

ESCRITO EN PIEDRA

Por Miguel Aceytuno, Francisco José Campos y Ricard Ibáñez, sobre una idea de Luis Vigil.

Aventura no oficial para **La llamada de Cthulhu**, ambientada en la Barcelona de los años 20. Está diseñada para un grupo de 2 a 5 PJ, de nacionalidad española y sin experiencia previa en los Mitos de Cthulhu.

Dedicado a esa ciudad-monstruo de la que seguimos enamorados: Barcelona.

Prólogo: Los protagonistas

Los PJ que jugarán esta aventura deben ser de forma obligada funcionarios del Cuerpo de Policía de la ciudad de Barcelona, sección Brigada de Homicidios. También pueden ser funcionarios adscritos al cuerpo de Policía Judicial. Ninguno de ellos debe ser de origen catalán, y deben proceder de las siguientes ocupaciones:

Abogado, Aficionado, Investigador privado, Granjero (emigrante), Soldado, Policía, Gángster (pistolero)

Aquellos que lo deseen (excepto el Soldado, para el que este paso es obligatorio) pueden haber participado en la Guerra de África. En tal caso se sumarán tantos puntos extra como su Destreza [4] 5 en las siguientes Habilidades:

Arabe, Camuflaje, Descubrir, Discreción, Escuchar, Lanzar, Ocultarse, Primeros auxilios y Fusil.

Sin embargo, si no pasan una tirada de Suerte deberán hacer una tirada en la siguiente tabla, en la que se reflejan las posibles secuelas de una herida de guerra:

INTRODUCCION:

Una misión comprometida

Barcelona, 9 de junio de 1926. Hace ya tres

años que el general Primo de Rivera se hizo con el poder, instaurando lo que popularmente se conoce como «La Dictablanda». Bien sabido es por el vulgo que las tres grandes pasiones del general son, no necesariamente por este orden, el vino, las mujeres y el jamón. La Ciudad Condal ya no es aquella urbe en guerra constante de años pasados. Los ecos de la «Semana Trágica» son poco más que materia de estudio para los historiadores, y el pistolero entre patronos y sindicatos apenas un mal recuerdo. Bien o mal, las fuerzas represivas del general (que desprecia el catalanismo, considerándolo un pasatiempo de la intelectualidad barcelonesa) han conseguido una aparente paz en las calles por el expeditivo método de apalea a todo aquél que se oponga al orden público. Aunque las críticas al dictador no faltan (descontento popular por la guerra de África, manifestaciones estudiantiles, protestas de la burguesía catalana ante la supresión de la Mancomunidad y de la bandera catalanas), las calles de la ciudad gozan de un período de tensa y relativa paz...

Alrededor de las 20.30 horas los PJ son llamados al despacho de su inmediato superior, el comisario Martínez Morales. Sin decir una palabra, y mientras mastica su appestoso puro, entregará a los PJ el siguiente comunicado:

«DEL: Comisario en jefe.

AL: Comisario de la Brigada de Homicidios. CONFIDENCIAL.

Señor:

Encarezco a la atención de usted el pronto esclarecimiento de las causas que rodearon la muerte del distinguido ciudadano Marius Aureli, abogado y vecino de esta ciudad. El Excmo. señor Gobernador Civil ha tenido a bien recomendarme MUY ESPECIALMENTE que se destinen a ello los mejores hombres, sin escatimar medios, para solucionar prontamente lo que tan grave daño puede causar a nuestra imagen en Madrid. Asigne usted la máxima prioridad a este caso, y tenga en mente las graves consecuencias que puede tener su fracaso, tanto para la paz de nuestras calles como para su brillante carrera.

Suyo afectísimo y seguro servidor.»

El nunca bien ponderado comisario Morales se arrancará el pedazo de puro con un gesto brusco (soltando un chorro de baba al mismo tiempo), y con ese tono asqueado tan habitual en él dirá a los PJ:

«El Colegio de Abogados está dándole patadas en el culo al gobernador civil, que se las ha dado al comisario jefe, que a su vez me las ha dado a mí. Y yo os las doy ahora a vosotros: ¡Si no me resolvéis el caso prontito y sin meter la pata, vais a estar vigilando sembrados en las Hurdes hasta que el general aprenda a bailar sardanas!»

