



# El color surgido del espacio

---

*Adaptación del relato homónimo  
de Howard Phillips Lovecraft.*

Marcos Delgado



## Índice.

Información para el guardián.	3
El color surgido del espacio.	4
Introducción.	4
Granja Gardner.	6
Casa de la granja.	10
La buhardilla.	12
Desenlace.	14
Ayudas al guardián.	18

## Información para el guardián.

Aventura para La llamada de Cthulhu pensada para los años veinte, aunque es fácilmente adaptada a la época victoriana. De hecho, el relato original del autor transcurre en el verano de 1.882.

Los hechos ocurridos en el relato abarcan varios meses; por lo que han sido alterados para poder conseguir mantener el mismo efecto en el menor tiempo posible.

Es recomendable que el guardián lea el relato para comprender mejor la atmósfera necesaria que he intentado reproducir en la aventura.

Tanto el número como la experiencia de los investigadores es indiferente para el desarrollo de la historia.

La presente edición contiene ilustraciones tomadas de internet mediante búsquedas simples con los servidores de internet más habituales sin el permiso de sus propietarios.

Al final del documento hay un apartado con ayudas al juego con mapas y planos detallados y las fichas de los personajes no jugadores.



*"Que no está muerto lo que yace eternamente; y con el paso de los eones,  
incluso la muerte puede morir"*

Howard Phillips Lovecraft

1.890 - 1.937

# El color surgido del espacio

## Introducción.

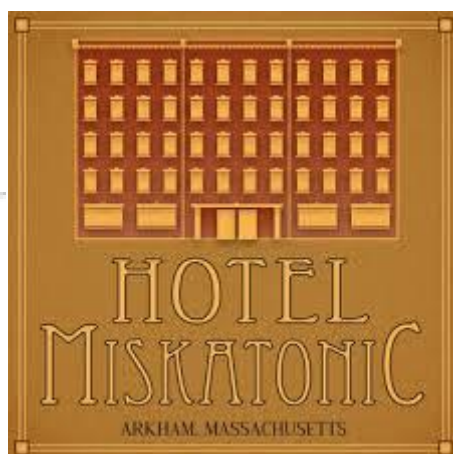
Los investigadores están en Arkham, regresan de Boston donde acudieron al enlace matrimonial de un conocido y deciden pasar la noche en el prestigioso Hotel Miskatonic, en el 200 de West College Street.

Tras hospedarse y recoger las llaves de sus habitaciones, pagando los diez dólares correspondientes, suben a sus habitaciones y tras asearse bajan al gran comedor para disfrutar de la cena.

Muchos habitantes de Arkham acuden a cenar al hotel de forma habitual y como de costumbre el comedor está lleno de comensales.

Es el mes de Octubre de 1.922 y el otoño está siendo especialmente lluvioso y frío. La cena transcurre animada hasta que un hombre irrumpe en el gran comedor pidiendo auxilio, se trata de un hombre de unos cuarenta años con atuendo de hombre de campo, está visiblemente fatigado y pide ayuda para encontrar a un niño desaparecido.

De inmediato, muchos hombres se ponen de pie inquiriendo al recién llegado por la identidad del desaparecido, entre bocanadas de aire el granjero dice: *Merwin Gardner*; e inmediatamente todos se vuelven a sentar rehuyendo la mirada.



Si los propios investigadores no se ofrecen voluntariamente, el granjero se acercará a ellos presentándose como Ammi Pierce, vive a 1,5 kilómetros al Oeste de la ciudad, los Gardner son una familia de granjeros que viven a unas cuatro

horas de su casa por el camino que bordea el bosque y suplicará su ayuda.

De camino, Ammi Pierce contará a los investigadores que el padre del niño; Nahum Gardner, se presentó en su casa sobre las ocho de la tarde diciendo que el pequeño había salido a por agua y desapareció.

Una tirada exitosa de charlatanería o crédito servirá para que Ammi Pierce les confiese algo que parece ocultar; el resto de habitantes de la zona rehúye la granja Gardner desde que hace un año un meteorito cayese en sus tierras y emponzoñara toda su propiedad.

Al llegar a casa de Ammi Pierce, tienen que dejar los automóviles y montar en la carreta de Ammi, ya que los caminos no son aptos para los coches. Su casa está en la linde del bosque, desde allí toman el embarrado camino que bordea la espesura y tras tres horas de camino Ammi les dice que ya están cerca.

La luz del amanecer baña el paisaje ante sus ojos. A la derecha, un gran campo cosechado se extiende hasta el bosque, a su izquierda, otro gran campo de cosecha sigue a lo largo del camino hasta el mismo vallado de la granja que se ve a lo lejos.

Los investigadores deberán realizar una tirada de descubrir para poder ver justo al borde del bosque un extraño animal, es remotamente parecido a un ciervo, con una gran cornamenta, pero su cabeza es completamente desproporcionada al resto del cuerpo y uno de los ojos es visiblemente mayor que el otro, dando la impresión de estar colgando de la cuenca ocular. Al

moverse para internarse de nuevo en la espesura, cojea visiblemente ya que una de sus patas delanteras es apenas un pequeño muñón.

Justo delante de ellos empiezan a observar una vegetación completamente diferente a todo lo que conocen, los colores de las flores silvestres y de las coles del campo de su derecha no se parecen a ningún color del espectro conocido; una súbita ráfaga de viento les obliga a taparse la nariz ante la pestilencia que emana de las coles.

Al acercarse más pueden apreciar que el campo de su izquierda está completamente abandonado.

Ammi les cuenta que desde que empezaron a brotar las extrañas plantas los lugareños han dejado de tomar este camino y transitan uno más al norte

dando un amplio rodeo para evitar la zona.

Un hombre sale de la espesura del bosque a la izquierda del camino haciendo gestos en su dirección. En las manos lleva una lámpara de aceite y colgada al hombro una escopeta; se trata de Nahum Gardner.

Cuando llega a su altura observan que se trata de un hombre de edad semejante a Ammi Pierce, con el semblante serio. Tiene unas grandes ojeras oscuras y no se ha afeitado desde hace días. Sus ojos están vacíos de toda expresión y sus ropas están sucias y desgastadas.



Saludará a Ammi con cierto afecto y agradecerá a los investigadores que hayan venido a buscar a su hijo. Él lleva toda la noche peinando el bosque y los montes, pero no

ha encontrado ni rastro de él. Montará en la carreta de Ammi y se encaminarán a la granja.

## Granja Gardner.

Según se aproximan a la granja se dan cuenta que la vegetación que está más próxima a la granja es de color gris y se ha vuelto quebradiza, hasta acabar convertida en un fino polvo grisáceo que a la luz del sol emite destellos de extraño color.

