

Introducción.



Madrid. Noviembre de 1.923.

Los Pj, sea cual sea su profesión, son levantados de la cama a las tres de la mañana por una pareja de agentes de la secreta, que los escoltan (con amabilidad pero sin aceptar excusas) a un edificio señorial del barrio viejo. Es posible que los jugadores avezados intenten por todos los medios que sus Pj vayan armados hasta los dientes. No, no. Los alegres chicos de la bofia se encargarán de que no lleven encima nada más peligroso que el alfiler de la corbata.

En el interior de la mansión, y pese a lo intempestivo de la hora, se está desarrollando una fiesta animadísima, que tiene todos los visos de terminar desmadrándose en una bacanal. Una tirada acertada de Psicología permitirá darse cuenta de que los invitados no están tan animados solamente por el alcohol (que, por otro lado, corre a chorros). Una tirada de Descubrir confirmará esta sospecha, detectando restos de un polvillo blanco aquí y allá. Una tirada de Idea lo identificará como cocaína, o alguna sustancia similar.

El grupo será conducido por los policías a través de un caos de personalidades de la alta sociedad más o menos borrachas (los Pj podrán identificar a alguno de ellos), golfas lascivas y músicos negros blancos de agotamiento y lipotimia arrancando nuevos sonos a sus sudados instrumentos. Si alguno de los Pj intenta intercambiar algunas palabras con alguno de los asistentes solamente tendrá tiempo a enterarse de que la anfitriona de la fiesta es una tal "Caoba" (ver Piel de Toro, pág. 33).

Los acompañantes de los Pj guiarán (a ratos empujarán) a éstos a través de semejante caos como si se tratase de un rebaño, con firmeza pero sin brutalidad, hasta una puerta situada al fondo del salón. Les empujarán dentro, y cerrarán a sus espaldas.



[Volver a la página principal](#)

[Volver al Indice](#)

El Cáliz



La reunión

Dentro del salón les están esperando cuatro personas, el grupo más heterogeneo que cualquiera pueda imaginar: Un anciano con aspecto de intelectual, un hombre maduro, a todas luces un funcionario, un joven sacerdote con sotana y un musulmán, vestido a la moda occidental pero con una especie de bonete en la cabeza, de piel muy oscura y rasgos angulosos. Una tirada exitosa por un tercio del porcentaje en Conocimientos permitirá identificarlos como el catedrático e intelectual Miguel de Unamuno, y al hombre maduro como el diputado Martínez Anido (anteriormente gobernador civil de Barcelona, asesino de anarquistas y sindicalistas y encubridor de matones rompehuelgas). Los otros dos son personas desconocidas para el "gran mundo" por lo que es dudoso que los Pj los identifiquen de buenas a primeras como el prometedor reverendo Jose María Escrivá de Balaguer y el ocultista marroquí Al Burux. Los Pj, de alguna u otra manera, han estado en el pasado relacionados directa o indirectamente con ellos (los intelectuales han estado de tertulia, al menos alguna vez con Unamuno, los hombres de acción han estado a favor -o en contra- de Martínez Anido, las gentes de religión han charlado más de una vez sobre cuestiones teológicas con Escrivá y los aficionados al Ocultismo en general han ido a alguna que otra conferencia de Al Burux). Unamuno tomará la palabra, saludando a los Pj, invitándoles a tomar asiento y excusándose por el método "poco ortodoxo" con el que han sido... "invitados" a esta reunión.

La puerta se abrirá de repente, interrumpiendo al intelectual. Enmarcado en la puerta, con su traje de gala manchado de vino tinto, masticando a medias una loncha de jabugo, el dictador Primo de Ribera mirará fijamente a los Pj, luego se dirigirá a Martínez Anido para preguntarle secamente "¿Son estos?" (una tirada de Psicología revelará un fuerte tono despectivo en su voz) y a continuación cerrar la puerta de un portazo.

Con una mirada asesina en dirección a la puerta y un carraspeo, Unamuno proseguirá:

- Bien... Les ruego disculpen a nuestro... jefe de gobierno. Al grano: Les supongo familiarizados con la leyenda del tablero de ajedrez de Aben Habuz...

Si alguno de los Pj quiere hacerse el listillo es el momento de pasar una tirada de Ciencias Ocultas. En caso contrario será Al Burux el que recitará la leyenda:

La leyenda

Whashington Irving habla de ella en su libro "Cuentos la Alhambra": de cómo el mago Ibrahim Eben Abu Hajib construyó para el rey Aben Habuz un tablero de ajedrez mágico. A Aben Habuz le bastaba con mover las piezas del tablero para que sus enemigos lucharan y se destruyesen entre sí. Durante muchos siglos se pensó que este tablero había desaparecido, pero recientes investigaciones sobre las causas que han desarrollado la terrible Gran Guerra de Europa demuestran que no ha sido así. Recientemente, los reveses sufridos por nuestras tropas en África nos han confirmado que el tablero ha caído en manos privadas. ¿Son ustedes creyentes? Lo digo porque todo parece indicar que la mano que mueve las piezas no es otra que... la garra del Diablo...

