico.

Preguntas:

¿cómo te llamas?

¿qué ocurrió la noche del ...?

Te voy a pasar una imágenes, tu me dirás que ves.

Podéis rolear preguntas de este estilo: Estas en un columpio, este esta quieto, tu empiezas a balancearte, cada vez más fuerte, te puedes

caer... ¿por qué lo estas haciendo?



Lo que el médico puede contar:

Situación 1 casa de Ismael: Os encontró la policía corriendo y chillando incongruencias por la calle. Al principio pensaron en alcohol y drogas, pero tras 48 horas os trajeron aquí. Lleváis dos semanas internados.

Situación 2 bajo tierra: Dependiendo de lo sucedido bajo tierra, si alguno pudo escapar, le encontraron unos obreros corriendo y chillando incongruencias por el túnel del metro en construcción. Al principio pensaron en alcohol y drogas, y llamaron a la policía, pero tras 48 horas os trajeron aquí. Lleváis dos semanas internados.

Por las noches los PJ sufren pesadillas.

SUEÑO 1:

Estas en un bosque, perdido, es de noche, hace un frío invernal, ves a un anciano vestido de blanco,

este te señala y los árboles a tu alrededor te apresan, y te sujetan a una piedra.

El anciano entona un cántico extraño en una lengua que no conoces. Miras hacia arriba y ves un cielo estrellado, sientes que vas a morir, el anciano alza un cuchillo ritual hasta tu pecho.

Te despiertas.

SUEÑO 2:

Estas en tu casa con tu familia, al fondo de la habitación hay una puerta, una que no estaba antes. Te levantas lentamente y te diriges al umbral y lo cruzas, a tu alrededor hay gigantescos árboles cuyas ramas se mueven como tentáculos. Intentas volver, ves a tu familia, gritas, pero ellos no te escuchan, hablan entre ellos y sonríen. Te das la vuelta y esos árboles tentaculares te acompañan al centro del bosque, donde una inmensa masa de tentáculos como ramas y piernas que lejanamente recuerdan a las de un carnero te atraen poco a poco sujetándote por las extremidades con pequeños filamentos negros proyectados por sus tentáculos.

Te despiertas.

EPÍLOGO

La aventura se puede terminar de varias maneras, rompiendo o destruyendo el sello verde, acabando con los sectarios o de la forma que los jugadores vean oportuna.

Amanece con un sol imponente, aunque para vosotros el terror de haber descubierto deidades preternaturales mas allá del umbral de la existencia os produce un constante desasosiego. Nunca seréis los mismos. Sois solo granos de arena flotando en la inmensidad de un mundo que os es ajeno. Quedáis una última noche en el Cabaret du Néant, pero sois incapaces de articular palabra, solo cuando comienzan el espectáculo de "Pepper's Ghost", os entra una contagiosa risa nerviosa que hace que la noctámbula bohemia parisina os mire con desdén. Son como niños viendo un triste espectáculo de marionetas.

Fin

CUARTA PARTE

-DOSSIER-

PERSONAJES:

Luc Bertrand:

Nacido en un entorno rural (Normandía), su familia le ha pagado los estudios en París. Estudia Arameo en la clase del afamado profesor Armand Desmarais. Compartía piso con otro alumno, Vincent. Su relación era nula. Mientras dura la investigación policial Vincent pasa los días en una vieja pensión y la policía vigila su piso durante una semana.

Ismael:

De familia acomodada viaja a París para aprender de los maestros de la Vanguardia, pertenece a la secta de los Vástagos de Shub-Niggurath

Edad 28, ojos y cabellos castaños

FUE 10 DES 11 INT 17 Idea 85

CON 11 APA 13 POD 11 Suerte 55

TAM 8 COR 85 EDU 19 Conocim 85

Annette Dubois:

Es una dulce estudiante que realiza un doctorado sobre escritura Oghámica con el profesor Desmarais. Si buscan entrar en la secta ella se lo podrá facilitar.

Si alguien se la lleva a la cama, lleva al cuello un anillo oscuro con un símbolo extraño colgando de una cadena, ella argumentara que es un regalo de un amigo, y nunca dirá de quién)

Annette idolatra a su profesor. Cualquier calumnia sobre Desmarais hará que Annette se cierre en banda.

Vive con sus padres muy sobreprotectores, que querrán conocer con quien se mueve su hija, y esta

antes de quedar a solas con un PJ tendrá que conocer antes a sus padres (mirar casa de Annette). Después de un primer encuentro en su casa y si no ha habido ningún problema PJ-Padres Annette puede intentar alguna relación sentimental (nunca antes) e incluso invitar algún PJ a su casa sin que se encuentren sus Padres y el personal de servicio.

Annette es un poco monotema con su tesis: OGHAM

Edad 24 cabellos: rubio claro ojos: verdes

FUE 11 DES 15 INT 11 Idea 55

CON 11 APA 15 POD 12 Suerte 60

TAM 16 COR 55 EDU 18 Conocim 80

Profesor Armand Desmarais

Eminencia del estudio de antiguas civilizaciones, arameo y leguas muertas. Miembro RAIZ de la secta. Su mujer falleció hace cinco años tiempo que Armand ha dedicado al estudio como refugio de su soledad. Ahora vive con su hermano a las afueras de París.

FUE 13 DES 12 INT 18 Idea 90

CON 13 APA 7 POD 14 Suerte 70

TAM 14 COR 30 EDU 16 Conocim 80

Libros Armand Desmarais:

Estructuras lingüísticas del arameo clásico.

Relaciones gráficas de la preescritura universal.

El Culto del Árbol.

El mensaje oculto de las viejas religiones.

El Árbol y la búsqueda del conocimiento.

El culto a los árboles es un vestigio de todas las religiones, es un elemento común, vinculado conocimiento y la vida eterna.

Referencias:

Los **árboles del paraíso mitología cristiana**. son dos árboles "mágicos" que aparecen en el Antiguo Testamento en la historia del Jardín del Edén. Uno de ellos es conocido como el "Árbol del Conocimiento del Bien y el Mal" (simplificado como Árbol del Conocimiento; en hebreo עֵץ הַדַּעַת טוֹב וָרָע "Etz haDaat tov V'ra")¹, y el otro es el "Árbol de la Vida". Según el Génesis, estaba prohibido para Adán y Eva comer del primero, y luego de la

desobediencia del mandato divino, éstos son expulsados para evitar que también comieran del segundo, igualando a Dios.

Yggdrasil (o Yggdrasill) es un fresno perenne: el árbol de la vida, en la mitología nórdica, del que se colgó Odín de una pierna para obtener el conocimiento de las runas.

Importancia del árbol en **mitología sumeria**:

El árbol engrosó,
Pero su corteza no se hendió.
Entonces una serpiente que no podía ser hechizada
Hizo su nido en las raíces del árbol huluppu.
El ave Anzu puso a sus pequeños
en las ramas del árbol.
Y la oscura doncella Lilith
hizo su hogar en el tronco.

Antoine Desmarais

Hermano mayor de Armand, encargado de la obra de la línea cuatro del metro de París, descubridor de las canteras romanas de Saint Sulpice. Miembro RAIZ

FUE 13 DES 12 INT 18 Idea 90
CON 13 APA 7 POD 14 Suerte 70
TAM 14 COR 30 EDU 16 Conocim 80

Etienne Chevalier

Arqueólogo y tercer miembro RAIZ de la orden.
Perdió la cabeza en el primer intento de invocación.
Se encuentra recluido en un psiquiátrico. No se admiten visitas debido a su delicado estado. Su hermano Fabrice, dice que su obsession por el trabajo le ha llevado a esto. No puede ni ver a Armand Desmarais.

ORDEN ESOTÉRICA DE LOS VÁSTAGOS DE SHUB-NIGGURATH

Secta que busca el conocimiento absoluto y el secreto de la vida eterna, empezaron asociando el árbol del conocimiento del paraíso, como con un retoño oscuro de Shub-Niggurath, que en la Biblia dio el conocimiento a los primeros hombres Adán y Eva.

El Culto de los diez mil Retoños es muy antiguo y existe desde siempre, los druidas hacían

invocaciones a los retoños o vástagos en profundos bosques sagrados y ofrecían sacrificios humanos. Su lugar de reunión en la ciudad es bajo tierra, en un bosque fósil de retoños oscuros encontrado el excavar las antiguas canteras subterráneas de París. En los pasadizos se encuentran numerosos textos en Oghámico.

Estructura de la secta: el mas bajo es MADERA.

RAMA es un escalafón superior

RAIZ es el escalafón más alto, tres maestros portan un anillo verde translúcido (de la mesa de invocaciones)

RAIZ protege el conocimiento de invocación de SHUB-NIGGURATH. Y se encarga de buscar a través de libros y diferentes viajes la tabla esmeralda de Trimegisto, la mesa de Salomón etc... como un mismo objeto portador del conocimiento supremo._

LA ESCRITURA OGHÁMICA

Era la escritura alfabética que emplearon los celtas de las islas británicas que tuvo su máximo nivel de uso entre los siglos V y IX.

Consistía en un trazo sobre el que se hacían de una a cinco muescas perpendiculares. Dependiendo de la posición y del número de muescas, representaban una u otra letra.



MAGIA

Apertura de la Puerta Negra

Para realizar el ritual se requieren 5 puntos de magia, portar una insignia negra, y un ritual que requiere un sacrificio humano.

ANILLOS NEGROS

Son unos anillos de una apariencia muy antigua. El metal data de la edad del bronce. Si se somete a algún estudio 2100 A.C. aproximadamente.