Nahum Gardner les explica que poco después del atardecer, el pequeño Merwin fue a sacar agua del pozo cargado con el cubo y un farol; segundos después de que saliera de la casa Nahum escuchó un grito aterrador que venía desde detrás de la casa, en dirección al corral y los establos; corrió todo lo que pudo gritando el nombre de Merwin, pero no había ni rastro de él.

La carreta avanza lentamente por el camino, recorriendo el cercado de madera que queda a su izquierda, a la entrada de la propiedad hay dos grandes parterres con restos de flores convertidos también en polvo. No se escucha nada en toda la granja.

Entre medias de ambos parterres y justo en frente de la casa hay un viejo pozo de piedra, Nahum les dice que tiene que ver como se encuentra su mujer y sus otros hijos y se interna en la casa. Ammi Pierce les explica que la familia no se encuentra muy bien y la esposa de Nahum sufre de los nervios; En ese momento el caballo da un pequeño paso lateral y se escucha un ruido metálico, a los pies del equino hay un amasijo retorcido de hierro medio derretido del que asoma un asa también de metal que en su momento

fueron sin duda un cubo y un pequeño farol.



*Ammi Pierce*

**Desde aquí los investigadores pueden examinar la granja Gardner acompañados de Ammi Pierce.**



### Árboles frutales.

Hay una parcela rodeada de una pequeña valla de madera pintada de blanco, en su interior hay plantados perales y manzanos totalmente desnudos de hojas y de aspecto siniestro, al tacto están secos y la corteza se desmigaja convirtiéndose en un fino polvo grisáceo de repugnante olor. Ammi les explica que el agosto pasado, después de la caída del meteorito, Nahum recogió una cantidad increíble de fruta, vistosa y enorme cada una de las piezas; pero al morderlas provocaban náuseas por el mal sabor. Cree que el meteorito emponzoñó sus tierras.

### Huertos tras la casa.

Al igual que los jardines de la entrada, ambos huertos están abandonados y solo hay restos de vegetación desintegrándose. Ammi les cuenta que a los huertos les ocurrió lo mismo que a toda la vegetación de la zona, la primera cosecha tras la caída del meteorito fue abundante y lustrosa, pero el sabor nauseabundo, aquí plantaba Nahum unos excelentes tomates y melones que hubo que tirar, y no volvió a plantar nada más hasta esperar a que la tierra se limpiase del veneno.

*Nahum  
Gardner*



### Jardines frente a la casa.

Se trata de dos grandes parterres con la tierra removida y mezclada con el fino polvo gris, con sus extrañas y malolientes flores desintegrándose a ojos vista. Ammi les cuenta que antes del meteorito la vista desde el camino era preciosa, con la granja rodeada por su bonita valla, los dos parterres plagados de flores de preciosos colores y la casita blanca tras el viejo pozo.

### Cobertizos.

Tras la casa hay 3 cobertizos, el más cercano es una leñera que se encuentra vacía salvo dos o tres pequeños leños; Ammi les cuenta que Nahum no ha hecho acopio de leña durante el invierno y le disculpa por las desgracias desde el meteorito.

En los otros dos hay aperos de labranza, herramientas y un traje de apicultor.

## Colmenas

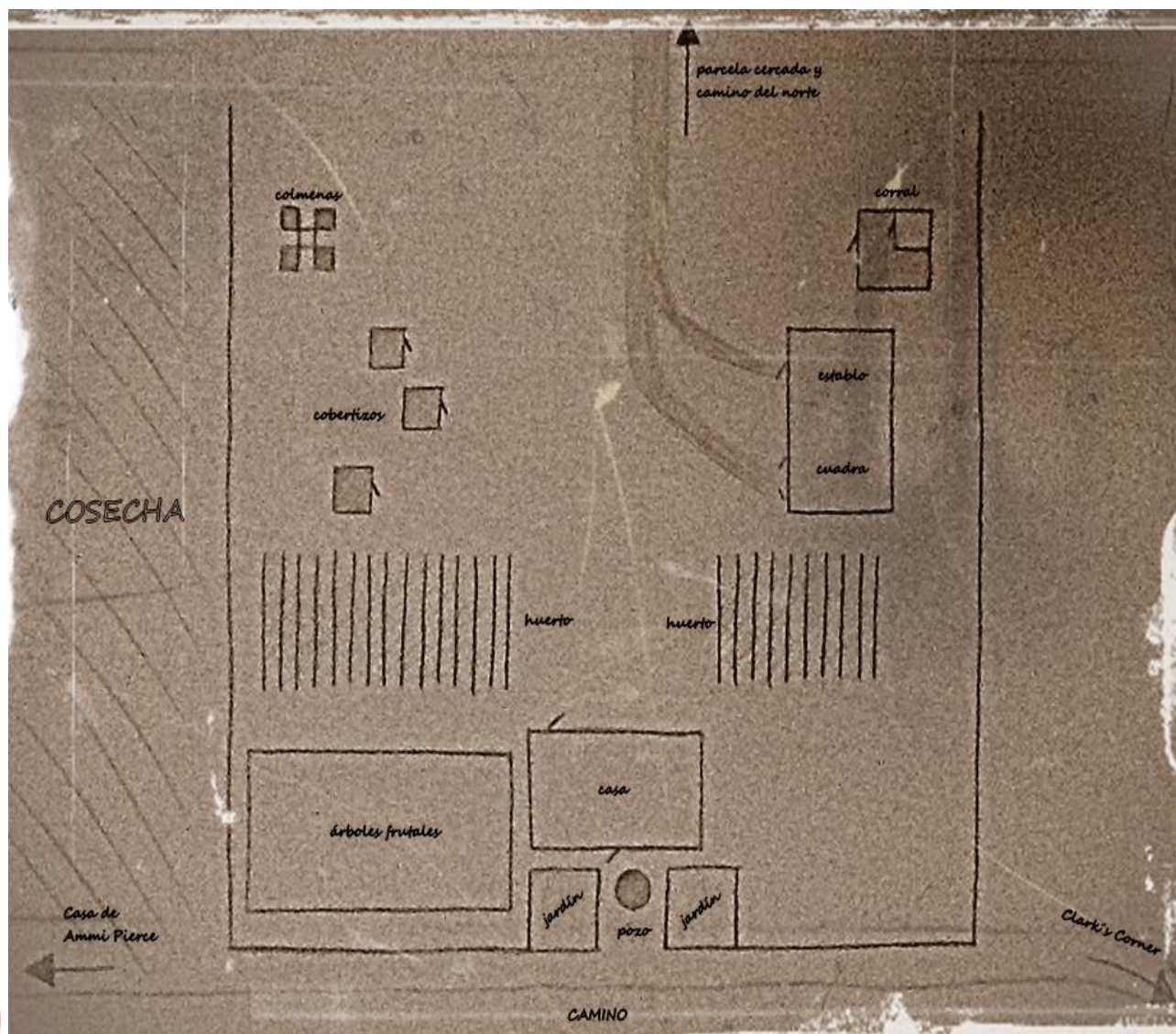
Tras los cobertizos hay 5 grandes colmenas completamente vacías de abejas. En su lugar se pueden observar unos extraños insectos todos ellos muertos, de un color remotamente semejante al violeta, de unos siete centímetros, con grandes mandíbulas semejantes a las de las hormigas y un abdomen hinchado del que asoma un aguijón de considerable tamaño. Una tirada exitosa de biología puede determinar que es una especie parecida a la abeja europea, aunque de extraña morfología; no obstante, cada insecto presenta una anomalía completamente diferente a los que yacen a su alrededor.