Escrivá tomará la palabra para continuar: Y solamente hay una cosa capaz de frenar al Diablo: ¡El Santo Grial!

El guardián esperará a que los jugadores de los Pj dejen de exclamarse, reírse o hacer cualquier tipo de aspaviento antes de que el sacerdote continúe:

- Como hombres sabios sin duda sabrán (Nota para el Guardián: Tirada de Teología ¿lo saben?) que hay unos cuatrocientos cálices en todo el mundo cristiano que afirman ser del que bebió Nuestro Señor en la última cena... Uno de los que tienen más fama se encuentra en la catedral de Valencia, y fue llevado allí en tiempos medievales desde el monasterio de San Juan de la Peña. Pero ese es falso, al igual que otros. Pocos somos los que sabemos que el auténtico se halla en la abadía de Montserrat.

Lo interrumpe Martínez Anido, para continuar:

- Ya hemos hablado con los monjes, que lo custodiaban en secreto, y dadas las excepcionales circunstancias han aceptado cederlo. El Diablo les espera en Finisterre. Han de ir hasta allí y enfrentarlo a la reliquia sagrada, cuidando de que nada le pase por el camino. Tendrán todo el apoyo que sea necesario, todos los medios que estén a disposición del Estado... pero procuren no fallar. Las consecuencias podrían ser... terribles.

Es un buen momento para que los Pj hagan una tirada especialmente difícil (la mitad de su porcentaje, redondeando hacia abajo) de Idea. Aquellos que la pasen se darán cuenta que en toda la reunión el intelectual, el clérigo y el político han hablado con una voz extrañamente monocorde... casi como si hablaran en sueños... y que apenas se han movido de sus sillas... Tal que si fueran muñecos de trapo de un ventrílocuo. Aquellos suertudos que hayan la tirada tienen derecho a hacer otra por Descubrir, para darse cuenta, justo en el instante en el que son sacados de la habitación casi con tanta brusquedad como los introdujeron, que los tres hombres dejan caer la cabeza sobre el pecho, casi a la vez, mientras la luz de la habitación decrece progresivamente.

La puerta se cierra a las espaldas del grupo. Los policías de paisano los sacan fuera. La bacanal, pues en eso se ha convertido la fiesta, los engulle en su caos enloquecido. El dictador, en el centro de la pista, a todas luces bebido, baila torpemente un tango con la anfitriona...

Nota maquiavélica solamente para el Guardián:

Dejemos que los jugadores babeen un poco mientras intentan meterse de nuevo el cerebro por las orejas y vamos aparte, caro lector, para contarte de qué va todo este kafkiano embrollo: Pese a lo que puedan suponer los jugadores, el tablero existe, y está en manos privadas. En concreto, en las de Nyarlathotep, el Caos que se Arrastra. No es que lo necesite demasiado, pues de hecho es un mero foco de su propio poder. Él mismo lo creó hace muchos años, y de cuando en cuando se divierte con él: las guerras medievales, las terribles guerras de religión del Renacimiento, las revoluciones del XIX, las luchas por el control de Europa que precedieron a la primera guerra mundial..., en general buena parte de las guerras que han azotado a la raza humana en el último milenio han tenido como fin exclusivo la diversión del dios exterior (tampoco exageremos, no han sido culpa suya todos los conflictos, que el hombre es perfectamente capaz de masacrar al vecino sin ayuda)

Ahora el bueno de Nyarla quiere apoderarse de uno de los objetos más sagrados de la humanidad: El Santo Grial, fuente de vida, santificado por la energía espiritual (también llamada fe) de generaciones de creyentes. Pero, evidentemente, no lo quiere tal y como está. Ha de... prepararlo. Moldearlo, como hace con los débiles cuerpos y aún más débiles mentes de sus seguidores humanos. El grupo de Pj, actuando inconscientemente como instrumentos suyos, conducirán la copa a través de un viaje de pesadilla para cargarla, no con la energía espiritual del peregrino, sino con el miedo de unos seres perseguidos, torturados, al borde de la locura. La oscura peregrinación de los Pj, que culminará con su sacrificio en un impío ritual, puede permitir al Caos que se arrastra invocar a Nodens, el señor del gran abismo, (el único ser con cierto poder que ha osado enfrentarse al dios), y esclavizarlo para siempre, sofocándolo con cadenas que ni el tiempo ni el espacio puedan romper...

Y puede hacerlo.