La piedra central es extraña. De apariencia similar a la obsidiana. Pero su estructura no concuerda con ninguna roca o cristal conocido. Está tallada de la misma materia que los árboles fósiles (Vástagos durmientes o guardianes de la puerta)



TRANSPORTE



Transporte Público:

Los Investigadores se podrán mover por París de diferentes formas, hay que intentar concienciar que son estudiantes y tienen que economizar.

La opción más económica es el autobús (ómnibus) seguido del metro. Y para apuros podrían coger taxi (ya sea motor o un cochero).

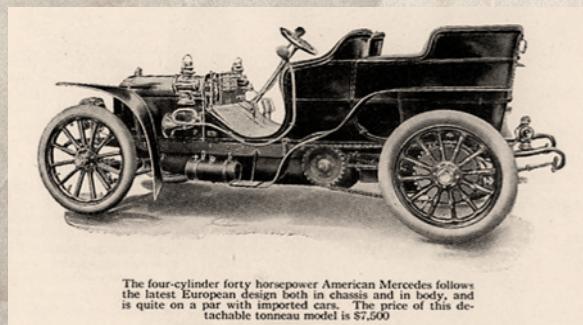
Otra forma de transporte económica es el Metro, inaugurado para la Exposición Universal, en 1905 ya cuenta con tres líneas. Adjunto mapa en ayudas de juego.

Novedades en automóviles 1905

Cadillac modelo B



Mercedes 1905

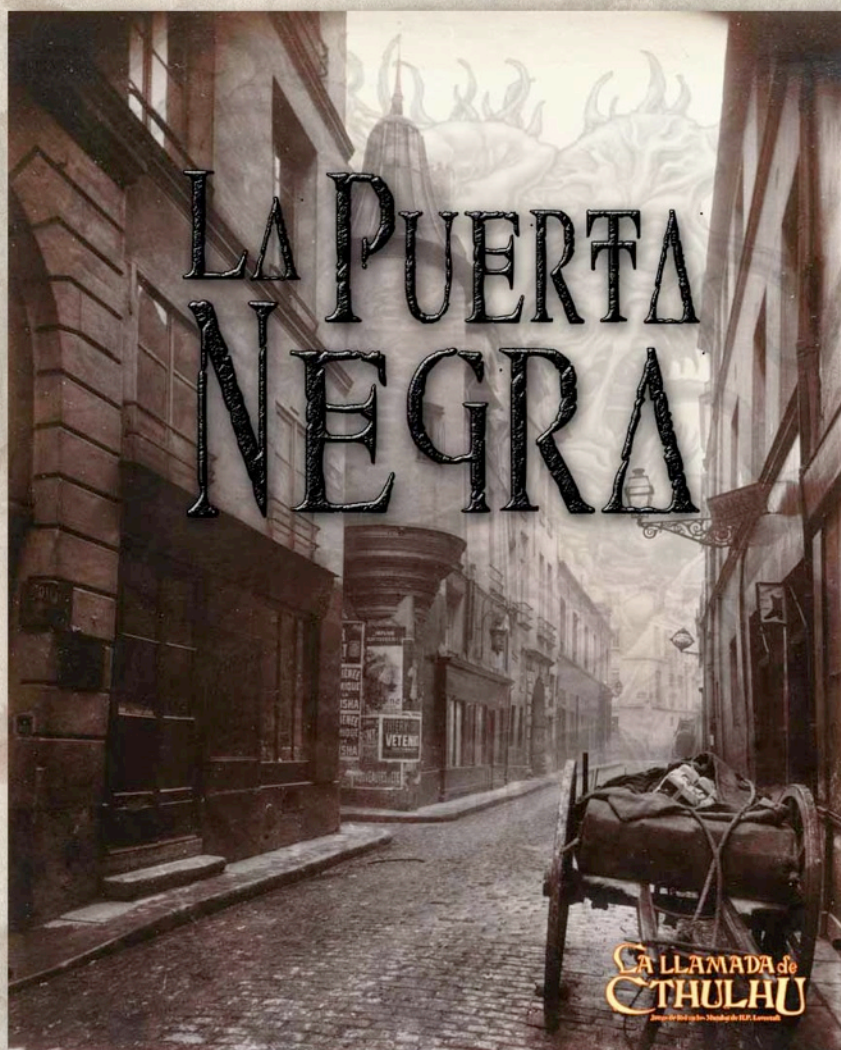


Nombres franceses femeninos: Adèle, Alice, Amandine, Amélie, Anne-Marie, Blanche, Brigitte, Camille, Carole, Coline, Danièle, Érina, Francine, Gabrielle, Gisèle, Isabella, Juliette, Laura, Liliane, Marion, Mathilde, Nadine, Olive, Pauline, Susanne, Valentine, Yvonne

Nombres franceses masculinos: Abel, Alain, Alex, Armand, Benoît, Christophe, Didier, Dominique, Edouard, Etienne, Fabrice, François, Hugo, Jérôme, Marcel, Nicolas, Norbert, Olivier, Paul, Vincent, Yannick

Apellidos franceses: Arceneau, Aucoin Babin, Babineaux, Benoît, Bergeron, Bernard, Bertrand, Bessette, Blanc, Blanchard, Bonnet, Boucher, Bourg, Bourque, Boutin, Bouvier, Braud, Broussard, Brun, Chevalier, David, Depaul, Desmarais, Dubois, DuPont, Dupuis Durand, Fortescue, Fournier, Garnier, Gaudet, Girard, Gravois, Grosvenor, Lambert, Landry, Laroche, Laurent, Lefevre, LeRoy, Leveque, Lisle, Martin, Michel, Molyneux, Moreau, Morel, Neville, Pelletier, Petit, Prideux, Renard, Richard, Robert, Rousseau, Rou

AYUDAS DE JUEGO





L'ENFER (HELL)
CABARET UNIQUE AU MONDE

Tous les Soirs de 8 h. 1/2 à 2 h. du matin :

Attractions Diaboliques	Le Spectacle
Supplice des Damnés	le Bock
Isabella - Chanson à la mort	et le Souvenir
La Chaudière	1 fr. 25
Les Métamorphoses des Damnés	Sirops et Liqueurs
etc., etc.	0.50 de Supplément

A. ALEXANDER, Directeur-Administrateur

LE FIGARO

Ce Supplément ne s'achète pas, sans acheter le FIGARO
totalement à tous nos abonnés

ABONNEMENT
au Supplément littéraire
nature

France.....
Union postale.....

Luc Bertrand disparaît



Il fut les grandes personnes, il regarda et il sourit. « Adorable! Et c'est toi que Dieu a voulu faire souffrir, priver de la vie... Pourquoi donc le priver, s'il est capable de telle cruauté? »

Tout à coup, Matrioucha, la petite servante qui aide la bonne, commença à dire quelques choses de très étranges. La mère sait bien que c'est Matrioucha l'asservante; mais, en même temps, Matrioucha est un ange. « Cependant, si elle est un ange, pourquoi l'a-t-elle pas d'ailleurs? » pensa la mère. Et elle se rappelle que quelque un — elle ne se rappelle pas qui — mais quelque un digne de confiance, lui attesta qu'il existe maintenant des anges

vous et tous ceux que vous aimez devez toujours rester tels que vous êtes maintenant. Mais vous ne restez pas stationnaires un seul moment, votre vie seule comme un fleuve, et vous vous précipitez à la mort qui, très en tard, vous attend tous. Comment donc ne comprends-tu pas que si lui, de rien, est devenu ce qu'il était, il ne s'arrêterait pas? Et de même que de rien il est devenu nourrisson, puis enfant, de même, d'enfant il serait devenu écolier, adolescent, jeune homme, homme fait, vieillard décrépit. Et tu ne sais pas ce qu'il fut devenu en vivant; moi, je le sais...

Et, dans le cabinet particulier d'un restaurant, brillamment éclairé à l'électricité (son mari l'avait amené une fois dans un tel restaurant), la mère voit devant une table, avec les reliefs d'un souper, un vieillard bedonnant, ridé, repoussant. Il est assis, profondément enfoncé dans le divan moelleux. Il regarde avec convoitise, de ses yeux d'homme aviné, une fille maquillée, à la gorge nue, grasse et blanche, et d'une langue empâtée, il bâboche une basse plaisanterie et paraît satisfait du rire approbateur d'un autre couple de hasard.

« Ce n'est pas vrai, ce n'est pas lui, ce n'est pas mon Kostia! » s'écrie la mère avec horreur, en regardant le hideux vieillard, terrible pour elle, parce que dans son regard, dans ses lèvres, elle retrouve quelque chose de particulier qui lui rappelle son Kostia. » Heureusement ce n'est qu'un rêve, pense-t-elle; Kostia, le

quinze jours, il aura disparu du boulevard. On finit-il? On l'embarrasserait fort en le lui demandant. Il vendra des journaux du soir à la sortie des théâtres; il ramassera des cigarettes défilées aux terrasses des cafés; il ouvrira des portières; il offrira aux passants des annonces de clients ou le Bulletin des tirages des dernières loteries; de temps en temps on le retrouvera dans l'antichambre d'un commissariat où il aura été « pris » de se rendre. « C'est encore vous? — Oui, monsieur le commissaire, » il passera quelques semaines à Fresnes, et nous reviendra, enfant. Et c'est par lui que nous serons présents, dans douze mois, le jour de 1907.

Il n'a pas de romance. Nous non plus.

Suzanne.

Picasso a Serrurier



genoux, et les deux oronides, il tient sa dans l'attitude d'un sa pensée. Mais son lieutenant à la la terre ou est ét dans et poursuit : avec toutes les ma lui apporte. Il regarde son lieutenant ses promenades, avant lui. Le lieutenant navigue, qui ont au Tonkin et en d'amis, autant qu me.