## Corral

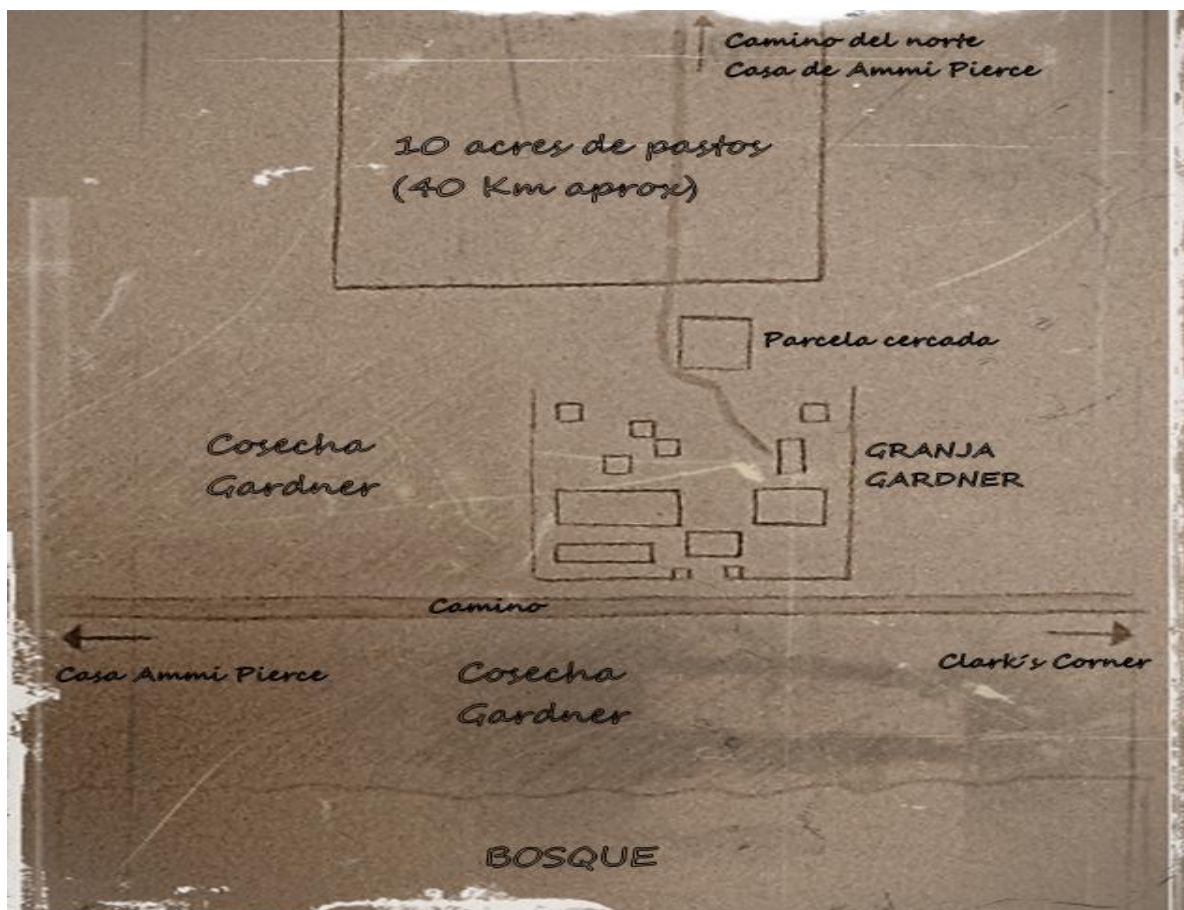
Es un corral cercado de alambre y techado también de alambre, entre el suelo de piedra y el terreno de la granja brotan extrañas plantas. En el interior del corral hay decenas de aves de corral esparcidas por el suelo, el olor es horrible y todas presentan extrañas malformaciones y su carne se muestra grisácea, maloliente y quebradiza; tornándose en polvo al contacto.

No hay rastro del pequeño Merwin.

Los investigadores deben superar una tirada de cordura, perdiendo 1D3 percentiles de cordura en caso de fallo.







### Establo y cuadra.

Es un gran edificio dividido para albergar la cuadra y el establo.

Al abrir la puerta de la cuadra, cuatro caballos salen en tropel; los investigadores deben superar una tirada de esquivar o perderán 1D6 puntos de vida al ser arrollados por los caballos en su huida. Si algún investigador perdiese 6 puntos de vida necesitará primeros auxilios; puede haberse fracturado algún miembro o sufrir una herida de importancia que requiera sutura.

Los caballos galoparán hasta perderse de vista, en el interior de la cuadra están los cubículos para 5 caballos, ahora vacíos y una carreta donde hay un adolescente que se mece adelante y