1. Primeras investigaciones

Los PJ salen del despacho de su jefe exactamente a las 20.45 horas. Si quieren empezar inmediatamente a investigar el caso, solamente hay tres vías a seguir, debido a lo intempestivo de la hora:

• En la comisaría: Estudiar el informe preliminar de la muerte de Aureli.

Don Marius Aureli i Puig era un probo y respetado abogado de 76 años, viudo, sin hijos ni parientes próximos. Fue encontrado muerto por sus vecinos en el patio de luces de la finca

1D100	Localización (1D10)	Tipo de Herida	Efectos
01-70	01-02 Rostro	Cicatriz	—1 APA
	03-06 Cuerpo	Cicatriz	Sin efecto
	07-08 Brazos	Cicatriz	—1 DES
	09-10 Piernas	Cicatriz	—1 Mov.
71-00	01-03 Rostro	Desfiguración	—5 APA
	04-06 Cuerpo	Daños internos	—3 CON
	07-08 Brazos	Anquilosamiento	—4 DES
	09-10 Piernas	Cojera	—3 Mov.



situada en la calle Cerdeña, número 293, a las 23 horas del día 20 de mayo. Según el forense, murió en el acto a consecuencia de haberse arrojado por la ventana de su despacho, situada en el cuarto piso de dicho inmueble. Ya que Aureli se encontraba solo en el momento del suceso, y las puertas del despacho estaban cerradas por dentro, se dió carpetazo al caso como un simple suicidio. No obstante, alguien ha presionado a las altas esferas para reabrir el caso...

- **En las calles:** Machacar confidentes.

Repartir un par de billetes, un par de amenazas o un par de sopapos conducirá a los PJ a la conclusión de que nadie sabe nada, ni en los círculos habituales del Barrio Chino ni entre los anarquistas. No obstante, si los PJ consiguen un crítico en *Suerte*, pueden llegar a obtener ciertos rumores acerca de un reducido ejército catalán, de algunos centenares de hombres, que se está formando en el Pirineo francés bajo el mando de un tal Macià. (Nota de los autores: este grupo armado fue detenido por los gendarmes franceses en noviembre de 1926, antes que pudieran atravesar la frontera.)

- **En el Instituto Forense** (Situado en el Hospital Clínico de Barcelona): Visitar al forense que reconoció el cadáver.

Se trata del doctor Esteve Rius, con más de veinte años de experiencia en la profesión. Los PJ que pasen una tirada de *Psicología* o *Descubrir* se darán cuenta que palidece ostensiblemente cuando los PJ le mencionan el caso. Si es interrogado al respecto, terminará confesando que omitió de su informe un dato, por ser éste inexplicable: Aureli tenía en el rostro una expresión de auténtico y puro terror. Este hecho no sería más que un detalle intrigante y curioso si no fuera porque, de un tiempo a esta parte, están apareciendo en la ciudad varios cadáveres con idénticas características: muertos por accidente, sin señales de violencia física y con la misma expresión de terror en la mirada. El último de ellos se encuentra encima de la mesa de disección, cubierto por una sábana. Ha llegado hoy, y aún no ha sido identificado. Si los PJ desean verlo, apartará la sábana con gesto dramático, mostrando el cuerpo de un hombre con las cuencas de los ojos vacías y ensangrentadas, y rastros de sangre en las manos. Su expresión es de puro y absoluto terror, y hará que los PJ pierdan 1D2 puntos de *Cor* si no pasan la tirada. Una tirada de *Idea* les revelará lo que el forense ya sospecha: se ha arrancado él mismo los ojos, y ha muerto de miedo. Por cierto, si los PJ pasan una tirada de *Conocimientos* identificarán el cadáver como perteneciente a Carles Seguí, periodista de 37 años, redactor del semanario satírico *La Campana de Gracia*, famoso por sus libelos y críticas contra el gobierno municipal en general y la Policía en particular. Según el informe adjunto, ha sido encontrado al amanecer en la calle Provenza, aproximadamente a la altura del número 441.