— Eh bien! ne c'est un nom d'an not donné à Mag d'armes où il a ra sur des files, j'ai ta dans ton noir?

— Je pense, m

— A quoi, Mag

— A la Noël, t nous...

Et ces deux ha pas davantage. Ils ils se répandent, i mots pour comm émes, bien que di sou, évalués au : même pensée et c même source : il s sorte de dialogue mystérieuse.

Paul Hervieu Diplomate

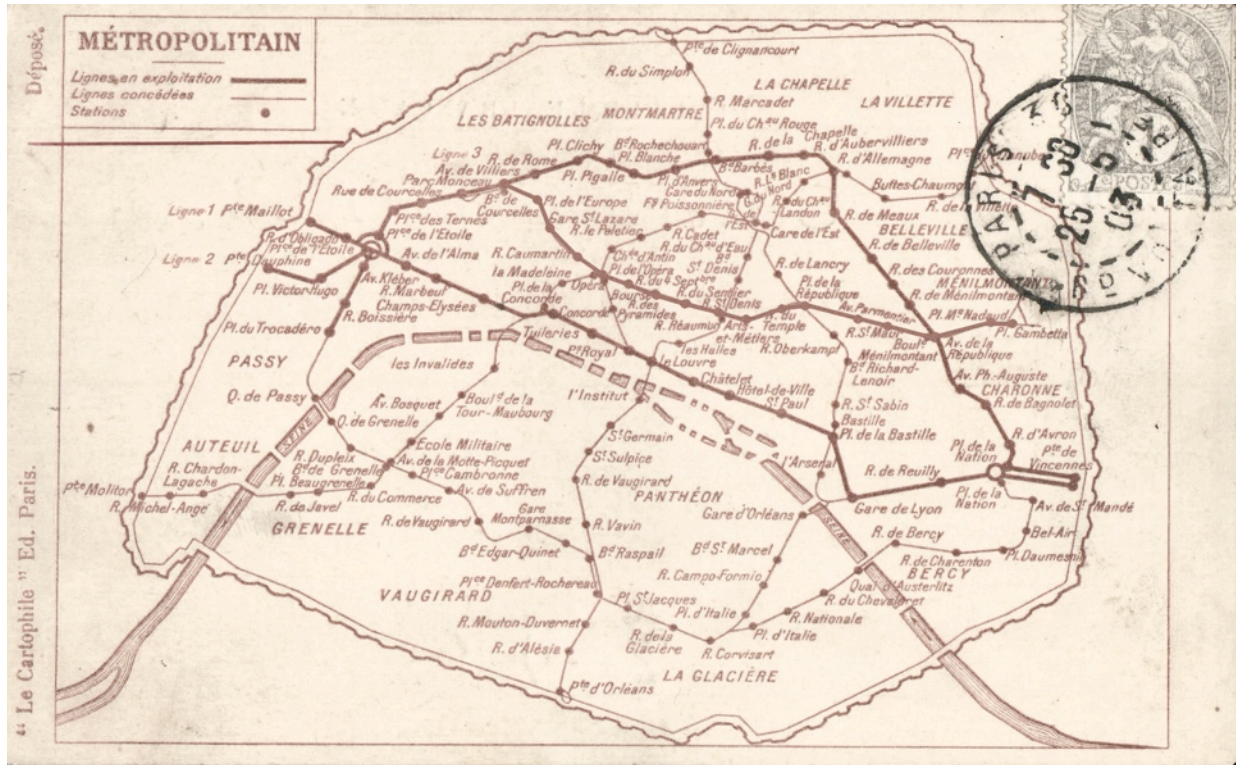
En janvier 1880, dans un étroit bureau situé à l'entresol du ministère des affaires étrangères, au-dessus du cabinet du ministre, bureau à peu près obscur et prenant jour, si l'on peut, ainsi parler, par le jardin, était installé le personnel du secrétariat de M. de Freycinet, président du Conseil, ministre des affaires étrangères. Cette soupirante administrative

CANCIÓN DE ISABELLA

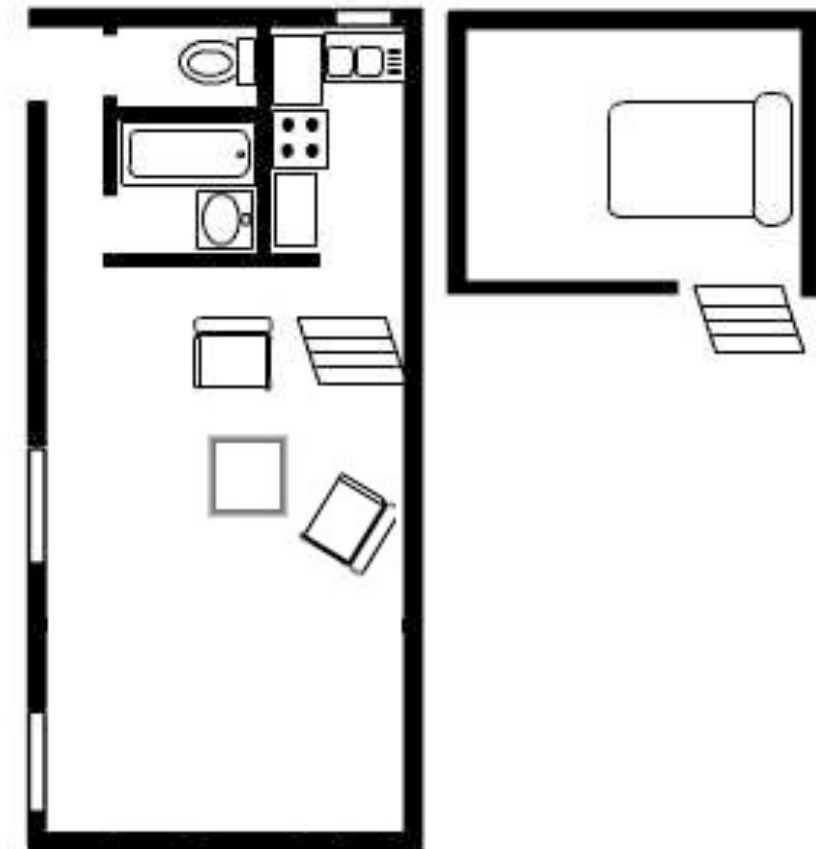
“El Poseso”

*El sol se ha cubierto con un crespón. Como él,
¡oh Luna de mi vida!, arrópatate con sombras;
duerme o humea a tu gusto; sé muda, sé sombría,
y húndete por entero en el abismo del Tedio.
¡Te amo así! Sin embargo, si hoy quieres,
como un astro eclipsado que sale de la penumbra,
pavonearte en los lugares que la Locura encumbra,
¡está bien!, ¡encantador puñal, surgido de tu vaina!
¡Enciende tu pupila con la llama de los candelabros!
¡Enciende el deseo en las miradas de los rústicos!
Todo lo tuyo me agrada, mórbido o petulante;
Sé lo que quieras, noche negra, roja aurora;
No hay una fibra en todo mi cuerpo tembloroso
Que no grite: ¡Oh, mi querido Belcebú, yo te adoro!*

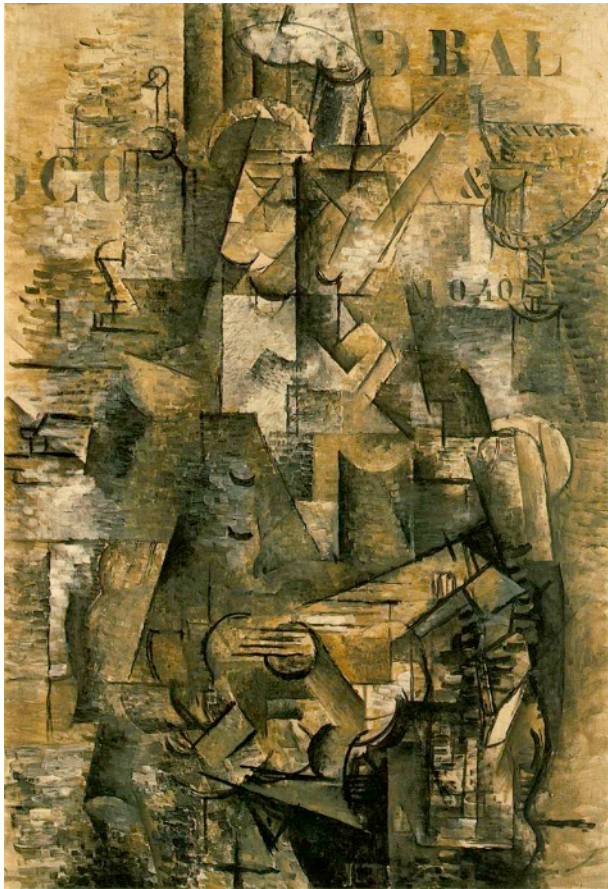
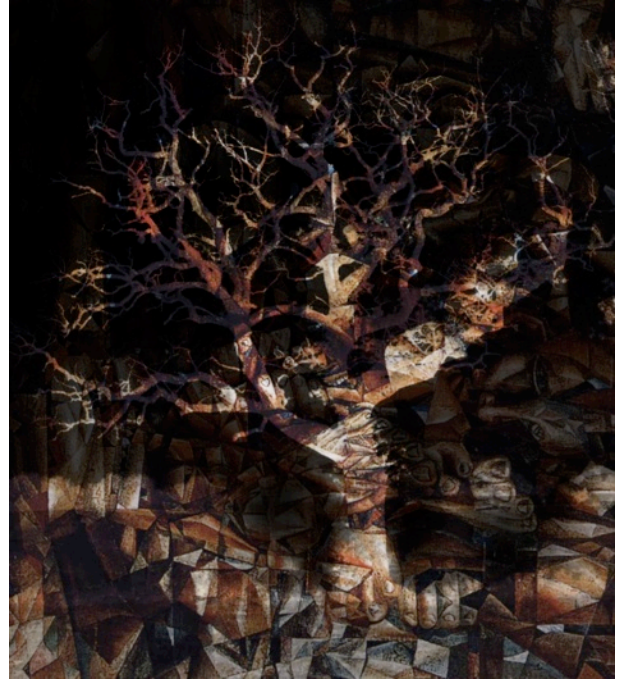
AYUDA 4. PLANO METRO