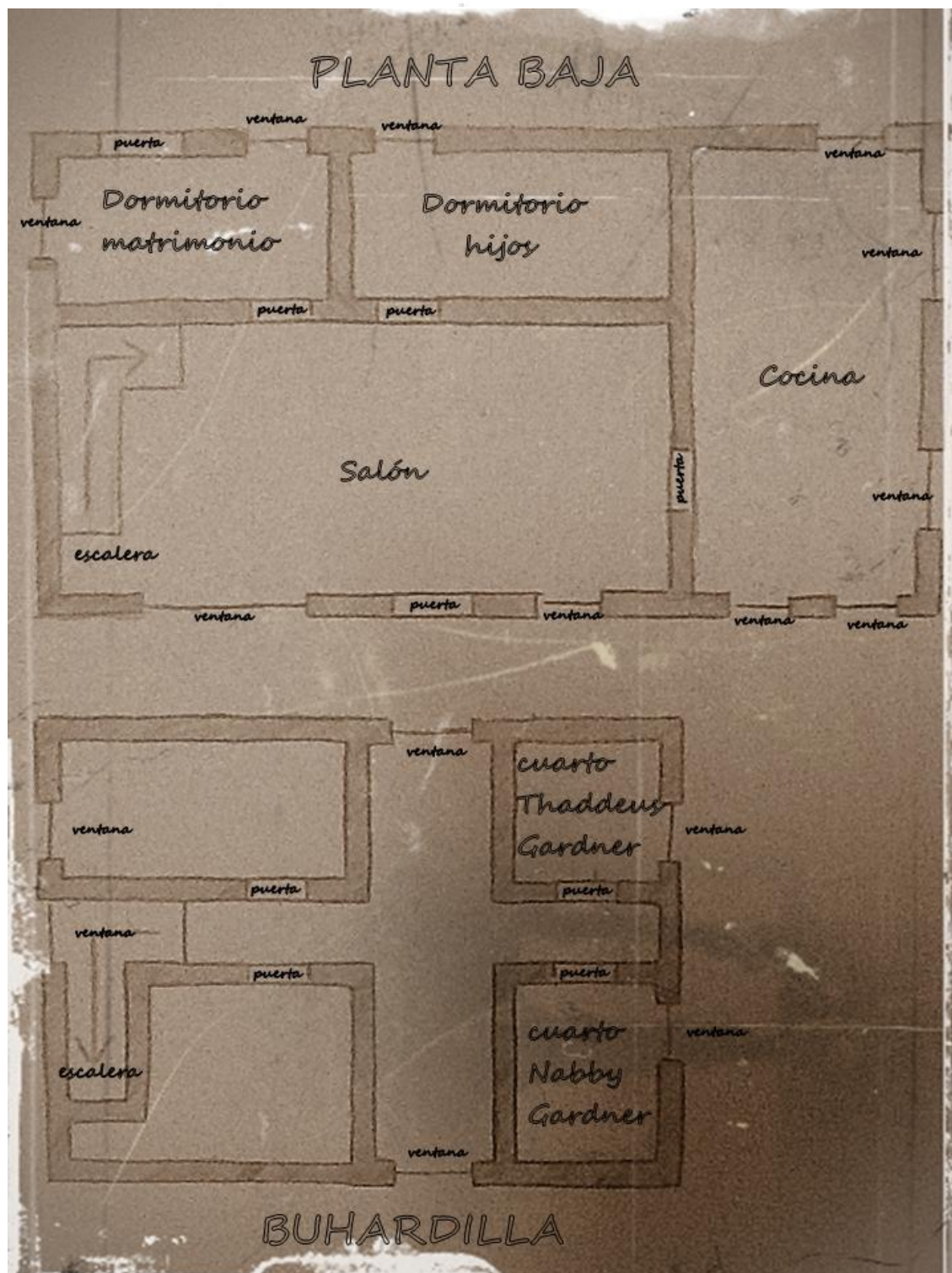
atrás abrazado a sus rodillas mientras musita "*Se mueven solos...se mueven solos*", Ammi les dice que se trata de Zenas, el hijo mayor de los Gardner. No conseguirán que hable ni que se mueva de allí.

En el establo no podrán entrar, al abrir la puerta les sacude una pestilencia indescriptible, en su interior hubo vacas y ovejas que ahora se encuentran desintegrándose, pero aún vivas y empiezan a emitir extraños mugidos al abrirse la puerta. Sufren extrañas alteraciones que han hecho encoger e incluso desaparecer partes de la morfología de los animales y todos presentan el ya habitual color grisáceo y carne quebradiza. Deben superar una tirada de cordura perdiendo 1D6 percentiles si fallan.

## Casa de la granja.

Cuando los investigadores vayan a entrar en el casa de los Gardner, ya sea antes o después de examinar el resto de la granja; antes de llegar a abrir la puerta saldrá de ella Nahum Gardner con algo en brazos, se trata de un niño

de unos diez años de edad extremadamente delgado y con la carne desprendiéndose de su cuerpo para convertirse en polvo al golpear el suelo, el olor es nauseabundo y Ammi Pierce solo puede murmurar: "Oh dios, el pequeño Thaddeus...¿qué ha ocurrido Nahum?" Nahum Gardner sonríe al grupo congregado ante la entrada de la



casa y dice: *"Ya está descansando...ya solo quedamos Nabby, Zenas y yo...a parte de ustedes claro"* y se aleja de la casa en dirección norte hacia una parcela cercada más allá del corral próxima a los diez acres de pastos que tiene en la ladera de la colina que se alza tras la casa.

La puerta de entrada a la casa da directamente a un amplio salón, a la izquierda de la entrada, junto a un gran ventanal hay una mesa con sillas y tras ella una desvencijada escalera de madera que sube a la buhardilla, de frente hay dos puertas entreabiertas por las que se vislumbran dos dormitorios, y a la izquierda otra puerta que da acceso a la cocina. El suelo es de madera, al igual que el recubrimiento de las paredes y el techo es de vigas descubiertas. El mobiliario es antiguo pero se encuentra en óptimas condiciones.

En la cocina hay un pequeño sofá en una esquina junto a una mesa con restos de comida ya podridos y unas sillas. Todas las paredes están cubiertas de alacenas todas ellas vacías de alimentos salvo algunas pequeñas excepciones. La cocina es antigua de hierro negro y parece que hace mucho que no se usa.

El dormitorio de la derecha tiene dos literas y un gran armario antiguo. Las camas están deshechas y la ropa amontonada por el suelo. En un baúl en una esquina hay una marabunta de juguetes de madera.

El otro dormitorio tiene una cama doble y dos armarios. Un espejo de pie y una alfombra en el suelo entre la cama y

una puerta que da a la parte trasera de la casa.

Cuando los investigadores vayan a subir a la buhardilla, Nahum Gardner entrará por la puerta, sorprendido al verles allí: *"Ammi, no te había oído llegar. ¿Quiénes son estos caballeros?"* Se presentará de nuevo a los investigadores con aire cansado y les invitará a pasar a la cocina. *"Vengan, allí estaremos más cómodos, mi hijo mayor Zenas acaba de encender un buen fuego en la chimenea. Les serviré una taza de té caliente para que puedan contarme cómodamente que les trae a mi granja".*

En la cocina indicará al grupo que se siente en la mesa mientras se afana abriendo alacenas hasta poner sobre la mesa las tazas, llenas de agua maloliente y un plato con unas galletas rancias y plagadas de gusanos. *"Es un té exquisito, además el agua es la más pura que podrán encontrar, recién sacada del pozo. Estas galletas las hace mi mujer, Nabby. Está en la buhardilla, no se encuentra bien. Qué buenos fuegos prepara mi hijo Zenas...Zenas....Zenas..."* En ese momento Nahum Gardner queda completamente rígido y con la mirada fija en la apagada chimenea mientras su amigo Ammi le pregunta por Zenas y por su mujer Nabby mientras Nahum Gardner no hace más que murmurar con la mirada perdida:

*"Zenas...Nabby...Thaddeus...Merwin...Merwin...Thaddeus...Merwin... En el pozo, vive en el pozo. ¡Zenas! ¡Enciende la chimenea! Estos señores tienen frío. Me llamo Nahum Gardner, ¿qué les trae a mi granja? ¡¡Ammi!! no te había visto llegar...En el pozo"*



En ese instante un ruido sordo se escucha en la buhardilla y Nahum Gardner cae desmayado en el sofá.