Preliminares

Puede que los Pj se hayan tragado la historieta del cáliz sagrado, puede que pataleen indignados de ser tratados así o simplemente puede que se huelan algo raro sin saber qué pasa exactamente. No importa. Al salir de la fiestecilla, los Pj se encuentran con que siguen literalmente secuestrados por la policía, cuyas órdenes son conducirlos directamente a la estación de Atocha. Cómo el Guardián propone y los Pj disponen, hay la posibilidad de que intenten escapar de las garras de la ley. Bueno, si, por qué no. Si se organizan bien puede que lo consigan, en especial ya que los policías tienen órdenes de no disparar contra ellos salvo en ultimísimo recurso. Eso podría darles algo de cancha, que les permitiera investigar y enterarse de un par de cosillas relacionadas con tan peregrina aventura:

- Los mil cien kilómetros que unen Montserrat con Finisterre siguen a grandes rasgos el Camino de Santiago.
- Existe la leyenda de una peregrinación maldita, satánica, que no se detiene ante la sagrada tumba del apóstol sino que sigue hasta el fin del mundo: Finisterre
- En cualquier enciclopedia se puede averiguar, sin necesidad de tiradas, que el Grial es la copa en la que Jesucristo bebió en su última cena. Pero

ciertos textos insinúan que la copa no fue elegida al azar: Sugieren que puede ser mucho más antigua, y sagrada por méritos propios. Que la piedra verde en la que está tallada tiene la virtud de alejar el Mal y templar a los puros de corazón...

Bueno, los Pj ya han correteado bastante. Independientemente de lo que hagan (salvo que decidan suicidarse en masa, cosa que sigue siendo bastante idiota en un juego y en la vida real) más bien pronto que tarde el poder de Nyarlathotep los localizará, y las fuerzas del orden los cazarán en un despliegue de fuerzas realmente impresionante. Sigamos:

Ya sea de grado o a la fuerza los Pj son conducidos a la estación de Atocha, donde les espera un tren especial sólo para ellos y sus... acompañantes: seis guardaespaldas de aspecto facineroso y el general San Miguel, hombre que merece la máxima confianza del Dictador y cuya misión consistirá en proteger la vida de los Pj y que la misión se realice con éxito. No por éste orden, por supuesto.

A poco de partir, San Miguel preguntará a los Pj qué creen que van a necesitar para la misión. Evidentemente, el acceso a armas de fuego o similares dependerá de lo bien o menos bien que hayan aceptado el encargo. El material, solicitado por vía telegráfica, estará esperando al grupo en la estación de Francia de Barcelona, junto a tres confortables coches Hispano Suiza.

Montserrat

Montserrat (Monte Serrado) es un macizo impresionante, que se levanta, enorme y solo en medio de una llanura, acincuenta kilómetros de Barcelona. Su impresionante aspecto le ha hecho ser un centro religioso desde mucho, mucho antes de lo que llamamos civilización, y aún hoy en día conserva un bello monasterio.

El grupo llega a media tarde, cuando el valle del Llobregat se está emezando a teñir con un ocaso rojo como la sangre. Autoritario, San Miguel pide hablar con el abad. Éste lo visita a puerta cerrada (aunque si algún Pj tiene curiosidad y una posición social adecuada, puede asistir a la entrevista). Todo es muy rápido: San Miguel presenta una colección de documentos impresionante, entre los que un Pj de ojos vivaces (tirada de Descubrir) puede reconocer un sello papal, y ordena "que se le entregue lo que ha guardado tanto tiempo". Con lágrimas de rabia y humillación en los ojos, el abad se arranca del cuello una cadena, de la que cuelga una llave de plata de mediano tamaño.

Un monje joven acompañará al grupo (que posiblemente, no estará vestido ni preparado para la excursión) por un sendero de cabras hasta la cueva de un ermitaño. Éste se encuentra sentado en el suelo, como si esperase a los Pj y a sus acompañantes. No dirá una palabra, y se desprenderá cuidadosamente de la llave de oro que cuelga de su cuello, escondida bajo su raído ábito. Luego, siempre en silencio, guiará al grupo al interior de su cueva. Tras un recodo difícil de distinguir en la penumbra, se encuentra una sólida puerta de hierro, con una cerradura en la que encaja la llave... Dentro, solamente hay oscuridad. Una oscuridad que parece devorar ávidamente las luces de las linternas del grupo...

Y es que el objeto sagrado tiene un protector. El umbral es tan estrecho que ha de cruzarse de uno en uno, y aquellos que vayan entrando deberán en el acto hacer una tirada de su Poder contra 20 en la tabla de resistencia, so pena de

perder 1D100 puntos de Cor, lanzar un aullido espantoso y salir huyendo, babeando locamente (posibilidad de romperse el cuello por caída más o menos tonta, esas cosas siempre quedan bien y dan ambiente). Por cierto, uno de los guardaespaldas será el que pase primero. De nada.

Aquel que entre rezando con verdadera fe (tirada de Poder x 5, con malus o bonus según el carácter del Pj a juicio del Guardián) se abstendrá de hacer la tiradita de marras.