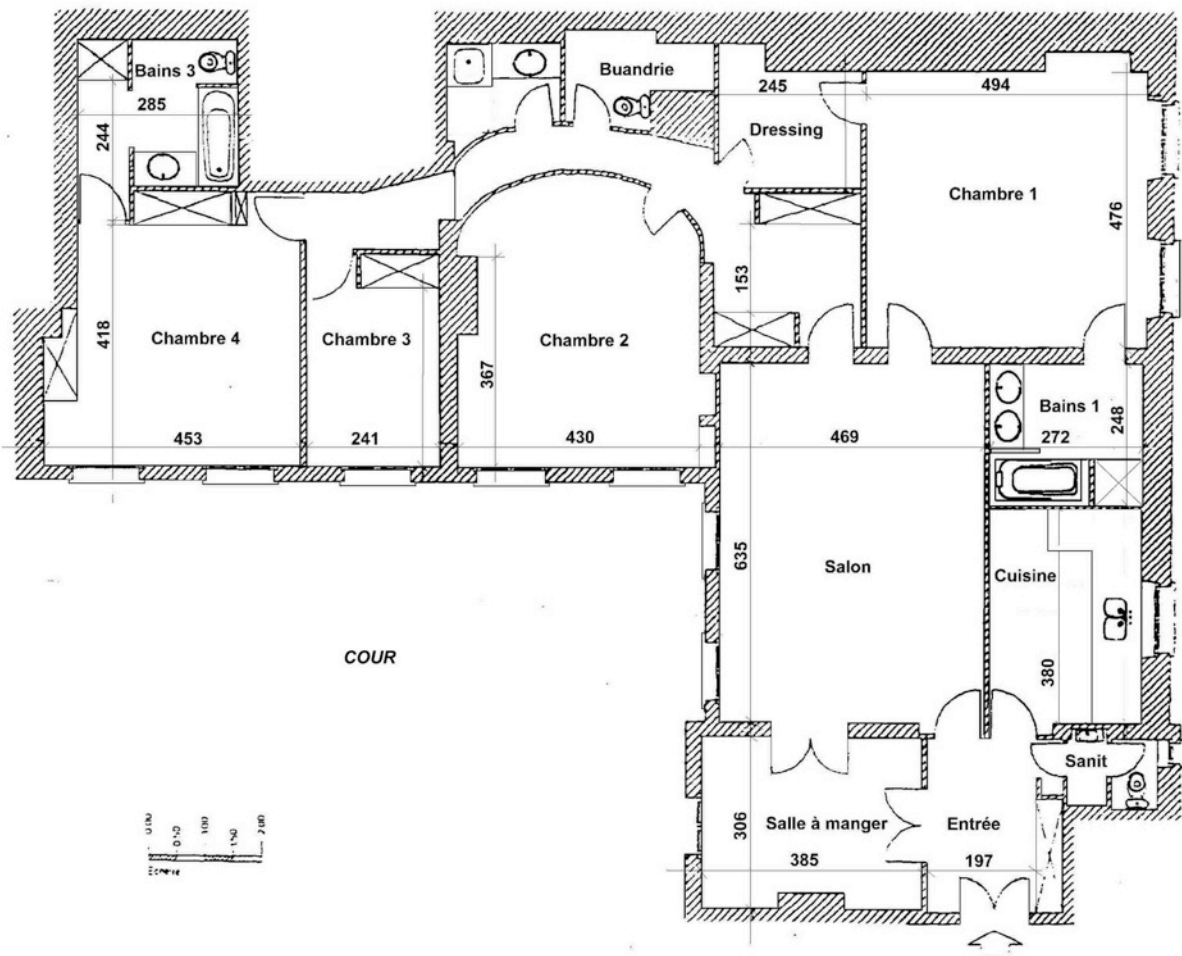
AYUDA 5. APARTAMENTO ISMAEL



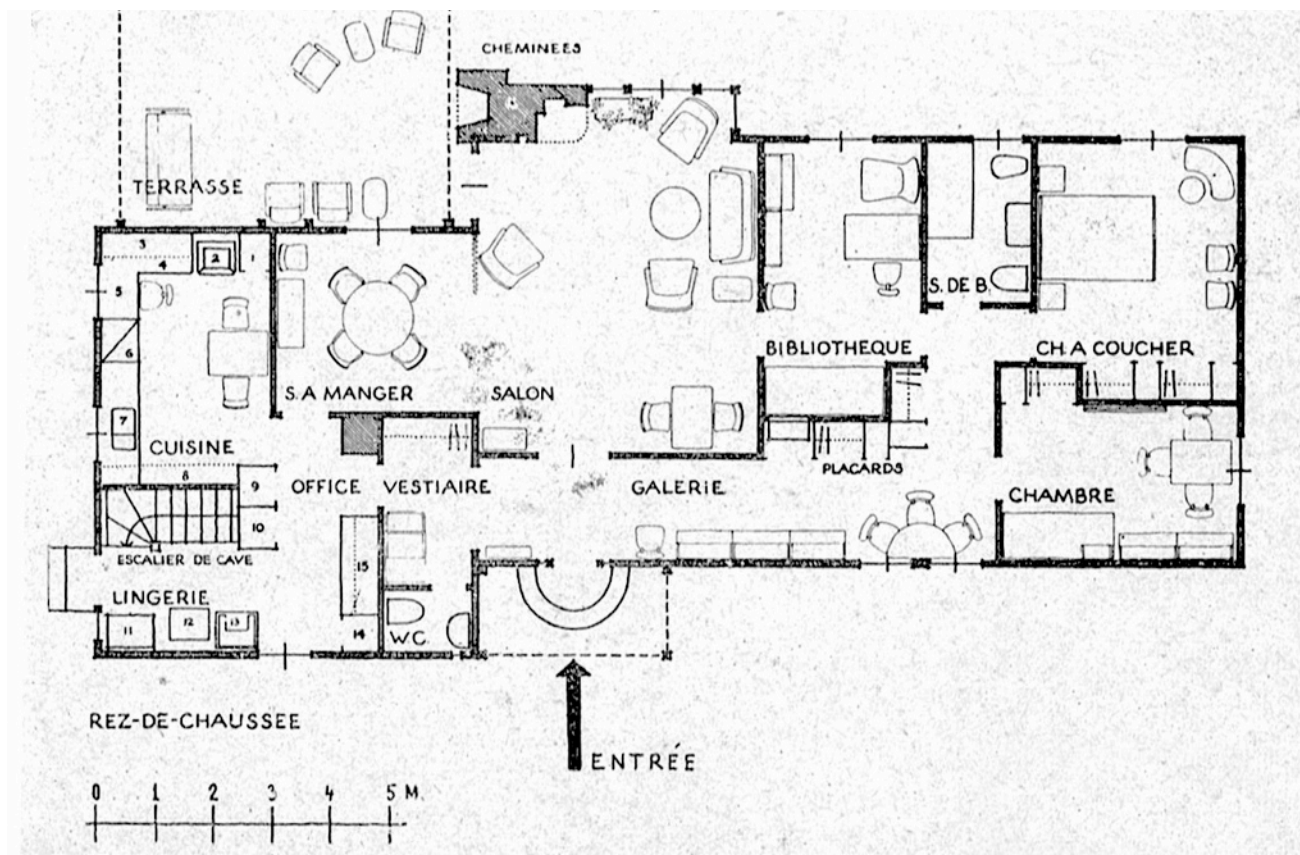
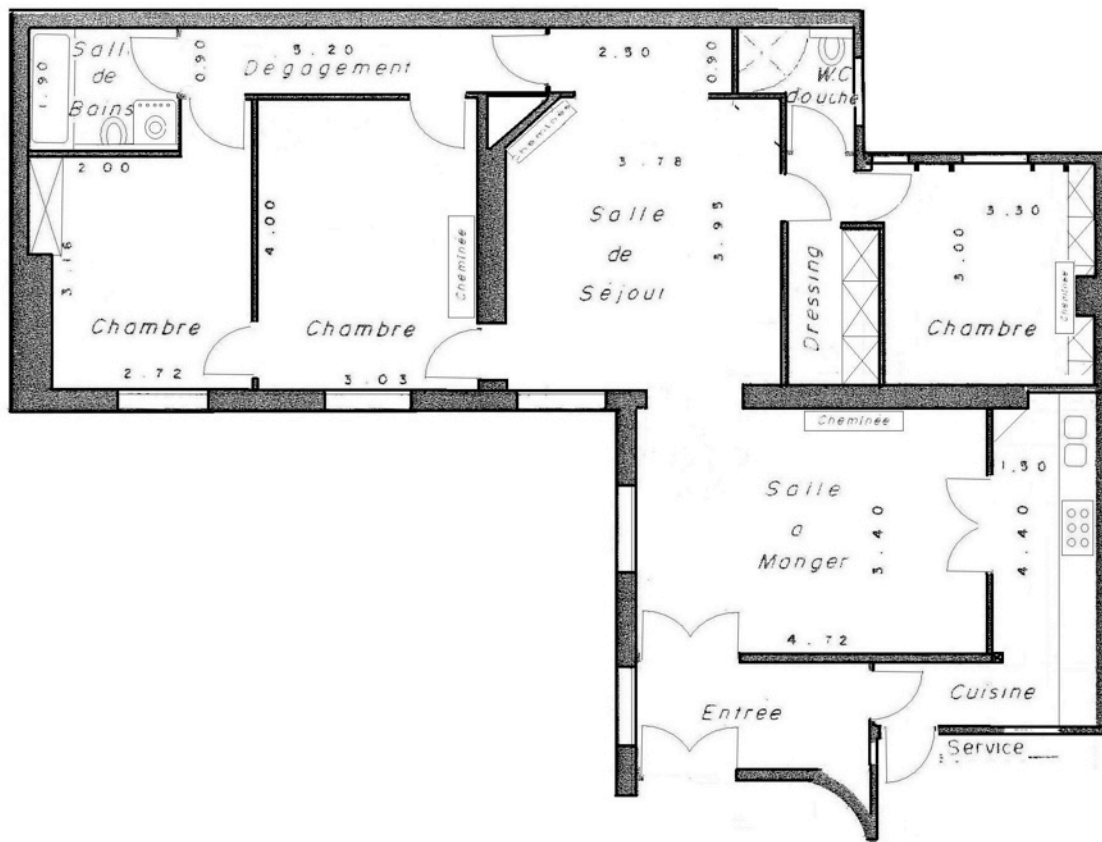
AYUDA 6 GALERÍA DE ISMAEL