Si los PJ preguntan al forense sobre los otros casos, él les dejará sus notas, en las que podrán leer:

- Juana López: 33 años, soltera, de profe-

sión cocinera. Murió el 3 de abril en el cruce de las calles Mallorca y Sicilia. Atravesó la calle corriendo y gritando, siendo embestida por un coche de caballos.

- Un mendigo, anónimo, probablemente de 50 a 60 años. Alcohólico. Hallado por un sereno en la noche del 20 de abril, acurrucado en el portal número 263 de la calle Lepanto. Muerte por ataque cardíaco, al parecer por contemplar algo espantoso. ¿«Delirium tremens», quizá?

- Mariano García: 40 años, obrero metalúrgico, casado y con seis hijos. Fue encontrado en la zanja de los cimientos de un edificio en construcción, situado en el chaflán de la calle Marina con Provenza, el día 7 de mayo. Según parece, cayó allí mientras corría asustado por algo. Se rompió la columna vertebral, muriendo poco después.

Sumando a Aureli y a Seguí, son ya cinco cadáveres. Tanto si se lo piden como si no, el forense se comprometerá a mantener a los PJ informados de futuras novedades.

2. Nuevas averiguaciones

A la mañana del día 10, los PJ tienen nuevas vías de investigación como proseguir investigando la vida de Marius Aureli:

- **Examinar su testamento:** Al carecer de parientes próximos, Aureli donó toda su fortuna al Hospital de la Santa Creu i Sant Pau, donde había sido operado de próstata. Una tirada de *Derecho* demostrará que el testamento es absolutamente legal.

- **Examinar sus finanzas:** Pasando una tirada de *Contabilidad* se verá que Aureli gozaba de una saneada situación económica. Sus casos marchaban bien, y había invertido sus ahorros en varios negocios que le proporcionaban pingües beneficios.

- **Investigar el lugar de su muerte:** La puerta de su despacho fue forzada por miembros de la Policía, pero no se observan en ella otros signos de violencia. Del mismo modo, el resto del despacho está perfectamente ordenado. No hay ninguna señal de lo que aterrorizó hasta la muerte al finado.

- **Interrogar a conocidos, empleados y/o criados de Aureli** (pasando las oportunas tiradas de *Elocuencia*, *Charlatanería*, *Discusión* o *Crédito*, según sea el caso): Aureli era conocido en los círculos legales por ser el autor de un tratado titulado *Derecho Canónico Aplicado en Causas No Homologables Por el Código Justiniano, Antes de la Unificación Legislativa Asamblearia*. Llevaba una vida retraída, sin que se le conocieran enemigos. Su único amigo era un tal don Manuel Doménec i Carbonell, abogado de prestigio como el difunto.

- **Entrevistarse con Manuel Doménec i Carbonell:** Este terminará confesando que ha sido él el que ha presionado a las altas esferas para abrir de nuevo el caso, ya que está convencido de que su amigo no se suicidó, pues

era una persona vital, alegre y muy religiosa: le entristece mucho que haya sido enterrado en tierra no consagrada (pues el suicidio es un pecado mortal para la Iglesia católica). Colaborará sinceramente con los PJ, pero se negará a cesar su hostigamiento hasta que los PJ no encuentren una explicación lógica a la muerte de su amigo.

Investigar los otros casos, examinando los expedientes de los otros cadáveres:

Juana López: Nacida en Teruel, emigra para servir en Barcelona a los doce años. Vida ordenada como cocinera de una familia bien, no se le conocen relaciones.

Mendigo: Conocido en el barrio con el nombre de Tonet, se desconocen otros datos acerca de él.

Mariano García: No se le conocen actividades sindicales ni otro tipo de delincuencia. Hombre de pocas luces, formal y trabajador, extremo atestiguado por sus compañeros de la *Maquinista Terrestre y Marítima*.