Es de suponer que tarde o temprano alguno lo conseguirá (si no, siempre puede hacerlo el ermitaño, bajo los ruegos de los Pj o las órdenes de San Miguel). En un pesado relicario, que se abre con la llave de oro, descansa un cáliz tallado en una piedra de color verdoso. La copa tiene incrustaciones de oro, evidentemente añadidos posteriores, que a juicio de alguien realmente sensible no han hecho más que afeor la pureza de líneas original del objeto. Irradia una palpable sensación de paz y sosiego. (En términos de juego, permite ganar 1D6 de Cor)

El grupo se aleja con el tesoro en sus brazos. Es entonces cuando el ermitaño habla por primera vez:

**"Ningún ser de las tinieblas, oídme, podrá haceros ningún mal... siempre que brille el sol.
¡Cuidaos de las tinieblas! ¡Cuidaos de la noche y la tormenta!"**

...Y a los Pj les parecerá casi como una maldición...

Sea como fuere, la misión ha empezado.



[Volver a la página principal](#)
[Volver al Índice](#)

El Camino



Primera noche

Empieza oscurecer cuando los Pj, San Miguel y los guardaespaldas bajan de la montaña con el cáliz en las manos. No es cuestión de jugarse el pellejo por las traicioneras curvas de la carretera, así que el sicario del dictador solicitará (y obtendrá) hospitalidad para todo el grupo en la abadía. Hospitalidad que consiste en una cena sencilla, algo de conversación con el abad y cama en una de las celdas del monasterio.

Tarde o temprano, es de esperar que hasta los más retozones entre los Pj se decidan a dormir (cosa a veces difícil, en especial cuando los jugadores presienten que va a suceder algo por la noche). No se verán defraudados, aunque quizá no sea de la manera que esperan.

Los Pj tendrán todos ellos la misma pesadilla (Nota al Guardián: Mejor que sea jugada individualmente, para sacarle todo su jugo):

El Pj se encuentra en una gigantesca iglesia, tan grande que no distinguen con claridad sus paredes ni su techo, que se mantienen en penumbra. Una procesión de monjes, con el rostro tapado por una capucha, entra cantando el Te Deum. Entonces, iluminado por mil cirios, sobre un altar de oro, el Pj descubre el sagrado Grial. Pero cuando intenta cogerlo oye algo parecido a un rugido, el alarido de furia de una bestia salvaje... y un horroroso ser alado, grande como un elefante, con garras y una extraña cabeza equina (un Shantak, página 59 del manual, para los que quieren saberlo todo) irrumpe en el templo por la vidriera del altar. Los monjes caen al suelo aullando de terror, algunos salen corriendo en todas direcciones, y el mismo Pj deberá pasar una tirada de COR si no quiere perder 1D6. El Shantak sobrevuela durante unos minutos la parte alta de la iglesia, indiferente a las acciones del Pj (que pueden ser desde tirarle salivitas hasta vaciarle el cargador de la pipa sobaquera, si la lleva, pasando por la más inteligente de esconderse hecho un obillo en algún confesionario rezando a Santa Tecla para que el bicho no lo vea). Bicho que, claro, al final, con un atronador rugido, se lanzará en picado, con las garras abiertas, hacia el Pj...

... Que despertará, claro. Lamentablemente, no recuperará los puntos de Cor perdidos en su sueño... pues tiene el pecho lacerado de arañazos, afortunadamente superficiales (en términos de juego, apenas 1D4 Puntos de Vida). Una tirada de Idea exitosa concederá algo de consuelo a su pobre mente (ganar 1 puntito de Cor) pues observará que tiene las uñas manchadas de sangre y rotas: Ha sido él, en su sueño, el que se ha herido...

Divertido será el desayuno cuando todo el grupo de Pj, con unas ojeras de espanto, descubran que han tenido el mismo sueño, con ligeras variaciones. Por cierto, uno de los guardaespaldas del Coronel no baja a desayunar: Lo encontrarán en su celda de cuerpo presente. Se ha arrancado los ojos, al parecer de pura desesperación, y ha muerto desangrado...

El viaje

El grupo debe pues recorrer los mil cien kilómetros que separan Montserrat de Finisterre. Los Pj pueden escoger cualquier sistema que deseen, pero las soluciones más razonables parecen:

- En coche Montserrat / Lleida / Zaragoza / Logroño / Burgos / León / Santiago / Finisterre. A revientacalderas, invertirán tres días en recorrer las penosas y polvorientascarreteras de la época. ¡Y ya pueden estar bien contentos del impulso que Primo de Rivera está dando al plan Redia decarreteras!
- En coche Montserrat / Barcelona, en avión Barcelona / Zaragoza (Escala técnica), Zaragoza / Santiago de Compostela y de nuevo en coche hasta Finisterre. Dos días con sus noches, contándolotodo.