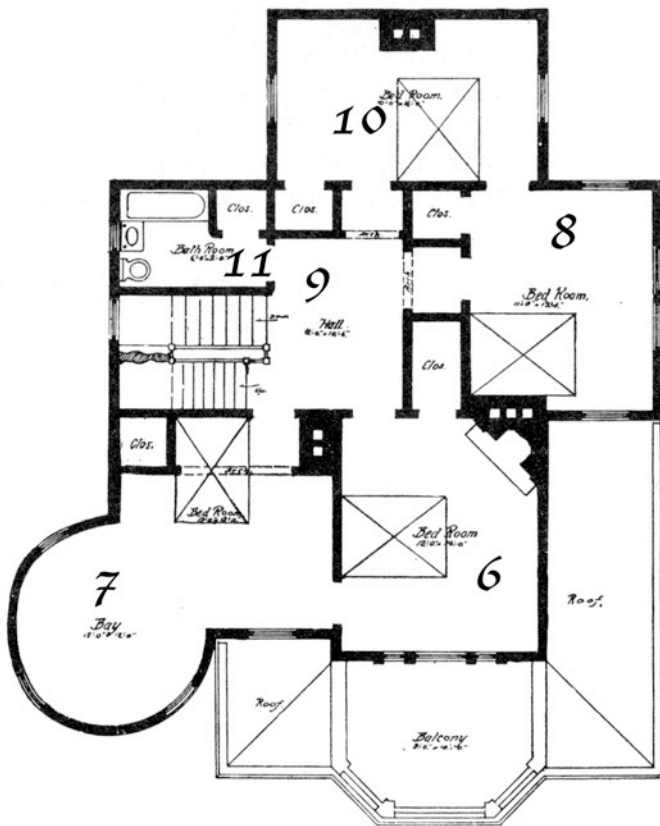
AYUDA 7. CASA DE ANNETTE (VIVE CON SUS PADRES)



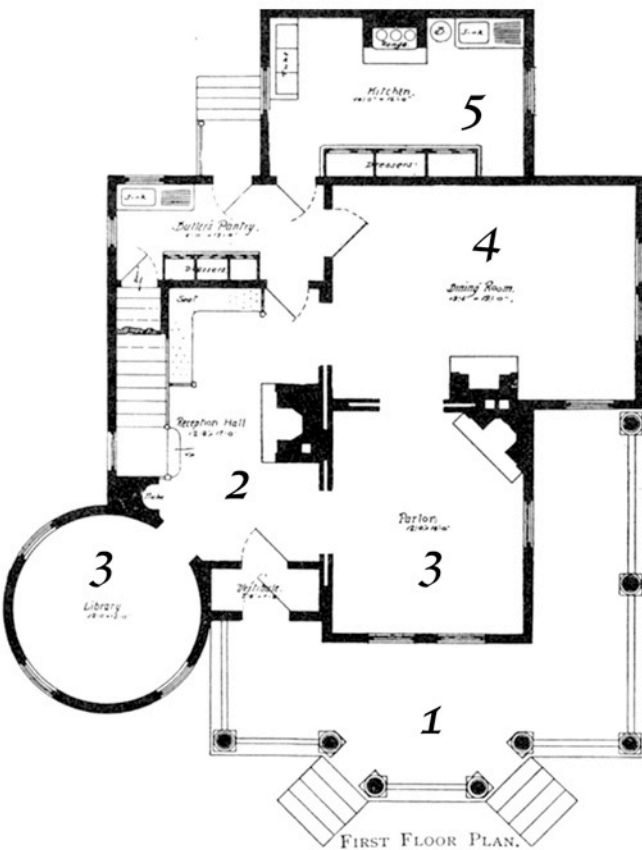
AYUDA 8. PISO PHJ (SE PUEDE UTILIZAR PARA EL PISO DE LUC BERTRAND, ÉTIENNE CHEVALIER ETC...)



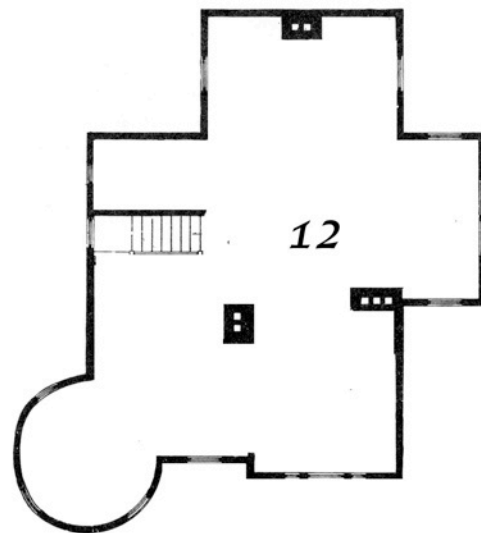
AYUDA 9. CASA DESMARAIS



SECOND FLOOR PLAN.



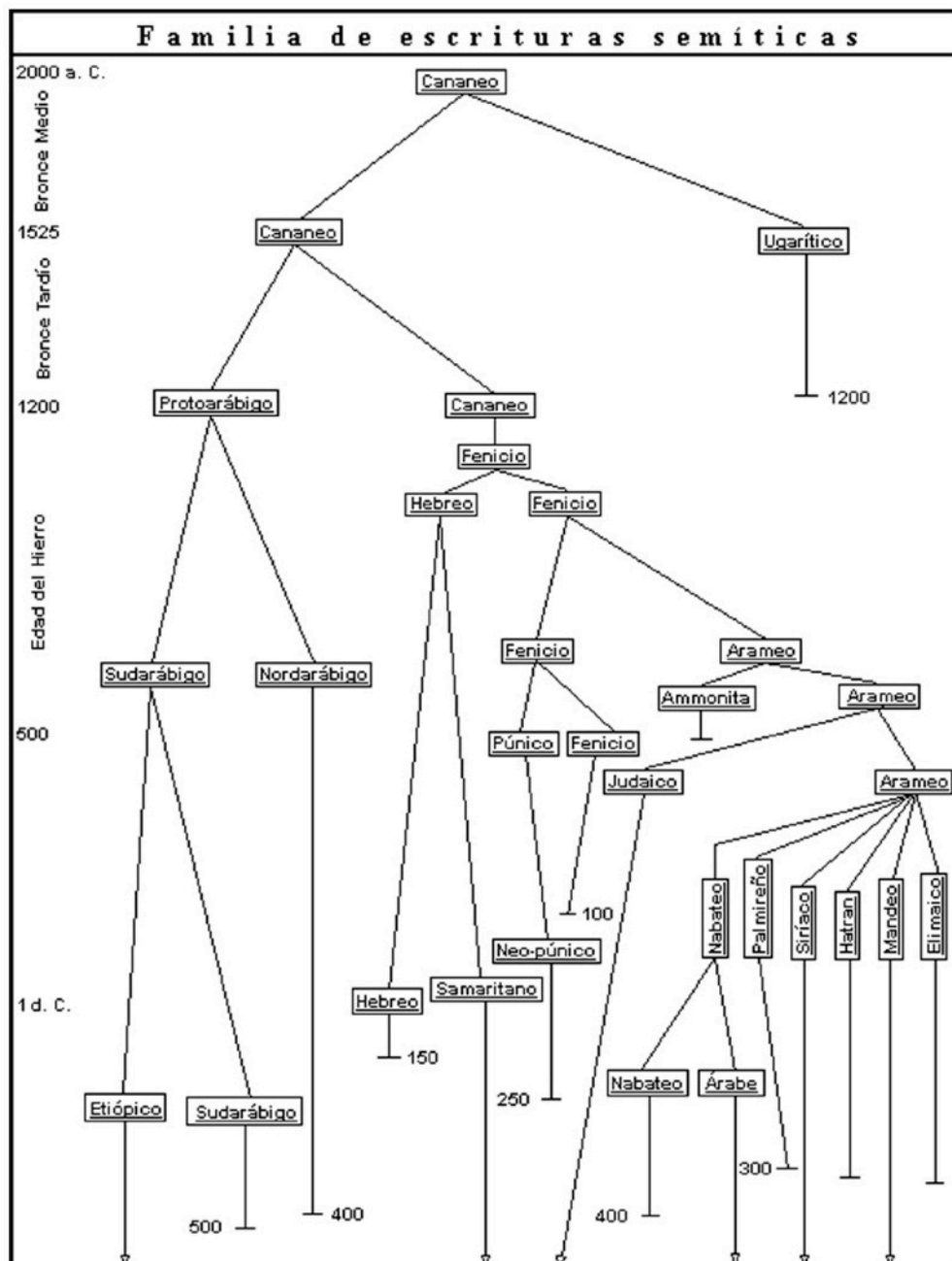
FIRST FLOOR PLAN.