Estas averiguaciones ocuparán a los PJ la mayor parte del día. A última hora de la tarde recibirán una llamada de Esteve Rius, el forense, que les informará que a primera hora de la mañana, un tranvía de la línea 30 ha atropellado a un viejecillo andrajoso que cruzó la calle sin mirar. El anciano acaba de ser identificado como Antoni Gaudí, arquitecto de gran renombre en la ciudad. Rius añade que, antes de morir, Gaudí deliró bastante, haciendo continuas referencias a «algo» que lo acechaba. Su rostro, en el momento de la muerte, se había convertido en una máscara de puro pavor...

3. Investigando la obra de Gaudí

(Nota: Caso de no conocerla visualmente, se recomienda al máster que se informe previamente sobre la obra de Gaudí, y que incluso tenga a mano algunas fotos de la Sagrada Familia, el Parque Güell y la Pedrera para enseñar a los jugadores. Un plano de la zona del Ensanche tampoco estaría de más.)

A no ser que los PJ pasen una tirada de *Conocimientos/2* no sabrán quién demonios es ese tal «Gaudí». Por contra, un resultado con éxito, o simplemente algunas rápidas averiguaciones les permitirán saber que Antoni Gaudí fue un preclaro representante de la corriente modernista, ya pasada de moda, que causó furor en Catalunya a finales del siglo pasado y principios de éste. Sus obras son extrañas y atrevidas (Casa Milà, Parque y Colonia Güell, Palacio Episcopal de Astorga entre otras), y provocan hoy día (1926) por un igual, la admiración, la burla y el rechazo. En los últimos años, muertos los catalanistas ricos que eran sus mecenas (como el conde Güell), Gaudí se encontraba en la más absoluta miseria, y terminar el grandioso templo de la Sagrada Familia se había convertido en una obsesión para él. Vendió todo lo que poseía para subvencionar en parte los gastos de la construcción, y llegó incluso a pedir limosna de puerta en puerta. En los últimos años de su vida, no era más que un anciano andrajoso y delgado, de pelo y barba largos y apelmazados por el polvo del cemento y la cal, que vivía apenas

con algunos mendrugos de pan y de verdura, y que dormía en un camastro instalado en su despacho en la misma obra. Obra, por cierto, que no es en absoluto del agrado de los vecinos del barrio, que murmuran acerca de blasfemias y demonios, de que Dios no se sentirá a gusto en una construcción tan fea y tétrica... Incluso los obreros (para los que sería una fuente de trabajo) están descontentos con él, pues afirman que la iglesia tiene «gafe»: el porcentaje de accidentes mortales es en la obra muy superior a la media.

Incluso ha sufrido agresiones. Hace unos años, un moro medio loco empezó a golpear las piedras de la obra con un martillo, gritando que «debía matar a la roca que pensaba». Por supuesto, fue reducido por la Policía y recluso rápidamente en una institución psiquiátrica.

Si un PJ pasa un tiro de *Idea*, o simplemente el jugador consulta un mapa de Barcelona, se dará cuenta que todos los asesinatos se han cometido en un radio de unos cien metros, en cuyo centro casi exacto se encuentra el templo de la Sagrada Familia.

Nota Histórica:

Hasta tiempos recientes, en los que se ha convertido en el símbolo del resurgir de la identidad cultural catalana, el templo de la Sagrada Familia fue especialmente odiado por las clases populares barcelonesas. Poco después de la muerte de Gaudí, un terrorista intentó lanzar una bomba contra la fachada del Nacimiento, la única construida en la fecha. En 1936, alguien entró en la cripta del templo, destruyendo todas las maquetas y planos que allí se encontraban, y prendiendo fuego al estudio-taller donde vivió Gaudí.