Todo ello portando una copa que empiezan a mirar de reojo, hacia un destino que no ven demasiado claro. Pero tranquilos. Los días serán idem. Pero las noches... son de las tinieblas. Sería buena cosa que el Guardián se relajara y dejara que el grupo empezara a tomar la iniciativa, eligiendo además de la ruta y los medios de transporte los lugares para dormir (hoteles, cuarteles, iglesias...), las precauciones que tomar, etc. Poco importa lo que hagan. Cada noche, hasta que lleguen a Finisterre, sucederá alguna de estas cosillas (puestas a modo ilustrativo y modificables si el perverso Guardián tiene ideas mejores... o los Pj le ponen alguna a huevo):

Ratas

Una auténtica horda de ratas (grandes como conejos) ataca al grupo precipitándose sobre ellos entre espantosos chillidos. Una tirada de Escuchar puede poner al grupo sobre aviso de que "algo" está royendo las paredes... Un par de guardaespaldas serán literalmente devorados vivos en el enfrentamiento. Para características de las ratas, ver página 117 del manual.

Esqueletos

Las rutas del norte están llenas de cementerios olvidados, viejos campos de batalla, etc. Así que el bueno de Nyarlathotep no podrá resistirse al gustazo (en el fondo, es que es un romántico) de darles la noche libre a sus chicos y ordenar a 1D6 (mínimo tres) de estos tipejos que duermen que se levanten un ratito y dirijan sus vacilantes pasos hacia donde descansa el grupo. Lamentablemente, no

son demasiado discretos, así que es posible que los Pj sean alertados por los gritos de aquellos que tengan la desgracia de cruzarse en su camino. El Guardián tendría que describirlos cubiertos de telarañas, de pegotes de tierra agusanada, de mohosos harapos, empuñando armas oxidadas y con un fulgor maldito surgiendo del fondo de las cuencas vacías de sus craneos... Características en la página 117 del manual. Conviene recalcar la escasa efectividad de las armas de fuego sobre los huesos mondos...

Locura

Tras un par de noches de "baile" los Pj estarán preparados a casi todo... salvo a enfrentarse a un enemigo interior. Uno de los guardaespaldas que les acompañan sufrirá en mitad de la noche un delirio paranoico y homicida, que le empujará a, lanzando horribles alaridos, con los ojos inyectados en sangre y casi desorbitados, empuñar una de las escopetas del grupo e intentar asesinarlos a todos. El grupo tendrá que balearlo en el más puro estilo "Pulp Fiction" para poder seguir durmiendo sin sobresaltos (y perdonenme el humor negro)

Estos animados servidores del Caos que se Arrastra que amenizan las noches del grupo se comportarán siempre del mismo modo: Provocarán pánico, cansancio. Royendo lo que hay de humano en sus psiques, afilando sus nervios... cogiéndole manía al Grial (al cual, por cierto, las visitas nocturnas no prestarán la menor atención)

Tras cada fiestecilla de estas, los Pj tendrán derecho a una tirada de idea, que si es obtenido, les planteará la siguiente pregunta: ¿Por qué no nos destruye? ¿Por qué no roba el Grial? ¿Qué pretende realmente el enemigo?

Por cierto... hablando de dormir. Los personajes perderán cada noche 1D3 puntos de CON, que no podrán recuperar hasta terminar la aventura. Si por una de estas casualidades alguno de los Pj llega a Constitución 0... simplemente se desmayará de puro agotamiento. Y si alguno de los Pj se quejara, el Guardián tiene derecho a preguntarle a su jugador qué tal llevaría él estos bailecitos a media noche.

¿Aliados?

Antes, durante o después de una de estas juergas nocturnas, cuando el grupo esté más o menos a la altura de Logroño, los Pj tendrán (nuevamente por separado) otro sueño más. En él cada uno de los Pj se encontrará al pie de una montaña, (que una tirada por la mitad del porcentaje en Conocimientos identificará como Aralar, uno de los principales centros de magia tradicional vasca). Ante él hay una normalísima (y algo vetusta) cabaña campesina. Tres mujeres están ante la puerta: Una anciana que hila en una rueca, una fornida matrona cava en el huerto y una jovencita, apenas una niña, remueve con una cuchara de madera el contenido de un caldero. Las tres interrumpirán lo que estén haciendo para mirar al forastero, sin animosidad pero tampoco sin cariño. El Pj se sentirá desnudo ante esa mirada, taladrado por sus ojos. Finalmente, la más joven se levantará, volcando un cucharón del guiso que está preparando al Pj. Si este lo bebe sentirá como se desliza por su garganta un líquido ardiente, muy reconfortante, tanto como un caldo casero una noche de invierno... Tan reconfortante pongamos como... ¿1D4 de COR?

Finalmente dirán una única palabra: Ultreya

Y los Pj despertarán, recordando su sueño, listos para la siguiente juerga con

Nyarla. Si piensan en ello, quizá sepan (tirada de Historia, Leyendas o un tercio de Conocimientos) que Ultreya era el saludo tradicional entre los peregrinos del Camino de Santiago.