Lenguas Semíticas

Las lenguas semíticas son una familia de la macrofamilia de lenguas afroasiáticas. Se desarrollaron sobre todo por Oriente Próximo y el norte y este de África. Toman su nombre del personaje bíblico Sem, el hijo de Noé, cuyos descendientes serían con base en la historia bíblica y la tradición, los pueblos semitas.

Las lenguas semíticas más habladas en el presente son el árabe, el amárico, el hebreo y el tigrina. La protolengua o grupo de dialectos estrechamente ligados que habría dado lugar a las lenguas semíticas se conoce como protosemítico.



Arameo arcaico	Arameo Asia Menor	Arameo Elefantina	Arameo Qumrán	Judaico	Translit.	Letra
𐤀	𐤁	𐤂	𐤃	א	'	'ālep
𐤄	𐤅	𐤆	𐤇	ב	b	bēt
𐤈	𐤉	𐤊	𐤋	ג	g	gīmel
𐤌	𐤍	𐤎	𐤏	ד	d	dālet
𐤐	𐤑	𐤒	𐤓	ה	h	hē
𐤔	𐤕	𐤖	𐤗	ו	w	wāw
𐤘	𐤙	𐤚	𐤛	ז	z	zayin
𐤜	𐤝	𐤞	𐤟	ח	h	hēt
𐤠	𐤡	𐤢	𐤣	ט	t	ṭēt
𐤤	𐤥	𐤦	𐤧	י	j	yōd
𐤨	𐤩	𐤪	𐤫	כ (׀)	k	kap
𐤬	𐤭	𐤮	𐤯	ל	l	lāmed
𐤰	𐤱	𐤲	𐤳	מ (ם)	m	mēm
𐤴	𐤵	𐤶	𐤷	נ (ן)	n	nūn
𐤸	𐤹	𐤺	𐤻	ס	s	sāmek
𐤼	𐤽	𐤾	𐤿	ע	'	'ayin
𐥀	𐥁	𐥂	𐥃	פ (ף)	p	pē
𐥄	𐥅	𐥆	𐥇	צ (ץ)	ṣ	ṣadē
𐥈	𐥉	𐥊	𐥋	ק	q	qōp
𐥌	𐥍	𐥎	𐥏	ר	r	rēš
𐥐	𐥑	𐥒	𐥓	ש	s/s	šīn/šīn
𐥔	𐥕	𐥖	𐥗	ת	t	tāw

Table of Alphabets

	Punic	Libyan	Iberic	Glozel
'aleph	𐤀	𐤁	—	—
Beth	𐤄	𐤅	⊙	⊙
Gimel	𐤈	𐤉	Γ	Γ
Daleth	𐤌	𐤍	⊐	⊐
He	𐤐	𐤑	≡	≡
Waw	𐤔	𐤕	≡	≡
Zain	𐤘	𐤙	≡	≡
Heth	𐤜	𐤝	≡	≡
Ṭeth	𐤠	𐤡	≡	≡
Yod	𐤤	𐤥	≡	≡
Kaph	𐤨	𐤩	≡	≡
Lamed	𐤬	𐤭	≡	≡
Mem	𐤰	𐤱	≡	≡
Nun	𐤴	𐤵	≡	≡
Samek	𐤸	𐤹	≡	≡
'ayin	𐤼	𐤽	≡	≡
Pe	𐥀	𐥁	≡	≡
Ṣade	𐥄	𐥅	≡	≡
Qoph	𐥈	𐥉	≡	≡
Resh	𐥌	𐥍	≡	≡
Šin	𐥐	𐥑	≡	≡
Taw	𐥔	𐥕	≡	≡

AYUDA 11.

Era la escritura alfabética que emplearon los celtas de las islas británicas que tuvo su máximo nivel de uso entre los siglos V y IX.

Consistía en un trazo sobre el que se hacían de una a cinco muescas perpendiculares. Dependiendo de la posición y del número de muescas, representaban una u otra letra.

Se usaba sobre todo sobre piedras (menhires), utensilios de hueso, enterramientos... Normalmente con fines sagrados

OGHAM

aicme b (first aicme)	aicme h (second aicme)	aicme m (third aicme)
𐌚 beith (birch) b [b]	𐌛 úath (hawthorn) h [y]	𐌜 muin (vine) m [m]
𐌚 luis (rowan) l [l]	𐌛 duir (rowan) d [d]	𐌜 gort (ivy) g [g]
𐌚 fearn (alder) f [w]	𐌛 tinne (holy) t [t]	𐌜 gétal (reed/broom) ng [g ^w]
𐌚 saille (willow) s [s]	𐌛 coll (hazel) c [k]	𐌜 straif (blackthorn) z [sw] [ts]
𐌚 niun (ash) n [n]	𐌛 quert (apple) q [k ^w]	𐌜 ruis (elder) r [r]
aicme a (forth aicme)	fifth aicme	Other symbols
𐌚 ailim (silver fir) a [a]	𐌛 ébad ea	𐌜 Peith (soft birch) p
𐌚 onn (turzel/gorse) o [o]	𐌛 óir (gold) oi	𐌜 Eite (feather) marks start of texts
𐌚 úr (heather) u [u]	𐌛 uillenn (elbow) ui	𐌜 Spás (space)
𐌚 eadad (poplar) e [e]	𐌛 pín / iphín (pine) ia	𐌜 Eite thuathail (reversed feather) marks end of texts
𐌚 idad (yew) i [i]	𐌛 emanchool (double c) ae	

AYUDA 12. PERIÓDICO DE LA EXCAVACIÓN

LE FIGARO

Ce Supplément
Il est offert, se
acheteur du Fig
tuellement à tous

ABONNÉ
au Supplément

France.....
Union postale.

Nouvelle découverte archéologique au métro



attesta qu'il existe maintenant des anges sans ailes.

Et voilà que l'ange Matriacha dit :
— Vous avez tort, madame, de vous plaindre de Dieu. Il lui est impossible d'écouter tout le monde. Saviez, ce qui est bien pour l'un fait du tort à l'autre. Ainsi, aujourd'hui, dans toute la Russie, on prie — et quelles gens prient ! les plus grands archevêques, les moines — dans

à cet qu'un rêve, pense-t-elle ; Kostia, le vrai, le voilà...
Et elle voit Kostia, blanc, nu, la poitrine poêlée, dans le bain, agitant ses jambes en l'air. Et non seulement elle le voit, mais elle sent qu'il lui caresse son hennu et l'embrasse, l'embrasse, puis, à la fin, le mord, ne sachant plus que faire encore à ce bras armé.
— Oh, voilà mon Kostia, et non est

quelque jours, il aura disparu du boulevard. On dit-t-il ? Ou l'embarasserait fort en lui demandant, il vendra des journaux du soir à la sortie des théâtres ; il ramassera des cigarettes défilées aux terrasses des cafés ; il ouvrira des parades ; il offrira aux passants des anneaux de chiff ou le Bulletin des tirages des dernières loteries ; de temps en temps on le retrouvera dans l'antichambre d'un commissariat où il aura été « pris » de se rendre. C'est encore vous ? — Oui, monsieur le commissaire, il passera quelques semaines à Fresnes, et nous reviendra, souriant. Et c'est par lui que nous sera présenté, dans douze mois, le jour de 1907.

Il n'a pas de rançon. Nous non plus.

Sandoz

Antoine et Armand Desmarais à la fouille

En janvier 1880, dans un étroit bureau situé à l'entresol du ministère des affaires étrangères, au-dessus du cabinet du ministre, bureau à peu près obscur et prenant jour, si l'on peut ainsi parler, sur le jardin, était installé le personnel du secrétariat de M. de Freycinet, président du Conseil, ministre des affaires étrangères. Cette soupente administrative, qui servait peu après de chambre à coucher à M. Hanotaux, sous-chef du cabinet de Gambetta, légat M. Valléry-Radot, chef du secrétariat, et Paul Hervieu, attaché indemnité, que M. de Freycinet avait amené avec lui du ministère des travaux publics, Valléry-Radot venait de publier ses souvenirs de Volontaire et bénéficiait d'un prestige légitime

genoux et les oreilles, il était dans l'attitude sa pensée. M. son lieutenant la révéla en é dans et seurs avec toutes le lui apporte. L'air son lieutenant ses promesses vant lui. Le lieutenant, qui au Tonkin et d'amis, autant met.

— Eh bien, c'est un nom ant donné à d'armes on il sur des têtes tu dans ton o
— Je pense
— A quoi,
— A la Ne nous...

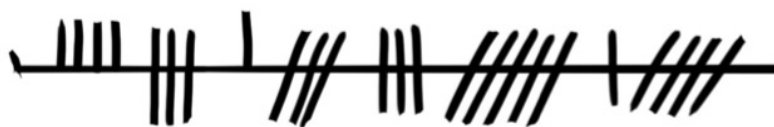
Et ces deux pas d'avantage ils se répondirent :
— « Mais, bien que sou, évaluez même pensés sorte de dinde mystérieuse.