Si en este momento (o en cualquier otro) a los PJ se les ocurre echar una ojeada por los alrededores del templo pueden darse cuenta de dos hechos. De día las obras tienden a ser evitadas por los vecinos, y de noche lo son por los serenos. Por cierto, si husmean mucho por ahí, hay un 40 por ciento de posibilidades que se tropiecen con el Morador... (ver *Dramatis Personae*)

4. Las palabras del árabe loco

Si los PJ siguen la pista del moro que atacó la Sagrada Familia martillo en mano, terminarán ante la celda acolchada de Al Burux, en el psiquiátrico de San Andrés, en el barrio de Horta. Burux, desde su frustrado atentado en 1922, se ve acometido por furiosos ataques de agresividad y violencia: los médicos creen que nunca saldrá de allí. Aunque antaño era un sabio y erudito de origen musulmán, actualmente es solamente un pellejo que chilla y se retuerce, y que a duras penas farfulla algunas palabras en árabe. Si los PJ logran calmarle (con tiradas de *Elocuencia*, *Psicoanálisis* o *Psicología*) y entienden árabe (o se procuran un intérprete) conseguirán que les explique, de manera entrecortada, que encontró en la biblioteca de Barcelona un manuscrito del «Confesor Imperial», en el que se hacía referencia a templos contruidos bajo inspiración diabólica.

El siguiente paso de los PJ debería ser dirigirse a la biblioteca central de la Universidad de Barcelona. Allí, esgrimiendo bien alto sus cre-

denciales de funcionarios de la Policía, y salvando una tirada de *Buscar libros*, podrán consultar un texto de fray Antonio Guevara, inquisidor, cortesano y erudito del siglo XVI, confesor de Carlos V, emperador de Alemania. El manuscrito está escrito en el castellano de la época, por lo que los PJ deberán salvar una tirada de *Leer/escribir*, para descifrarlo. Descubrirán así que el texto habla de algunos capítulos del Génesis, comparándolos con ciertas tradiciones judías consideradas heréticas. En ellas se afirma que «...la torre de Babel se construyó por inspiración diabólica, y que muchos son los templos levantados por manos humanas que en realidad sirven al Maligno. Pues según parece, el Diablo diseminó por la tierra ciertos pedazos de roca, y esa roca es roja como sangre, de tacto gomoso y parece que tiemble levemente. Y si alguien encuentra una de esas rocas, es hechizado por ella, y ya no vive la vida de los hombres, pues tiene en sus sueños visiones del Infierno, de mundos extraños y crueles, y durante la vigilia se ve obligado a hablar de ellos, o a dibujarlos, o a esculpirlos, y así son descubiertos, y yo mismo he quemado a muchos. Pues aquel que sea hechizado por la roca la enterrará como primera piedra de su templo, y a su alrededor elevará una edificación blasfema, y si nadie retira esa piedra esa edificación crecerá a la vez en el Infierno, y los piadosos ritos que se realicen se convertirán en realidad en cantos de gloria y alabanza a Lucifer, y éste vendrá finalmente acompañado de sus legiones, y la tierra temblará con el Armagedón...

Y si tú que esto lees quieres evitarlo no te preocupes en destruir el templo, pues nada conseguirás: excava en el centro de la construcción y extrae la piedra, y destruyela. Pero ten cuidado: al lado de la piedra siempre hay un guardián...

En estas fechas, trabajan en la obra unos 30 obreros. El actual arquitecto, Jordi Bonet, insiste en que Gaudí publicó en su vida el número suficiente de dibujos detallados como para poder construir exactamente el edificio que en su día concibió. Gaudí no hacía planos, ya que trabajaba directamente sobre dibujos y maquetas. Se sigue un ritmo de trabajo regular, y se calcula que el templo celebrará su misa de consagración en el año 2100.