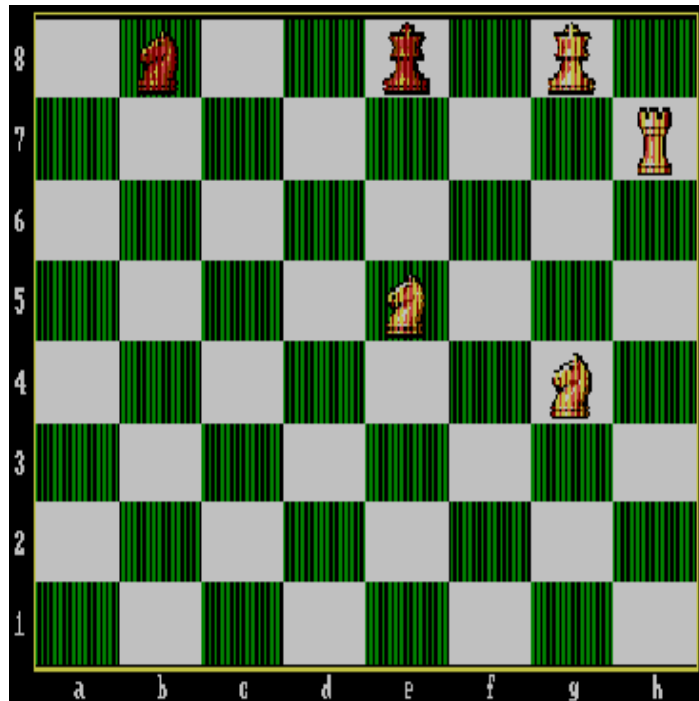
A partir de ese sueño, aquellos Pj que hallan aceptado el brebaje de las brujas creerán verlas por el camino, cruzándose con el grupo andando a paso tranquilo apoyadas en sus bastones, un simple trio de mujeres de pueblo. Serán visiones fugaces, que se esfumarán si el grupo se detiene a intentar localizarlas y hablar con ellas. No es ningún conjuro, no hay en ello más magia que en los hechizos habituales que empleamos todos los días. Simplemente conocen caminos que el resto de personas no nos hemos molestado en buscar. Hay rutas mucho más veloces que la carretera nacional 120...



[Volver a la página principal](#)

[Volver al Índice](#)

El Fin del Mundo



Finisterre

Tarde o temprano, por muchas vueltas que le den... los Pj terminarán llegando a su destino. La costa gallega es fría y ventosa en esta época del año, pero la tormenta que se desatará sobre el pueblo a medida que se acerquen los Pj superará todas las marcas en lo que a tiempo intempestivo se refiere: ráfagas de viento helado azotarán a los Pj empapandoles con una lluvia viscosa como la sangre. El cielo se cubrirá de nubes, negras y opacas. Y sería mejor que no se fijaran mucho en ellas, pues aquél que lo haga y pase una tirada de Descubrir puede ver cosas entre las nubes, o mejor aún en las mismas nubes. Cosas que le harán perder 1D6 de Cor..

Los habitantes de Finisterre están encerrados en sus casas, y solamente saldrán de ellas si se derriban las puertas. No es solamente la tormenta lo que los ata a sus hogares. Están atados de pies y manos por un miedo absolutamente irracional, pero no por ello menos castrante. No serán de ninguna ayuda. para lo que queda del grupo...

A unos cientos de metros del pueblo, en lo más alto de los acantilados azotados por el mar, se levanta el faro, oscuro y apartado. Una luz fría y sucia apenas alcanza para marcar su posición. Y los Pj no tendrán que hacer ninguna tirada para darse cuenta que de allí emana un algo indefinible... Para darse cuenta que allí les espera el final de su viaje.

Si en ese momento alguno se gira, verá como, desde una de las bocacalles, les observan las tres brujas de Aralar. Pero nadie tiene por qué hacerlo... ¿no?

El enfrentamiento final

Cuando los Pj entren dentro, oirán una voz que les llama, desde el cuarto de las lentes, en la cima del faro. Una voz que una tirada de Escuchar exitosa hará que les parezca familiar. Un crítico la identificará (ver más adelante). El interior de la torre es frío, frío como una tumba, e igualmente oscuro. En la habitación superior... ¡les espera Al Burux! El viejo árabe parece aún más alto y delgado que la última vez que le vieron, muy pálido, y su única vida parece concentrarse en sus ojos. Está envuelto completamente en una especie de túnica, que más parece una mortaja. Para el grupo será dolorosamente evidente, si no lo fue antes, que éste ser y no otro ha sido el que ha preparado desde el principio esta situación...

La habitación está vacía, excepto por un punto: En una mesita, en el medio de la sala, hay un viejo tablero de ajedrez. Algunas piezas han muerto, otras siguen en el tablero. (Ver diagrama).