Ammi está perplejo y mira a los investigadores con ojos inquisidores ante la escena que acaban de presenciar.

## **La Buhardilla**

La escalera es estrecha y muy antigua, emite unos intensos crujidos bajo el peso de los investigadores y Ammi.

La escalera desemboca en un pasillo con una puerta a cada lado. Tras las puertas hay otro pasillo que se cruza por el que entra la última luz de la tarde desde sendas ventanas ubicadas en los extremos de ese pasillo, y al fondo, hay otras dos puertas a cada lado. Todas las paredes están forradas de paneles de madera al igual que piso inferior y los suelos son igualmente de madera, el techo es abuhardillado descendiendo en progresión desde el centro hacia la escalera y las puertas del fondo. Las puertas están cerradas con llave, por lo que los investigadores pueden intentar usar su habilidad de cerrajería con las viejas puertas de madera blanca, intentar derribarlas o buscar en el piso inferior donde hallarán junto a la puerta de entrada un manojo de llaves colgando de un clavo.

La puerta que primero ven a su izquierda es una habitación llena de viejos muebles tapados con sabanas viejas y lonas donde no hallarán nada de interés.

La puerta de enfrente, la primera de la derecha tiene varios baúles llenos de ropa veraniega, varias maletas de cartón y una caja con juguetes.

También hay varios sacos de carbón y un pequeño armario cerrado con un pequeño candado que pueden abrir con las llaves de la entrada que tiene varias botellas de alcohol y un par de vasos pequeños.

La puerta del fondo del pasillo a la izquierda es el cuarto donde Nahum tuvo que encerrar a su hijo Thaddeus. En el suelo hay un montón de maloliente heno cubierto con el ya familiar polvo grisáceo. El cuarto huele realmente mal y la pequeña ventana está tapiada con tablones de madera clavados al marco y bajo la ventana un amasijo de mantas. En un rincón hay una escudilla de metal con comida putrefacta.

La puerta de enfrente, al final del pasillo a la derecha es la de Nabby Gardner. Al abrir la puerta el hedor es irrespirable y deben taparse la boca y nariz para asomarse mientras los ojos les empiezan a llorar. La ventana está también atrancada por maderas clavadas al marco y la habitación está prácticamente a oscuras, aunque frente a la ventana parece haber algo en el suelo sobre un montón de heno. Al acercarse y verlo mejor los investigadores deben realizar una tirada de cordura, perdiendo 1D10 en caso de fallar; sobre el lecho de heno se encuentra Nabby, desintegrándose ante ellos mientras estira los brazos intentando alcanzarles. De sus ojos brotan lágrimas que erosionan su cara hasta poder ver el hueso bajo su carne y



allí donde cualquier parte de su cuerpo roza con el suelo o los investigadores se descompone en ceniza y cae al suelo levantando una nube de polvo.

Ammi no puede contener un grito de terror y algo llama la atención de todo el grupo que gira su mirada a la pared de enfrente. Ante sus ojos una extraña nube nubla la poca luz que entra por la ventana y se eleva ante ellos emitiendo reflejos y destellos de la extraña tonalidad de las plantas, pasa entre ellos como un rayo dejando una pestilencia tras de sí y una sensación de horror y peligro.

En el suelo, Nabby Gardner intenta en vano arrastrarse hasta el investigador más cercano y se la oye farfullar con voz cavernosa suplicando ayuda. Ammi Pierce saldrá de la habitación regresando con un atizador de chimenea y mirando fijamente a Nabby con los ojos llorosos, alza el atizador y lo mantiene en alto unos segundos; tiembla ostensiblemente y deja caer el atizador mientras les dice: *"no puedo hacerlo, hagan algo por favor"*; saliendo del cuarto mientras se seca las lagrimas.

Mientras los investigadores admiran la escena y deciden si acabar con la agonía de Nabby se escucha un ruido sordo en el piso inferior, semejante a algo pesado que cae al suelo; seguidamente se oye claramente algo pesado siendo arrastrado por el suelo y un desagradable ruido de succión, Ammi se lanza escaleras abajo gritando: *"¡¡Nahum!! ¡¡Nahum!!"*

Mientras, en el exterior de la casa se escucha relinchar al caballo de Ammi y alejarse al galope con el carro tras él seguido de un fuerte chapoteo acuático.

Cuando el grupo llega al piso inferior se queda paralizado en el salón, todos los miembros perderán 1D10 puntos de cordura automáticamente ante la visión de Nahum Gardner arrastrándose por el salón al encuentro del grupo mientras el cuerpo se le desintegra en cenizas malolientes. Ammi corre a su encuentro y lo apoya en su regazo mientras murmura: *"¿Qué ha pasado, Nahum? ¿Qué ha pasado?"* Sostiene la cabeza de su viejo amigo desgarrando con sus manos la carne polvorienta mientras Nahum susurra entre sus labios agrietados y tumefactos:

*"Nada...nada...; el color...quema...; frío y húmedo, pero quema...; vive en el pozo..., lo he visto...; una especie de humo...igual que las flores de la pasada primavera...; el pozo brilla por la noche... Se llevo a Thad, y a Merwin, y a Zenas..., todas las cosas vivas...; absorbe la vida de todas las cosas...; en aquella piedra, tuvo que llegar en aquella piedra...; la aplastaron...; era del mismo color..., el mismo...como las flores y las plantas...; tiene que haber más...; crecieron...lo he visto esta semana...; tuvo que darle fuerte a Zenas...; era un chico fuerte, lleno de vida...; le golpea a uno la mente y luego se apodera de él...; quema mucho...; en el agua del pozo...no pueden sacarlo de allí...ahogarlo... Se ha llevado también a Zenas...; tenías razón...; el agua está contaminada. ¿Cómo está Nabby, Ammi?...Mi cabeza no funciona...; no sé cuánto hace que no le subo comida...; la cosa le atacó también a ella...; el color...; su rostro tiene el mismo color y brilla por las noches..., y el color quema y sorbe; procede de algún lugar donde las cosas no son como aquí...; uno de los profesores lo dijo...; tenía razón, mira, Ammi, está sorbiendo más..., sorbiendo la vida"*

## Desenlace.

Ammi Pierce se levanta y va a la cocina, regresando con un mantel de cuadros con el que cubre el cuerpo de su amigo.