LA VERDADERA HISTORIA, SEGUN LOS AUTORES

En esta historia, hemos mezclado elementos rigurosamente históricos con otros ficticios para dar forma a nuestra aventura. La idea de la que partimos es que las atormentadas formas de la Sagrada Familia y la enigmática y genial personalidad de Antonio Gaudí ocultan algo inconfesable y ominoso: quien las conozca, sabrá a lo que nos referimos. Además de ello, en nuestro «mundo Cthulhu» existe el «Otro Lado». El Infierno, tal y como lo conocemos a través de las distintas religiones, es un mundo paralelo y coexistente con el nuestro, sólo que un poco diferente. Una especie de *Darkseed* de H. R. Giger, pero en cthulhuideo. Allí viven y desde allí operan entidades extraterrestres y muy poderosas, a las que sólo el círculo de

Lovecraft se atrevió a describir. Esta presunción ha permitido a los autores conectar con facilidad partidas en el «mundo real» con aventuras en la *Tierra de los Sueños* (el ciclo onírico de Randolph Carter). Al existir este suplemento para *La Llamada de Cthulhu*, es fácil relacionar ambos desde este punto de vista. La idea principal que se baraja en este módulo es que muchos de los templos erigidos por el hombre (catalizadores de la energía mágica) están bajo la advocación de los Otros Dioses, que la Iglesia católica ha identificado con el Diablo y su cohorte: Nyarlathotep parece tener mucho que ver en ello, en opinión de Paco, pero eso es harina de otro costal. Para cumplir satisfactoriamente su misión de «colectores» de energía mística, el edificio se duplica en el mundo paralelo. Como nexo de unión entre ambos es necesario un «testigo», una piedra muy parecida al Temalacatl (piedra de sacrificios) azteca, pero algo más pequeña. Es de color rojo, y exuda una sustancia viscosa, parecida a la sangre. Late levemente. Junto a ella se encuentra siempre un Morador de la Oscuridad, un ser que surge de las sombras, invocado por el miedo, del que se alimenta, y que mata de terror a quien le ve. Ha habido diversas piedras rojas en la historia del hombre, y Moisés en el Génesis ya habló de sus peligros al referirse a la Torre de Babel. Una de estas «piedras» estaba oculta en las cuevas de Collbató, en la provincia de Barcelona, legendario centro de cultos prehistóricos. Las cuevas fueron visitadas en 1880 por un arquitecto llamado Antonio Gaudí, el cual quedó hechizado por el poder de la piedra, y se la llevó consigo. En 1884 la enterró en secreto en el centro exacto de donde debería alzarse el templo de la Sagrada Familia, obra que le había sido encargada hacía poco. El éxito de su pequeño experimento a escala con la cripta Gaudí, iglesia de la Colonia Güell (una especie de comunidad icariana catalana situada algo más allá de Sant Boi de Llobregat, a unos 12 kilómetros de la ciudad de Barcelona) le animó a ello. Sólo era cuestión de aplicar sus premisas arquitectónicas a algo mayor y más ambicioso. Pero ahí empezaron los problemas. La alimentación del Morador empieza a hacerse insuficiente con el tiempo (las obras se ralentizan por falta de presupuesto, y ya no hay «accidentes»). En 1926, el monstruo debe empezar a buscar «comida» fuera, y se aventura por los alrededores del templo. Gaudí empieza a perder la razón. El modernismo decae y ya no le hacen encargos, ni tiene quien le proteja económicamente. El arquitecto jamás verá terminada su obra. Justo en este instante es donde arranca nuestra historia y entran los PJ. Sólo un hombre sabe toda la verdad: Al-Burux, un viejo árabe loco, que descubrió lo que pasaba y que fue detenido cuando, esgrimiendo un martillo, intentaba golpear las piedras buscando matar a «la piedra que piensa» (año 1922). El resto, queda en manos de los PJ. Está amenazada la continuidad del Templo, la seguridad de los vecinos del Ensanche y la posterior universalización de la obra de Gaudí.

HACIA EL FATAL DESENLACE

A estas alturas de la aventura, el curso de la

acción y las posibilidades abiertas a los PJ empiezan a ser muy limitadas. Es necesario hacer algo, pero, ¿qué?

• *Intentar buscar la piedra:* Por la noche, no habrá ningún problema para entrar de manera subrepticia en las obras del templo, ya que los serenos no se acercan y los PJ son policías. La piedra está enterrada en el suelo de la cripta; se pueden encontrar picos y palas buscando en la obra. La piedra tendrá el aspecto descrito en el apartado anterior. El único problema es que para llevársela habrá que lidiar con el Morador, su guardián. Hay un 35 por ciento de posibilidades de que la criatura esté de caza en el barrio, buscando presas. Si así fuera, cuando los PJ obtengan la piedra tendrán 1D20+5 minutos para escapar con ella antes de que el Morador irrumpa en la cripta para hacerles pagar cara su fechoría.