La voz del viejo árabe es apenas un susurro cuando pregunta a los Pj:

- ¿Habéis aprendido algo en el Camino? ¿No? ¡Pues mirad y aprended!

Con esta frase, el anciano alza sus secos brazos, y un dantesco espectáculo se desencadena. Es como si un millón de rayos y truenos hubieran decidido caer simultáneamente sobre la vieja torre, mientras a su alrededor docenas de criaturas cthulunianas bailan al ritmo del terrible son de la risa del anciano (mejor no mirar). Entre carcajadas, este explicará a los Pj el motivo de su peregrinación (si es que éstos no lo han averiguado anteriormente...) y extenderá una huesuda mano para que se le entregue el Grial. El Pj que lo tenga debe pasar una tirada de Poder contra el poder de Nyarlathotep en la tabla de resistencia para evitar entregarlo dócilmente al Caos que se Arrastra. (Puede que alguno de sus compañeros lo retenga a la fuerza. El viejo reirá aún más fuerte... y el cáliz volará a su mano, adquiriendo en el acto una omniosa luminosidad... oscura, si es que eso es posible.

Nuevamente el viejo extenderá su mano hacia uno de los presentes... pongamos que hacia uno de los guardaespaldas que aún sigan vivos. Éste se llevará las manos al pecho... demasiado tarde para evitar que su corazón, arrancado por una fuerza invisible, salga disparado hacia la mano de Nyarlathotep. ¡Nueva tirada de Cordura... y empieza el espectáculo de verdad!

Posibles finales

Nyarlathotep necesita diez almas humanas para completar su macabro ritual. Por su parte, y si nadie los para, aquellos guardaespaldas y San Miguel que pasen la tirada de Cordura al ver el destino de su compañero (los demás simplemente gritan y salen corriendo) sacarán sus armas iniciando una balacera. El cuerpo del viejo será abatido en el acto... para alzarse bajo otra cualquiera de los mil horrosos rostros del caos. Nueva tirada de COR para todo el mundo, con el peligro de perder 1D100 si no se pasa la tirada.

Otra solución clásica sería no subir al faro, sino trufarlo de dinamita y prender fuego a la mecha al grito de ¡Vas a volver a joderle el sueño a tu padre, cabrón! Poco sutil... y menos efectivo. Nyarlathotep se alzaría en una de sus personalidades menos divertidas, dispuesto a conseguir diez almas y divertirse un montón mientras tanto.

Puede que alguno de los Pj piense con la cabeza, y decida retar a Nyarlathotep al ajedrez... El tablero de Aben Habuz es mágico, simboliza una batalla, y nadie puede negarse a pelear si no quiere ser derrotado por anticipado. El gran error del dios exterior ha sido traerlo consigo, para mejor ilustrar su plan a los Pj. Si éstos (blancas) consiguen derrotar a Nyarlathotep(negras)... éste deberá abandonar este plano, y volver al abismo oscuro, furioso y derrotado.

Solución al problema de ajedrez:

Las Blancas juegan y dan mate en tres jugadas, en esta bonita composición debida al escritor francés Musset:

1.- T7D! CxT

2.- C6AD!! C3A+

3.- CXC Mate.

¡Pero ojo! El sacrificio de la torre no es gratis. El Pj que dirija su mano hacia ella sentir como su corazón se enfía y detiene, como su sangre ya no fluye... como va muriendo. Y caer desplomado con el mate... Para despertarse fuerte y renovado con el nuevo amanecer. Si un jugador acepta arriesgar su vida (el Guardián debe dejarle muy claro que si toca esa pieza va a morir), obtendrá 3d20 puntos de Cordura al terminar la aventura, y su POD aumentará en 1d3, por la fuerza interior y autodisciplina que ganó al ofrecer su vida por la de sus compañeros.

Otra opción puede ser; si ninguno de los jugadores acepta el reto, que sea la mano de Sorguiñak la que juegue la partida... (eso evitará apariciones estelares de viejos dictadores, que no a todos le pueden sentar bien)... Sigue leyendo:

... Y otro final.

Si todo falla, el Guardián tiene dos opciones: decidir que Nyarlathotep ha ganado la batalla y que tiene suficiente poder para neutralizar a Nodens (apartándolo de sus campañas para siempre) o bien usa la baza de las brujas de Aralar, las cuales han estado muy ocupadas... invocando a Nodens y explicándole que haga algo (al fin y al cabo, es su pellejo). Nodens se presenta ante Nyarlathotep, que se ríe a carcajadas, pues sabe que es mucho más fuerte que su eterno enemigo. El anciano y terco dios levanta una ceja y dice algo... Aquellos Pj que aún estén vivos y cuerdos notarán un mareo, una distorsión, como si algo en el tejido de la realidad hubiese cambiado. Luego Nodens desaparecerá con una carcajada, Nyarlathotep parpadeará confuso mirando en todas direcciones desconfiado... Y en el mar tres buques de guerra apuntarán con sus cañones el viejo faro. En el puente de mando de uno de ellos un colérico general, con los prismáticos en los ojos, ordenará fuego mientras masculla para sí "bueno está ese moro mierda si se piensa que puede engañar a un Primo de Rivera"... Nodens ha viajado en el tiempo, para explicarle todo el pastel al dictador. Y claro, cuando uno es un dios hay muchos números de ser creído...