En el exterior se escuchan cascos de caballos y voces. Son tres policías, el fiscal, el médico forense y el veterinario que atendió a los animales de los Gardner. Uno de los policías se acerca y llama a la puerta de la casa.

Finalmente, el fiscal ordenará a los agentes drenar el pozo ante la insistente negativa de Ammi Pierce. Cuando los agentes empiezan a vaciar de maloliente agua el pozo está anocheciendo. Al acabar uno de los agentes de descuelga con una cuerda hasta el fondo del pozo y halla los cadáveres de Merwin y Zenas entre el lodo del fondo del pozo. Tras izar los cuerpos de los hijos de Nahum Gardner, hallaron también los restos de



Si nadie abre la puerta, abrirán los policías y sacarán sus armas al descubrir el cuerpo de Nahum Gardner en el salón cubierto por el mantel. Los investigadores deberán explicar lo ocurrido, finalmente el médico forense examinará el cuerpo exculpando a los investigadores debido al dantesco aspecto del cuerpo de Nahum Gardner. Deberán acompañar a los policías registrando de nuevo la casa y serán de nuevo interrogados al hallar el cuerpo de Nabby en el ático y el cuarto vacío de Thaddeus.

Un pequeño cordero y un gran perro con los mismos síntomas de cenicienta degradación, y muchos huesos de pequeño tamaño. A la vista, en el fondo del pozo se veía un extraño lodo poroso y burbujeante en el que uno de los policías hundió una larga pértiga removiendo el fondo hasta hundir casi por completo sus más de dos metros de longitud.

Al acabar con el pozo ya es de noche y el fiscal sugiere entrar en la casa en busca de faroles y antorchas para seguir investigando lo ocurrido. En el salón, el

grupo se congrega alrededor de la mesa que hay junto a la gran ventana. Los policías desconfían abiertamente del grupo de investigadores y de Ammi Pierce, mientras que el médico forense afirma que las muertes no han sido causadas por ningún hombre ni arma conocida. El veterinario está perplejo por el estado de los animales y vegetación de los alrededores, y todos están de acuerdo que el meteorito había emponzoñado las propiedades de los Gardner y sería buena idea analizar la tierra de la granja y la apesposa agua del pozo.

Súbitamente; el fiscal observa por la gran ventana algo que llama su atención; alrededor del pozo el suelo emite una tenue fosforescencia que se extiende rápidamente. Todo empieza a brillar con una tenue luminosidad de colores extraños.

Ammi afirma que es el mismo color que tenían unos extraños glóbulos que estaban incrustados en el meteorito que cayó del cielo, el mismo color que presentaba la vegetación de la zona y el mismo color que tenía la nube de vapor del cuartucho de la buhardilla.

En el exterior de la casa, los caballos relinchan y cocean intentando desatar sus bridas para escapar; uno de los policías se dirige a la puerta y Ammi

posa una mano sobre su hombro murmurando: *"No salga usted. No sabemos que sucede ahí fuera. Nahum dijo que en el pozo vivía algo que sorbía la vida. Dijo que era algo que había surgido de un glóbulo redondo que vimos dentro del meteorito que cayó aquí hace más de un año. Dijo que quemaba y sorbía, y que era una nube de color como la fosforescencia que ahora sale del pozo, y que nadie puede saber lo que es. Nahum creía que se alimentaba de todo lo vivo y afirmó que lo había visto la semana pasada. Tiene que*

*ser algo caído del cielo, igual que el meteorito, tal como dijeron los profesores de la Universidad. Su forma y sus actos no tienen nada que ver con el mundo de Dios. Es algo surgido del espacio."*

El policía se detiene mientras los caballos relinchan presas del pánico, de repente, uno de los policías profiere una exclamación mientras señala por

la ventana; en el exterior los árboles se mecen sin que sople viento alguno, se mueven de forma espasmódica y morbosa; agitando las ramas en convulsas sacudidas apuntando al cielo.

Ante la inmóvil mirada del grupo, una nube oculta la luna e incluso las danzantes ramas de los árboles, y en la copa más alta del más alto árbol empiezan a brillar una miríada de puntos de color semejante al descrito



por Ammi como una constelación de estrellas, un millar de pequeñas luces sobrenaturales que se agitan sobre los pestilentes charcos junto al pozo mientras la fosforescencia del entorno aumenta en intensidad hasta estallar en un chorro de luz que asciende hasta el cielo hendiendo las nubes y formando una columna de luz cada vez más brillante.

El veterinario corre hasta la puerta y echa el cerrojo de la puerta; el médico forense les dice: *"Se extiende sobre todas las cosas orgánicas que hay por aquí"*, y el policía que hundió la pértiga en el pozo murmura: *"Fue algo terrible, no había fondo de ninguna clase. Únicamente fango y burbujas y la sensación de algo oculto debajo..."* Ammi sigue mirando fijamente al exterior, murmurando: *"Salió de aquella piedra, fue creciendo y alimentándose de todas las cosas vivas..., se alimentaba de ellas, alma y cuerpo... Thad y Merwin, Zenas y Nabby... Nahum fue el ultimo... Todos bebieron agua del pozo... Se apoderó de ellos... Llegó del más allá, donde las cosas no son como aquí, y ahora regresa al lugar del que procede..."*

La columna sigue aumentando en intensidad y comienza a entrelazarse ante los ojos del aterrorizado grupo. De pronto, los caballos emiten un espeluznante aullido imposible para cualquier especie animal y ante la vista del grupo se desintegran en ceniza aún en pie y relinchando de terror; la visión les cuesta 1D10 puntos de cordura a cada investigador, los carros explotan en pedazos y uno de los policías avisa al grupo. La fosforescencia estaba invadiendo la casa, las paredes, el suelo y los objetos de la casa emiten la misma

fosforescencia cada vez con mayor intensidad.

Ammi dirige al grupo a la puerta trasera del dormitorio. El grupo sale y se escucha un intenso zumbido, todo a su alrededor brilla con insana fosforescencia, los árboles se retuercen ante su vista. Ammi les aconseja atravesar los pastos de Nahum hasta llegar al camino del Norte, para no pasar junto al pozo. Todos deben superar una tirada en la tabla de resistencia, enfrentando su constitución contra un 15, en caso de acierto el investigador puede seguir avanzando hacia los pastos; pero en caso de fallo perderá 1 punto de vida, 1 punto de tamaño y otro punto de constitución a causa de la cenicienta descomposición. Si el investigador pierde la mitad de sus puntos de tamaño o constitución o sus puntos de vida llegan a 0 caerá al suelo inconsciente incapaz de seguir avanzando por sus propios medios. Deberá salir de la zona en menos de 3 turnos o perderá la vida. Cualquier investigador que intente cargar con él se enfrentará en las tiradas de resistencia a 18 en lugar de 15; y si intenta reanimarle con una tirada de primeros auxilios se deberá enfrentar a 20 ya que su atención se dirige a reanimar al compañero inconsciente.