• *¿Qué puede hacerse con una piedra roja y que late?:* Cualquier intento de destruir el «testigo» está abocado al más espantoso de los fracasos. La piedra sólo puede ser destruida si se hace chocar con su gemela del mundo paralelo, batallando, si es necesario, con el segundo Morador que la protege al otro lado. Los PJ pueden intentar por su cuenta el tránsito hasta la «Blasfema Familia» (una versión «gigeresca» del edificio en una especie de *Mundo de los Sueños*) mediante un hechizo de *Crear portal* y mucho valor.

También pueden recabar la ayuda de Al Burux. Si optan por volver a verle al manicomio con la piedra, su sola visión provocará un «shock» tal al árabe que éste recobrará parcialmente la razón. Burux puede explicarles lo que sabe, enseñarles el hechizo de *Crear portal* y cómo deshacerse de la piedra y del Morador. Volvemos pues al punto anterior.

El máster puede decidir que el intento de destrucción de la piedra es competencia de un grupo de investigadores más curtidos y eficaces a la hora de entenderse con lo sobrenatural. Con la ayuda del suplemento *Las Tierras del Sueño* y un poco de imaginación, se puede expandir esta parte de la aventura para que sea un nuevo módulo, y que un grupo de «cazadores de sepias» profesionales, contactados por los PJ, se encargue del trabajo sucio.

Los PJ también pueden optar por inhibirse del problema, que pesará sobre sus conciencias culpables durante el resto de sus vidas. Al fin y al cabo, sólo son unos pobres policías, y es más fácil apiolar a un anarquista que a un monstruo de otro mundo. Pase lo que pase, la «sanjuanada» (intento de golpe de estado el 24 de junio de ese año) supondrá el final del caso, lo resuelvan o no. El Estado tiene otras cosas en las que pensar, y el caso Aureli, ya no tan prioritario para las autoridades, volverá a los archivos de donde nunca debió salir. Otro misterio de los muchos que jalonan la historia de la ciudad. ¿Cuál es la razón de que la Sagrada Familia aún no esté terminada? ¿Es parte el arquitecto y escultor Subirachs de esta impía conjura? En su mansión de R'Lyeh, Cthulhu muerto hilvana otro de sus horribles sueños...

DRAMATIS PERSONAE (Por orden de aparición)

OTILIO MARTINEZ MORALES. – Comisario de policía

FUE 15 CON 8 TAM 12 INT 9 POD 5 DES 10

APA 8 EDU 5

COR 60

PV 15

Habilidades:

Derecho 25 % – Elocuencia 35 % – Burocracia

65 % – Procedimientos policiales 85 %

Armas:

Pistola Astra 9 mm corto 80 %

Daño: 1D8

ISIDRE ESTEVE RIUS. – Médico Forense

FUE 12 CON 10 TAM 15 INT 15 DES 16 APA

10 EDU 17

COR 45

PV 12

Habilidades:

Medicina 70 % – Primeros Auxilios 80 % –

Diagnosticar enfermedad 70 % – Tratar

enfermedad y/o Veneno 65 % –

Procedimientos Forenses 80 %

Armas:

Puñetazo 35 %. Daño 1D3

Bisturí 45 %. Daño 1D6

MANUEL DOMENEC I CARBONELL.