Y Nyarlathotep gritando un ¡Nooooooooo! debe interrumpir su ritual, mientras los cañones destruyen el faro y los Pj, entre maldiciones, intentan salvar la piel...

Conclusión

Si los Pj consiguen vencer por sus propios medios a Nyarlathotep, ganarán 2D10 de Cordura, y se encontrarán en lo alto del faro viendo un nuevo amanecer. El tablero y el gril han desaparecido. El dios también ha desaparecido. Pero un nuevo día comienza. Es evidente que ninguna de las personalidades que

conocieron en la fiesta de "la Caoba" recuerda la reunión... pero es difícil que eso les quite el sueño ahora. Por cierto... Están muy cansados...

En caso de que Primo de Rivera haya tenido que tomar cartas en el asunto sí que recuerda a los Pj... Incluso es posible que los tenga en cuenta para algún retorcido trabajito de este estilo... Puede ser un contacto interesante para futuras aventuras. Claro que, para ello, tendrán que sobrevivir a un bombardeo artillero. Nada del otro jueves...

Dramatis Personae

General Evaristo Sanmiguel:

Edad: 51 años.

FUE 9. CON 16. TAM 16. INT 10. POD 16.

DES 8. APA 15. EDU 15. COR 90% Ptos. Vida 16.

Habilidades:

Crédito 99% Derecho 40% Elocuencia 60% Equitación 30%

Armas:

Pistola 38 40%. (Siempre lleva una encima) Sable 20%(No lleva).

Notas:

Sanmiguel es un oficial fuerte y duro. Tiene órdenes de hacer que la misión se cumpla... y piensa hacerlo. Si es necesario, sus galones, su libro de cheques...o su pistola pueden remover Roma con Santiago. No comprenden muy bien el objetivo de la misión, pero ello no le importa.

Guardaespaldas:

Edad: 30 a 40 años.

FUE 16. CON 17. TAM 15. INT 6. POD 6.

DES 14. APA 8. EDU 6. COR 70 % Ptos. Vida 16.

Habilidades:

Conducir automóvil 50% Primeros auxilios 40%. Descubrir 50%. Discreción 60%.

Armas:

Pistola 38 70%. (Siempre llevan dos encima) Escopeta de corredera 60% (Dos de ellos llevan, en un maletín del que nunca se separan).

Notas:

Un equipo de seis machacas de élite, carne de cañón para los esbirros de Nyarlathotep. Obedecen ciegamente cualquier orden de San Miguel.

Sorguiñak de Barrenechea (1.830 - 1.927). Indarr de Barrenechea (1.869 - 1.946). Birutia de Barrenechea (1.905 -).

Durante cientos de generaciones, la encarnación de la triple diosa ha sido el más fuerte apoyo de los luchadores cansados. Abuela, madre, doncella, señoras de los secretos de la magia del fuego del hogar, conocedoras de los nombres de las plantas, los animales... y las personas: Las brujas. La brujería no es un tipo especial de magia, sino la capacidad de observación de cosas que el resto de los mortales, obcecados por nuestros asuntos, hemos olvidado hace tiempo.

A efectos de magia en La Llamada de Cthulhu, las brujas del monte Aralar pueden efectuar **CUALQUIER HECHIZO EXCEPTO LOS DE ATAR**. La -buena- brujería no necesita imponerse. Tras siglos de experiencia dedicados al cuidado de sus semejantes, las brujas **NO REQUIEREN GASTAR CORDURA**. Únicamente gastarán puntos de **MAGIA**, que recuperarán a la velocidad habitual.

Nota de Ricard Ibáñez:

Esta aventura está un poco maldita. En un principio, como idea más o menos loca desarrollada por Miguel y aplaudida por mí, tenía que figurar en "Piel de Toro". Razones de espacio lo impidieron. Luego pensamos en ella para un viejo proyecto de Luis Estrés de relanzar la vieja revista "Troll"... el proyecto no fructificó. Finalmente nos la pidieron los chicos del fanzine Arkham. Es el tercer intento. Veremos.

Nota de Miguel Aceytuno:

Birutia aún vive. Hace pocos días recibí un correo electrónico suyo, en el que me comenta que sigue gozando de buena salud. Pero sus últimos años, me dice, se están viendo amargados por la certeza de que, más cerca de lo que pensamos, alguna mano sigue moviendo las viejas piezas del ajedrez de Aben Habuz.



[Volver a la página principal](#)

[Volver al Índice](#)