Dos policías y el veterinario caerán intentando escapar desgajándose ante la vista de los demás.

Tardarán 5 turnos en abandonar las tierras que requieren tiradas de resistencia. Una vez fuera de allí la descomposición cesará pudiendo atravesar los campos sin problema y llegar al camino del norte.



Finalmente, una luz cegadora inunda todo y al girarse hacia el pozo pueden ver un horrible y enorme ser que sale disparado hacia el cielo dejando tras de si su silueta esculpida en las nubes y la luz cesa de inmediato ante la atónita mirada del temeroso grupo.

Todo parece quedar en paz, el silencio es absoluto hasta que un siseo crece poco a poco en intensidad hasta desembocar en una violenta explosión llenando el cielo de fosforescentes fragmentos que les obligan a cubrirse a pesar de la gran distancia.

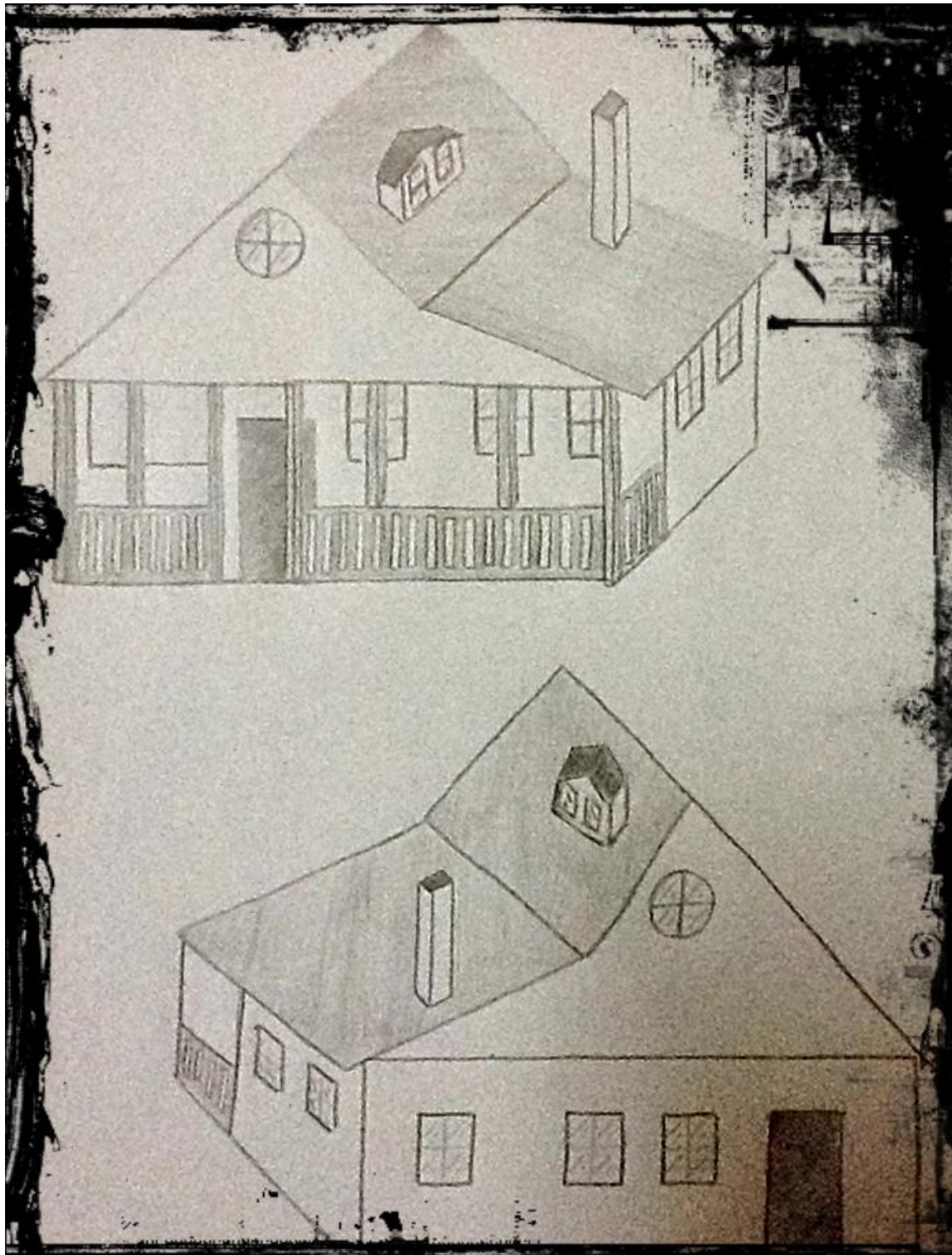
**Queda a elección del grupo volver para investigar la zona, donde hallarán restos de fosforescencia en el lodo del fondo del pozo que pueden invitar a una segunda parte de la historia, o abandonar para siempre las tierras malditas que de ahora en adelante pasaran a denominar "el erial maldito" los habitantes de Arkham.**

**Los investigadores que sobrevivan lucirán unas extrañas cicatrices en su cuerpo y los puntos de tamaño y constitución perdidos no pueden ser recuperados. Pueden anotar en sus hojas de personaje 3 puntos en Mitos de Cthulhu y admitir con orgullo haber contemplado el horror que desencadenó El color surgido del espacio.**