Le lieutenant Parisien. Av fait ses études première de d'Antio. Le g à jouer, puis à voir partir

AYUDA 13. PAPEL MEMBRETE DE LA ORDEN Y NÚMERO



AYUDA 14. OGHAM EN ENTRADA, PIEDRA VERDE Y ANILLO



CONCLUSIONES SOBRE LAS TRADUCCIONES

PIEDRA LATIN:

GAIUS PONTIUS CANTERA DESTINADA AL LA
ESTRACCIÓN DE ARCILLA LUTECIA.

MONEDAS:



Algunas monedas encontradas del emperador
Aureliano sitúan esta mina en el año 270-75.

ROLLOS DE PERGAMINO

Rollos de pergamino tras la losa que sellaba la tumba,
firmada por Gaius Pontius.

HEMOS ENCONTRADO UNA CONSTRUCCIÓN
ANTIGUA ABAJO EN LA MINA, ALGUNOS DE
LOS ESCLAVOS SE NIEGAN A SEGUIR
CABANDO. NECHTON, UNO DE LOS ESCLAVOS
BRITANOS ME ESTÁ AYUDANDO A MANTENER
EL ORDEN.

...CIFRAS DE EXCAVACIÓN...

LOS ESCLAVOS SON MUY SUPERSTICIOSOS,
NECHTON ME HA PEDIDO TALLAR EN LA
ROCA ALGUNOS SÍMBOLOS DE SU RELIGIÓN,
DICE QUE TRANQUILIZARÁ LA SUPERSTICIÓN
DE LOS OTROS ESCLAVOS.

(...)

YA HEMOS DESENTERRADO LA CÚPULA, LA
ARCILLA ES DE MUY BUENA CALIDAD Y LOS
ARBOLES APARECIDOS SON MUY EXTRAÑOS,
EN EL CENTRO HA APARECIDO UNA LOSA
ENORME DE UNA PIEDRA QUE PARECE DE

ESMERALDA, PODRÍA HACERME MUY RICO
CON LA VENTA....

...ESTAN DESAPARECIENDO ESCLAVOS,
NECHTON SE NIEGA A HABLAR...

...ESTOY TENIENDO EXTRAÑOS SUEÑOS, VEO
EL MISMO BOSQUE, EN OTROS TIEMPOS,
SACRIFICIOS HUMANOS, NO ME ATREVO A
TOCAR LA PIEDRA VERDE...

... HOY HE BAJADO A LA MINA, NECHTON
ESTABA SOBRE LA PIEDRA CON SU CUERPO
PINTADO, LOS ESCLAVOS ESTABAN COMO EN
TRANCE ,TODOS PORTAN UN EXTRAÑO
ANILLO , PUDE VER ALGO OSCURO SOBRE LA
PIEDRA, PARECÍA UN HUECO EN MEDIO DEL
AIRE, HABÍA ALGO AL OTRO LADO.

NO ME HAN VISTO... DEBO SER CAUTO Y
ACABAR CON ESTO...

...A PRIMERA HORA LES QUITÉ SUS ANILLOS,
ME HE FIJADO EN QUE TIENEN EL MISMO
DIBUJO QUE LA PIEDRA VERDE, SE NIEGAN A
ENTRAR EN LA MINA SIN ÉL... HE CASTIGADO
MUY DURAMENTE A NECHTON...

... HOY HE DECIDIDO CLAUSURAR LA MINA,
HE HABLADO CON EL CONSEJO... SE QUE
PERDERÉ A MIS ESCLAVOS...

... HAY COSAS QUE DEBERÍAN DORMIR PARA
SIEMPRE Y NO DESPERTAR JAMÁS... HOY HE
DECAPITADO A TODOS MIS ESCLAVOS. ESTA
SERÁ SU TUMBA Y LA MIA...DEJO AQUÍ ESTOS
ANILLOS PUES PERTENECEN A ESTE MUNDO
Y ESTOS PERGAMINOS COMO ADVERTENCIA...

GAIUS PONTIUS.

TEXTOS EN OGHAM SOBRE LAS PIEDRAS

En su mayoría en una variante muy antigua del gaélico mezclada con palabras en latín.

PIEDRA 1

NECHTON HIJO DE AENGUS SACERDOTE DE
LA VIEJA RELIGION Y NUEVO GUARDIAN DEL
UMBRAL DE LA PUERTA NEGRA. (LATIN)

PIEDRA 2

CREACIÓN DEL SELLO

GNAOM EOL IA! GNAM EOL SEOTH (...)
DEJA QUE TUS RAMAS ALCANCEN LAS
ESTRELLAS
GNAOM EOL IA! GNAM EOL SUB
NIGGURATH (...)
DEJA QUE TE CUENTE LO QUE HAY TRAS EL
UMBRAL
QUE LA VERDAD SEA DESVELADA TRAS LA
PUERTA
SUHUB SEOTH SEA EL CARNERO DE UN
MILLAR DE VASTAGOS NEGROS (...)
IA IA SHUB NIGGURATH

PIEDRA 4

DEJAME MIRAR A TRAVES DE LA PUERTA
FTAGNHE SEOM SHUB NIGGURTH
SOLO UNA VIDA ES EL COSTE DE LA VISION
FTAGNHE SEOM SHUB NIGGURTH
SOLO UNA VIDA TE DICE LA VERDAD
FTAGNHE SEOM SHUB NIGGURTH UB SETAGN
SIEMPRE LOS VASTAGOS TE CONCEDEN EL
DON

INUNGL SEATH OLEIS FTAGNE, SHUB SEOTH
FTAGNE. CHOHIM UB NEOR

(...) ilegible (...)

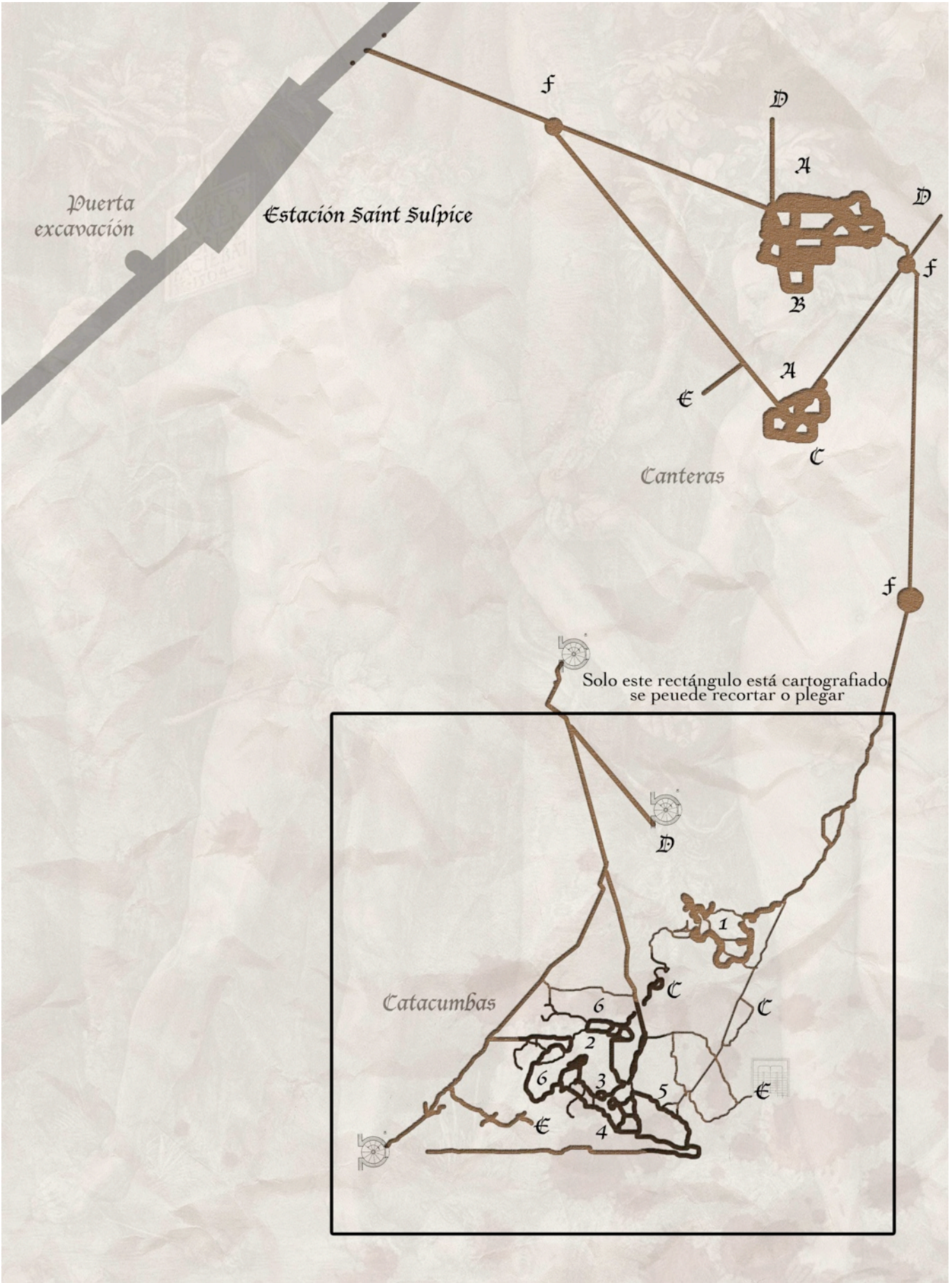
PIEDRA 3

ACERCATE AL UMBRAL
IA FTAGN EOL SHUB NIGGURATH EL NEGRO
SOLO LA SANGRE DEJA VER LA SANGRE
GNAOM EOL IA! GNAM EOL SEOTH (...)
DEJAME ALZAR ESA SANGRE AL CARNERO
NEGRO