– Abogado

FUE 11 CON 12 TAM 14 INT 14 DES 12 APA

11 EDU 15

COR 40

PV 11

Habilidades:

Derecho 75 % – Elocuencia 50 % –

Hablar/escribir latín 40 % – Psicología 25 %

AL BURUX. – Sabio, actualmente enfermo mental

FUE 10 (en caso de ataque de furia, se duplica)

CON 10 TAM 11 INT 4 DES 5 APA 5 EDU

desconocida

COR 5 POD 12

PV 5

Habilidades normales:

Aullar 95 % – Esquivar 50 %

Habilidades (si recobra la cordura):

Mitos de Cthulhu 35 % – Ciencias Ocultas 85

% – Historia 45 % – Entender castellano 30 %

– Leer/escribir árabe 60 %

Ataques (en caso de arrebatos furiosos)

Puñetazo (2) 65 %. Daño 1D4+1D2

Mordisco 60 %. Daño 1D4

JORDI BONET I SENTELLES. – Arquitecto

FUE 12 CON 12 TAM 14 DES 15 APA 12 EDU

16

COR 50

PV 15

Habilidades:

Arquitectura 60 % – Charlatanería 55 %

MORADOR DE LA OSCURIDAD (Servidor de los Otros Dioses)

FUE 45 CON 65 TAM 20 INT 3 POD 40 DES

10

PV 30 MOV 6

Ataques:

Provocar terror 75 %. Daño especial (ver descripción)

Aplastamiento 65 %. Daño 6D6

Armadura: 2 puntos de algo demasiado horrible como para ser descrito. Al llegar a 5 PV o menos, desaparece para siempre con un horrísono estampido.

Hechizos: Convocar a Servidores de los Otros Dioses.

Pérdida de COR: Ver explicación.

El Morador de la Oscuridad es una criatura que rechaza toda descripción, cuya única finalidad es proteger los templos creados al amparo de las piedras rojas. No se conoce su forma exacta, ya que nadie que le haya visto, aunque sea de reojo, ha vivido para contarle. Las especulaciones hablan de una masa informe, cien veces más horrible que el propio Azatoth. John Dee, famoso mago del siglo XV, que parecía saber demasiado acerca del tema (ver *Monas Hyeroglyphica*), daba a entender que el Morador no tiene forma: adopta la faz más horrible que su víctima sea capaz de concebir, gracias a un incomprensible sistema de mimetismo telepático. Se oculta con suma facilidad y jamás se aleja demasiado del lugar que debe custodiar. El Morador se alimenta del miedo de sus víctimas, que provoca mediante su aspecto y un cuidadoso sistema de manipulación telepática al que ya aludíamos: cuanto más intenso es el pavor, más nutre a la criatura. Es por ello que, aunque el monstruo no suele tener contacto directo con los desgraciados con los que se topa, éstos acaban muriendo de puro terror, por paro cardíaco o respiratorio, o porque ponen fin a sus vidas por accidente o suicidio, intentando huir de él.

Cuando el Morador aparece, quien le vea ha de tirar por COR. Si saca el tiro, se pierde 1D3 de COR, 1D6 si se falla. Se saque o no el tiro, la criatura intentará atacar con su habilidad especial de *Provocar Terror* (75 %). Si el máster saca el tiro por el monstruo, el PJ involucrado deberá volver a tirar por COR. Si lo saca, perderá de nuevo 1D3 de COR, pero logrará superar su miedo irracional al Morador, bloqueando su mente con el coste adicional de 1D6 puntos de Magia, y le habrá vencido. Si no se saca el tiro, el PJ queda directamente a 0 de COR, con las funestas consecuencias que ello suele acarrear. Contra el Morador no hay «Zeus Ex Machina» ni salvaciones milagrosas de última hora. Muera el PJ o no de terror simple y abyecto (tiro de CON [W] 3 para averiguarlo), ya nunca habrá lugar en el mundo de los cuerdos para él.

El Morador se marchará si a) logra al menos dos víctimas para saciar su apetito o b) dos o más PJ logran derrotarle superando su miedo. Sólo en caso de que se le hostigue intentará aplastar a sus atacantes. Su capacidad de inspirar terror es su mejor arma y su mejor defensa.

«Kyep yourself vrom thy Darkness Dweller,
Dreeming Deth iz not thy vorse of Deths»

(«Guárdate del Morador de las Sombras,
la Muerte que sueña no es la peor de las Muertes»)

—John Dee