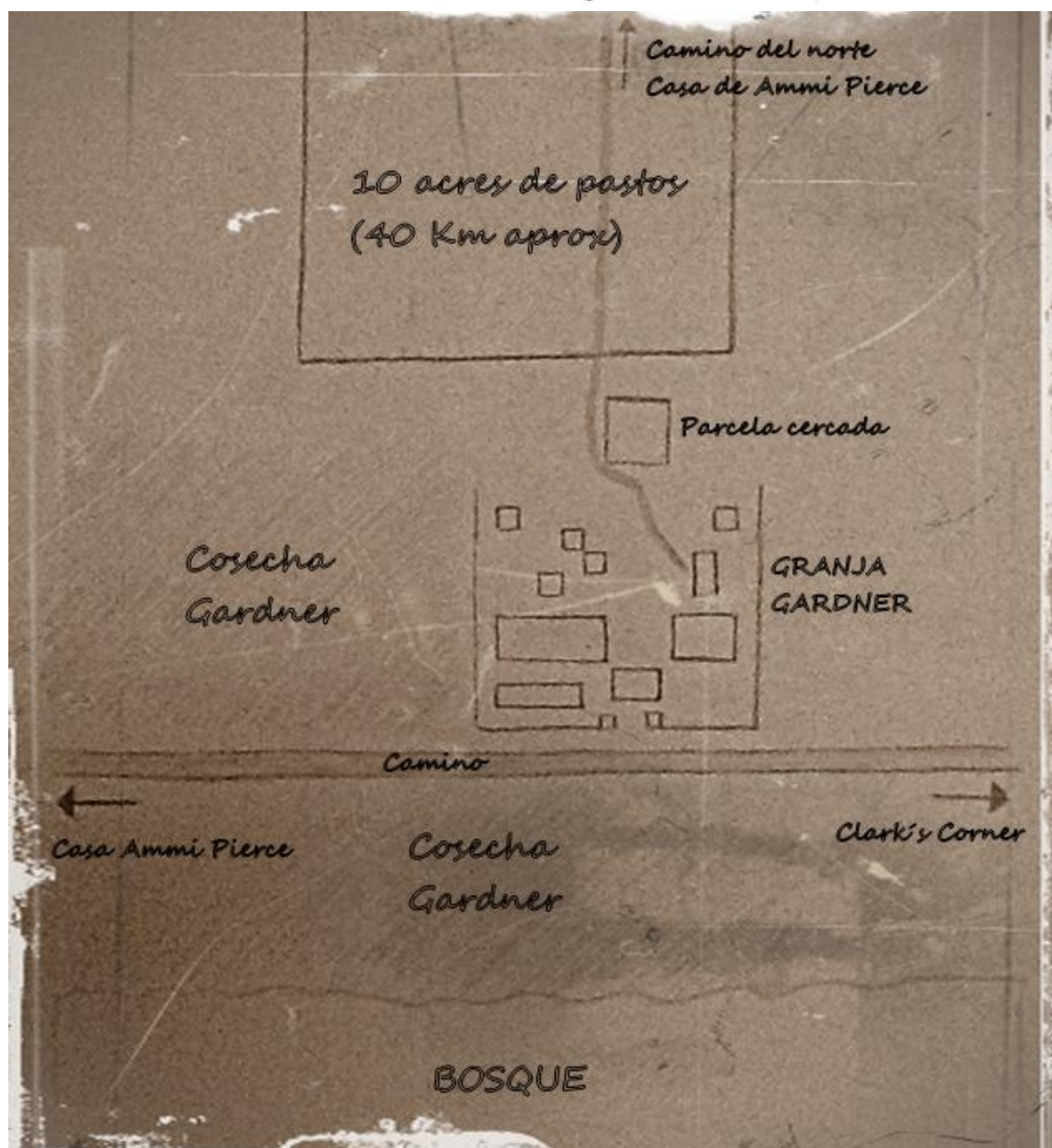


# AYUDAS AL GUARDIAN.

DIBUJO DE LA CASA DE LA GRANJA

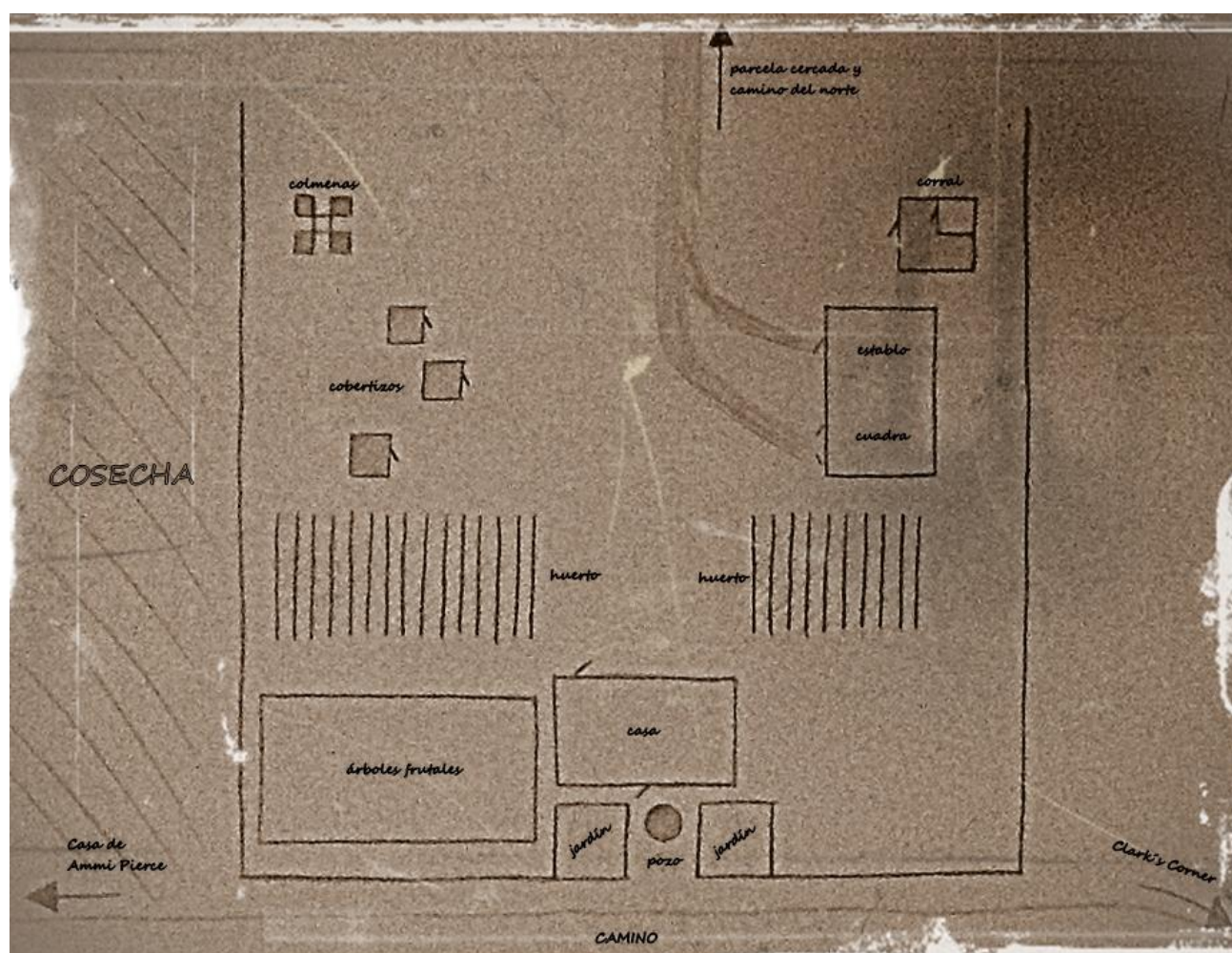


## MAPA DE LA ZONA





## MAPA DE LA GRANJA GARDNER





# PLANO DE LA CASA