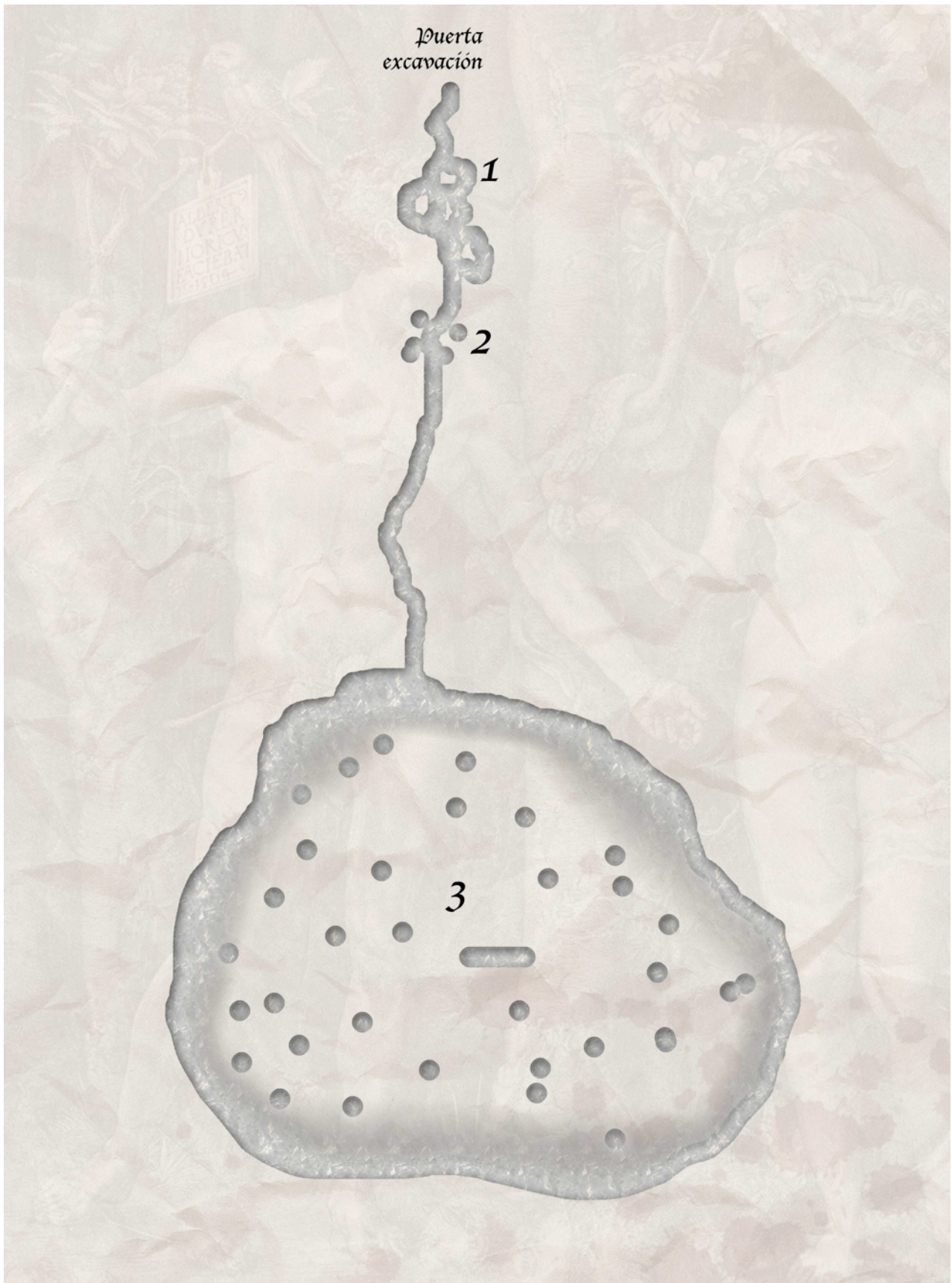
DEJAME MIRAR A TRAVES DE LA PUERTA
FTAGNHE SEOM SHUB NIGGURTH
SOLO UNA VIDA ES EL COSTE DE LA VISION
FTAGNHE SEOM SHUB NIGGURTH
SOLO UNA VIDA TE DICE LA VERDAD
FTAGNHE SEOM SHUB NIGGURTH UB SETAGN
LOS VASTAGOS DURMIENTES GUARDAN
AMBOS LADOS DE LA PUERTA
FTAGNHE SEOM SHUB NIGGURTH UB SETAGN
SOLO LOS QUE PORTEN EL SELLO SON DIGNOS
DE RECIBIR EL DON

PIEDRA 5

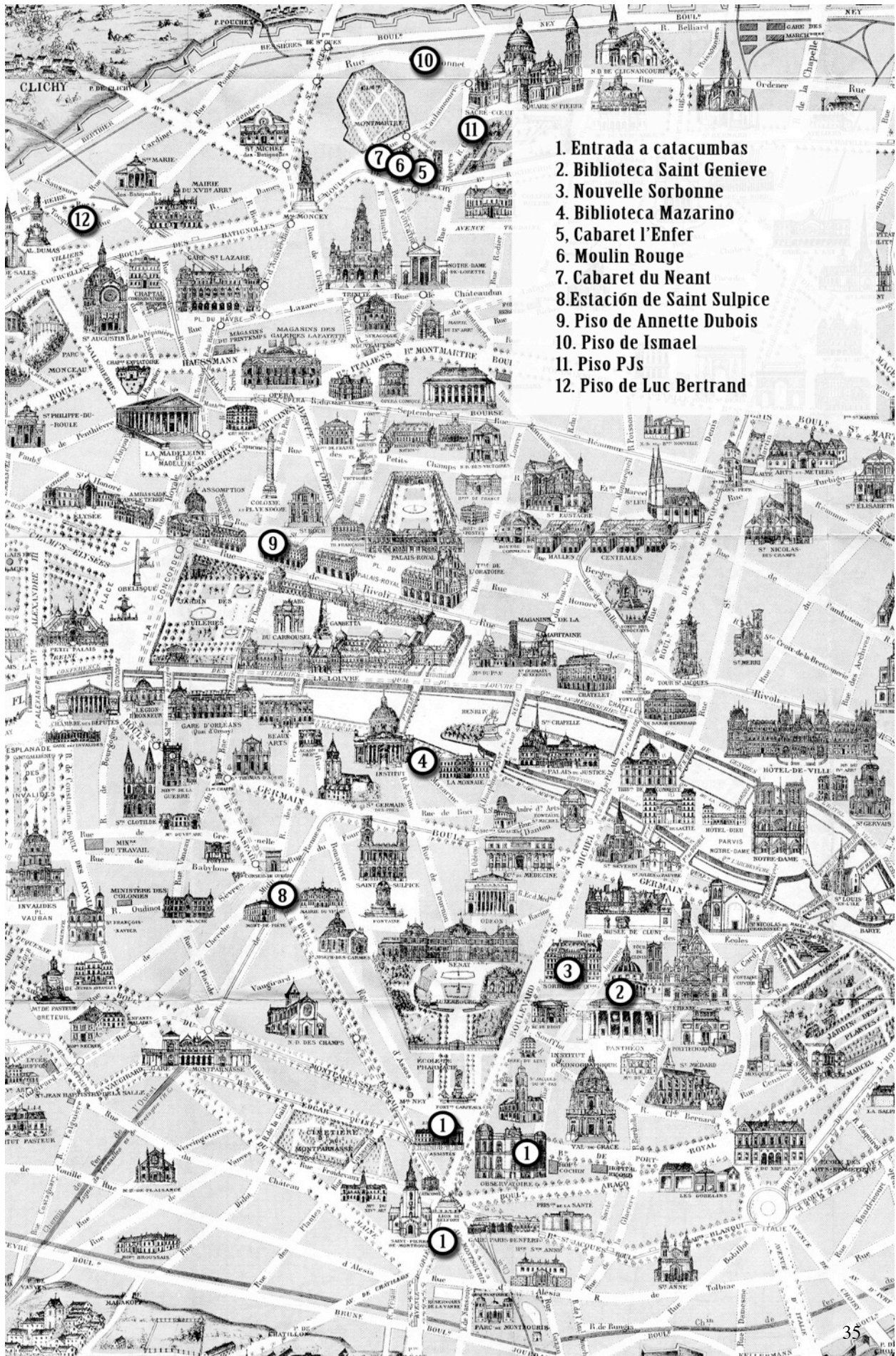
APERTURA DE LA PUERTA NEGRA
MIRA FIJAMENTE A LOS VASTAGOS TRAS EL
UMBRAL
GNAOM EOL IA! GNAM EOL SEOTH (...)
SHIAM SEOM GNAEL NIGGURATH PORTIS
(En proceso de traducción, simbolos y palabras se
entremezcan)



AYUDA 17. EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA.



AYUDA 18. LOCALIZACIONES EN PARÍS



NOUVEAU PARIS MONUMENTAL

ITINÉRAIRE PRATIQUE DE L'ÉTRANGER DANS PARIS





Módulo creado por: Pablo Carbonero
(pablodocus@gmail.com) compatible con los juegos
basados en La Llamada de Cthulhu D100.
Sin ánimo de lucro.
Los derechos de autor de todas las marcas, nombres
comerciales, marcas registradas, logos e imágenes
pertenecen a sus respectivos propietarios.